

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

KAROLINE APARECIDA ELIAS DE CARVALHO

**USO DE METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM: GAMIFICAÇÃO NO
ENSINO DA ADMINISTRAÇÃO APLICADA AO ENSINO MÉDIO
PROFISSIONALIZANTE**

PIÚMA

2022

KAROLINE APARECIDA ELIAS DE CARVALHO

**USO DE METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM: GAMIFICAÇÃO NO
ENSINO DA ADMINISTRAÇÃO APLICADA AO ENSINO MÉDIO
PROFISSIONALIZANTE**

Trabalho de Conclusão apresentado à Coordenadoria do Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Práticas Pedagógicas, do Instituto Federal do Espírito Santo - Campus Piúma, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas.

Orientador: Gabriel Domingos Carvalho

PIÚMA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C331g

Carvalho, Karoline Aparecida Elias de

Uso de metodologias ativas de aprendizagem: gamificação no ensino da administração aplicada ao Ensino Médio Profissionalizante. / - 2022.

34 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Gabriel Domingos Carvalho.

TCC (Pós Graduação) Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Piúma, Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Práticas Pedagógicas, 2022.

1. Ensino Médio Profissionalizante. 2. Gamificação. 3. Metodologias ativas 4. Rotinas organizacionais.I. Carvalho, Gabriel Domingos II. Título IV. Instituto Federal do Espírito Santo.

CDD:373.24

Bibliotecário/a: Wagner Ayrão de Castro CRB1-DF nº 1761



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESPÍRITO SANTO
Autarquia criada pela Lei no. 11.892, de 29 de dezembro de 2008

ATA DE DEFESA DE TRABALHO FINAL DE CURSO VIA WEB CONFERÊNCIA

Ata de Defesa de Trabalho Final de Curso para concessão do Grau de Especialista pelo Curso de Pós-Graduação Lato Sensu Práticas Pedagógicas do Instituto Federal do Espírito Santo.

Piúma-ES. Data da Defesa: 04 de julho de 2022.

Candidato: Karoline Aparecida Elias de Carvalho

Orientador: Exemplo: Prof. Dr. Gabriel Domingos Carvalho

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Silvio José Trindade Alvim (membro interno)

Profª. Esp. Liliane Rodrigues de Albuquerque Alvim (membro externo)

Título do Trabalho: USO DE METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA ADMINISTRAÇÃO APLICADA AO ENSINO MÉDIO PROFISSIONALIZANTE

Hora de Início: 17:30

Link da apresentação virtual: <https://meet.google.com/xap-wnyp-fhy>

Em sessão pública, após exposição de cerca de 20 minutos, o candidato foi arguido oralmente pelos membros da banca, tendo como resultado:

() APROVAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO FINAL POR UNANIMIDADE

() APROVAÇÃO SOMENTE APÓS SATISFAZER AS EXIGÊNCIAS QUE CONSTAM NA FOLHA DE MODIFICAÇÕES NO PRAZO FIXADO PELA BANCA (NÃO SUPERIOR A TRINTA DIAS)

() REPROVAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO FINAL

NOTA DA BANCA: 85

RESULTADO: Aprovado.

Na forma regulamentar foi lavrada a presente ata, que será assinada pelos membros da banca via SIPAC.

Piúma-ES. Data da Defesa: 04 de julho de 2022.



Emitido em 04/07/2022

ATA DE DEFESA Nº 4/2022 - PIU-CCPPRG (11.02.28.01.07.02)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 16/12/2022 12:08)

GABRIEL DOMINGOS CARVALHO
PROFESSOR DO ENSINO BASICO TECNICO E TECNOLOGICO
PIU-CCPPRG (11.02.28.01.07.02)
Matrícula: 2821609

(Assinado digitalmente em 16/12/2022 12:22)

SILVIO JOSE TRINDADE ALVIM
PROFESSOR DO ENSINO BASICO TECNICO E TECNOLOGICO
PIU-CCEP (11.02.28.01.08.02.03)
Matrícula: 181875

(Assinado digitalmente em 16/12/2022 12:10)

LILIANE RODRIGUES DE ALBUQUERQUE ALVIM
ASSINANTE EXTERNO CPF: *****.541.036-****

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sipac.ifes.edu.br/documentos/> informando seu número: **4**, ano: **2022**, tipo: **ATA DE DEFESA**, data de emissão: **16/12/2022** e o código de verificação: **3b2ebba0c7**

RESUMO

Este trabalho aborda o uso de metodologias ativas de aprendizagem do tipo gamificação no Ensino Médio Profissionalizante em relação à disciplina de administração de empresas. O objetivo principal consiste em elaborar uma proposta de intervenção pedagógica a partir do aplicativo *Kahoot!*[®] que serve para a elaboração de jogos online no formato de *quiz* – perguntas e respostas. Os objetivos específicos apresentados são: identificar na literatura o uso da gamificação no ensino médio profissionalizante e propor o uso de um jogo online voltado para o tema de rotina organizacional e administração de empresas. O problema de pesquisa abordado é: De que forma o uso da gamificação contribui com o preparo do estudante do ensino médio para o mundo do trabalho? A abordagem metodológica está baseada na pesquisa bibliográfica e na revisão de literatura dos principais teóricos que discutem as metodologias ativas e a gamificação. A fonte de dados sugerida para a proposta de intervenção pedagógica a ser utilizada na implantação da proposta pedagógica desse trabalho deve ser extraída da plataforma *Kahoot!*[®]. O professor também poderá usar como fonte de coleta de dados o ambiente da sala de aula. Os dados coletados serão analisados através da autoavaliação onde os estudantes poderão identificar os pontos fortes e fracos em relação à proposta pedagógica. Deverão também ser analisados a partir das fichas de acompanhamento, relatórios, fóruns de discussão onde será registrado o desenvolvimento do estudante, segundo critérios prévios estabelecidos, durante o processo educativo. Baseado na elaboração da proposta de intervenção pedagógica espera-se que o aprendizado segundo o uso de metodologias ativas aplicadas a partir da ferramenta de gamificação no ensino médio profissionalizante, tenha significância no sentido de aprimorar a participação em grupos, o raciocínio lógico e a autoavaliação dos estudantes.

Palavras-chave: Ensino Médio Profissionalizante, gamificação, metodologias ativas, rotinas organizacionais.

