

GAMIFICAÇÃO EM TESTES VOCACIONAIS: POTENCIALIZANDO A PROMOÇÃO DE CURSOS E A GESTÃO ESTRATÉGICA NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO

GAMIFICATION IN CAREER ASSESSMENTS: ENHANCING COURSE PROMOTION AND STRATEGIC MANAGEMENT IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Ana Laura Almeida Ventura¹
Gabriel Armendani Flaise²
Luis Otavio Pais³
Silvia Roberta de Jesus Garcia⁴

RESUMO: Os sistemas de informação desempenham um papel crucial na era digital, auxiliando organizações a otimizar processos, promover comunicação e tomar decisões estratégicas. No âmbito educacional, os sistemas de informação podem ser aplicados para aprimorar ferramentas de desenvolvimento pessoal e profissional, como os testes vocacionais, que ajudam na escolha de cursos e no planejamento de carreiras. Este estudo explora o desenvolvimento de um teste vocacional gamificado, visando potencializar a promoção de cursos e melhorar a gestão estratégica em Instituições de Ensino. A partir da coleta e análise de dados, o projeto busca identificar informações relevantes para o desenvolvimento de uma aplicação gamificada de teste vocacional. A gamificação, além de tornar o processo mais interativo, visa ampliar a divulgação do vestibular da Fatec Tatuí, facilitando o acesso da comunidade a cursos superiores gratuitos. O projeto também propõe a geração de relatórios estratégicos, fornecendo aos gestores acadêmicos dados relevantes sobre a aplicação do teste. Esses relatórios visam otimizar a captação de estudantes e a formação de novas turmas, contribuindo para o sucesso institucional e a melhoria na gestão educacional.
Palavras-chave: Gamificação. Teste vocacional. Sistemas de Informação.

ABSTRACT: Information systems play a crucial role in the digital age, helping organizations optimize processes, promote communication, and make strategic decisions. In the educational field, information systems can be applied to enhance personal and professional development tools, such as vocational tests that assist in course selection and career planning. This study explores the development of a gamified vocational test, aiming to boost course promotion and improve strategic management in educational institutions. Based on data collection and analysis, the project seeks to identify relevant information for developing a gamified vocational test application. Gamification, in addition to making the process more interactive, aims to increase the awareness of the Fatec Tatuí entrance exam, facilitating community access to free higher education courses. The project also proposes generating strategic reports, providing academic managers with relevant data on the test's application. These reports aim to optimize student recruitment and the formation of new classes, contributing to institutional success and improved educational management.

Keywords: Gamification. Vocational test. Information Systems.

Fatec Tatuí - ana.ventura01@fatec.sp.gov.br¹

Fatec Tatuí - gabriel.flaise@fatec.sp.gov.br²

Fatec Tatuí - luis.pais@fatec.sp.gov.br³

Prof^a. Orientadora Mestre - Fatec Tatuí - silvia.garcia01@fatec.sp.gov.br⁴

1 INTRODUÇÃO

Os sistemas de Informação (SI) desempenham um papel importante no sucesso das organizações na era digital. Através da coleta, armazenamento, processamento e distribuição de informações, os SI auxiliam a tomada de decisões estratégicas, otimizam processos operacionais e promovem a comunicação interna e externa (Sispono, 2023). No contexto educacional, os SI podem ser aplicados de maneira estratégica para aprimorar ferramentas voltadas para o desenvolvimento pessoal e profissional, como é o caso dos testes vocacionais.

Os testes vocacionais se apresentam como ferramentas valiosas para o autoconhecimento e a tomada de decisões correta. Esses testes oferecem uma análise das habilidades, interesses e valores dos indivíduos, apontando por exemplo, a direção para a escolha de um curso de ensino superior, além de contribuir para um futuro profissional gratificante e promissor (Silva, 2016). Nesse sentido, a integração de SI com testes vocacionais pode potencializar a promoção e divulgação de cursos, auxiliando estudantes a tomarem decisões mais fundamentadas sobre suas carreiras, ampliando a eficiência na gestão estratégica para as Instituições de Ensino.

Este estudo utiliza uma série de informações de pesquisa, tais como, coleta e análise de dados para identificação de informações relevantes para construção da aplicação relacionada a testes vocacionais. Além disso, o estudo busca explorar *insights* que possibilitem a proposição de recursos destinados a gestores de Unidades de Ensino, permitindo-lhes acesso aos dados gerados pelos testes vocacionais. Esse acesso visa aprimorar as estratégias de captação e formação de novas turmas, contribuindo para o sucesso institucional.

O projeto do teste vocacional propõe uma versão gamificada, com o objetivo de auxiliar os usuários na escolha de um curso de ensino superior de forma interativa e envolvente. A iniciativa visa ampliar a divulgação do vestibular semestral da Fatec Tatuí, atendendo às demandas sociais ao facilitar o acesso da comunidade a informações sobre os cursos superiores gratuitos. Além disso, o projeto busca fornecer relatórios com dados relevantes, oferecendo subsídios estratégicos para gestores acadêmicos tomarem decisões mais informadas e eficazes.

