

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
EM REDE NACIONAL
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAPÁ

THALITA JAMILLE BARBOSA MORAES

**O USO DO JOGO BINGO DO CONHECIMENTO NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM NO CURSO TÉCNICO EM LOGÍSTICA**

SANTANA - AP
2025

THALITA JAMILLE BARBOSA MORAES

**O USO DO JOGO BINGO DO CONHECIMENTO NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM NO CURSO TÉCNICO EM LOGÍSTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, *Campus* Santana, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica

Orientador: Prof. Dra. Maryele Ferreira Cantuária

SANTANA - AP

2025

Biblioteca Institucional - IFAP
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

- M827u Moraes, Thalita Jamille Barbosa
O uso do jogo bingo do conhecimento no processo de ensino
aprendizagem no curso Técnico em Logística
/ Thalita Jamille Barbosa Moraes - Santana, 2025.
74 f.
- Dissertação (Mestrado) -- Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia do Amapá, Campus Santana, Mestrado em Educação
Profissional e Tecnológica, 2025.
- Orientadora: Dra. Maryele Ferreira Cantuária.
1. Jogos. 2. Didática. 3. Ensino. I. Cantuária, Dra. Maryele Ferreira,
orient. II. Título.

THALITA JAMILLE BARBOSA MORAES

**O USO DO JOGO BINGO DO CONHECIMENTO NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM NO CURSO TÉCNICO EM LOGÍSTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, *Campus* Santana, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

COMISSÃO EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 MARYELE FERREIRA CANTUÁRIA
Data: 23/10/2025 11:05:30-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Maryele Ferreira Cantuária
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá
Orientador

Documento assinado digitalmente
 RAULLYAN BORJA LIMA E SILVA
Data: 20/10/2025 16:52:21-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Raullyan Borja Lima e Silva.
Instituto de Pesquisas Científicas e Tecnológicas do Estado do Amapá

Documento assinado digitalmente
 WILLIANS LOPES DE ALMEIDA
Data: 23/10/2025 06:50:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dr. Willians Lopes de Almeida
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Aprovado em: 20/08/2025.

THALITA JAMILLE BARBOSA MORAES

BINGO DO CONHECIMENTO

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, *Campus* Santana, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

COMISSÃO EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 MARYELE FERREIRA CANTUÁRIA
Data: 23/10/2025 11:05:30-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Maryele Ferreira Cantuária
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá
Orientador

Documento assinado digitalmente
 RAULLYAN BORJA LIMA E SILVA
Data: 20/10/2025 16:52:21-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Raullyan Borja Lima e Silva.
Instituto de Pesquisa Científicas e Tecnológica do Estado do Amapá

Documento assinado digitalmente
 WILLIANS LOPES DE ALMEIDA
Data: 23/10/2025 06:50:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dr. Willians Lopes de Almeida
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Aprovado em: 20/08/2025.

Dedico este trabalho aos meus queridos alunos do curso Técnico em Logística, que não apenas participaram desta pesquisa, mas também deram vida e significado a cada etapa do estudo. Esta dissertação é dedicada a vocês, que aceitaram o desafio de aprender de maneira diferente, mergulharam no jogo Bingo do Conhecimento e mostraram que o ensino pode ser mais dinâmico, envolvente e divertido.

AGRADECIMENTOS

Á Deus, por me conceder saúde, força e sabedoria durante toda esta jornada, iluminando meus caminhos e fortalecendo minha fé nos momentos de incerteza.

À minha filha, que, desde a sua chegada ao mundo, transformou completamente o meu olhar sobre a vida. Tudo passou a ser com você, por você e para você. Sua existência é minha maior motivação, minha luz diária e a razão mais forte para seguir lutando pelos meus sonhos.

Ao meu esposo, pelo grande incentivo à continuidade da minha trajetória acadêmica, por estar ao meu lado em cada etapa deste processo, pelos conselhos, pelas palavras firmes quando precisei ser chamada à atenção, e por acompanhar de perto cada conquista. Sua presença foi essencial para que eu chegasse até aqui.

Aos meus pais, por todo o apoio diário, especialmente no cuidado com minha filha, permitindo que eu seguisse firme nos estudos. A vocês, que sempre acreditaram que a educação é uma ferramenta poderosa de transformação, meu amor e gratidão eternos.

Ao meu irmão, por ser meu apoio nas atividades do dia a dia e por ser, com sua dedicação e esforço profissional, um verdadeiro exemplo a ser seguido. Sua ajuda silenciosa fez grande diferença.

Aos meus sogros, por estarem sempre prontos a auxiliar nas demandas com minha filha e por celebrarem com alegria cada passo da minha caminhada. Sinto-me verdadeiramente acolhida por vocês.

E, principalmente, à minha orientadora de pesquisa, Maryele, por sua escuta generosa, orientações sensíveis e pela confiança depositada em mim desde o início. Seu acompanhamento atento e cuidadoso foi indispensável para que este trabalho se concretizasse, compartilhar este percurso com você tornou tudo mais leve, significativo e inspirador.

À minha turma do mestrado ProfEPT 2023, por cada troca, aprendizado, parceria e incentivo ao longo desta caminhada, levo comigo memórias e amizades que marcam para sempre essa etapa da minha vida.

A todos, meu mais profundo e sincero agradecimento. Esta vitória é também de vocês.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo avaliar a aplicabilidade e os impactos do jogo didático Bingo do Conhecimento como ferramenta de ensino na disciplina de Fundamentos da Administração no curso técnico em Logística do IFAP – Campus Santana. O jogo em análise trata-se de uma adaptação do bingo convencional de sorteio de números, trazendo elementos dos conteúdos trabalhados em aulas. Fundamentado nos princípios da Educação Profissional e Tecnológica, o estudo considerou a necessidade de tornar o ensino mais dinâmico e atrativo, especialmente em disciplinas técnicas com conteúdos extensos e teóricos. Adotou-se uma metodologia de pesquisa de campo com abordagem quali-quantitativa, pautada nas estratégias da pesquisa-ação educacional técnica, envolvendo a aplicação do jogo em sala de aula e a análise de questionários aplicados a discentes e docentes. Para facilitar a apresentação e compreensão, o estudo está dividido em duas partes : a etapa 1 contemplou uma revisão bibliográfica de conceitos e práticas de jogos didáticos na educação, história e princípios da educação profissional e tecnológica, e a etapa 2 consistiu na aplicação prática do produto educacional, seguido de coleta e análise de dados. Os resultados demonstraram que os jogos são ferramentas eficientes de aprendizagem, destacando os fatores como motivação, engajamento, interação, cooperação e diversão. Observou-se ainda uma evolução significativa no desempenho acadêmico. A análise da opinião dos docentes revelou reconhecimento da importância dos jogos didáticos, embora muitos apontem limitações como falta de tempo, formação específica, recursos e motivação. O produto educacional desenvolvido mostrou-se viável, acessível e replicável em outras disciplinas do núcleo técnico e propedêutico, contribuindo para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras e humanizadas no contexto do ensino. Conclui-se que o uso planejado e contextualizado de jogos pode transformar a sala de aula em um espaço mais significativo e colaborativo, favorecendo a aprendizagem ativa e o protagonismo discente.

Palavras-chave: estratégias pedagógicas; ferramenta didática; ludicidade.

ABSTRACT

This study aimed to evaluate the applicability and impact of the educational game Bingo do Conhecimento as a teaching tool in the Fundamentals of Administration course, part of the technical program in Logistics at IFAP – Santana Campus. The game under analysis is an adaptation of conventional number-drawing bingo, incorporating content elements addressed in class. Grounded in the principles of Professional and Technological Education, the study recognized the need to make teaching more dynamic and engaging, particularly in technical subjects with extensive and theoretical content. A field research methodology was adopted, employing a qualitative-quantitative approach based on the strategies of technical educational action research. This involved the classroom implementation of the game and the analysis of questionnaires administered to students and teachers. For clarity and organization, the study is structured into two main parts: the first includes a literature review on the use of educational games, as well as the history and principles of Professional and Technological Education; the second comprises the practical application of the educational product, followed by data collection and analysis. The results demonstrate that educational games are effective learning tools, emphasizing factors such as motivation, engagement, interaction, cooperation, and enjoyment. A significant improvement in academic performance was also noted, with an increase in the number of students showing progress in their bimonthly grades. Teachers' feedback acknowledged the importance of educational games, although many pointed out challenges such as lack of time, specific training, resources, and motivation. The developed educational product proved to be viable, accessible, and replicable across other disciplines within both technical and general education curricula, contributing to the enhancement of innovative and humanized pedagogical practices. It is concluded that the planned and contextualized use of games can transform the classroom into a more meaningful and collaborative environment, fostering active learning and student protagonism.

Keywords: pedagogical strategies; didactic tool; playfulness.

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CEFET	Centro Federal de Educação Tecnológica
EBTT	Educação Básica Técnica e Tecnológica
EPT	Educação profissional e Tecnológica
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IFAP	Instituto Federal do Amapá
PPC	Plano pedagógico do curso
ProfEPT	Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1	A Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica (EPT)	12
2.2	O Instituto Federal do Amapá (IFAP) - Campus Santana	13
2.3	As contribuições de Vygotsky e Piaget na utilização de jogos didáticos	14
2.4	Jogos: conceito, origem e evolução	15
2.5	Jogos didáticos: jogando e aprendendo	19
2.6	Análise de jogos didáticos aplicados no ensino médio	21
2.6.1	Jogo 1: Dados orgânicos	21
2.6.2	Jogo 2: Mandala trigonométrica	23
2.6.3	Jogo 3: Matrix e a filosofia antiga	24
2.6.4	Jogo 4: Ciano quis	25
3	METODOLOGIA	27
3.1	Desenvolvimento da 1º etapa da pesquisa	29
3.2	Desenvolvimento da 2º etapa da pesquisa	30
3.2.1	Planejamento do jogo didático	31
3.2.2	Execução do Jogo didático	31
3.2.3	Descrição da execução do jogo	32
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	36
4.1	Compreensão dos discentes quanto a relação de jogos e aprendizado: análise do questionário pré-aplicação	36
4.2	Compreensão dos discentes quanto a relação de jogos e aprendizado: análise do questionário: Pós-aplicação	43
5	AValiação DO PRODUTO EDUCACIONAL	48
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
	REFERÊNCIAS	57
	APÊNDICE A - PRODUTO EDUCACIONAL	63
	APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO PRÉ-TESTE	64
	APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO PÓS –TESTE	67
	ANEXO A – APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA	71
	ANEXO B – EMENTA DA DISCIPLINA	72

1 INTRODUÇÃO

O uso de jogos como instrumentos didáticos tem se mostrado eficaz para tornar o aprendizado mais dinâmico, participativo e significativo. Conforme destaca Almeida (2003), ao proporcionar situações interativas, os jogos despertam o interesse dos estudantes e facilitam o acesso ao conhecimento de forma mais atrativa. Essa integração entre ludicidade e ensino vem contribuindo para a renovação das metodologias educacionais, permitindo que o processo de aprendizagem dialogue melhor com os desafios e características da educação contemporânea.

Azevedo (2012) observa que há, historicamente, uma distância entre a linguagem da escola e o universo dos jovens. Contudo, ele aponta que essa distância pode ser reduzida com o uso de ferramentas que aproximem os alunos dos conteúdos escolares e os jogos surgem como aliados nesse processo.

Considerando as inúmeras possibilidades, formas e modalidades que os jogos apresentam para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, esta pesquisa buscou investigar: Quais resultados pode-se obter ao incorporar jogos na prática pedagógica da disciplina de Fundamentos da Administração, visando o processo ensino aprendido?

Diante dessa perspectiva, o presente estudo apresentou, como objetivo principal, avaliar a aplicabilidade e os resultados do uso do jogo Bingo do Conhecimento como ferramenta didática na disciplina de Fundamentos da administração no Curso Técnico em Logística. Para isso, foram apresentados os fundamentos teóricos sobre o uso de jogos no contexto educativo, associados aos resultados de outros autores que utilizaram jogos como estratégia pedagógica. Posteriormente, foi realizada a aplicação do Bingo do Conhecimento em sala de aula e a análise dos efeitos dessa aplicação no desempenho e engajamento dos alunos.