ABSTRACT

This work addresses the use of active gamification-type learning methodologies in Vocational High School in relation to the discipline of business administration. The main objective is to develop a proposal for a pedagogical intervention based on the Kahoot!© application, which is used to create online games in the form of a quiz – questions and answers. The specific objectives presented are: to identify in the literature the use of gamification in vocational high school and to propose the use of an online game focused on the theme of organizational routine and business administration. The research problem addressed is: How does the use of gamification contribute to the preparation of high school students for the world of work? The methodological approach is based on bibliographic research and literature review of the main theorists who discuss active methodologies and gamification. The suggested data source for the pedagogical intervention proposal to be used in the implementation of the pedagogical proposal of this work must be extracted from the Kahoot!© platform. The teacher can also use the classroom environment as a source of data collection. The collected data will be analyzed through self-assessment where students will be able to identify the strengths and weaknesses in relation to the pedagogical proposal. They should also be analyzed from the follow-up sheets, reports, discussion forums where the student's development will be recorded, according to previously established criteria, during the educational process. Based on the elaboration of the pedagogical intervention proposal, it is expected that learning according to the use of active methodologies applied from the gamification tool in vocational high school, has significance in the sense of improving participation in groups, logical reasoning and self-assessment of students.

Keywords: Vocational High School, didactic games, active methodologies, organizational routines.

SUMÁRIO

1INTRODUÇÃO	14
1.1 O PESQUISADOR E SEU CONTEXTO	14
1.2 APRESENTANDO A PESQUISA	15
1.3 PROBLEMA DE PESQUISA	16
1.4 JUSTIFICATIVA	16
1.5 HIPÓTESES	17
1.6 OBJETIVOS	17
1.6.1 Objetivo Geral	17
1.6.2 Objetivos Específicos	17
2REFERENCIAL TEÓRICO	18
3PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	27
4 METODOLOGIA	27
5 DISCUSSÃO DOS DADOS	30
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	35

1 INTRODUÇÃO

1.1 O PESQUISADOR E SEU CONTEXTO

No tocante a minha formação acadêmica, elucido que na busca das minhas memórias quando era criança na fase inicial de aprendizagem o meu ensino foi lúdico e motivacional, pois criava peças de teatro, dança e desenhos. Já na minha fase de ensino médio o método de ensino modificou-se radicalmente, pois foi adotado o modelo tradicional de ensino e aprendizado em que o professor é visto como o transmissor de conteúdos e os estudantes assistem passivamente sem questionar o que está sendo ensinado. Nessa fase da minha formação tinha a aplicação de provas discursivas e de múltiplas escolhas, e em algumas vezes tínhamos que elaborar trabalhos em grupos com apresentação de cartazes construídos em papel de cartolina, pois na época não se fazia uso de meios eletrônicos em sala de aula. A não ser na disciplina de língua portuguesa e literatura quando esporadicamente era reproduzido algum filme que contextualizasse essa temática, nas outras disciplinas era adotado somente o modelo tradicional de ensino.

Nessa ótica, quando ingressei no superior o método de ensino e aprendizado seguia o modelo tradicional, no entanto, o professor por vezes instigava a discussão em sala de aula com o intuito de promover o pensamento crítico nos estudantes. A propósito, o curso que realizei na graduação foi Administração Pública Bacharelado, embora tenha ingressado pelo curso de origem de Letras e Inglês e tendo cursado dois anos desse curso decidi mudar, pois não estava me identificando com a proposta do curso. Optei pela mudança para o curso de administração pública, pois já tinha feito o curso técnico em administração de empresas e tinha me identificado com a área, também já realizei cursos nas áreas de informática e língua inglesa no nível básico e intermediário. No período da universidade fui monitora do Ambiente Virtual de Aprendizagem por três anos e meio, realizava tarefas de tutoria tanto para professores quando para estudantes e administrava salas de aulas virtuais, no sentido de orientar professores nas criações de provas, fóruns, debates etc.

No meu penúltimo período de faculdade tive a oportunidade de lecionar em uma escola estadual para turmas que faziam parte do módulo integral integrado. Para essas turmas lecionava as disciplinas de administração e informática, a partir dessa oportunidade percebi que além de gostar de administrar também passei a gostar da prática educacional, por isso

estava em busca de algum curso na área da educação onde pudesse aprofundar os meus conhecimentos nessa área.

Dentro desse contexto, a partir do curso de Pós-graduação em Práticas Pedagógicas tenho vivenciado a descoberta de teorias e práticas que podem ser adotadas em sala de aula pelo professor. A respeito desse assunto, tenho me identificado com a teoria do humanismo em especial com a prática pedagógica da abordagem centrada na pessoa de Carl Rogers. Pretendo pesquisar como essa vertente contribui para o desenvolvimento do aprendizado do estudante, pois a partir da minha vivência em sala de aula pude notar que ao adotar o modelo tradicional de aprendizagem pouco pude de fato ensinar, pois os estudantes não se mostraram motivados a aprender, no entanto em alguns momentos tentei inovar no método de ensino e os estudantes se interessam mais pelo conteúdo, porém destaco que como não tinha conhecimento e também não tinha as habilidades necessárias não obtive os resultados esperados que tinha planejado.

Dessa forma, este trabalho busca identificar como a teoria do humanismo, influencia o processo de ensino e aprendizagem do educando, tendo como objetivo apresentar uma proposta de intervenção pedagógica que possa ser aplicada pelo educador em turmas de ensino médio profissionalizante, levantando-se assim um olhar a respeito das práticas tradicionais em comparação com a teoria humanista sobre o vislumbre de Carl Rogers.

1.2 APRESENTANDO A PESQUISA

O assunto que será desenvolvido nesse trabalho trata da gamificação como recurso didático voltado para Ensino Médio Profissionalizante, a partir de intervenção pedagógica humanista. A utilização de recursos tecnológicos como os jogos se faz necessária em sala de aula visto que os meios digitais têm evoluído constantemente e os estudantes são diretamente influenciados por esse fator. Sendo assim, o professor ao adotar metodologias ativas por meio do uso de ferramentas digitais se aproxima do estudante e da forma como eles se comunicam em ambientes fora de sala de aula.

Além disso, ao fazer essa abordagem utilizando uma intervenção pedagógica que esteja voltada para o estudante o professor demonstra preocupação à formação de sujeitos críticos,

capazes de fazer escolhas, de iniciativas próprias, de reconhecer a contribuição dos outros a partir de uma formação autônoma (COSTA E FERNANDES, 2010, p.24).

Como professora, pretendo elaborar uma proposta de intervenção pedagógica que faça uso de jogos juntamente com a abordagem humanista de Carl Rogers. Essa motivação procede, pois já tive uma experiência em sala de aula com adolescentes no uso de animações voltados para o ensino profissionalizante da disciplina de administração de empresas.

Portanto, o objetivo deste trabalho consiste em elaborar uma proposta de intervenção pedagógica a partir do uso do aplicativo *Kahoot!*[®], que é uma plataforma *on line* livre, que permite elaboração de *quizzes* – jogos de perguntas e respostas. Nesse *quiz* serão estruturadas questões relacionadas às rotinas organizacionais das empresas e a partir das respostas serão verificados os pontos fortes e fracos a serem trabalhados em sala de aula.