Portanto, este estudo tem por objetivo responder a seguinte questão de pesquisa:

Como a integração de sistemas de informação, por meio de uma aplicação gamificada de teste vocacional, pode melhorar a promoção de cursos e a gestão estratégica em Instituições de Ensino, particularmente na Fatec Tatuí, ao otimizar a captação de estudantes e apoiar a formação de novas turmas?

2 METODOLOGIA

Segundo os autores Silveira e Cocco (2018), a pesquisa descritiva tem como objetivo descrever a realidade de forma esmiuçadora, sem necessariamente precisar estabelecer relações de causa e efeito entre os feitos. Essa modalidade de pesquisa é fundamental para uma inclusão aprofundada de um tema, fornecendo elementos para realizar estudos futuros, como análises comparativas ou experimentais. O método de pesquisa descritiva será empregado neste estudo para realizar o levantamento de dados sobre a área em estudo.

De acordo com Richardson (2017), a pesquisa exploratória tem como característica ser um estudo inicial e flexível, seu objetivo é aprofundar o conhecimento sobre um tema ainda pouco visto ou pouco explorado. Essa modalidade de pesquisa é usada para identificar problemas, formular hipóteses e definir o próximo passo para pesquisas futuras. Sendo assim, esta pesquisa também é classificada como exploratória, visto que tem por objetivo extrair conhecimento.

Para a coleta de dados, este estudo utiliza pesquisa na literatura por meio do Google Acadêmico e bases científicas como *Scielo* e *Scopus*, além de *sites* relevantes a área em estudo para análise de trabalhos relacionados.

O levantamento de requisitos para o desenvolvimento do teste vocacional gamificado foi realizado em etapas sequenciais. Inicialmente, conduziu-se uma análise de sistemas de informação existentes na área educacional, com foco em ferramentas voltadas ao apoio no planejamento de carreiras e escolha de cursos. Esse processo envolveu a revisão de literatura sobre gamificação e suas aplicações no contexto educacional, buscando identificar práticas e funcionalidades que potencializam o engajamento dos usuários.

Em seguida, foram realizadas reuniões com gestores acadêmicos da Fatec Tatuí para compreender as demandas específicas da instituição, como a promoção

de cursos superiores gratuitos e a divulgação do vestibular. Essas discussões possibilitaram a definição de funcionalidades essenciais, como a geração de relatórios estratégicos, que visam otimizar a captação de estudantes e auxiliar na formação de novas turmas.

Por fim, consolidaram-se os requisitos técnicos e funcionais em um documento de especificação, contemplando as características do sistema, suas interfaces administrativas e os relatórios estratégicos. Esse documento serviu como base para o desenvolvimento da aplicação, garantindo alinhamento com os objetivos educacionais e estratégicos da instituição.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 PSICOLOGIA VOCACIONAL E ORIENTAÇÃO DE CARREIRA

Segundo Silva (2017), a Psicologia Vocacional e Orientação de Carreira é uma área de estudo que busca apoiar o indivíduo na escolha e desenvolvimento de sua carreira. Esse campo da psicologia aplica várias ferramentas e técnicas para identificar competências, interesses e valores do indivíduo. Com essas ferramentas, o objetivo é ajudar o indivíduo a tomar decisões conscientes sobre seu futuro.

Conforme Heller (2014), a Psicologia Vocacional também se dedica ao desenvolvimento profissional e pessoal. Ela promove a construção de um projeto de vida alinhado aos objetivos e valores da pessoa. Esse campo atende a várias faixas etárias, incluindo crianças, adolescentes e adultos. O estudo menciona a credencial EVGP, criada em 2007 para reconhecer competências em orientação de carreira, ressaltando a importância de profissionais capacitados que atendam às necessidades individuais.

O autor Hiebert (2009) também aponta a relevância da orientação profissional em Comunidades Terapêuticas, considerando-a essencial para o tratamento e reintegração social de dependentes, especialmente devido ao longo tempo de permanência nesses ambientes.

3.2 GAMIFICAÇÃO EM EDUCAÇÃO E AVALIAÇÃO

Seabra e Carvalho (2018) afirmam que a gamificação em educação utiliza elementos de jogos para tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz, promovendo a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades. Faria e Melo (2015) complementam que essa abordagem motiva os alunos e amplia suas perspectivas de carreira.

O artigo de Vitalii (2022) destaca a importância de métodos psicológicos na orientação vocacional para estudantes do ensino médio, incentivando a autodeterminação profissional e sugerindo a criação de centros de carreira para alinhá-los às necessidades do mercado local.