A referida pesquisa justificou-se pela necessidade de se trabalhar ferramentas e estratégias inovadoras no processo educacional na busca por melhores resultados no ambiente de aprendizado, aprimorando a compreensão e retenção de conhecimentos, promovendo uma educação mais envolvente e eficaz. Portanto, o presente estudo é uma pesquisa de campo do tipo descritiva, organizada com estratégias de pesquisa-ação (planejar, agir, descrever e avaliar), utilizando-se de uma abordagem mista.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica (EPT)

A criação dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFs) no Brasil foi formalizada com a promulgação da Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008. Essa legislação consolidou a reestruturação de diversas instituições de ensino técnico e tecnológico, ampliando suas funções e estabelecendo uma proposta pedagógica mais integrada e emancipatória. Segundo Brasil (2008), os IFs passaram a ser instituições multicurriculares e de pluriensino, com autonomia administrativa, pedagógica e financeira, destinadas à formação integral de sujeitos historicamente marginalizados pelo sistema educacional brasileiro, com dimensão emancipatória.

Essa característica multi curricular dos refere-se à capacidade dos Institutos Federais de ofertarem diferentes níveis e modalidades de ensino, integrando desde a educação básica até a pós-graduação, articulando saberes e práticas formativas. Segundo Frigotto, Ciavatta e Ramos (2005), essa configuração rompe com o modelo tradicional de escola voltada para um único tipo de formação, permitindo a oferta de uma educação que considera as diversas dimensões do trabalho, da ciência, da cultura e da tecnologia.

A proposta integrada trata-se de uma concepção que supera o ensino fragmentado e valoriza a formação de sujeitos capazes de compreender e atuar criticamente no mundo. Segundo Leite (2020, p. 134) “a integração entre formação geral e técnica não deve se dar apenas na forma, mas também no conteúdo e no método, promovendo o diálogo entre os saberes e valorizando a experiência de vida dos estudantes”.

Sobre a dimensão emancipatória da educação, Della Fonte (2021, p. 92) defende que “a educação emancipatória é aquela que promove a autonomia intelectual, política e cultural dos sujeitos, possibilitando-lhes compreender e transformar a realidade na qual estão inseridos”. Essa proposta pressupõe, portanto, a criação de espaços pedagógicos que favoreçam o diálogo, a escuta ativa e a construção coletiva do conhecimento, com vistas à superação das relações de opressão.

Ciavatta (2012, p. 99) complementa essa discussão ao afirmar que a formação integrada e emancipatória está ancorada no conceito de omnilateralidade, que pressupõe o desenvolvimento das múltiplas potencialidades humanas. Em sua análise, “o trabalho pedagógico nos cursos integrados deve considerar a totalidade da formação humana e não apenas o atendimento imediato às demandas do mercado”. Assim, a educação profissional não pode ser pensada de maneira instrumental, mas como uma prática social que forma sujeitos críticos e comprometidos com a transformação da realidade.

Portanto, a proposta pedagógica que sustenta os Institutos Federais se insere em um projeto de sociedade mais justo e democrático. A educação integrada e emancipatória, ao articular a formação técnica e a formação geral, se propõe a enfrentar as desigualdades históricas do sistema educacional brasileiro, criando condições para que os sujeitos tenham acesso aos bens culturais, científicos e tecnológicos produzidos pela humanidade.

2.2 O Instituto Federal do Amapá (IFAP) - Campus Santana

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP), foi instituído em 2008 com a transformação do antigo Centro Federal de Educação Tecnológica (CEFET) de Macapá. Essa alteração foi um marco importante para a consolidação da educação profissional no estado. Sua criação respondeu a uma demanda histórica da população amapaense por uma formação técnica e tecnológica pública, gratuita e de qualidade, com enfoque nas especificidades socioculturais e ambientais da região amazônica.

O Campus Santana do IFAP, local de realização desta pesquisa, está situado no segundo município mais populoso do estado. Localizado a 17 quilômetros da capital, Macapá, e com cerca de 120 mil habitantes, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2018), o Campus Santana tem seu eixo aplicado na Gestão e Negócios, oferta cursos técnicos integrados, subsequentes, graduações e pós-graduações, contribuindo significativamente para a qualificação da mão de obra local e o fortalecimento da economia regional.

O modelo de ensino médio técnico integrado em tempo integral, oferecido pelo campus (foco desta pesquisa), constitui uma das mais expressivas concretizações da proposta de formação omnilateral. Essa modalidade permite que

o estudante curse, de forma articulada, a formação geral (propedêutica) e a formação técnica, proporcionando uma experiência educativa mais densa, significativa e crítica. Nesse contexto, a práxis educativa, conforme proposto por Freire (1987), ganha centralidade. Ela é compreendida como a ação reflexiva e transformadora, que articula teoria e prática em um movimento contínuo de reinvenção do mundo.

A permanência do aluno em tempo integral exige o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais estruturadas, que contemplem metodologias, ferramentas, projetos e estratégias didáticas. Della Fonte (2021) salienta que tais iniciativas contribuem para uma formação inclusiva, contextualizada e significativa, especialmente quando orientadas por princípios pedagógicos emancipatórios.

Nessa perspectiva, o uso de jogos didáticos, como o Bingo do Conhecimento, insere-se nesse contexto de inovação pedagógica. Tais instrumentos estimulam a participação ativa dos discentes, promovem a aprendizagem lúdica e favorecem o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e técnicas.

2.3 As contribuições de Vygotsky e Piaget na utilização de jogos didáticos

As contribuições das teorias de Jean Piaget e Lev Vygotsky são fundamentais para repensar e aprimorar as práticas pedagógicas aplicadas no ensino, sobretudo no ensino médio técnico da EPT, que tem como objetivo articular teoria e prática, formando alunos preparados tanto para os desafios do mundo do trabalho quanto para o desenvolvimento de uma consciência crítica.

Piaget (1999), ao estudar o desenvolvimento cognitivo, destacou a importância de considerar as fases cognitivas dos alunos no processo de aprendizagem, e no contexto do ensino médio técnico é imprescindível reconhecer que os estudantes apresentam diferentes estágios de desenvolvimento intelectual.

Nesse sentido, as práticas pedagógicas que valorizem a construção ativa do conhecimento, como os jogos didáticos, podem ser uma ferramenta eficaz para fomentar o processo de construção ativa do conhecimento. Ao se engajar em atividades que desafiam suas concepções prévias e exigem a resolução de problemas, os alunos tendem a avançar para estágios mais complexos de compreensão.

Vygotsky (1984) por sua vez, oferece uma perspectiva sociocultural do desenvolvimento cognitivo, enfatizando o papel das interações sociais e da mediação pedagógica. Sua teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) atribui ao professor o papel de mediador que viabiliza avanços cognitivos através de intervenções planejadas.

Os jogos didáticos, a exemplo do Bingo do Conhecimento, podem ser aplicados nesse contexto para potencializar a aprendizagem, impulsionando os alunos em direção à autonomia intelectual. Tais práticas não apenas promovem o domínio dos conteúdos técnicos, como também fortalecem a construção do conhecimento em colaboração com os pares e o professor.

A combinação das abordagens de Piaget e Vygotsky no uso de jogos didáticos, oferece uma perspectiva enriquecedora para o ensino técnico. Ao integrar as fases do desenvolvimento cognitivo (Piaget) com a mediação social e a interação (Vygotsky), pode-se visualizar um ambiente de aprendizagem que respeita as diferenças individuais, ao mesmo tempo em que promove a colaboração e o aprendizado coletivo. O uso de jogos permite que os alunos transitem de estágios iniciais de aprendizagem para níveis mais avançados, apoiados por sua interação com os colegas e pela mediação do professor.

2.4 Jogos: conceito, origem e evolução

A pesquisa do termo “jogo” no dicionário eletrônico Houaiss (2023), revela múltiplos significados, como: entretenimento, recreação, brincadeira, atividade submetida por regras, conjunto de peças ou cartas, diversão, disputa, competição. Etimologicamente, o vocabulário “jogo” tem suas raízes em *ludus*, posteriormente substituído por *jocu*, (substantivo masculino), com o sentido de gracejo. Pereira (2013) complementa essa concepção definindo o jogo como uma forma de entretenimento, uma brincadeira ou um passatempo que envolve a obediência a regras estabelecidas.

Salen e Zimmerman (2012) analisaram autores que abordaram a temática e concluíram que o jogo é definido por um sistema na qual os jogadores (pessoas que jogam) se envolvem em um conflito artificial, regido por regras, na busca de um mesmo objetivo, que implica em um resultado dinâmico e quantificável.

Huizinga (2000) explica que o jogo é uma atividade lúdica que está presente tanto nas relações humanas quanto nas relações animais. Quanto à importância do jogo para o processo formativo, o autor relata que o jogo só depende da vida e da consciência sobre a percepção sensorial para existir. Desde a infância até a vida adulta, o jogo possui um papel importante no desenvolvimento humano.

Em complemento, Huizinga (2000) segue a narrativa exemplificando que um jovem compreende a existência de objetivos a serem alcançados e tem a consciência necessária para respeitar as diretrizes definidas. Já um bebê, brinca com diferentes tipos de objetos, buscando sentir forma, textura, sabor e peso, o que contribui para o desenvolvimento de sua coordenação motora e sentidos.

Até mesmo os animais, como os cachorros, participam de jogos, eles perseguem uma bola atirada pelo seu dono, obedecendo a regras como não agir com violência e com o objetivo de agarrar a bola com os dentes.

Piaget (1975), reforça que o jogo é uma forma de entretenimento que proporciona momentos de diversão e prazer, além de contribuir para o desenvolvimento físico e mental. Portanto, é importante valorizar e incentivar essa atividade em todas as fases da vida.

Desde a Grécia e Roma antigas, os jogos têm sido utilizados como ferramentas educacionais. No entanto, foi apenas no século XX que eles começaram a ser valorizados como instrumentos de ensino.

Segundo Kishimoto (1995) esse reconhecimento foi impulsionado pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre a relação entre jogos e educação. Pesquisas em áreas como psicologia, fisiologia e sociocultural também desempenharam um papel importante no reconhecimento pedagógico dos jogos.

Conforme Elkonin (1998) Huizinga (2000) e Kishimoto (1995), para que uma atividade seja categorizada como jogo, é necessário se enquadrar em três parâmetros básicos: regras, disputa e o prazer de jogar. Segundo Brougère (1998) os jogos articulam-se em três dimensões: de entretenimento, observação escolar ou atividade física. Na primeira configuram-se como intervalos recreativos entre o trabalho ou o estudo. A segunda dimensão é uma ferramenta diagnóstica, que o professor utiliza para observar as tendências e habilidades das crianças. Esta visão ainda mantém os jogos à margem da atividade educativa, mas, ao mesmo tempo, confere-lhes um destaque que permitirá, mais tarde, ser encarado sob novas perspectivas pedagógicas. A terceira dimensão considera os jogos como suporte

para o desenvolvimento da atividade física, independentemente das características ou gênero do jogo.

Outro aspecto importante é a interação social, que em jogos analógicos, esse aspecto se manifesta nas tratativas de composição de regras e acordos, na definição de personagens, no desenvolvimento de diálogos.

No contexto contemporâneo, o desenvolvimento da tecnologia anuncia o surgimento dos jogos digitais, ampliando ainda mais a complexidade e a miríade de possibilidades dessas atividades como experiências humanas, sociais e históricas. Schuytema (2008) explica que a diferenciação principal entre jogos digitais e analógicos são interface da disputa que regula e direciona suas regras, ações e decisões por meio de recursos computacionais tendo suas interações sociais mediante as ferramentas de comunicação embutida nessas tecnologias.

Segundo Juul (2003) nos jogos digitais, a imersão e a interação levam os jogadores a participar de mundos abstratos e virtuais de forma lúdica. O autor defende que nas atividades analógicas esse mundo imaginário também pode ser criado na imaginação de cada jogador, mas a diferença é que essa reprodução se dá em um único mundo que não pode ser compartilhado especificamente. Outra característica destacada por Juul (2003) é a forma como as regras são formuladas e implementadas nos desafios.

Nos ambientes digitais, as regras que compõem a atividade são determinadas pela programação do computador, portanto, é impossível alterar ou negociar as regras estabelecidas. Em um desafio analógico, tanto as normas estabelecidas pelos jogadores quanto às consequências de não as seguir podem mudar se os jogadores concordarem.