1.3 PROBLEMA DE PESQUISA

Diante da evolução das tecnologias educacionais, das metodologias de ensino e das práticas pedagógicas, justifica-se o seguinte questionamento: De que forma o uso da gamificação contribui com o preparo do estudante do ensino médio para o mundo do trabalho?

1.4 JUSTIFICATIVA

As tecnologias digitais são relevantes no sentido de que podem estimular a utilização de recursos tecnológicos como meios de intervenções pedagógicas, promovendo a inovação, como por exemplo o uso de metodologias ativas de aprendizagem. Portanto, a partir da perspectiva desse trabalho, que é a elaboração de uma intervenção pedagógica do tipo gamificação, ressalta-se que “o jogo apresenta-se como uma ferramenta importante para o desenvolvimento do campo cognitivo humano ao estimular a cooperação, resolução de problemas, engajamento, compreensão e aplicação de regras, além do raciocínio lógico” (BARBOSA; SILVA, 2014, p.9).

1.5 HIPÓTESES

O uso de metodologias ativas, como a ferramenta de gamificação e o estímulo para aprendizagem no ensino profissionalizante, estimula a aprendizagem e a produção de conhecimento por parte dos estudantes.

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo Geral

Apresentar uma proposta de intervenção pedagógica que possa ser aplicada pelo educador em turmas de ensino médio profissionalizante, em disciplinas específicas da área de Administração de Empresas, a partir do uso da plataforma *Kahoot!*[®], numa perspectiva de metodologia ativa do tipo gamificação.

1.6.2 Objetivos Específicos

- a) Identificar na literatura o uso da gamificação no ensino médio profissionalizante;
- b) Propor o uso de um jogo online voltado para o tema de rotina organizacional e administração de empresas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CAPÍTULO SOBRE TENDÊNCIA PEDAGÓGICA

Em princípio, se faz ponderar a respeito de qual a perspectiva educacional que tenho em relação as minhas práticas pedagógicas, contudo, para contextualizar sobre esse assunto é essencial nortear o modo como compreendo o objetivo da educação. Pois bem! Tenho como entendimento que a educação vai além do processo de transmitir conteúdos, o conhecimento se forma no sujeito quando este busca dentro si a motivação, o interesse em saber. O professor age como facilitador demonstrando o caminho a ser percorrido e deixa de ser o centro no processo de ensino e aprendizagem passando assim, a construir o conhecimento com os educandos. Ressalto que em alguns momentos procurei inovar, porém, sem ter o conhecimento necessário de qual instrumento fazer uso, logrei os resultados esperados. Desta maneira pondero que diante de todo o processo de aprendizagem do curso de Pós-Graduação em Práticas Pedagógicas, em virtude disso.

De acordo com a teoria pedagógica centrada na pessoa, tendo o seu principal estudioso o psicólogo norte-americano Carl Rogers (1902 - 1987), as potencialidades que essa vertente apresenta são a valorização do desenvolvimento e a autorrealização do sujeito psicológico, tendo a escola como suporte para esse desenvolvimento. Para Rogers a aprendizagem pode ser “experiential” ou “significativa”, pois, “a aprendizagem se promove de forma que envolve a pessoa como um todo no aspecto sensível e cognitivo sendo autoiniciada o *self*” (COSTA; FERNANDES, 2020, p.23). Para Rogers, o *self* significa o autoconceito, é a percepção de si e da realidade pela própria pessoa. Em razão disso, a abordagem centrada na pessoa está orientada tendo como objetivo a formação de sujeitos críticos na perspectiva de se criar, uma nova sociedade onde tenha os princípios da liberdade e humanidade presentes nas relações interpessoais.

Sobre esse aspecto, entendo que ao valorizar o sujeito psicológico é esperado que se aumentem as possibilidade de criarmos sujeitos críticos em relação a si mesmos e ao ambiente ao qual estão inseridos. Pois, os sujeitos críticos são capazes de pensar por si mesmos, fomentar teorias, promover discussões a respeito de um assunto modificando ou construindo novos conhecimentos que de algum modo provocam impacto na sociedade como um todo. Além do mais, sujeitos críticos desenvolvem uma relação consigo mesmos, se tornam

autônomos e conseguem se orientar de forma positiva diante dos problemas e obstáculos que possam surgir no decorrer de suas vidas. Em relação, aos materiais de conteúdo pondera-se, portanto que “os materiais de conteúdos, didáticos e os sistemas avaliativos são desenvolvidos tendo em vista um objetivo final que é o de criar um ambiente propício ao desenvolvimento psicológico, interior, do self do estudante” (ZANETTI, 2021, p.41). Destaca-se, assim, que os materiais didáticos a serem aplicados em sala de aula são orientados para a interação de várias formas entre educador e educandos. Esses materiais podem ser: discussão em sala de aula, aula expositiva, documentários, visitas a ambientes e outros meios que facilitem a aprendizagem guiada.

Além disso, em relação ao papel do docente, a base se constrói na relação do diálogo e da negociação entre professor e estudante, onde professor adota a postura de aceitar os educandos da forma que eles são, os respeitando, deixando que eles expressem os seus sentimentos, promovendo, assim, um ambiente em sala de aula livre de pressões e tensões fomentando um ambiente democrático de aprendizado.

Segundo Costa e Fernandes (2020, p.25), “para Rogers os objetivos dos alunos e das alunas devem estar em primeiro lugar, os educadores devem perguntar aos educandos quais são os objetivos de cada um em relação à disciplina e aos poucos formar um currículo que ampare as necessidades da classe”. A propósito, os objetivos educacionais estão orientados para os objetivos pessoais dos educandos que norteiam todo o planejamento do curso e a formação do currículo, pois os conhecimentos dos estudantes são valorizados no processo de aprendizagem. Ademais, para Rogers (1902 - 1987), o processo de avaliação na abordagem centrada na pessoa é praticado através da autoavaliação. Por esse meio de autoavaliação o educando avalia se a meta de aprendizagem, a experiência e outros aspectos relacionados à aprendizagem de fato alcançaram os objetivos propostos. Pelo exposto, a abordagem centrada na pessoa enfatiza o educando como centro no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, essa abordagem tem alguns pontos limitantes em relação a sua implementação. Primeiro é necessário que o educador seja autêntico ao ensinar, transmita o seu verdadeiro “eu” em sala de aula, de pessoa para pessoa, contudo, para atingir esse grau de autenticidade para alguns educadores pode ser um processo muito difícil visto que muitos estão acostumados com as relações tradicionais de ensino onde esse tipo de relação não tem relevância. Outro ponto a ser considerado, diz respeito ao método de avaliação, essa

abordagem faz uso da autoavaliação, que pressupõe que o estudante seja capaz de se auto avaliar e responder por ele mesmo se de fato o que foi ensinado foi aprendido, como consequência alguns estudantes encontram dificuldades nesse método avaliativo, pois ao não serem avaliados do modo tradicional e não obterem uma nota final podem sentir que não aprenderam nada quando de fato aprenderam mas não capazes de perceber isso, pois, estão também acostumados como os métodos tradicionais de avaliação.