A autora Huseinović (2023) observa que a gamificação melhora a motivação e o desempenho acadêmico de alunos de inglês no ensino superior, especialmente em habilidades de comunicação, e ressalta a importância de educadores dominarem tecnologias para apoiar o aprendizado gamificado.

3.3 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO PARA GESTÃO E RELATÓRIOS

As Tecnologias de Informação para Gestão e Relatórios (TI-GRs) possuem um papel fundamental nas organizações atuais, fornecendo diversas ferramentas e recursos para criação, análise e visualização de dados, tornando a tomada de decisões mais estratégicas e melhora o desempenho das organizações (Turban et al, 2013).

Segundo Oliveira (2018), as TI-GRs são ferramentas essenciais para ajudar os gestores na tomada de decisões, na otimização de processos e na melhora do desempenho organizacional. Utilizando da coleta, análise e visualização de dados, as TI-GR fornecem *insights* preciosos que auxiliam os gestores a identificar oportunidades de melhoria, reduzir custos e acrescentar na competitividade da empresa.

Os autores Turban et al. (2013) enfatizam que a utilização das TICs dentro das organizações está ganhando cada vez mais destaque. A pesquisa sugere que a integração das TICs como estratégia de gerenciamento pode levar a um melhor desempenho e eficiência, facilitando a tomada de decisões, promovendo o desenvolvimento institucional.

Sousa (2020) conclui que as TICs são essenciais para a gestão educacional na educação básica equatoriana. Elas oferecem suporte administrativo aos diretores,

fomentam uma cultura tecnológica e introduzem estratégias para aprimorar a aprendizagem. O estudo destaca que a integração das TICs na gestão educacional é crucial para acompanhar os avanços na qualidade educacional e sugere que uma gestão tecnológica eficaz pode promover abordagens inovadoras e alinhar a educação às tendências tecnológicas em evolução.

3.4 TRABALHOS RELACIONADOS

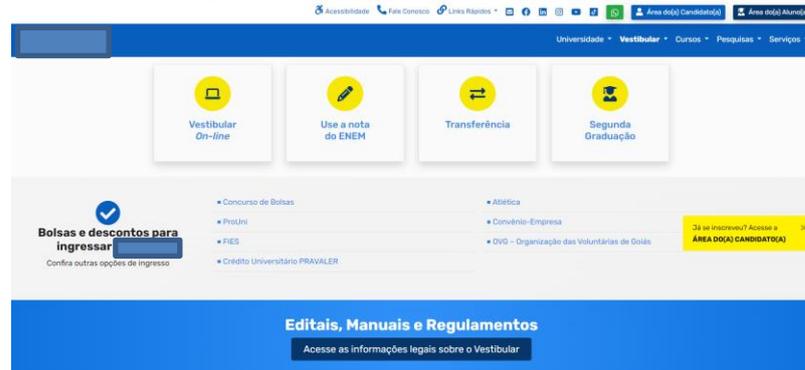
A seguir, análises realizadas em sites de três instituições de ensino são apresentadas, com o objetivo de identificar como elas estruturam e comunicam as principais informações voltadas à captação de novos alunos. Por questões de confidencialidade e em respeito à necessidade de autorização, os nomes das instituições não foram mencionados. A análise busca compreender as estratégias utilizadas para destacar cursos, serviços, diferenciais institucionais e outras informações relevantes, contribuindo para uma visão abrangente sobre práticas digitais no setor educacional.

3.4.1 Vestibular A

O site analisado apresenta uma plataforma robusta que oferece uma ampla gama de informações sobre cursos de graduação, pós-graduação, mestrado e doutorado, além de processos seletivos e programas de bolsas de estudo. O *layout* é intuitivo e facilita a navegação, permitindo que os usuários encontrem rapidamente o que procuram.

A organização dos conteúdos é clara, com seções bem definidas para diferentes modalidades de ensino, como presencial, semipresencial e a distância. O site é focado na divulgação de cursos e processos seletivos, porém não integra um teste vocacional em sua estrutura.

Figura 1: Página inicial - Vestibular A

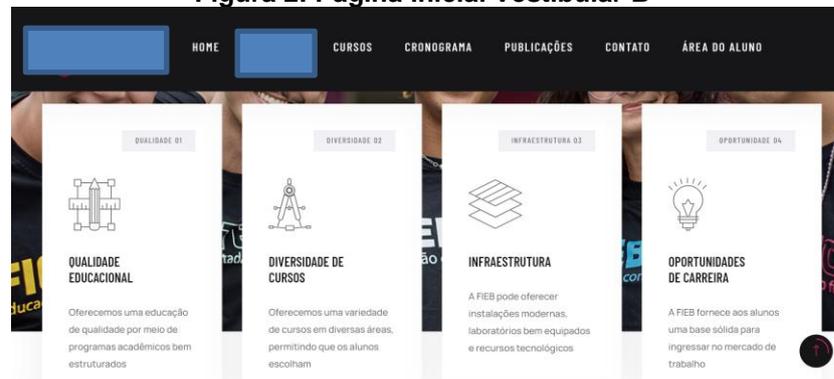


Fonte: Representação gráfica do tema (2024)

3.4.2 Vestibular B

O site analisado oferece informações sobre processos seletivos para cursos técnicos e ensino médio integrado. Com foco em facilitar o acesso às inscrições, resultados e orientações, a plataforma possui um *design* funcional e organizado. As informações, como cronogramas e editais, estão facilmente acessíveis na página inicial, e há uma seção de perguntas frequentes (FAQ). No entanto, o site não oferece opções para testes vocacionais.