De acordo com Prensky (2012), o uso de jogos digitais como ferramenta de aprendizado tem se tornado cada vez mais popular. O autor reforça ser uma ferramenta importante para os educadores, proporcionando uma didática de abordagem interativa e centrada no aluno.

É fato a ideia de que o objetivo dos jogos educativos é ensinar e aprender certos conhecimentos, habilidades ou atitudes. Segundo Clua e Bittencourt (2004), essa visão precisa ser ampliada, pois todos os jogos são educativos. Seja digital ou analógico, ajudam a desenvolver habilidades cognitivas importantes no processo de aprendizagem, tais como resolução de problemas, percepção, criatividade, processamento rápido, dentre outras finalidades.

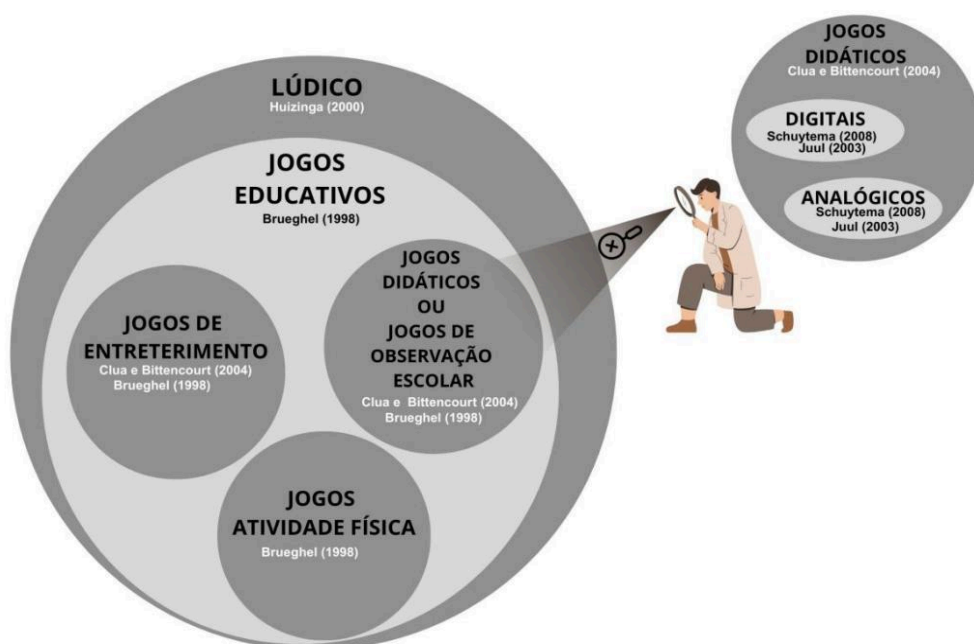
Kishimoto (2002) explica que o significado atual e o propósito dos jogos educativos são um equilíbrio entre as necessidades das crianças de jogar e os objetivos de ensino dos educadores. Nesse sentido, os desafios educativos possuem duas funções: lúdica e educacional. A autora explica que a função do brincar tem o objetivo de proporcionar diversão, prazer e tensão trazidos pelo jogo; a função da educação é ensinar, orientar e aprimorar o saber e o saber das crianças.

Para diferenciar, Clua e Bittencourt (2004) dividem os jogos educativos em duas vertentes: os didáticos e os de entretenimento. O primeiro tipo é projetado desde o início para se concentrar no aprendizado de um tópico específico. Os de entretenimento trabalham o conteúdo e as habilidades cognitivas, mas não têm intenção primordial de ensinar algo específico, seu objetivo original é recreação.

Muitas vezes os jogos didáticos são feitos a partir dos tradicionais de entretenimento, tais como, dominó, bingo e outros, os quais passam pelo processo da reformulação e adaptação na qual se adicionam conceitos sobre o tema que se quer reforçar e adotam estratégias específicas de regras e contextos.

A partir dessas percepções conceituais acerca de jogos que esta pesquisa foi construída e, para melhor ilustrar os conceitos apresentados por Huizinga (2000), Kishimoto (2002), Brougère (1998), Juul (2003), Clua e Bittencourt (2004) a respeito dos jogos, no esquema 1 apresentado as concepções de jogos.

Esquema 1 - Organização dos conceitos de jogos.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Kishimoto (1995) reforça que, no ambiente escolar, os jogos podem ser uma importante ferramenta de interação, experimentação e construção do conhecimento, aproveitando o potencial dessas atividades para desenvolver e exercitar novas estruturas cognitivas, pois desafia os alunos a aproximá-los do conteúdo e das habilidades.

Segundo Antunes (2000) pode-se dizer que os jogos digitais proporcionam ambientes desafiadores e visualmente atrativos através da multimídia para estimular a atenção, o interesse, a concentração e a memória dos usuários. Por conta disso, deixam de ser meros mecanismos de entretenimento e passam a ser uma importante ferramenta de apoio à aprendizagem.

2.5 Jogos didáticos: jogando e aprendendo

Sousa (2017) relembra que, por muito tempo, os métodos tradicionais de ensino mantinham uma separação rígida entre o momento de brincar e o de estudar. Brincar era algo permitido apenas no recreio, enquanto a sala de aula era vista exclusivamente como espaço para o estudo sério e disciplinado.

Essa lógica predominou durante décadas, até que educadores e psicopedagogos começaram a perceber que a aprendizagem se tornava mais eficaz quando o ambiente escolar também era mais leve, prazeroso e lúdico. Foi assim que o brincar passou a ser reconhecido como uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de tornar as aulas mais significativas e envolventes.

Mattar (2010) explica que a evolução tecnológica afetou diretamente o perfil dos alunos nas escolas, estando imersos na linguagem digital. Estes estão rodeados de computadores, internet, participando de redes sociais e sendo protagonistas de *games*. Em meio de tudo isso, o ambiente escolar começou a acompanhar esse processo evolutivo.

Miranda (2016) suscita o seguinte questionamento: o que significa aprender? Essa pergunta traz consigo uma série de reflexões: por que nós aprendemos? Qual é o propósito do aprendizado? E como exatamente aprendemos? E o que dizer sobre ensinar? Qual é o objetivo do ensino? Ensinar e aprender estão profundamente conectados, são como um emaranhado de fios, processos que se entrelaçam e se repetem, de forma que é impossível saber onde começa e onde termina.

Nesse contexto, Borges (2009) contribui com uma importante ponderação ao afirmar que a aprendizagem acontece, de fato, quando o aluno consegue transformar a informação recebida em conhecimento. Isso significa que aprender vai além de ouvir ou memorizar conteúdos; é necessário que o estudante assimile esses saberes em seus próprios esquemas mentais, compreendendo o real significado das situações, fatos e conceitos apresentados. Para que isso ocorra, é essencial que a informação seja processada e integrada ao que o aluno já conhece.

Esse movimento de construção do conhecimento está diretamente ligado a uma abordagem de base construtivista, fundamentada na ideia de que o sujeito aprende ativamente. No Brasil, essa perspectiva encontra forte respaldo na pedagogia de Paulo Freire, que defende uma educação dialógica, crítica e libertadora, onde o estudante é parte ativa na construção do seu saber (Freire, 1987).

A arte de ensinar é uma jornada desafiadora, mas também cheia de possibilidades. Ao adotar uma abordagem pedagógica que valorize a participação ativa dos alunos, todos podem se beneficiar e se tornar protagonistas de seu próprio aprendizado. É através dessa união entre educadores e alunos que verdadeiras transformações podem ocorrer, levando a um crescimento intelectual e pessoal significativo para todos os envolvidos.

Segundo Aguiar e Valente (2021) é importante que os professores estejam preparados para criar um ambiente estimulante, onde os alunos se sintam encorajados a se expressar, compartilhar ideias e colaborar uns com os outros. Dessa forma, a sala de aula se transforma em um espaço de descoberta, criatividade e crescimento mútuo

Para Luckesi (1994), a didática é eficaz quando cumpre com objetivo de facilitar o encontro do aluno com o ensino do conhecimento. Observa-se que a didática, enquanto elemento norteador do processo de ensino aprendizagem, será o elemento de ligação entre as proposições teóricas e a própria prática escolar.

Lopes (2018) explica que os recursos didáticos estão disponíveis para serem usados no desenvolvimento curricular e organização do processo de ensino, com o objetivo de motivar o aluno e despertar seu interesse. Possuem também a função de ampliar a difusão da informação, ou seja, garantir que o conhecimento seja absorvido pelo maior número de alunos. Dessa forma, quanto maior a variedade de recursos, a tendência é que melhor será o aprendizado, pois se um aluno não

consegue entender com um método, utilizar um segundo método pode melhorar a compreensão e fixar a mensagem para quem já entende.

Os jogos didáticos são construídos com o intuito de beneficiar a aprendizagem de conteúdos específicos. Assim, em vários momentos, a utilização dessa ferramenta nas aulas tem sido considerada como uma facilitadora da aprendizagem, afirmam os autores Cunha (1988) e Gomes e Friedrich (2001).

Haydt (2001) fala que uma das grandes vantagens de utilizar essa ferramenta em sala de aula é a possibilidade de associá-la aos conteúdos específicos que estão sendo abordados, o que contribui para uma melhor compreensão dos alunos devido ao seu caráter lúdico. Durante o jogo, os alunos tendem a interagir mais, aproveitando o ambiente descontraído que é criado. Dessa forma, os conteúdos podem ser compreendidos de maneira abrangente, englobando aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Essa abordagem profissional garante uma experiência educacional enriquecedora.

Segundo Almeida (2003) pode-se pontuar alguns benefícios da aplicação no ambiente escolar, como: auxílio na socialização (estimulando a participação ativa, criativa e crítica); aumento da sensibilidade dos alunos (gerando laços de amizade e afetividade na relação aluno e aluno, aluno e professor); geração de vínculos na motivação e competição.

Na busca de exemplificar e reforçar a os impactos e benefícios da aplicação de jogos didáticos, a próxima subseção, é apresentado a experiência e resultados da aplicabilidade de jogos didáticos

2.6 Análise de jogos didáticos aplicados no ensino médio

Nesta subseção serão apresentadas experiências sobre a aplicação de quatros jogos de áreas distintas aplicados no ensino médio, sendo dois deles digitais e outros dois analógicos.

2.6.1 Jogo 1: Dados orgânicos

Dados orgânicos foi um jogo didático aplicado por Souza e Silva (2012) na disciplina de química em 2011. Ele possui característica analógica e foi executado com três turmas de 3º ano do ensino médio de duas escolas estaduais de Natal-RN

(110 alunos ao total), com a proposta pedagógica de relacionar as estruturas das funções orgânicas com as nomenclaturas dos compostos, utilizando dados.

A atividade foi direcionada sem fins de avaliação formal (sem atribuição de notas), pois objetivou considerar a aprendizagem de todo o processo da atividade executada, e para isso foi necessário deixar os alunos se sentirem à vontade para tentar ou arriscar as respostas, buscando vir a esclarecer uma dúvida ou confirmar um pensamento a respeito do conteúdo.

Segundo Souza e Silva (2012) a metodologia consistiu em formar grupos e realizar as jogadas de dados que possui as funções orgânicas, depois jogava-se os dados com o número de carbono, a terceira jogada foi a do dado com numeração com a posição do grupo e por fim o dado de tipos de ligação.

Ao finalizar os lançamentos de todos os dados, eram contabilizados 60 segundos para o grupo anunciar o nome do composto e montar ou desenhar sua fórmula estrutural e molecular. Se o grupo não soubesse responder, era dada a oportunidade a outro grupo. Após a finalização, o professor realizava a explanação das informações do composto.

O autor explica que buscou mensurar os impactos no desempenho dos alunos ocasionados pela aplicação desses jogos. Os professores responsáveis pelo estudo, realizaram um teste com dez perguntas objetivas a respeito do conteúdo e foram empregados em dois momentos: o pré-teste foi aplicado antes da realização do jogo e depois das aulas tradicionais de explicação dos conteúdos, a fim de avaliar o conhecimento adquirido. O pós-teste (mesmas perguntas do pré-teste) foi aplicado depois da realização dos jogos, que consistiu em analisar a evolução e desempenho dos alunos, na Tabela 1 é apresentado a análise de comparação do desenvolvimento dos alunos nos testes.

Tabela 1 - Análise do Pré-teste e Pós-testes do Dado Orgânico.