2.2 CAPÍTULO SOBRE TEORIA DE APRENDIZAGEM

Durante a disciplina de Processos de Ensino e Aprendizagem foram apresentadas várias vertentes de teorias de aprendizagem que podem ser adotados pelo educador em sala de aula. Dentro desse contexto, a Teoria Humanista foi a que eu mais me identifiquei, pois essa teoria considera o estudante no processo de ensino e aprendizagem como a parte mais importante. Além disso, já tive algumas pequenas experiências em âmbito universitário de professores que adotaram o método de autoavaliação e nessas disciplinas eu consegui aprender mais, contudo não tinha a pressão de decorar um conteúdo para tirar uma nota boa, a intenção da avaliação era observar se de fato os estudantes tinham aprendido.

A Teoria Humanista surgiu a partir da Terapia Centrada no Cliente elaborada por Carl Rogers (1902 - 1987), onde ele analisou o indivíduo, sua mente, suas emoções, suas relações pessoais, ou seja, diversos aspectos que constituem o ser humano. Sendo assim, a abordagem humanista prioriza a autorrealização do educando valorizando o seu *self* que é o autoconhecimento a partir do sujeito cognitivo, para isso, o ambiente escolar deve ser livre de pressões internas e externas, “o estudante deve ser exposto às situações de experimentação prática para que consiga desenvolver por si mesmo a autoaprendizagem, contudo, o professor deve adotar uma postura de facilitador guiando o estudante quando necessário para o autoconhecimento” (COSTA; FERNANDES, 2020, p.25).

No tocante à abordagem centrada na, pessoa, essa se preocupa com a aprendizagem significativa do estudante. Em suma, a aprendizagem significativa é aquela que o estudante consegue relacionar o conhecimento adquirido com os conhecimentos que já possuía, esse tipo de aprendizagem está relacionado à motivação que o estudante tem para responder a novas descobertas. A propósito, Rogers “aponta alguns elementos envolvidos nessa

aprendizagem que são: pessoal, autoiniciada, difusa, auto avaliativa e significativa” (YOSHIMURA, 2020, p.48).

A aprendizagem significativa, ou melhor, a aprendizagem de algo se torna significativa, quando o estudante não necessita perguntar “*para que vou usar isso na minha vida?*”, “quando o estudante aprende um conteúdo novo e tem ciência de que aquilo possui alguma aplicação em sua vida, seja direta ou indiretamente” (MOREIRA, 1999, p.142).

Sendo assim, justifico a minha escolha por essa abordagem, pois o foco não está somente na transmissão de conteúdos, está voltada para o estudante no modo como ele irá escolher aprender quais métodos serão utilizados a partir da liberdade de escolha. Quando lecionei para uma turma do ensino médio de uma escola pública no ano de 2019 no módulo integrado, adotei o método de ensino e aprendizagem tradicional na disciplina de Administração de Empresas, percebi que poucos estudantes tinham interesse em aprender, porém, quando adotei um método de aprendizado que eles poderiam escolher os meios foi o que aprender obtive uma resposta melhor, a disciplina que eu lecionei tentando utilizar esse método era de informática. Ressalto, no entanto, que na época não tinha conhecimento de métodos alternativos, pois, desconhecia a teoria de Carl Rogers por isso não obtive sucesso com a minha turma.

Nessa disciplina de informática propus aos estudantes alguns conteúdos eles poderiam escolher quando aprender e qual meio de comunicação utilizar. Sendo assim realizei pequenas adaptações ao decorrer do curso e notei que a motivação deles ia aumentando gradativamente e como método de avaliação fiz uma demonstração de digitação, ergonômias computacionais, que são conceitos básicos relacionados ao uso do computador e sistemas operacionais, solicitemos para que eles fizessem algumas atividades observando o que tinha ensinado cada um do seu modo particular, assim que eles começavam as atividades ia observar os prováveis erros pedia para eles corrigirem, porém sem apontar que o que eles estão fazendo era um erro, como professora observava a postura do corpo das mãos e eles entendiam o sentido do aprendizado como o modelo prático, diferentemente da outra disciplina que eu lecionava para eles que era administração de empresas, onde eu abordava o método tradicional, por fim percebi que o comportamento deles mudava em relação ao método que eu utilizava.

Além do mais, à medida que eles evoluíam na aquisição de conhecimentos alguns estudantes foram capazes de por si mesmos perceber que de fato estavam aprendendo e ainda alguns foram capazes de ensinar os colegas que tinham um pouco mais dificuldade. Esclareça-se assim, que embora não conhecesse a teoria obtive alguns sucessos com essa abordagem. No entanto, para alguns estudantes esse modelo pode não ser o ideal até porque os educandos podem encontrar dificuldades em buscar o conhecimento e sem a ajuda constante do professor, se sentem perdidos. Teve momentos que tive que ficar ao lado do estudante, adotando o método tradicional esperando que ele fizesse a atividade ou entendesse o conteúdo. Com relação a essas limitações, percebo que o professor precisa de conhecimento aprofundando da teoria para conseguir estabelecer alternativas no projeto pedagógico, destaca-se, no entanto, que a teoria da aprendizagem humanística confere liberdade para o educador ele tem autonomia para realizar as modificações necessárias sempre que possível. Por conseguinte, em relação às dificuldades que encontrei pretendo primeiro conhecer em profundidade a teoria humanística, porém, entendo que conhecer as outras vertentes das teorias de ensino aprendizagem se faz necessário para o que o plano pedagógico não seja rígido e limitado na formação do conteúdo e do currículo escolar.

2.3 CAPÍTULO SOBRE PRÁTICA PEDAGÓGICA DA PESQUISA

Segundo Verdum (2013, p. 94), “prática pedagógica é a construção do conhecimento sendo vista como um processo realizado por ambos os atores: professor e estudante, na direção de uma leitura crítica da realidade”. Ainda conforme a autora:

A aula se constitui num espaço-tempo onde transitam diferentes histórias, formando uma teia de relações, em que conflitos, encontros e desencontros acontecem assim como possibilidades de construir a capacidade humana, mediada por relações dialógicas (VERDUM, 2013, p.94).

Como ressalta Souza (2004, p. 4), a partir do campo das múltiplas dimensões da prática pedagógica (professor, estudante, metodologia, avaliação, relação professor e estudantes, concepção de educação e de escola), compreende-se, que a conjuntura da sociedade é fundamental para o entendimento da escola e da ação do professor.