Figura 2: Página inicial Vestibular B



Fonte: Representação gráfica do tema (2024)

3.4.3 Vestibular C

O site analisado apresenta uma plataforma moderna e dinâmica voltada para candidatos que desejam ingressar em cursos técnicos e profissionalizantes. A interface do site é intuitiva, com menus claros e de fácil navegação, permitindo que os usuários acessem rapidamente informações como inscrições, cronogramas, conteúdos programáticos, e dicas para o vestibulinho. O portal educacional de graduação disponibiliza um teste vocacional em sua plataforma. Este teste, caracterizado por sua interatividade e atratividade, destaca-se por

sua acessibilidade e clareza, sendo facilmente compreensível por uma ampla gama de públicos, especialmente por aqueles interessados em identificar suas áreas de interesse profissional.

Figura 3: Página inicial Vestibular C



Fonte: Representação gráfica do tema (2024)

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir, serão apresentados os requisitos funcionais e não funcionais necessários para o desenvolvimento da aplicação proposta. Os requisitos têm como objetivo garantir o alinhamento do sistema com as necessidades dos usuários e com os objetivos estratégicos da instituição.

Posteriormente, as telas principais desenvolvidas são apresentadas, proporcionando uma visão clara sobre as funcionalidades da aplicação e como atendem aos requisitos levantados. O desenvolvimento dessas telas reflete as demandas identificadas durante o processo de levantamento de requisitos e visa otimizar a interação com os usuários, além de assegurar a eficiência na gestão dos dados coletados e processados pelo sistema.

4.1 REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS

4.1.1 Requisitos Funcionais

- Cadastro e Autenticação de Usuários: o sistema deve permitir a autenticação dos gestores para acesso a funcionalidades administrativas.

- Aplicação do Teste Vocacional: o sistema deve permitir a realização de um teste vocacional gamificado, onde as questões serão apresentadas de forma aleatória.
- Geração de Relatórios Estratégicos: o sistema deve ser capaz de gerar relatórios detalhados para os gestores acadêmicos, com base nos resultados do teste, para análise da demanda por cursos.
- Relatórios devem incluir dados sobre o desempenho dos candidatos e a preferência por áreas de estudo.
- Interatividade e *Feedback* Imediato: o sistema deve proporcionar *feedback* imediato ao candidato durante a realização do teste, utilizando a gamificação para aumentar o engajamento.
- O sistema deve permitir a interação com elementos de jogos, como pontos, desafios e recompensas.
- Facilidade de Navegação: o sistema deve ser intuitivo e fácil de navegar, permitindo que os candidatos acessem rapidamente as informações necessárias para realizar o teste.
- Acesso aos Resultados do Teste: o sistema deve permitir que os candidatos visualizem seus resultados ao final do teste, indicando as áreas de cursos mais adequadas ao seu perfil.

4.1.2 Requisitos Não Funcionais

- Desempenho e Escalabilidade: o sistema deve ser capaz de processar múltiplos usuários simultaneamente, sem comprometer o desempenho.
- O sistema deve ser escalável, permitindo que novas funcionalidades possam ser adicionadas no futuro sem grandes mudanças estruturais.
- Segurança de Dados: o sistema deve garantir a proteção dos dados pessoais dos usuários, seguindo as regulamentações de privacidade e segurança de dados.
- Compatibilidade: a aplicação deve ser compatível com navegadores web modernos, como Google Chrome, Firefox e Safari.
- Usabilidade: a interface do usuário deve ser simples e de fácil utilização, com design intuitivo e uma experiência de usuário agradável.

- O sistema deve possuir instruções claras sobre como navegar e realizar o teste.
- Disponibilidade e Confiabilidade: o sistema deve ter alta disponibilidade, com tempos mínimos de inatividade.
- O sistema deve ser confiável, garantindo que os dados não sejam corrompidos ou perdidos durante a utilização.
- Manutenibilidade: o código do sistema deve ser bem documentado, permitindo manutenções e atualizações futuras sem dificuldades.