Conceito	Teste Pré - recurso	Teste Pós - recurso	Resultado
Ruim	29%	8%	Diminuição de 21%
Regular	37%	17%	Diminuição de 20%
Bom	23%	36%	Aumento de 13%
Ótimo	11%	39%	Aumento de 28%

Fonte: Adaptado de Souza e Silva (2012).

Na comparação de dados no pós teste, percebeu-se que 25% dos alunos alcançaram desempenho ruim e regular. Esse percentual foi composto pelo grupo de alunos que faltaram ou na aula teórica ou na aula da aplicação do jogo didático ou não compreenderam bem o conteúdo abordado ou as regras do jogo, sendo, portanto, constatado a relevância das duas metodologias para a melhoria do rendimento dos alunos. Pode-se dizer que resultados da aplicação do jogo, foram a compreensão dos alunos a respeito de conceitos complexos e abstratos, motivação, interação entre alunos e professor, redução do rendimento ruim (notas) de 29% para 8%.

2.6.2 Jogo 2: Mandala trigonométrica

A Mandala Trigonométrica foi aplicada na disciplina de Matemática de uma turma de segundo ano do ensino médio da Escola de Educação Básica Giovani Pasqualini Faraco, em Joinville - SC, por responsabilidade e intermédio da professora Caroline Wendland (2017), e os resultados da aplicabilidade do jogo foram publicados no trabalho de conclusão de curso (TCC) de seu curso de pós graduação lato sensu em Ciência e Tecnologia.

Wendland (2017) explica que percebeu a necessidade de incluir novas metodologias de aprendizagens, após analisar as notas dos alunos que realizaram a primeira prova do último bimestre do ano letivo depois de terem tido algumas aulas expositivas, com exercícios e utilização do livro. A média da turma neste teste foi de 4,3, mas o teste possuía peso 10.

Na tentativa de não apenas de aumentar o rendimento das notas de seus alunos, mas também construir bases fundamentadas de conhecimento, Wendland (2017) utilizou como recurso didático diferenciado da metodologia tradicional, uma adaptação do jogo existente chamado de Mandala de Matemática, na qual conhecia seus possíveis benefícios de aplicação em sala de aula.

Os objetivos principais do jogo mandala trigonométrica é ensinar os alunos de forma lúdica, identificar os arcos e valores dos senos e cossenos por meio de movimentações sobre a circunferência ou sobre seus eixos cartesianos. Segundo a autora, no decorrer da execução do jogo, foi possível observar a participação ativamente de cada um, demonstrando prazer em aprender, gerando um aprendizado motivador.

Após a aplicação do jogo, os alunos realizaram um teste de recuperação. O peso e a dificuldade deste teste foram iguais ao anterior. Os resultados melhoraram significativamente, com uma média geral de 6,4. O que foi uma nota satisfatória, pois a média anual do sistema é 6.

Além do rendimento pode-se afirmar através dos relatos dos alunos que o jogo ajudou na compreensão do conteúdo, muitos não precisaram mais decorar fórmulas, conseguiram desenhar seu próprio ciclo trigonométrico, isso reforça que o jogo auxiliou no processo de desenvolvimento lógico-matemático com eficácia no processo educacional, bem como na capacidade de decisão e avaliação, assim favorecendo o senso crítico.

2.6.3 Jogo 3: Matrix e a filosofia antiga

O jogo Matrix e a filosofia antiga é um jogo didático e digital com multimídia. Foi desenvolvido por Handel Meneses Lopes (2018), aplicado e analisado com fins de trabalho de conclusão do curso de bacharelado em informática. O jogo foi realizado na disciplina de Filosofia, com turmas do segundo ano do ensino médio dos cursos técnico em agroindústria e técnico em Informática do Instituto Federal de Goiás. A aplicação ocorreu entre novembro e dezembro de 2017 no laboratório de informática da instituição com a participação de oito alunos de uma turma e 12 de outra.

O jogo foi construído com base no filme Matrix, por suas diversas performances filosóficas, o jogo trabalha com diálogo didático e bem interativo entre dois personagens, que representam professora e aluno respectivamente, Sofia e Neófilo. O enredo se dá sempre em questionamentos feitos pelo aluno a professora fazendo comparação do filme com a filosofia antiga.

Assim como Sócrates priorizou o diálogo, o questionamento e a busca pela verdade, o diálogo entre aluno e professor também é apreciado durante o jogo, permitindo que os alunos não apenas aprendam sobre Sócrates, mas apliquem a abordagem socrática à vida: questionar e encontrar o verdadeiro significado das coisas. Durante a aplicação foram inseridos vários textos filosóficos de clássicos da filosofia.

Ao finalizar a atividade, na última tela foi apresentado aos alunos um *link* do formulário com perguntas com objetivos de avaliar o conhecimento adquirido e a

performance do jogo aplicado. Este teste foi dividido em duas partes, a primeira com 27 questões objetivas de afirmações, com cinco opções de resposta, na qual os alunos deveriam classificar as afirmações em cinco categorias: de jeito nenhum; um pouco; parcialmente; sim muito. A segunda parte continha questões discursivas e facultativas com foco em sugestões de melhoria do jogo.

A utilização desta ferramenta na prática de sala de aula, teve como resultado a compreensão e reflexão dos alunos sobre a temática do assunto, bem como a interatividade e divertimento da turma.

2.6.4 Jogo 4: Ciano quis

O Ciano Quis é um jogo didático digital, de perguntas e respostas em forma de competição com ênfase na Educação Ambiental, com foco no ensino médio, e possui o objetivo de trazer informações para os alunos e sensibiliza-los sobre os impactos que a contaminação das águas com cianobactérias podem trazer para o meio ambiente e para saúde das pessoas. O jogo foi realizado em 2013 em uma escola da rede estadual da cidade de Ribeirão das Neves -MG, com duas turmas de primeiro ano do ensino médio, totalizando 55 alunos participantes.

Após a aplicação, os alunos responderam a dois questionários: o primeiro objetivou avaliar questões pedagógicas do jogo com 14 perguntas fechadas (respostas “sim” ou “não”) questionando a facilidade de compreender a temática, interesse pela metodologia, relação do conteúdo e vivência do aluno.

O segundo questionário teve o objetivo avaliar a aprendizagem e continha cinco perguntas contextualizadas com situações-problemas, com possibilidade de correção das respostas e quatro tipos de classificação: em branco; correta; parcialmente; incorreta. Depois de aplicar esses questionários, eles foram corrigidos, tabulados e analisados

Através dos dados coletados, Nunes e Chaves (2016) apresentaram a informação que 73,4 % dos participantes acharam o jogo motivador e interessante. Do total, 83,6% afirmam que o uso de jogos lúdicos facilitou a aprendizagem da temática. Já na análise dos dados da avaliação de aprendizagem, nota-se que o jogo contribuiu para o entendimento do conteúdo, pois o número de respostas em branco e incorretas foi baixo, em comparação com as questões corretas ou parcialmente correta.

Como resultado dessa experiência com o Ciano quis, as autoras relatam: Interação na relação aluno-professor; despertou interesse dos alunos sobre a temática; sensibilidade quanto a responsabilidade das pessoas com o meio ambiente.

Ao analisar os resultados alcançados dos jogos apresentados nesta sessão da pesquisa, visualiza-se benefícios valiosos para o processo de ensino aprendizagem. Os jogos quando usados de forma adequada em sala de aula, são potenciais recursos didáticos que proporcionam motivação e interesse dos alunos; favorecem o desenvolvimento da capacidade de compreensão, ação e reflexão; favorecem a interatividade na relação aluno-professor e aluno-aluno, facilita a compreensão de conceitos complexos e abstratos, entre outras.

Percebe-se que tanto os jogos digitais quanto os analógicos podem trazer uma valiosa contribuição ao processo de ensino, agregando interesse e diversão à aplicação do conhecimento e ao desenvolvimento de habilidades. Portanto, é importante ressaltar que o uso de jogos em ambientes escolares potencializa essas contribuições, enriquecendo a experiência vivida ao combinar a mediação pedagógica com a possibilidade de interação social.

Considera-se importante esclarecer que os jogos didáticos não substituem outros métodos de ensino, mas servem como ferramenta complementar no processo de ensino, apoiando os professores e motivando os alunos. Os professores precisam estar atentos aos objetivos da aplicação dos jogos em aula e encaminhar o trabalho de forma adequada após a utilização, além de avaliar o seu impacto no processo de aprendizagem dos alunos, tudo com o objetivo de reduzir e/ou eliminar possíveis deficiências. Portanto, os educadores devem ser capazes de compreender e reconhecer os pontos fortes e fracos do jogo proposto na prática.

3 METODOLOGIA

O presente estudo possui caráter descritivo e utilizou o método de pesquisa de campo, que segundo Gonsalves (2001, p. 67) “A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto”. Nesse caso, a pesquisa foi desenvolvida e aplicada no ambiente de trabalho do pesquisador e dentro de sua área de atuação docente, haja visto que, a autora é professora da Educação Básica Técnica e Tecnológica (EBTT) do Instituto Federal do Amapá (IFAP) – Campus Santana, na qual faz parte do núcleo de disciplinas técnicas no ensino médio integrado, e durante o ano de 2024 esteve ministrando a disciplina de Fundamentos da administração para a turma de 1º ano do ensino médio técnico em Logística na qual realizou a aplicação da pesquisa.

É importante destacar que, na educação profissional de nível Médio, as disciplinas são classificadas em duas categorias: propedêuticas e técnicas. As disciplinas técnicas são aquelas voltadas diretamente à formação profissional, integrando o currículo dos cursos de Educação Profissional e Tecnológica (EPT) de nível médio. Já as disciplinas propedêuticas correspondem à formação geral dos estudantes e fazem parte da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como é o caso de matemática, língua portuguesa, história, geografia, química, entre outras.

A disciplina de Fundamentos da Administração faz parte do núcleo de disciplinas técnicas prevista na reformulação do plano pedagógico do curso (PPC) técnico de nível médio em logística, na forma integrada/integral, modalidade presencial do campus Santana, aprovado e publicado pela resolução nº142/2019 CONSUP/IFAP. De 23 de dezembro de 2019.

Essa disciplina possui características teóricas devido à sua natureza de conteúdos introdutórios e conceituais do eixo de gestão, abrangendo os princípios, fundamentos, teorias e os modelos básicos de administração, proporcionando uma base estrutural de conhecimento ao aluno, para melhor compreensão da área de gestão organizacional, com isso surge a necessidade de buscar ferramentas didáticas atrativas para empenho e entusiasmo dos alunos nos estudos.

Essa disciplina é ofertada no primeiro ano do ensino médio, o que exige ainda mais atenção do docente do núcleo técnico em relação às suas práticas

pedagógicas, uma vez que representa o primeiro contato do aluno com os estudos do ensino da área técnica do curso em que está matriculado.

A pesquisa foi executada com estratégias de pesquisa-ação educacional técnica, que de acordo com Tripp (2005, p. 445) a “pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em, o aprendizado de seus alunos”.

Tripp (2005) explica que a pesquisa-ação é um dos tipos de investigação-ação que existe no mundo da ciência, e segue esclarecendo que esse termo é atribuído devido ao ciclo em que a prática se aprimora por meio da oscilação sistemática entre o campo prático e a investigação sobre ela. Envolvendo planejamento, aplicação, descrição e avaliação de algo, buscando melhorar a prática.