Diante do exposto, contextualiza-se o que são metodologias ativas de ensino, pois nesse trabalho será adotada a metodologia ativa da gamificação. Metodologias ativas, segundo

Berbel (2011, p.29), “são processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas”, com a finalidade de encontrar soluções para um problema. Portanto, o professor deve ser o facilitador ou orientador como propõe Rogers na teoria humanista orientando o estudante na busca de conhecimentos para atingir os objetivos estabelecidos.

Sendo assim, a partir da metodologia ativa da gamificação, será proposta a implementação de um *quiz* online onde o estudante irá responder questões de múltipla escolha sobre Administração de Empresas sobre o tema rotinas organizacionais.

2.4 CAPÍTULO SOBRE O CONTEÚDO A SER TRABALHADO NA PESQUISA

A administração conduz as organizações de forma integrada, de modo a atingir os objetivos comuns, que visam à produção de bens e serviços. Segundo Trigueiro e Marques (2014, p. 16), “uma organização é toda e qualquer atividade que reúne pessoas em busca de determinados fins, seja o lucro ou a realização de um projeto social”.

Dentro do contexto das empresas destacam-se os princípios da eficiência, eficácia e efetividade. A eficiência é entendida como a capacidade de “fazer as coisas direito, o administrador eficiente é visto como aquele que consegue maior produtividade ou desempenho em relação à quantidade de insumos utilizados para a sua execução”. Já a eficácia é compreendida como a capacidade de “fazer as coisas certas”, uma organização eficaz significa que ela está atingindo os objetivos propostos. Por fim, a efetividade representa o equilíbrio entre a eficiência e a eficácia.

Conforme Trigueiro e Marques (2014, p. 32), em relação às funções que podem ser exercidas pelos administradores ressalta-se:

Em qualquer que seja a organização privada ou pública ou do terceiro setor, pelo menos quatro funções devem ser desempenhadas por um administrador: planejamento, organização, liderança e controle das atividades organizacionais. Essas funções estão inter-relacionadas e coordenadas de forma a atingir os objetivos e elas dependem umas das outras.

A partir da contextualização das funções que podem ser exercidas pelo administrador, o conteúdo a ser trabalhado na proposta de intervenção pedagógica é a Administração de Empresas especificamente voltado para as rotinas organizacionais (RO), das organizações.

As rotinas organizacionais podem ser entendidas como metas de desempenho que promovem mecanismos de controle e base para replicação; repositórios de memória organizacional, em que a organização se recorda ao fazer rotinas específicas por determinados indivíduos diante de determinados estímulos (CHERMAN e PINTO, 2016, p.419).

Em outras palavras as RO fazem parte da execução, adaptações e mudanças das atividades. Conforme ressalta Cherman e Pinto (2016, apud FELDMAN, p.419), as rotinas devem ser encaradas como um fluxo que abarca uma ampla gama de pensamentos, sentimentos e ações que os indivíduos experimentam quando trabalham.

Diante disto, nota-se a importância do conhecimento a respeito da organização e das funções do administrador para os sujeitos que pretendem seguir carreira na administração de empresas, portanto a aplicação de um jogo pode despertar nos estudantes a motivação em busca de conhecimentos e práticas sobre o tema proposto.

2.5 CAPÍTULO SOBRE A TECNOLOGIA EDUCACIONAL UTILIZADA NA PESQUISA

De acordo com (HEINSFELD e PISCHETOLA, 2019, p.2), “em face às mudanças e desafios presentes no ambiente escolar destaca-se o esforço global na elaboração de políticas públicas com o objetivo de ampliar o uso das tecnologias digitais”. Em outras palavras, as políticas públicas visam garantir a infraestrutura apropriada ao acesso às tecnologias digitais e à internet, bem como a formação de professores e o ajuste do currículo escolar (SELWYN, 2011). Segundo Santos (2014, p. 161), contextualiza as tecnologias educativas como sendo:

Instrumentos facilitadores do processo de ensino aprendizagem utilizados como meio de transferência de conhecimento, propiciando ao indivíduo a participação em um momento de troca de experiências conducente ao aprimoramento de habilidades.

Ressalta, Leite (1995, p. 162), “a tecnologia educacional representa uma opção filosófica de atuação no sistema educacional, e têm por finalidade a renovação da educação

através do desenvolvimento de um processo educativo de qualidade”. Ainda segundo Leite (1995, p.163), o conceito de tecnologia educacional pode ser entendido como:

Maneira sistemática de planejar, desenvolver e avaliar o processo total do ensino aprendizagem em termos de objetivos específicos, baseada em pesquisa sobre aprendizagem humana e comunicação e empregando uma combinação de recursos humanos e não humanos a fim de realizar uma instrução mais efetiva.

Sendo assim, o uso de tecnologias educativas amplia as oportunidades e a participação dos estudantes em sala aula, portanto o professor consegue a partir dessa ferramenta promover no ambiente escolar a troca e construção de conhecimentos de forma conjunta com os estudantes.

Além disso, a partir do Plano Nacional de Educação 2014-2024, instituído pela Lei nº13. 005/2014, que é um documento de planejamento do setor educacional que visa orientar o desenvolvimento das políticas públicas em educação ao longo do decênio considera-se Heinsfeld e Pischetola (2019, p.7), em relação às tecnologias educacionais e pedagógicas o seguinte trecho:

[...] incentivar o desenvolvimento, selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio e incentivar práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem asseguradas à diversidade de métodos e propostas pedagógicas, com preferência para softwares livres e recursos educacionais abertos, bem como o acompanhamento dos resultados nos sistemas de ensino em que forem aplicadas.

Nesse contexto, a tecnologia educacional utilizada nessa pesquisa são os jogos *online*. Para contextualizar sobre assunto se faz necessário descrever o que é a gamificação e como essa ferramenta tecnológica pode ser utilizada pelo professor em sala de aula. O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras que sejam livres ou obrigatórias. Para Tolomei (2017, p. 148), o jogo digital:

É um subconjunto de diversão e de brincadeiras, mas como uma estruturação que contém um ou mais elementos, tais como: regras, metas ou objetivos, resultado e *feedback* conflito/ competição/ desafio/ oposição/ interação/ representação e enredo.

Nesse sentido, os sujeitos da era digital cresceram juntamente com a revolução digital e os jogos digitais são considerados como forma de lazer e construção da cultura, pois os jogos motivam de diferentes maneiras, à medida que o sujeito avança nas fases e adquire recompensas e supera os desafios.

Do ponto de vista de Tolomei (2017, p.150),

A gamificação consiste na utilização de elementos dos jogos tais como estratégias, pensamentos e problematizações sendo assim, fora do contexto dos jogos os professores podem promover a aprendizagem, motivar os estudantes na solução de problemas e ainda provocar a interação entre os indivíduos.