4.2 DESENVOLVIMENTO DO TESTE VOCACIONAL

Para promover o engajamento dos participantes, este estudo disponibiliza aos gestores acadêmicos de cada área, o desenvolvimento de questões relevantes aos respectivos segmentos dos cursos. Considerando a gamificação no contexto educacional em que o autor Seabra (2018) destaca a relevância da gamificação para promover o engajamento e a motivação na conclusão de atividades, neste estudo as questões são apresentadas de forma aleatória e gamificada, promovendo uma experiência mais envolvente para o usuário. A cada 5 perguntas respondidas, um desafio aleatório será exibido, com o objetivo de manter o engajamento do usuário ao longo do teste vocacional.

Após a conclusão, a interface mostrará as áreas de interesse de acordo com as respostas fornecidas e exibirá informações úteis sobre os cursos correspondentes, bem como detalhes sobre as inscrições no vestibular. Paralelamente, os gestores acadêmicos terão acesso a relatórios detalhados e poderão consultar os dados dos participantes, segmentados por área de curso, oferecendo uma visão estratégica para a gestão acadêmica.

As primeiras telas que serão exibidas a seguir compõem a parte administrativa do teste, criado para gerenciar o sistema de maneira dinâmica. A Figura 4 apresenta a tela de login do painel administrativo do sistema.

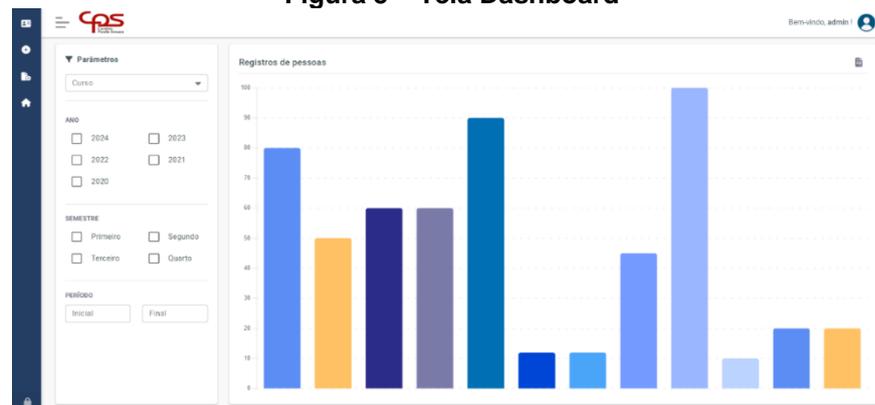
Figura 4 – Tela de Login Administrativo



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 5 demonstra a tela principal do painel administrativo, exibindo um *dashboard* com as informações dos testes realizados e as opções para realização de consultas dentro do sistema. Gestores acadêmicos poderão utilizar filtros por parâmetros dos cursos ou área de atuação, ano, semestre e período. O *dashboard* indicará os registros de respostas por curso.

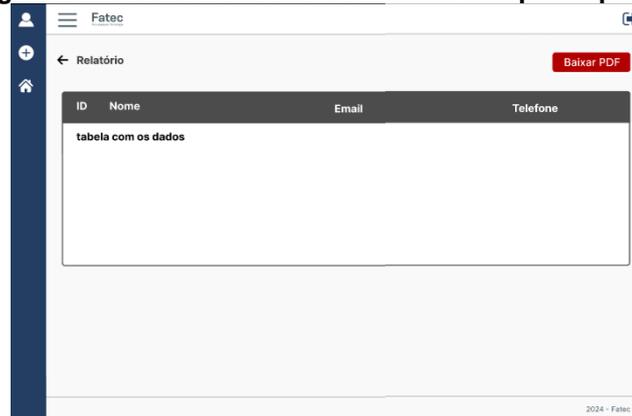
Figura 5 – Tela Dashboard



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 6 apresenta uma interface de consulta que organiza os dados dos participantes do teste vocacional por área de curso, disponibilizando informações relevantes para os gestores acadêmicos. Essa estrutura facilita o contato com os candidatos, permitindo a divulgação de orientações específicas sobre o vestibular. Antes de realizar o teste, os participantes devem fornecer dados como nome, e-mail e telefone, além de consentir com o uso dessas informações, o que possibilita uma comunicação mais eficiente e direcionada para a gestão acadêmica.

Figura 6 – Tela de consulta aos dados dos participantes



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 7 apresenta a interface para registros das perguntas do teste vocacional. As perguntas serão desenvolvidas pelos gestores acadêmicos de cada área. Os *templates* serão fixos e o sistema permitirá a edição das perguntas para futuras atualizações.

Figura 7 – Tela para edição das perguntas para o teste vocacional



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 8 apresenta a interface para edição dos cursos oferecidos pela Instituição de Ensino. Esta área será útil para alocação de novos cursos quando necessário.

Figura 8 – Tela de cadastro de cursos



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 9 destaca a interface para iniciar o Teste Vocacional. Nesta área os dados dos participantes serão solicitados conforme mencionado anteriormente.