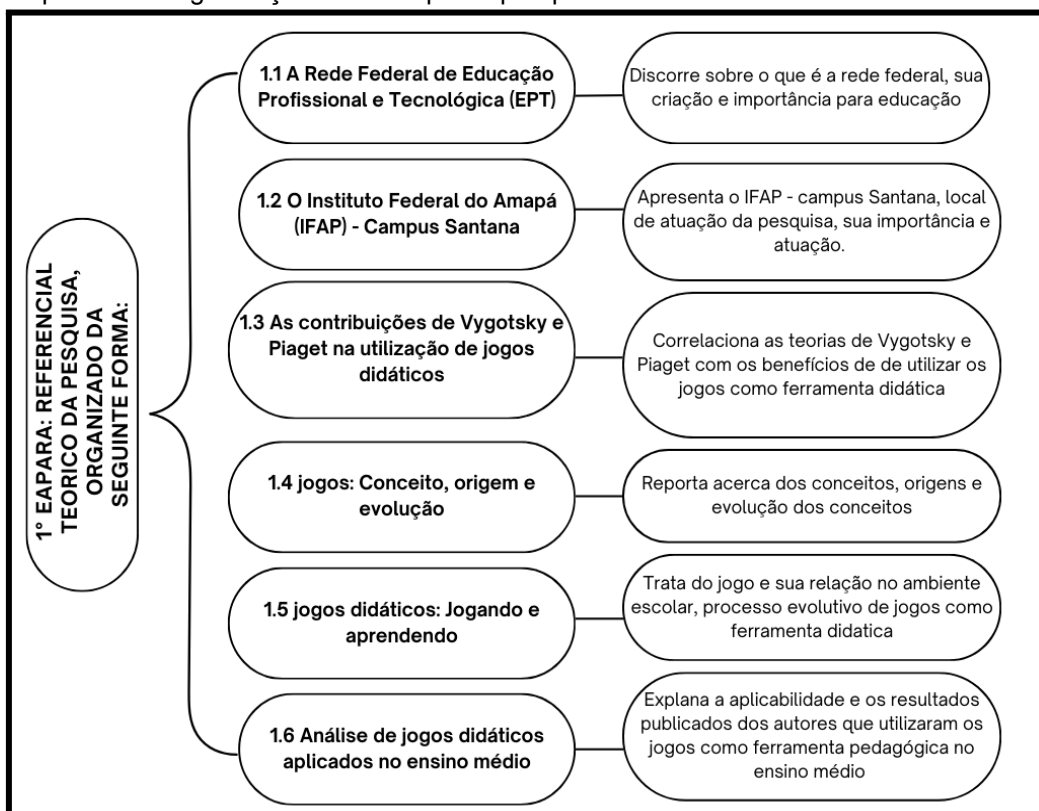
Ainda segundo o autor a tipologia Técnica se concretiza, pois, o pesquisador adota uma prática existente de algum lugar (no caso dessa pesquisa será a utilização de jogo - bingo), e a implementa em sua própria esfera de prática para buscar melhorias.

O estudo possui abordagem mista, que segundo Knechtel (2014, p. 106), “[...] interpreta as informações quantitativas por meio de símbolos numéricos e os dados qualitativos mediante a observação, a interação participativa e a interpretação do discurso dos sujeitos (semântica) ”.

3.1 Desenvolvimento da 1º etapa da pesquisa

A pesquisa organizou-se em duas etapas, sendo a primeira parte da pesquisa concentrada em revisão bibliográfica, apresentada em seis subseções conforme mostra o esquema.

Esquema 2 - Organização da 1ª etapa da pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Para essa etapa adotou-se a revisão bibliográfica de análise integrativa das produções científicas (artigos, teses, dissertações, trabalhos de conclusão de curso, trabalhos publicados em anais de eventos e livros), com fonte de dados presentes na Plataforma de Periódicos da Capes, Sucupira, Scielo, editoras, Google Acadêmico e anais de eventos.

Como critério de inclusão e exclusão na construção das subseções, foram considerados apenas materiais científicos a respeito de jogos educativos com fins didáticos. E, especificamente na construção da terceira subseção, foram analisados apenas jogos didáticos aplicados no ensino médio com data posterior a 2010 e em eixo de disciplinas distintas, limitando-se ao número de dois jogos digitais e dois jogos analógicos, .

Para iniciar a execução da segunda etapa desta pesquisa, fez-se necessário que o projeto de pesquisa fosse devidamente avaliado e aprovado pela banca de qualificação e submetido e aprovação pelo comitê de ética, essas ações se fizeram necessário por cumprimento a regulamentação do programa, bem como esta em conformidade com as resoluções nº 466/2012 e nº 510/2016 que trata de pesquisas científicas que envolva seres humanos (Anexo A).

3.2 Desenvolvimento da 2ª etapa da pesquisa

Os participantes desta pesquisa foram os alunos que no ano de 2024 cursaram o 1º ano do ensino médio do curso técnico em logística do IFAP - Campus Santana, esta turma é composta por 32 alunos matriculados, com idade entre 14 e 17 anos.

O jogo foi aplicado no componente de Fundamentos da Administração que possui carga horária anual de 80 horas/aulas, divididas em quatro bimestres, cada bimestre possui dois instrumentos avaliativos distintos, sendo a primeira avaliação a critério do docente, e a última avaliação é feita em um período específico do calendário acadêmico, sendo realizado de forma presencial e individual, com dez questões objetivas. Em virtude do processo de aprovação do projeto de pesquisa pelo comitê de ética, a 2ª etapa da pesquisa foi realizada no 4º bimestre do ano letivo (agosto a dezembro), e seguiu o processo cíclico da pesquisa-ação (planejar, agir, descrever e analisar), conforme mostra o esquema 3.

Esquema 3 - Organização da 2ª etapa da pesquisa.



Fonte: Elaboração própria (2025).

A seguir, cada parte da pesquisa-ação é apresentada detalhadamente de forma cronológica nas próximas subseções.

3.2.1 Planejamento do jogo didático

O jogo denominado Bingo do Conhecimento é uma adaptação e reconstrução do bingo tradicional, visando trabalhar as competências apresentadas na ementa da disciplina (Anexo B). Na forma tradicional, o bingo envolve o sorteio de números e

preenchimentos de cartela, baseado nisso, fez-se necessário trabalhar nas alterações das características do jogo para se chegar na versão do Bingo do Conhecimento que agora se trata de uma ferramenta educacional. Através deste jogo é possível que o aluno reforce de forma dinamizada o conhecimento obtido nas aulas expositivas.

Foram elaborados dois questionários (Apêndice B e C) a serem aplicados aos alunos, ambos no formato eletrônico criado no *Google forms* sem necessidade de identificação dos sujeitos. O primeiro foi projetado para ser aplicado antes da execução do jogo (questionário diagnóstico), na qual buscou levantar informações da percepção geral dos alunos a respeito de jogos e “sala de aula”. O segundo questionário foi elaborado para ser aplicado após a execução do jogo (questionário avaliativo da experiência), com o objetivo de avaliar o jogo e a experiência vivenciada pelos alunos.

3.2.2 Execução do Jogo didático

O 4º bimestre seguiu o cronograma de aulas com explanação dos conteúdos conforme a ementa e planejamento da disciplina. O jogo foi aplicado estrategicamente por duas aulas em dias diferentes ao decorrer do bimestre, substituindo as formas tradicionais de atividades de fixação do conteúdo, que geralmente é realizado no caderno e teve 100% da frequência dos alunos.

O nome do jogo surgiu de forma espontânea em um breve diálogo com os alunos, quando anunciado que a turma participaria da pesquisa científica de mestrado da docente da disciplina envolvida. Ao serem perguntados como eles gostariam de chamar o bingo, levantou-se opções sugestivas de nomes entre os alunos e a turma chegou ao consenso do jogo chamar-se “Bingo do Conhecimento”.

3.2.3 Descrição da execução do jogo

O jogo foi executado duas vezes, sendo que na primeira vez, foi desenvolvido em grupo com elaboração das cartelas pelos alunos. Na segunda experiência, o jogo foi aplicado em dupla com cartelas elaborada pela professora, necessitando assim do quantitativo de 18 cartelas. A primeira aplicação seguiu a seguinte cronologia dos fatos:

a) Aplicação do questionário diagnóstico: Antes da aplicação do jogo Bingo do Conhecimento, os discentes foram convidados a responderem o questionário diagnóstico. Todos os alunos da turma participaram deste momento (32 alunos), o *link* do questionário foi disponibilizado no grupo de *WhatsApp* da turma, no final da aula de explanação do conteúdo da disciplina, o questionário mencionado consta no Apêndice B;

b) Divisão dos grupos de alunos por conteúdo: Após o cumprimento dos conteúdos, a turma foi organizada em pequenos grupos de quatro alunos, a formação dos grupos foi feita em duas etapas, os alunos formaram duplas conforme suas afinidades, e depois a professora juntou duas duplas aleatórias para formar o grupo e deu o tema de um dos assuntos trabalhados em sala para cada grupo, conforme fotografia abaixo;

Fotografia 1 - Formação dos grupos de estudo.



Fonte: Acervo da autora (2025).

c) Elaboração das questões: Em grupo os alunos elaboraram 15 perguntas diretas com suas respectivas respostas (curtas) do assunto e entregaram ao final da aula.

d) Seleção das perguntas: em posse de todas as perguntas entregues pelos alunos, a professora analisou uma a uma, e selecionou as perguntas que fizeram parte do jogo, considerando os seguintes elementos: grau de dificuldade, geração da resposta e número de perguntas necessárias. Feito isto, foi criado um

documento contendo cronologicamente as perguntas de todos os assunto e organizado em cinco grupos distintos formando a palavra B-I-N-G-O (palavra que gerou a coluna de referências das perguntas), conforme quadro 1:

Quadro 1 - Organização dos assuntos por coluna e número de perguntas.

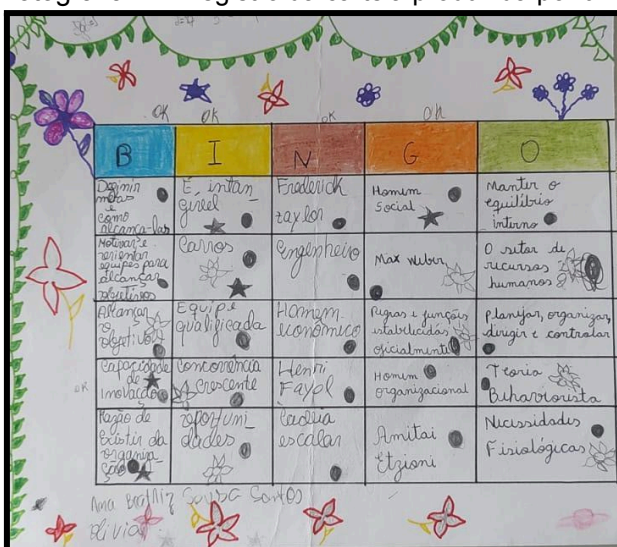
LET RA	B	I	N	G	O
ASS UNT OS	Conceito de administração; Eficiência e eficácia; Missão, visão Valores; Princípios Administrativos.	Produto, bens e serviços; C. H.A; Matriz Swot.	Teoria científica e clássica; Teoria transitiva.	Teoria das relações humanísticas ; Teoria burocrática e estruturalista	Teoria dos sistemas e neoclássica e Teoria comportamental
NÚM ERO	1 - 25	26-50	51-86	87-110	111-132

Fonte: Elaboração própria (2025).

e) Disponibilização do material para estudo: Com o documento pronto, foi disponibilizado o material de forma digital, na plataforma oficial de estudo dos alunos (AVA) e no grupo de whatsApp da turma, para que em grupo os alunos socializassem todos os questionamentos;

f) Construção das cartelas do jogo: Com o auxílio desse documento digital, os grupos montaram suas cartelas, utilizando materiais como, folha A4 branca, régua e canetas coloridas. Construíram uma tabela de 5x6 e na primeira linha separaram a palavra BINGO, uma letra em cada coluna, conforme mostra a Fotografia 2. A cartela foi preenchida apenas com as respostas das perguntas, cada grupo recebeu uma regra para escolher as respostas (ex: pode escolher apenas perguntas e respostas Ímpares);

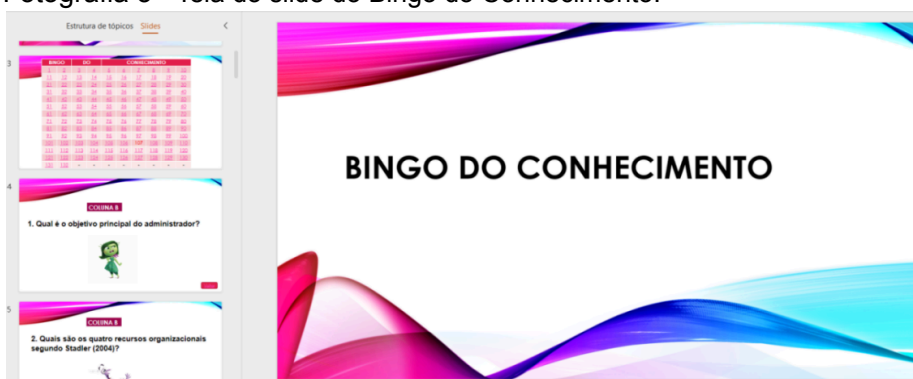
Fotografia 2 - Registro da cartela produzida por um grupo.