Em razão disso, torna-se relevante o incentivo na utilização de tecnologias educacionais para que o ensino se aproxime da realidade do estudante, por conseguinte, através de um jogo computacional, o educador consegue atingir objetivos educacionais (LOPES, 2010, p.88). Nesse cenário temos a gamificação como ferramenta de apoio educacional. Em outras palavras, segundo Tolomei (2017, p. 147), “os jogos, de maneira em geral, surgiram nas sociedades como forma de iniciar o trabalho em grupo e de explicar o uso de ferramentas e artefatos para as crianças e jovens”.

Em suma, a utilização de jogos promove o desenvolvimento das atividades cognitivas nos sujeitos (SOBREIRA; VIVEIRO; D’ABREU, 2017, p. 78), sendo assim, “o professor ao utilizar os jogos como meios de ensino promove no estudante um aprendizado significativo e motivacional que irá inspirar o estudante em novas descobertas e experimentos dentro do ambiente escolar”. Pondera-se ainda que “o recurso computacional deva ser considerado como um facilitador das dificuldades docentes encontradas em sala de aula” (LOPES, 2010, p.88).

3 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

A intervenção pedagógica sugerida para o educador a partir desse trabalho é a utilização da plataforma *Kahoot!*[®], que permite a elaboração de jogos no formato de pergunta e respostas - *quiz*. O *Kahoot!*[®] pode ser utilizado como uma ferramenta de aprendizado baseado em jogos no formato de testes de múltipla escolha que permitem que possam ser acessados por meio de um navegador de internet ou por meio do aplicativo *Kahoot!*[®] baixado gratuitamente das lojas de aplicativos dos dispositivos móveis (CARVALHO e PAIVA, 2021). Esta ferramenta está disponível na web, de fácil acesso, manutenção, boa usabilidade e adaptável para dispositivos móveis, sendo possível criar perguntas de múltipla escolha, que envolvam cálculos ou conceitos teóricos (CASTILHO, SARAIVA, NOGUEIRA, 2020). Carvalho e Paiva (2021) consideram que o uso de jogos na plataforma *Kahoot!*[®], para o ensino de terminologias e conceitos complexos, que muitas vezes não condizem com a realidade dos estudantes, pode estimular a percepção e a participação desses como agentes ativos na construção do conhecimento nessas áreas trabalhadas.

5 METODOLOGIA

5.1 METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia adotada para este trabalho é do tipo pesquisa exploratória e qualitativa, na qual foi realizado um levantamento bibliográfico, por meio de uma busca de informações e dados disponíveis em publicações, livros, teses e artigos de origem nacional realizados por outros pesquisadores acerca do tema.

Segundo Dias (2000, p.1), “a pesquisa qualitativa caracteriza-se, principalmente, pela ausência de medidas numéricas e análises estatísticas, examinando aspectos mais profundos e subjetivos do tema em estudo”.

Os métodos qualitativos são menos estruturados, proporcionam um relacionamento mais longo e flexível entre o pesquisador e os entrevistados, e lidam com informações mais subjetivas, amplas e com maior riqueza de detalhes do que os métodos quantitativos (DIAS, 2000, p.1).

A partir da pesquisa qualitativa têm-se como possibilidade de uso três abordagens que são: exploratória, fenomenológica e clínica. A abordagem deste trabalho é a exploratória que pode ocorrer em duas situações distintas segundo Dias (2000, p.2),

Primeiro como um teste-piloto de um questionário ou quando o objetivo é estimular o próprio pensamento científico, por meio da concepção mais aprofundada de um problema e geração de novas idéias ou hipóteses a serem testadas em pesquisas futuras.

Inicialmente será apresentado aos estudantes os principais conceitos sobre o que é uma empresa, a estrutura de uma empresa e quais são rotinas organizacionais que fazem parte de uma empresa seja ela privada ou pública. Após esse momento, será aplicado um questionário em forma de jogo utilizando-se plataforma *Kahoot!*[®].

Para abordar os principais conceitos e termos escolhidos, sugere-se a sequência didática apresentada a seguir, que contém 10 perguntas, elaboradas a partir dos conceitos básicos previstos (Tabela 2).

Ao planejar atividade, devem ser considerados os recursos materiais, temporais e pessoais disponíveis. Para a aplicação do jogo, é necessário o uso de um computador e um projetor multimídia, para se projetar de forma ampliada a tela com as questões, para que simultaneamente os estudantes possam participar do jogo. A aplicação do jogo pode ser feita em laboratório de informática, utilizando-se os computadores conectados à internet para acessar à plataforma *on line* do *Kahoot!*[®] ou mesmo em sala de aula equipada com projetor multimídia, sendo que neste caso os estudantes precisarão baixar o aplicativo *Kahoot!*[®] em smartphone ou tablet e, fazer uso de rede de internet sem fio (CARVALHO e PAIVA, 2021).

Para as pesquisas bibliográficas, foram utilizados o Catálogo de Teses e Dissertações da Capes e o Portal de Periódicos Capes, utilizando como filtro os termos “Gamificação”, “Ensino Médio Profissionalizante” e “Rotinas Organizacionais”. Foram utilizados trabalhos com data de publicação nos últimos cinco anos – de 2016 a 2021, da área de conhecimento da Educação (Tabela 1).

Tabela 1: Total de trabalhos selecionados para a pesquisa bibliográfica.

Temas buscados	Catálogo de Teses Dissertações da Capes	Portal de Periódicos Capes
Gamificação	7	64
Ensino Médio Profissionalizante	1509	110
Rotinas Organizacionais	22	73

Fonte: elaborado pela autora (2022).

5.2 LOCUS E SUJEITOS DA PESQUISA

O local a ser aplicada a atividade são os ambientes escolares, tanto de instituições de ensino públicas e privadas sendo elas municipais, estaduais e federais. O público-alvo previsto são estudantes do ensino médio profissionalizante que façam parte dos níveis de ensino integral e concomitante. Os laboratórios de informática, as salas de aulas e os ambientes virtuais serão utilizados como meios e instrumentos de ensino e aprendizagem para aplicação da atividade. A disciplina a ser trilhada é a Administração de Empresas partindo do tema rotinas organizacional.