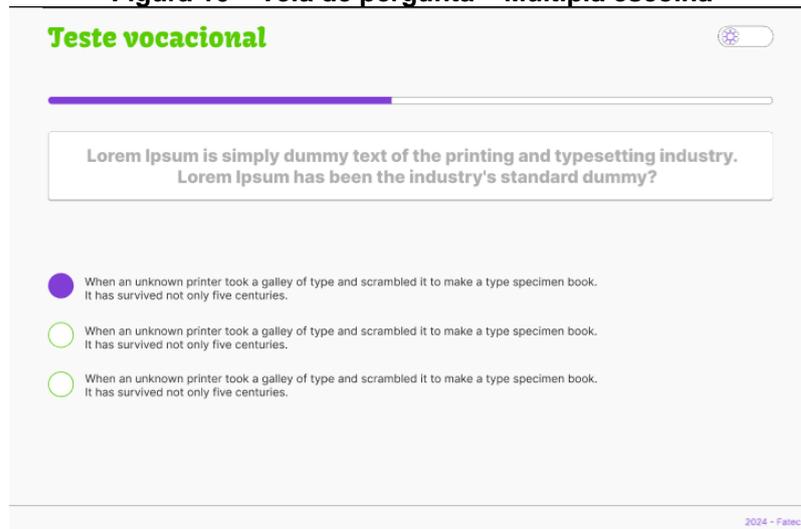
Figura 9 – Tela de início do cadastro vocacional



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 10, um dos 5 formatos que será utilizado para exibição das perguntas durante o teste, essa é a forma mais comum em formato de um questionário.

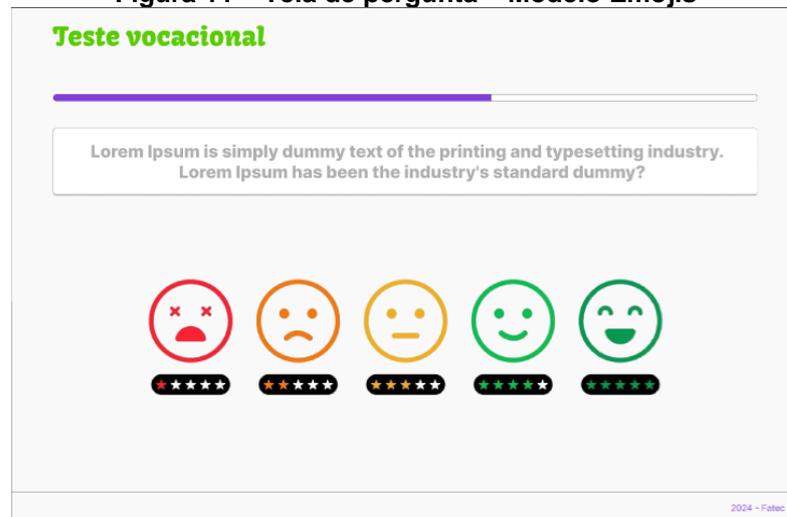
Figura 10 – Tela de pergunta – Múltipla escolha



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 11 apresenta as perguntas em um formato de satisfação através do uso de emojis de acordo com a concordância do respectivo assunto.

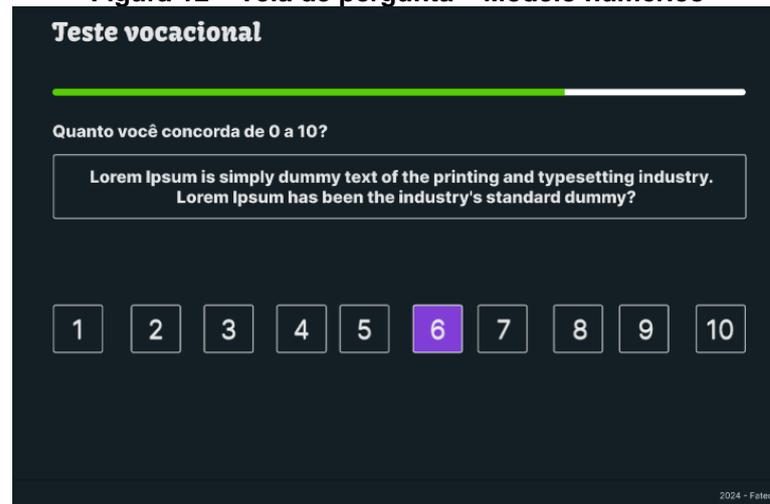
Figura 11 – Tela de pergunta – Modelo Emojis



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 12 apresenta o modo *dark* ativo na interface, o formato das perguntas neste modelo é a caixa de seleção.