Fonte: Acervo da autora (2025).

g) Material de auxílio do professor: Para a realização das jogadas do bingo, foi elaborado um documento no *PowerPoint*, para exibição das perguntas sorteadas para todos. Este material continha capa de exibição do nome e um slide com a numeração de todas as perguntas, com *hiperlink* que direcionava ao slide da pergunta sorteadas correspondente ao número e decorado a critério do docente. Na Fotografia 3 é demonstrado a tela do slide do bingo do conhecimento.

Fotografia 3 - Tela do slide do Bingo do Conhecimento.

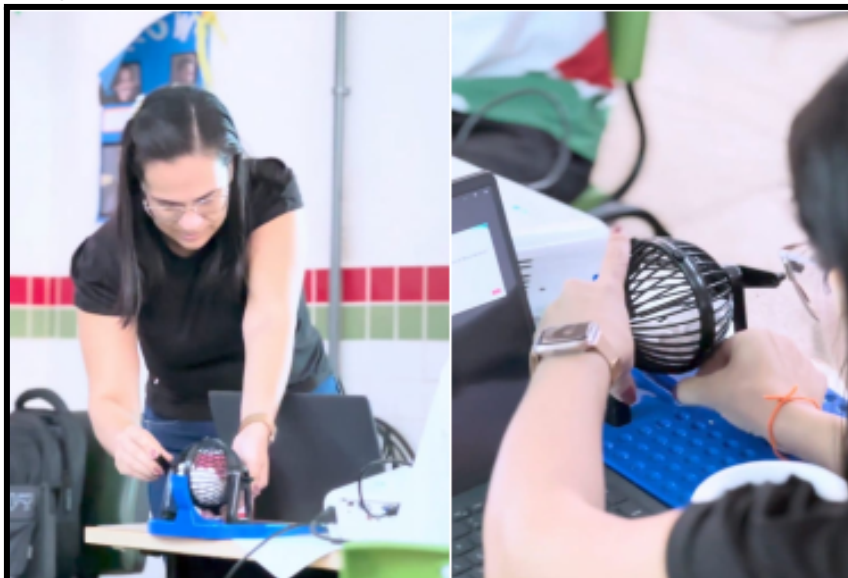


Fonte: Acervo da autora (2025).

h) Jogar o Bingo: A docente sorteava um número no globo correspondente a uma pergunta, conforme mostra a Fotografia 4, e através do *hiperlink* do *slide*. O número direcionava para uma pergunta e esta era socializada com a turma através da projeção da tela do slide e o aluno tinha o tempo para analisar qual seria a resposta e se esta resposta constava na sua cartela, se sim,

marcava o quadrado correspondente da resposta, vencendo o jogo o grupo que primeiro preenchesse todos os espaços da cartela e anunciava o grito de BINGO. Foram realizadas várias rodadas na mesma aula.

Fotografia 4 - Registro fotográfico do sorteio dos números/perguntas do bingo.



Fonte: Acervo da autora (2025).

i) Questionário Avaliativo da aplicação do jogo: Após as experiências com o jogo, os alunos novamente foram convidados a responder um questionário, desta vez o avaliativo, aplicado com a mesma metodologia do primeiro questionário diagnóstico, porém seu objetivo era avaliar o jogo e a experiência vivenciada entre os alunos.

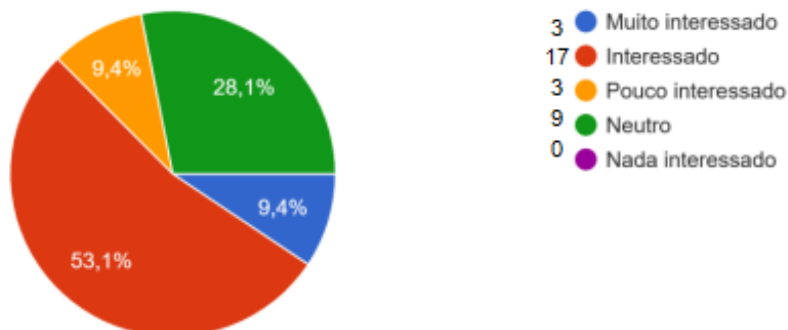
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta sessão conduz à última etapa da pesquisa-ação, correspondente à análise dos dados. Os dados tratados e apresentados foram obtidos por meio de dois questionários aplicados aos alunos: um antes da execução do jogo e outro após sua realização. Organizados em duas subseções de análise.

4.1 Compreensão dos discentes quanto a relação de jogos e aprendizado: Análise do questionário Pré-aplicação

A análise dos dados revela um alinhamento entre a visão dos estudantes e os benefícios apontados na literatura sobre a utilização de jogos como ferramenta didática e ensino lúdico. Ao serem questionados sobre o grau de interesse em estudar utilizando jogos no processo de aprendizagem (Gráfico 1).

Gráfico 1 - Nível de interesse dos alunos em participar de atividades de aprendizagem com jogos.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

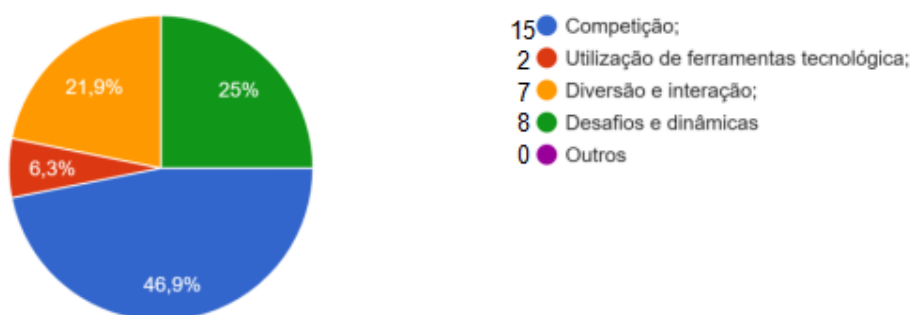
Pode-se destacar que 53,1% dos alunos se declararam interessados, isso indica que a maioria dos participantes já tem uma aceitação positiva para o uso de jogos no ensino, bem como, 9,4% disseram estar muito interessados, ou seja, um outro grupo já demonstra grande entusiasmo com essa metodologia (totalizando 62,5% dos alunos com receptividade ao uso de jogos na aprendizagem). E 28,1% se mostraram neutros. Este percentual representa os alunos que não tem uma opinião formada a respeito da metodologia, o que pode significar que a experiência com jogos educacionais ainda não foi suficientemente explorada ou compreendida.

Vale ressaltar que 9,4% relataram que tem um pouco de interesse, apesar de ser um pequeno percentual, se faz necessário adaptar as estratégias dos jogos para engajar mais os alunos. Outro dado relevante, é o fato que nenhum aluno indicou estar “nada interessado”. Isso sugere que, mesmo os menos engajados, não rejeitam completamente a ideia de aprender por meio de jogos.

Segundo Aguiar (2008, p. 64) o aluno, ao se tornar jogador, é incentivado a pensar sobre o que está fazendo, enquanto articula “os significados e as conjunturas sobre os meios utilizados e os resultados obtidos, conduzindo-o a uma mudança de paradigma”.

A segunda pergunta a ser analisada, instigou os alunos a refletirem sobre quais aspectos chamam mais atenção deles com relação os jogos. Esse questionamento apresentou cinco possibilidades de respostas, dentre elas, uma das alternativas oportunizava ao aluno a discorrer outro fator caso fosse necessário, os dados desta são apresentados no Gráfico 2.

Gráfico 2 - Aspectos em jogos que mais chamam atenção dos alunos.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Silva e Almeida (2019), afirmam que "a competição saudável em jogos didáticos estimula o interesse dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico e participativo". Essa informação é evidenciada com os dados do questionamento, no qual, o aspecto que mais chama atenção dos alunos ao aprender por meio de jogos é o fator “competição”, representando 46,9% dos alunos.

A diversidade dos índices nas outras respostas indica que diferentes aspectos dos jogos são valorizados pelos alunos. A ênfase em "diversão e interação" e “Desafios e dinâmicas” (totalizando 15 alunos - 46,9%) e o percentual

baixo de alunos interessados por utilização de ferramenta tecnológica (2 alunos - 6,3%), pode ser interpretado como um sinal de que jogos que promovem engajamento coletivo são mais atrativos para os alunos gerando impacto mais significativo no aprendizado.

A Tabela 2 apresenta os percentuais correspondentes às respostas de quatro perguntas, com as mesmas opções de respostas, com as seguintes categoria: "Sim, sempre"; "Sim, na maioria das vezes"; "Às vezes sim, às vezes não" e "Não, nunca". A escolha por apresentar os dados em formato de tabela visa facilitar a visualização da distribuição das respostas de maneira mais clara e organizada. As perguntas estão apresentadas em linhas e as respostas, em colunas, os questionamentos tem o intuito de analisar a relação dos jogos com quatro aspectos específicos, respectivamente: motivação, engajamento, diversão e aprendizado.

Tabela 2 - Apresentação dos dados de quatro perguntas com respostas correlacionadas.

Perguntas	Sim, sempre	Sim, na maioria das vezes	Às vezes sim, às vezes não	Não, nunca	Total percentual
Os jogos podem ser um fator motivacional?	12,5%	78,1%	9,4%	0,0%	100%
Você se sente mais engajado nas aulas com jogos?	25,0%	59,4%	15,6%	0,0%	100%
Os jogos tornam a aprendizagem divertida?	46,9%	43,8%	9,4%	0,0%	100%
É possível aprender Jogando?	15,625%	53,125%	28,125%	3,125%	100%
Total de participantes	32 Alunos				

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Constatou-se que uma expressiva maioria, equivalente a 90,6% dos alunos, reconhece os jogos como ferramentas motivacionais no processo de aprendizagem. Esse índice resulta da combinação de 78,1% dos estudantes que afirmam que essa motivação ocorre na maioria das vezes e 12,5% que acreditam que ela é constante.

Por outro lado, apenas 9,3% mantiveram uma posição neutra, o que pode sugerir que a eficácia dos jogos varia conforme o tipo de jogo ou a forma de aplicação.

Portanto, diversificar as abordagens e os tipos de jogos utilizados pode ser uma estratégia interessante. Ademais, a ausência de respostas negativas reforça a ideia de que os jogos representam uma abordagem eficaz para engajar os alunos e promover a participação ativa nas atividades educacionais.

O impacto dos jogos no engajamento dos alunos também se mostrou bastante relevante. 59,4% afirmou que, na maior parte das vezes, os jogos ajudam a aumentar o envolvimento na aprendizagem. Esse dado reforça que atividades lúdicas contribuem para manter os estudantes mais participativos.

Além disso, 25% dos alunos responderam "Sim, sempre", indicando que, para um quarto da turma, os jogos são fundamentais para manter o interesse nas aulas. Já 15,6% adotaram uma posição neutra, sem uma opinião definitiva sobre o tema. Vale destacar que nenhum aluno afirmou que os jogos não contribuem para o engajamento, o que sugere que essa estratégia pode ser uma aliada importante no processo de ensino.

Sampaio e Silva (2000) defendem que a ludicidade deve ser incorporada de forma sistemática ao currículo, em vez de ser aplicada apenas esporadicamente. Segundo os autores, a adoção contínua de estratégias lúdicas têm o potencial de transformar o ambiente escolar, tornando o ensino mais envolvente, estimulante e prazeroso para os alunos.