Tabela 2. Estruturação do *quiz* a ser utilizado pelo professor no site do *Kahoot!*[®]

Pergunta	Assertiva	Distratores
Qual o papel principal que o Administrador deve desempenhar nas organizações?	planejamento	desatenção; despender gastos; negligência
Quais são os objetivos de uma organização?	produção de bens e serviços	produção de mão de obra; produção de materiais de consumo; alta rotatividade
O que é eficiência?	fazer as coisas direito	fazer o mais rápido possível; economia de recursos; gestão de erros
O que é gestão de tempo?	planejar as tarefas e o tempo para concluí-las	gastar o máximo de tempo para executar uma tarefa; aceitar as interrupções sempre; fazer as tarefas de forma aleatória
O que são rotinas organizacionais?	metas de desempenho	dados estáticos; auditoria; fiscalização
O que é controle gerencial?	processo de influência dentro da organização	usado para controle de materiais; usado pela gerência no controle das informações; é um autocontrole da organização

O que é memória organizacional?	todo conhecimento criado dentro da organização	é a memória de dados; é a memória de organizar os objetos; é a memória obsoleta da organização
Qual a definição de cultura organizacional?	conjunto de hábitos e crenças estabelecidos por meio de normas e valores e compartilhados pelos integrantes de uma empresa.	conjunto de regras rígidas de uma organização que devem ser seguidas por todos; é o termo utilizado para definir as diferentes culturas individuais de cada integrante da organização; é o meio pelo qual a organização controla a cultura individual de cada colaborador.
Qual é o conceito de organização?	é a forma de um sistema que se estabelece para atingir os resultados pretendidos.	é o protocolo rígido de uma empresa; é o modo de organizar por cores e tamanhos; é um grupo formado por pessoas sem intenção de atingir objetivos.
Qual o conceito de hierarquia?	é a distribuição de poderes dentro de uma instituição	é uma distribuição irregular de poder; é o conceito de quem está na no nível mais baixo tem mais poder; é a ideia de que os níveis de poderes são desconectados dentro da organização

Fonte: elaborado pela autora (2022).

5.3 INSTRUMENTOS DE COLETA E PRODUÇÃO DE DADOS

A plataforma *Kahoot!*[®] fornece alguns instrumentos e indicadores para coleta de dados. O professor que conduzirá a atividade também poderá usar como fonte de coleta de dados o ambiente da sala de aula. Recomenda-se utilizar os seguintes recursos e instrumentos de coleta de dados a partir da plataforma *Kahoot!*[®]:

- Verificação do questionário a partir da coleta do *feedback*;
- Levantamento dos relatórios visuais das questões do jogo, que demonstram o desempenho da aula, identificando as questões difíceis que precisam de acompanhamento e reforço;
- Participação em tempo real dos jogos *online*;
- Participação em sala de aula durante a atividade;
- Autoavaliação do estudante após realização da atividade.

5.4 METODOLOGIAS DE ANÁLISE DE DADOS

O *Kahoot!*[®] permite que, ao final da atividade, o jogador faça uma avaliação, podendo qualificar como ele se sentiu ao realizar a atividade, se aprendeu algo e se a recomenda. Após as aplicações do jogo é recomendado avaliar o mesmo com o objetivo de compreender a percepção dos estudantes sobre as técnicas e metodologias aplicadas, bem como conhecer as opiniões, expectativas e percepções dos estudantes sobre as situações vivenciadas (CARVALHO e PAIVA, 2021).

Os dados coletados serão analisados de forma qualitativa, de modo a identificar se os estudantes conseguiram compreender os conhecimentos propostos e verificar como eles se sentiram ao participar da atividade, por meio da autoavaliação, podendo-se assim identificar os pontos fortes e fracos em relação a proposta pedagógica.

6 DISCUSSÃO DOS DADOS

O uso da plataforma de aprendizagem baseada em jogos - *Kahoot!*[®], é uma possibilidade para verificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os termos e conceitos a serem estudados, bem como evidenciar a importância e a aplicação destes nas diferentes áreas de atuação profissional. Além disso, pode auxiliar o professor a alcançar sucesso no processo de ensino aprendizagem dos educandos, uma vez que a complexidade de termos e conceitos abordados nessas disciplinas exige que os professores inovem nos seus métodos de ensino (CARVALHO e PAIVA, 2021).

Carvalho e Paiva (2021) propõem que por meio do uso de jogos, os estudantes de diferentes áreas técnicas têm a oportunidade de trabalhar o conhecimento sobre termos e conceitos específicos, de forma a buscar a contextualização e a aplicação destes na atuação dos profissionais das diversas áreas multidisciplinares. Sendo assim, os dados coletados deverão ser discutidos com os estudantes em forma de debate e, a partir disso, apontar os resultados da autoavaliação onde os estudantes poderão demonstrar o que de fato aprenderam e como aprenderam e, além disso, indicar possíveis adaptações na intervenção pedagógica.

Portanto, “o professor pode adotar os seguintes parâmetros de avaliação em relação ao quiz proposto”, de acordo com os autores Trigueiro e Marques (2014, p.16):

1º) em relação à primeira pergunta, espera-se que o aluno seja capaz de compreender qual a função que um administrador tem em uma organização na assertiva dessa questão pode se considerar ainda que o administrador deve saber controlar, organizar e liderar uma organização;

2º) em relação à segunda pergunta, uma organização é toda e qualquer atividade que reúne pessoas em busca de determinados fins, seja o lucro ou a realização de um projeto social;

3º) a terceira pergunta visa compreender um dos três princípios da administração de empresas que é eficiência, eficácia e efetividade. A partir dessa pergunta o professor poderá analisar como os alunos entendem o conceito de eficiência e como este é utilizado nas organizações diretamente ligado às rotinas organizações;

4º) Na quarta pergunta busca-se verificar se o aluno compreende a teoria da gestão de tempo visto que é essa e de extrema importância nas organizações que trabalham com prazos e metas a serem atingidos;

5º) A respeito da quinta pergunta espera-se que o aluno seja capaz de compreender a importância das rotinas organizacionais dentro de uma empresa;

6º) A sexta pergunta traz uma reflexão importante sobre o conceito de mecanismos de controle adotado pelas rotinas organizacionais. Nessa questão o propósito é instigar o aluno a compreender o conceito de que o controle gerencial é o processo pelo qual os executivos utilizam para influenciar os colaboradores a obedecerem às estratégias adotadas dentro da organização;

7º) A sétima pergunta traz mais uma reflexão a respeito das rotinas organizacionais sendo que a memória organizacional é toda aquela informação criada durante toda a existência da organização como os mecanismos que são utilizados para a execução das tarefas, as tecnologias e responsabilidades de cada integrante da organização, essa memória se torna um acervo de conhecimento da organização;

8º) A oitava pergunta ressalta a importância da cultura organizacional sendo ela corporativa ou empresarial, pois, por meio dela a organização define o conjunto de hábitos e

crenças que serão firmados através de normas, valores, expectativas e atitudes que são compartilhados por todos os membros de uma organização;

9º) A nona pergunta reflete a importância do conceito de uma organização e do que ela representa para a sociedade como um todo;

10º) A décima pergunta visa compreender o conceito de hierarquia dentro de uma organização sendo que para o futuro administrador esse é um dos conceitos principais a ser entendido, porque a partir disto ele saberá qual posição irá ocupar na organização e a quem deve obedecer diretamente.