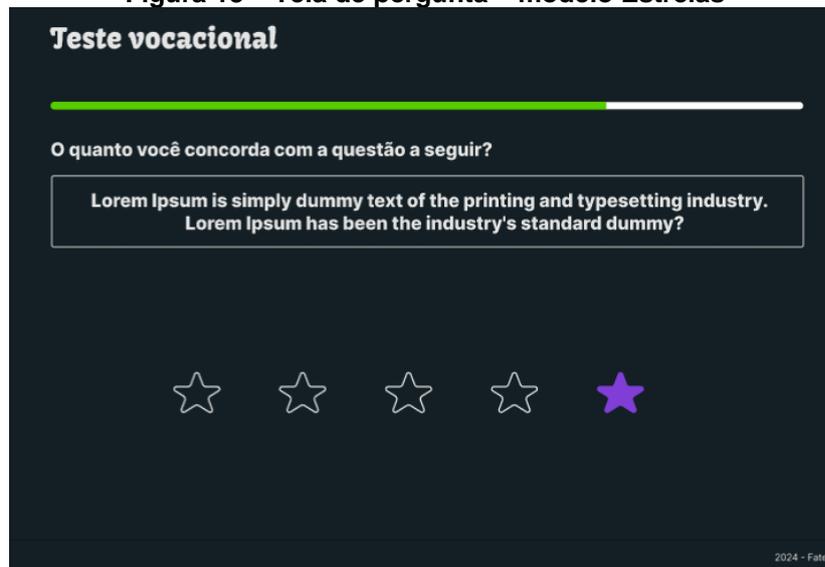
Figura 12 – Tela de pergunta – Modelo numérico



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 13 apresenta o modelo com padrão estrela, que varia de acordo com a satisfação do usuário.

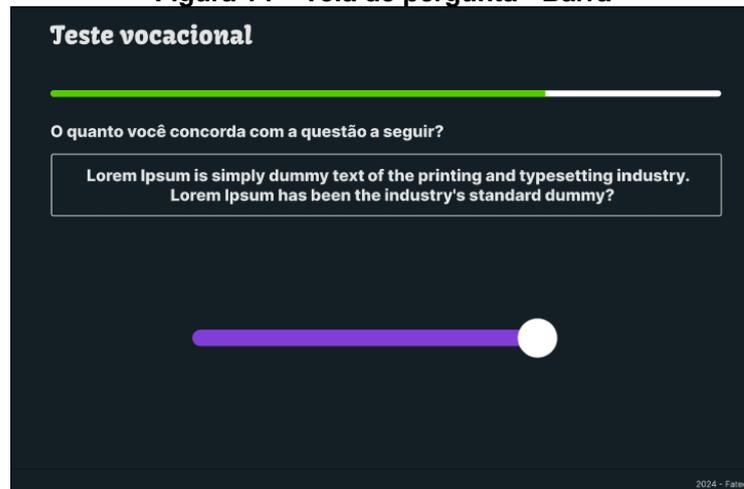
Figura 13 – Tela de pergunta – modelo Estrelas



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 14 tem como formato das perguntas, uma barra de nível, onde o usuário regula a concordância pelo tema de forma dinâmica.

Figura 14 – Tela de pergunta - Barra



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A Figura 15 exibe o resultado do teste, que mostra qual o curso o usuário está mais apto de acordo com o perfil identificado no teste vocacional. Juntamente, são exibidos os cursos que a Fatec disponibiliza e as informações da área em que o usuário se enquadra.

Figura 15 – Interface para exibição do resultado do Teste vocacional



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Em comparação aos *sites* analisados, este estudo propõe uma abordagem diferenciada permitindo que gestores acadêmicos desenvolvam questões específicas para diferentes segmentos de cursos de forma aleatória e gamificada. Esse formato busca aumentar o engajamento dos participantes, tornando a experiência mais interativa e dinâmica, que pode potencializar a eficácia do teste vocacional e melhorar a estratégia de captação de alunos.

A coleta e análise de dados fornecem informações estratégicas para aprimorar a comunicação com candidatos e a divulgação de cursos. Além disso, as interfaces

administrativas foram projetadas para otimizar a gestão e garantir a relevância do teste vocacional por meio de atualizações contínuas. Os resultados orientam os usuários aos cursos mais adequados e oferecem *insights* sobre os interesses da comunidade acadêmica, fortalecendo a conexão entre estudantes e instituições de ensino.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo propôs um modelo de teste vocacional gamificado voltado para auxiliar a gestão acadêmica na promoção e divulgação dos cursos oferecidos, ao mesmo tempo em que oferece aos estudantes uma experiência personalizada e interativa. Ao permitir que gestores de cada área selecionem questões pertinentes ao segmento dos cursos, o modelo busca alinhar os interesses dos candidatos com as ofertas acadêmicas de forma eficiente.

A apresentação aleatória das questões, intercalada com desafios gamificados, visa aumentar o engajamento dos usuários, tornando o processo mais dinâmico e envolvente. Além disso, a coleta de dados, mediante o consentimento dos participantes, proporciona à gestão acadêmica a oportunidade de realizar um acompanhamento estratégico, utilizando relatórios detalhados que segmentam os resultados por áreas de interesse. Esse recurso oferece uma base sólida para ações de divulgação e orientação sobre o vestibular.