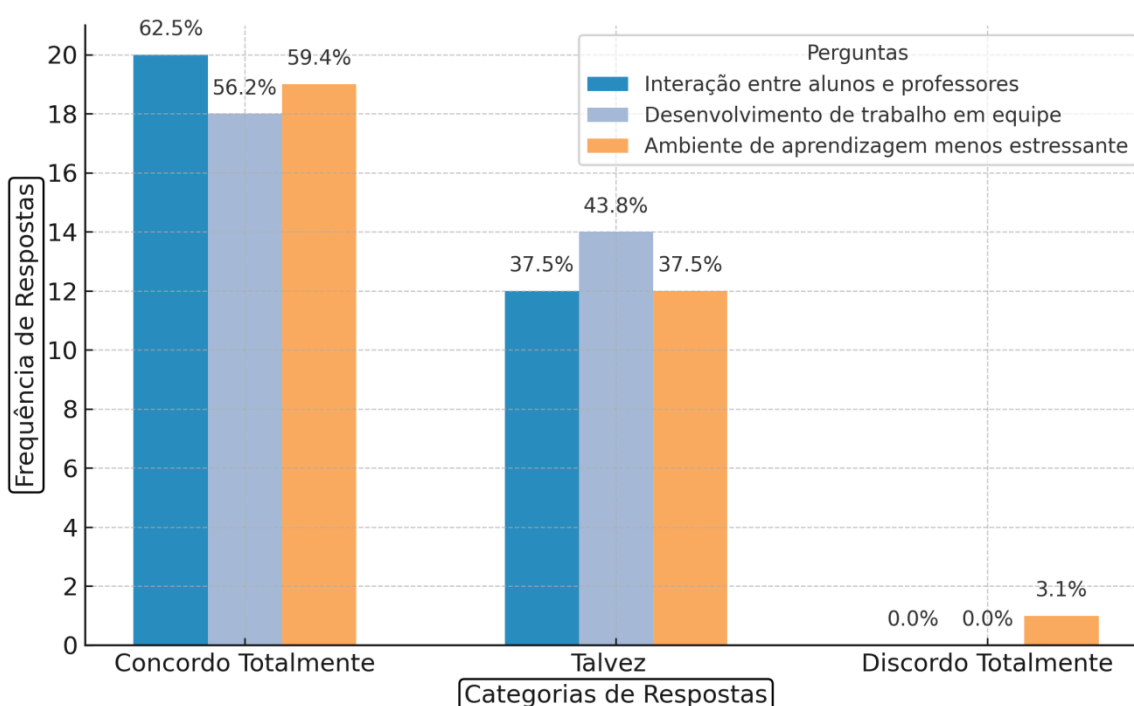
No que diz respeito ao aspecto diversão, pode-se dizer que 90,6% dos alunos acreditam que os jogos tornam o aprendizado mais divertido ao somar-se 46,8% das respostas que sinalizaram que sempre ocorre diversão e 43,8% na qual afirmaram que a diversão acontece na maioria das vezes. Bem como, 9,4% dos alunos afirmam que às vezes sim outras não a diversão ocorre, dependendo do tipo, meio, metodologia que o jogo é aplicado. Esses dados reforçam a ideia de que os jogos no processo de ensino aprendizado pode criar um ambiente mais agradável e estimulante, favorecendo a aquisição do conhecimento.

Na relação jogos e aprendizagem os dados demonstram que a maioria dos alunos considera possível aprender por meio de jogos, sendo que 68,7% (soma das respostas "Sim, sempre" e "Sim, na maioria das vezes") têm uma visão positiva dessa abordagem. A baixa taxa de rejeição (3,1%) reforça que os jogos são amplamente aceitos como ferramenta pedagógica. No entanto, o percentual de

alunos que manifestaram dúvidas (28,1%) sugere que a eficácia da metodologia pode depender de variáveis como a escolha do jogo, o nível de envolvimento e a relação direta com o conteúdo trabalhado.

No gráfico 3 é representado a compreensão dos participantes sobre o impacto do uso de jogos na aprendizagem em três fatores distintos: a) interação entre alunos e professores; b) desenvolvimento do trabalho em equipe, e c) criação de um ambiente de aprendizagem menos estressante.

Gráfico 3 - Apresentação dos dados de três perguntas com respostas correlacionadas.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Os números mostram que 20 participantes (62,5%) acreditam totalmente que os jogos favorecem a interação entre alunos e professores. Esse dado sugere que os jogos podem atuar como uma ferramenta que aproxima os estudantes, incentivando a troca de conhecimentos e a participação ativa nas atividades.

Além disso, 12 participantes (37,5%) selecionaram a opção "Talvez", o que pode indicar que, para essa parcela, a eficácia dos jogos depende do contexto em que são aplicados, do tipo de jogo utilizado ou da maneira como o professor conduz a atividade. O fato de nenhum participante (0%) discordar totalmente reforça que, no mínimo, os jogos não são vistos como prejudiciais à interação em sala de aula.

No que diz respeito ao desenvolvimento do trabalho em equipe, os resultados mantêm um padrão semelhante, pois 18 participantes (56.3%) concordam totalmente que os jogos ajudam a aprimorar essa habilidade, enquanto 14 participantes (43.8%) consideram que talvez isso ocorra.

Essa divisão pode indicar que, embora muitos enxerguem claramente os jogos como uma estratégia para incentivar a colaboração, há uma parcela considerável que pode não ter vivenciado plenamente essa experiência ou que depende de outros fatores para que o trabalho em equipe ocorra de maneira eficiente. Novamente, nenhum participante discordou dessa afirmação, sugerindo que os jogos são, no mínimo, neutros nesse fato e que dificilmente impactam negativamente a cooperação entre os alunos.

A versão dos jogos como um recurso capaz de reduzir o estresse no aprendizado também foi bem aceita, pois 19 participantes (59,4%) afirmaram concordar totalmente com essa ideia, enquanto 12 (37,5%) escolheram "Talvez". Esse número pode indicar que os jogos são geralmente associados a um ambiente mais descontraído e menos pressionador, permitindo que os alunos aprendam de forma mais lúdica e prazerosa. Entretanto, a presença de 1 participante (3,1%) que discorda totalmente sugere que, para algumas pessoas, os jogos podem não ser eficazes nesse sentido. Isso pode ocorrer devido a preferências individuais, dificuldades em compreender a mecânica dos jogos ou a possibilidade de que algumas dinâmicas competitivas gerem ansiedade em vez de reduzir o estresse.

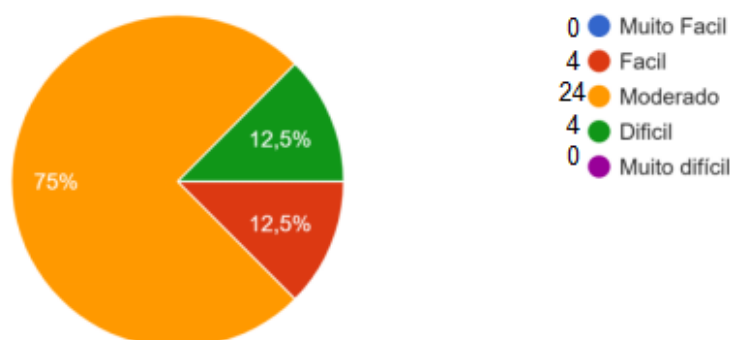
Os dados gerais demonstram uma forte tendência de aceitação dos jogos como ferramenta educacional. No total, 57 das 96 respostas possíveis (59,4%) foram "Concordo totalmente", mostrando que a maioria dos participantes vê os jogos como uma estratégia pedagógica eficaz. Já a opção "Talvez" apareceu em 38 respostas (39,6%), o que indica que, embora o reconhecimento dos benefícios seja significativo, ainda há um percentual relevante de alunos que não está totalmente convencido ou que acredita que os benefícios dependem de como os jogos são aplicados. Por outro lado, a rejeição foi mínima, com apenas 1 resposta negativa (1,0%), o que sugere que os jogos dificilmente são vistos como prejudiciais ao processo de ensino-aprendizagem.

A compreensão da complexidade dos conteúdos da área técnica é um fator essencial para avaliar o processo de ensino-aprendizagem e a adequação das metodologias utilizadas. A opinião dos alunos sobre o nível de dificuldade pode

fornecer informações importantes sobre os desafios enfrentados e a necessidade de estratégias pedagógicas mais eficazes.

Para analisar essa questão, foi levantada a opinião dos participantes quanto ao grau de dificuldade dos conteúdos técnicos. No gráfico 4 é apresentada a distribuição das respostas do questionamento quanto ao nível de dificuldades das disciplinas da área técnica de ensino.

Gráfico 4 - Opinião dos alunos quanto ao nível de dificuldades do conteúdo da área técnica.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

75%, considera os conteúdos de nível "Moderado", o que indica que os temas técnicos são vistos como desafiadores, mas ainda dentro de um nível gerenciável de dificuldade. Por outro lado, 12,5% classificam os conteúdos como "fáceis", demonstrando que esse pequeno grupo encontra pouca dificuldade na área técnica.

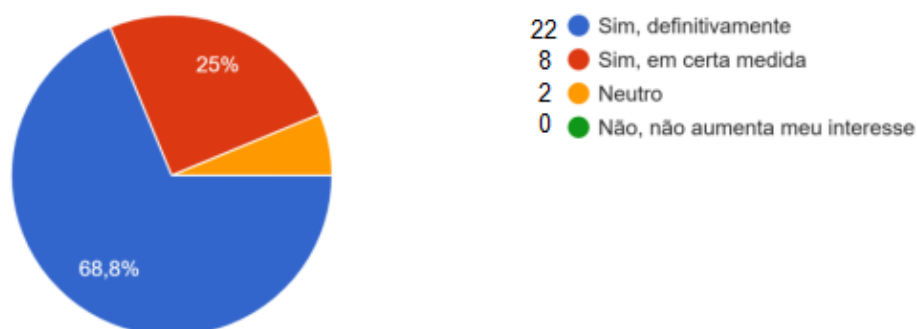
Já outros 12,5% percebem os conteúdos como "difíceis", o que sugere que esses alunos podem precisar de um suporte pedagógico maior para acompanhar as explicações. Nenhum estudante marcou as opções "Muito Fácil" ou "Muito Difícil", o que indica que, no geral, o nível dos conteúdos parece estar bem equilibrado, sem extremos de complexidade ou simplicidade.

Como a maioria dos alunos considera os conteúdos de nível moderado ou difícil, o uso de jogos, como o Bingo do Conhecimento, pode ser uma estratégia eficaz para auxiliar na compreensão e assimilação dos conceitos técnicos. Esse dado reforça a importância de práticas inovadoras que tornem o aprendizado mais acessível e dinâmico, especialmente para aqueles que enfrentam dificuldades na área técnica.

O ensino de disciplinas teóricas frequentemente apresenta desafios relacionados à manutenção do interesse e da motivação dos alunos. Por isso, metodologias inovadoras, como o uso de jogos educacionais, vêm sendo

amplamente discutidas como alternativas para tornar esses conteúdos mais atrativos e envolventes. Diante desse cenário, buscou-se compreender a opinião dos alunos sobre a influência dos jogos no interesse por disciplinas tradicionalmente mais teóricas, como Fundamentos da Administração. O gráfico 5 apresenta a distribuição das respostas sobre essa relação.

Gráfico 5 - Opinião dos alunos sobre o uso de jogos como fator para aumento no interesse em disciplinas teóricas.



Fonte: Elaboração própria (2025).

As informações demonstram que a maioria dos alunos vê os jogos como uma ferramenta eficaz para tornar as disciplinas teóricas mais interessantes. Um total de 68,8% dos participantes respondeu "Sim, definitivamente", evidenciando uma forte aceitação dessa abordagem. Além disso, 25% afirmaram "Sim, em certa medida", o que indica que um quarto dos estudantes percebe um impacto positivo, embora não de forma absoluta.

Uma parcela dos alunos manteve uma posição neutra, sugerindo que, para esse grupo, o uso de jogos não tem um efeito perceptível no interesse pelas disciplinas teóricas. Vale destacar que nenhum aluno respondeu "Não, não aumenta meu interesse", reforçando a aceitação positiva dos jogos como uma estratégia eficaz para tornar conteúdos mais complexos e abstratos mais atrativos e envolventes.

4.2 Compreensão dos discentes quanto a relação de jogos e aprendizado:

Análise do questionário: Pós-aplicação

Após a experiência da aplicação do jogo Bingo do Conhecimento, os alunos foram convidados novamente a responder um questionário eletrônico, na qual teve o

link disponibilizado no grupo do *whatsApp* da turma, e todos tiveram acesso ao mesmo tempo. Este questionário é composto e organizado em duas partes, o primeiro bloco de perguntas fazem referência a análise da aplicabilidade do jogo e o segundo bloco de perguntas foram destinadas para a avaliação do produto educacional denominado de Bingo do conhecimento. Nesta sessão serão discutidos somente os dados de análise do processo de aplicabilidade do jogo.