A utilização de TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), embora seja uma tarefa difícil aos docentes, devido às limitações estruturais e de jornada de trabalho, pode gerar grande interesse por parte dos discentes, principalmente com relação à interação dos estudantes com a dinâmica da metodologia. Alguns autores ao utilizarem o *Kahoot!*[®] como ferramenta de avaliação do conhecimento no ensino observaram que os estudantes se mostraram empolgados e participativos, o que não era observado durante a aplicação dos modelos tradicionais de avaliação. Esses autores relacionam essa empolgação à forma dinâmica e lúdica deste processo avaliativo mediado pela ferramenta do *Kahoot!*[®] (CASTILHO, SARAIVA, NOGUEIRA, 2020).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da elaboração da proposta de intervenção pedagógica espera-se que o aprendizado a partir do uso de metodologias ativas aplicadas em sala de aula com o suporte da ferramenta de gamificação no ensino médio profissionalizante, tenha significância no sentido de aprimorar a participação em grupos, o raciocínio lógico e a autoavaliação dos estudantes. Além disso, espera-se que o estudante tenha conhecimentos necessários caso queira seguir a carreira de administrador de empresas, pois terá adquirido conhecimentos básicos da profissão para que possa ser inserido no mercado de trabalho de forma profissional.

Além disso, o *quiz* proposto busca aprofundar os conhecimentos adquiridos em sala de aula, servindo de parâmetro para o professor analisar o aprendizado através da ferramenta digital. Entende-se que esse meio de ensino ainda é considerado por muitos alunos como um mecanismo inovador de aprendizado sendo pouco explorado pelos educadores. Portanto, ressalta-se o incentivo ao uso dessas tecnologias pelos professores para um aprendizado de aperfeiçoamento que possa aprimorar a forma de se adquirir novos conhecimentos para a vida profissional e acadêmica do aluno.

Conseqüentemente, espera-se que com essa intervenção pedagógica seja possível apresentar aos educadores uma abordagem da gamificação como forma de ensino aprendizagem, tendo por intuito promover um maior engajamento dos educandos. Pois, os jogos em sala de aula podem desenvolver variadas capacidades que auxiliem o aprendizado, a concentração, o raciocínio rápido e a ação e a interação entre professores e estudantes, pois a partir de um ambiente gamificado tem-se a perspectiva de que esse ambiente seja divertido e desafiador aos educandos.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, E.F. **Instrumentos de coleta de dados em pesquisas educacionais**. Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/~vera.carmo/Ensino_2013_2/Instrumento_Coleta_Dados_Pesquisas_Educacionais.pdf>. Acesso em: 21 de set. 2021.
- BERBEL, N.A.N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.
- CARVALHO, G. D.; VILELA PAIVA, M. A. USO DO APLICATIVO KAHOOT NO ENSINO DE CONCEITOS BÁSICOS EM PATOLOGIA E PARASITOLOGIA. **South American Journal of Basic Education, Technical and Technological**, v. 8, n. 2, p. 751-760, 2021.
- CASTILHO, W.S.; SARAIVA, L.M.; NOGUEIRA, F. R. A. A utilização do aplicativo Kahoot como metodologia de avaliação para inserção da física das radiações no ensino médio. **South American Journal of Basic Education, Technical and Technological**, v. 7 n. 1, p. 63-77, 2020.
- COSTA, C.M., FERNANDES, R.S. Aprendizagem Centrada na Pessoa: A Atualidade da Proposta Educacional de Carl Rogers. **Comunicações**, v. 27, n. 2, p. 21-40, 2020.
- CHERMAN, A.; PINTO, S. R. da R. Valoração do conhecimento nas organizações e sua incorporação nas práticas e rotinas organizacionais. **Revista Brasileira de Gestão de Negócios**, São Paulo, v. 18, n. 61, p. 416-435, jul. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbgn/a/WVzJcD98PGsYfTBjyC6Pf9F/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 08 jul. 2021.
- DIAS, CLÁUDIA AUGUSTO. Grupo focal: técnica de coleta de dados em pesquisas qualitativas. **Informação & Sociedade**, v. 10, n. 2, 2000.
- FERNANDES, J.C.L. Educação digital: utilização dos jogos de computador como ferramenta de auxílio à aprendizagem. **Fasci-Tech**, v.1, n. 3, p. 88-97, 2010.
- HEINSFELD, B.D., PISCHETOLA, M. O discurso sobre tecnologias nas políticas públicas em educação. **Educ. Pesqui.**, São Paulo, v. 45, e205167, 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/XPSDrBf4TFCSNzfxW9jMWww/?lang=pt>>. Acesso em: 27 jun. 2021.
- LEITE, L.S. Tecnologia Educacional é para todos? **Intercom**, v. XVIII, n. 1, p.162-166, 1995.
- MOREIRA, M. A. **Teorias da Aprendizagem**. São Paulo, EPU, 1999.
- SANTOS, M. Análise do conceito de tecnologia educacional em enfermagem aplicada ao paciente. **Revista Rene**, v. 15, n. 1, p. 158-65, 2014.
- SELWYN, NEIL. Educação e tecnologia: questões críticas. In: FERREIRA, Giselle Martins dos Santos; ROSADO, Luiz Alexandre da Silva; CARVALHO, Jaciara de SÁ (Org.).

Educação e tecnologia: abordagens críticas. Rio de Janeiro: SESES/Universidade Estácio de Sá, 2017. p. 85-103.

SOBREIRA, R.E.S., VIVEIRO, A. A., D'ABREU, V. Aprendizagem criativa na construção de jogos digitais: uma proposta educativa no ensino de ciências para crianças. **Tecné, Episteme e Didaxis**, v. 44, p. 71-88, 2018.

SOUZA, M.A. **Prática Pedagógica: Conceito, Características e Inquietações.** Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/242390174_PRATICA_PEDAGOGICA_CONCEITO_CHARACTERISTICAS_E_INQUIETACOES>. Acesso em: 14 jun. 2021.

TOLOMEI, B. V. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **Revista Científica em Educação a Distância**, v. 7, p. 145-156, 2017.

TRIGUEIRO, F.M.C.; MARQUES, N.A. **Teorias da Administração 1.** 3 ed. Florianópolis, CAPES: UAB, 2014.

VERDUM, P. Prática Pedagógica: o que é? O que envolve? **Revista Educação por Escrito**, v.4, n.1, 2013.

YOSHIMURA, G.K. RPG Humanista: **uma proposta de diálogo entre a aprendizagem centrada no estudante e os roteplaying games.** Dissertação mestrado – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas. São José do Rio Preto, 2020, p. 228.

ZANETTI NETO, G. **Tendências Pedagógicas.** Apostila Digital. Vitória: IFES, 2021.