A solução proposta, embora desenvolvida para o contexto específico deste estudo, possui flexibilidade para ser adaptada e ampliada para outras instituições de ensino, oferecendo um modelo eficiente para a captação e orientação de novos estudantes em diferentes contextos educacionais.

Com isso, a proposta contribui tanto para a tomada de decisão dos candidatos quanto para a otimização das estratégias de captação de estudantes, fortalecendo o vínculo entre a instituição e os futuros ingressantes. Em futuras implementações, sugere-se a análise dos impactos dessa abordagem sobre a taxa de conversão de candidatos em matriculados, além da exploração de novos elementos interativos que possam intensificar o engajamento e a assertividade do teste vocacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRYAN, HIEBERT. (2009). ***Raising the profile of career guidance: educational and vocational guidance practitioner***. International Journal for Educational and Vocational Guidance, 9(1):3-14. doi: 10.1007/S10775-008-9152-X.

Descomplica. **Teste Vocacional**. Disponível em: <https://descomplica.com.br/faculdade/teste-vocacional/>. Acesso em: 05 de Abril de 2024.

FARIA, M. A., & MELO, A. P. (2015). **Gamificação na educação: Um estudo de caso em uma instituição de ensino superior**. Revista Brasileira de Educação a Distância, 18(1), 1-17.

FIEB - **Fundação Instituto de Educação de Barueri**. Disponível em: <https://fiieb.edu.br/>. Acesso em: 05 de Abril de 2024.

HELLER, D. (2014). **Orientação profissional: Teoria e prática**. Porto Alegre: Artmed.

HUSEINOVIĆ, L. ***The effects of gamification on student motivation and achievement in learning English as a foreign language in higher education***. MAP Education and Humanities, 2023. DOI: 10.53880/2744-2373.2023.4.10.

SENA, J., BEZERRA, F. OLIVEIRA, p. (2022). **Estratégia de gestão: possibilidades da tecnologia da informação e comunicação para o desenvolvimento acadêmico**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, 8(5):189-210. doi: 10.51891/rease.v8i5.5506.

OLIVEIRA, D. A. (2018). **Tecnologias de Informação para Gestão e Relatórios: Um Guia Prático para Gestores**. São Paulo: Editora Atlas.

RICHARDSON, T. J. (2017). **Pesquisa exploratória: Uma abordagem estratégica para a investigação qualitativa**. Porto Alegre: Artmed.

SPIENDLER, S. RODRIGUEZ, Y. (2023). ***Professional guidance and career planning***. Health and Society, 3(01):88-119. doi: 10.51249/hs.v3i01.1167

SEABRA, A. C., & CARVALHO, C. F. (2018). **Gamificação em educação: Uma revisão sistemática da literatura**. Revista Brasileira de Aprendizagem por Projetos, 5(10), 1-22.

Sispono. **Importância dos Sistemas de Informação na Gestão de Empresas** Disponível em: <https://www.sispono.com.br/a-importancia-dos-sistemas-de-informacao-na-gestao-de-empresas#:~:text=Com%20os%20sistemas%20de%20informa%C3%A7%C3%A3o,melhorar%20o%20controle%20de%20qualidade>. Acesso em: 21 de maio de 2024.

SILVEIRA, A. C., & COCCO, S. L. (2018). **Métodos de pesquisa em ciências sociais: Uma abordagem qualitativa e quantitativa**. Rio de Janeiro: Editora FGV.

SILVA, L. **Estudio sobre la Orientación Vocacional y Profesional - Escojas**. 2016. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias - Lisboa- Portugal. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/pee/a/jPzg8gXT8QjXVhrZWcNC43y/#ModalTutors>. Acesso em: 10 out. 2024.

SILVA, M. A. (2017). **Psicologia vocacional e orientação de carreira: Teoria e prática**. São Paulo: Cengage Learning.

SOUSA, E. **Gestão Educacional e Inovação: o uso das plataformas digitais na escola**. 2020. Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação – Universidade Católica Portuguesa, Porto, 2020. Disponível em:
<https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/33053/1/202705641.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2024.

TURBAN, E., VOLONINO, L., EVERS, A., BRODBECK, A (2013). **Tecnologia da Informação para Gestão: Em Busca do Melhor Desempenho Estratégico e Operacional**. Editora : Bookman; 8ª edição. ISBN-10: 8582600143.

UNIP – **Universidade Paulista**. Disponível em: <https://www.unip.br/>. Acesso em: 05 de Abril de 2024.

VITALII, D; IHOR, U. **Psychological and Pedagogical Determinants of Career Guidance in the Context of the Tasks of the New Ukrainian School**. *Naukovi zapiski*, 2022.