Uma das perguntas feita aos alunos buscava compreender o que o jogo aplicado representou para eles, por isso foram questionados: Qual palavra definiria a sua experiência com o jogo didático Bingo do conhecimento aplicado na disciplina de Fundamentos da Administração? e o resultado é ilustrado no esquema abaixo, formando uma "nuvem de palavras", que também é conhecida como "*word cloud*", se trata de uma representação visual que destaca a frequência de termos em um texto, onde palavras mais recorrentes aparecem em maior destaque. Segundo Vilela, Ribeiro e Batista (2020), essa técnica é utilizada em pesquisas com análise de dados qualitativos.

Esquema 4 - Nuvem de palavras relacionado ao Bingo do Conhecimento.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

A nuvem de palavras evidencia que o *Bingo do Conhecimento* foi bem recebido pelos alunos, destacando principalmente os termos “Diversão” e “Aprendizado”, que segundo Borges (2009) Ensinar e aprender são processos interdependentes, onde o ensino consiste na transmissão de conhecimento e a aprendizagem ocorre quando o aluno assimila e atribui significado às informações

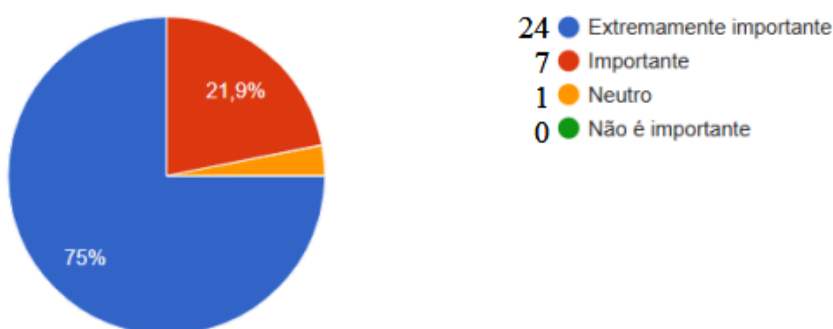
recebidas. Esse processo não se limita à recepção passiva, mas envolve a transformação do conteúdo em conhecimento, permitindo sua interpretação, aplicação e integração aos esquemas mentais do estudante.

Esse destaque reflete a percepção dos estudantes sobre o jogo como uma experiência simultaneamente lúdica e educativa. Isso reforça a eficácia da estratégia utilizada na construção ativa e colaborativa do conhecimento. Além disso, palavras como "Competitivo", "Interativo", "Dinâmico", "Coletividade", "Metodologia" e "Memória" também ganharam destaque, fortalecendo a ideia de que é possível aprender de maneira envolvente e prazerosa.

No questionário aplicado antes da utilização do jogo, os alunos foram questionados sobre seu nível de interesse em atividades de aprendizagem com jogos. Os dados analisados mostraram que 17 alunos se declararam interessados, três estavam muito interessados, três demonstraram pouco interesse e nove se mostraram neutros. Após a aplicação do jogo, os alunos responderam a um questionário semelhante, desta vez avaliando a importância das atividades com jogos no processo de aprendizado.

Após vivenciarem a experiência com o bingo do conhecimento, os alunos passaram a reconhecer melhor os benefícios dessa ferramenta didática. Eles compreenderam a relevância do uso de jogos no processo de ensino e demonstraram maior interesse nessa abordagem. Isso ficou evidente no índice de percepção da importância, onde 24 alunos afirmaram que os jogos são extremamente importantes, sete consideraram que são importantes e apenas um manteve-se neutro em relação à prática, conforme apresenta os dados do gráfico 6.

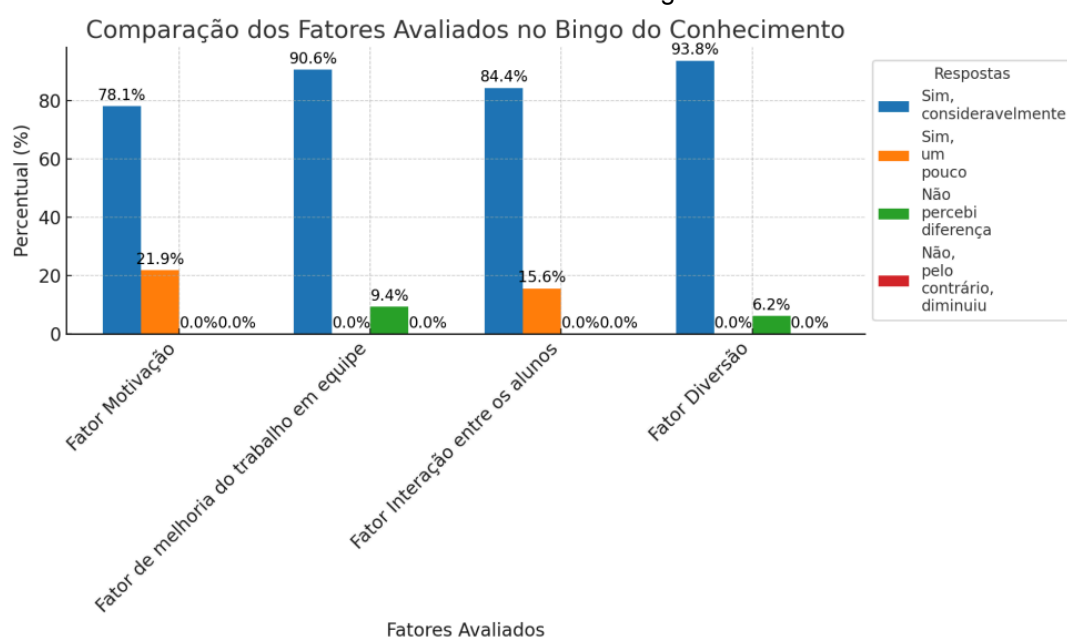
Gráfico 6 - Opinião dos alunos quanto ao grau de importância de atividades com jogos no processo de aprendizagem.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Quanto aos benefícios e fatores envolvidos no uso de jogos no processo de aprendizagem, destacam-se a motivação, a colaboração, a interação, a diversão e o trabalho em equipe. Esses aspectos foram evidenciados nos dados coletados a partir das respostas dos alunos aos questionamentos após a aplicação do jogo, conforme demonstrado no gráfico 7.

Gráfico 7 - Fatores de melhorias avaliados no uso do bingo do conhecimento



Fonte: Elaboração própria (2025).

Percebe-se de forma geral que em todos os fatores o índice mais elevado são da categoria “Sim, consideravelmente”, com dados todos acima de 78%, isso demonstra que a maioria dos alunos identificaram que o jogo apresenta fatores de melhorias significativos no processo de ensino-aprendizagem.

Em relação à motivação, ainda tiveram 21,8% que perceberam uma melhora, ainda que em menor grau. No que diz respeito ao trabalho em equipe, 90,62% dos alunos reconheceram que o jogo melhorou significativamente essa habilidade, enquanto 9,38% afirmaram não ter percebido diferença.

Silva (2020) e Silva (2014) ressaltam que os jogos vão além da simples transmissão de conhecimento, desempenhando um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades sociais e no estímulo ao pensamento crítico. Os resultados desta pesquisa corroboram essas observações, evidenciando que os jogos não apenas facilitam a assimilação do conteúdo, mas também promovem a

colaboração e o diálogo entre os alunos, enriquecendo a experiência educativa de todos os envolvidos.

A interação entre os estudantes também foi significativamente impactada, com 84,38% relatando um aumento considerável na socialização entre colegas e 15,62% percebendo uma melhora moderada. Nenhum aluno indicou que a interação permaneceu inalterada ou piorou, o que demonstra que o uso de jogos favoreceu o engajamento social dentro da sala de aula.

A diversão também se destacou como um fator essencial na experiência de aprendizado. Para 93,75% dos participantes, o jogo tornou o processo educativo mais prazeroso, permitindo evidenciar que unir conhecimento e entretenimento pode ser uma estratégia eficaz para tornar o ensino mais envolvente. Vale ressaltar que a opção “não, pelo contrário diminuiu” não teve índice em nenhum dos aspectos avaliados.

A percepção positiva dos alunos em relação ao uso de jogos na aprendizagem levanta uma questão relevante sobre a frequência com que essas estratégias são aplicadas no contexto escolar. Embora os benefícios sejam evidentes, é essencial analisar em que medida os jogos didáticos estão sendo incorporados à rotina estudantil.

Nesse sentido, os alunos foram questionados a respeito do número de vezes que a turma havia participado de aulas com jogos didáticos no ano letivo vigente (2024). O resultado dentre as opções que variavam de 1 a mais de 10 vezes, foi a afirmativa de terem participado de apenas três experiências com jogos didáticos nas aulas, já contabilizando com a experiência do jogo Bingo do Conhecimento. O que representa uma baixa frequência considerando dois fatores, como: o número total de disciplinas (17) e o período de aulas do calendário acadêmico, sendo composto por quatro bimestres.

5 AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Para avaliar o produto educacional, foram analisados os dados de algumas perguntas do segundo questionário aplicado junto aos discentes.

Na busca de analisar se o produto educacional atendeu os objetivos propostos, o primeiro questionamento feito aos alunos foi se o bingo do conhecimento ajudou a entender, aprender e/ou compreender os conteúdos da disciplina. Dentro das possibilidades de respostas Sim, muito(25); (5) Sim um pouco, (2) não percebi diferença e (0) não, complicou mais o processo de aprender.

A aceitação da ferramenta do jogo foi positiva e bem reforçada através das informações obtidas no espaço aberto do questionário que foi destinado para os alunos realizarem comentários gerais a respeito da experiência em sala.

Vários comentários continham adjetivos e expressões favoráveis a essa vivência, como “muito bom(6), bacana, ótimo(3), maravilhoso, excelente (3), muito positivo(3), facilita a aprendizagem(5)”. Algumas outras respostas com destaques são expostas no quadro abaixo.

Quadro 2 - Respostas contendo opiniões gerais a respeito do bingo do conhecimento.

“Muita clareza e positividade para entender o assunto”
“Acho divertido, é até melhor para aprender a disciplina”
“O uso de jogos é excelente para exercer uma nova dinâmica diante da grande carga horária que temos. Atividades repetitivas causam um certo desânimo. Acredito que contribuiu positivamente para a aprendizagem dos alunos, e principalmente por ser no final do ano, pois já estamos todos (alunos e funcionários) cansados psicologicamente, fisicamente e espiritualmente.”
“maneira diferente de ensinar o assunto. Acho importante, motiva a aprender”
“É uma boa utilizar isso, pois além de chamar bastante a atenção dos alunos, os faz estudar de forma divertida (2)”
“Bastante importante, e deveria ter em todas as matérias (2)”
“É de extrema importância, pois os dias atuais e os que ainda virão serão difíceis por causa que essa geração apresenta pouco interesse em estudar e aprender, além de promover também o alívio e diminuí a ansiedade.”

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Ao serem questionados quanto a compreensão da metodologia do jogo, a grande maioria dos alunos (93,75%) considerou a metodologia fácil e objetiva indicando que o jogo foi elaborado de forma clara, com instruções acessíveis e uma mecânica intuitiva. O número reduzido de alunos que sugeriram maior simplificação (6,25%) aponta a necessidade de pequenas melhorias na explicação inicial ou na estruturação das regras para garantir uma experiência ainda mais fluida. A ausência de relatos de dificuldades reforça que o jogo foi bem ajustado à realidade dos estudantes, evitando barreiras que poderiam comprometer sua eficácia como ferramenta didática. Esse dado é relevante, pois demonstra que o jogo atingiu seu objetivo pedagógico sem gerar frustrações ou dificuldades de compreensão, favorecendo a aprendizagem de forma natural e envolvente.

Em uma outra pergunta os alunos foram solicitados a elencar fatores positivos a respeito da experiência com o Bingo do conhecimento. Embora cada um dos 32 alunos pudesse escolher até três opções das seis possibilidades disponíveis de resposta, o total de respostas registradas foram 89, em vez das 96 possíveis.

O aspecto mais votado, compondo respostas de 25 alunos (78,13%), foi o item “Diversão e Interação”, indicando que os alunos valorizaram o caráter lúdico e social da atividade. Em seguida, tem-se a opção “Competição” com 22 respostas (68,75%), reforçando que a presença de desafios e disputas amigáveis ajuda a aumentar o engajamento e dedicação dos alunos no estudo. O terceiro fator de destaque foi “Aprender Jogando” com 20 respostas (62,50%), demonstrando que os alunos percebem o jogo como uma estratégia eficaz para adquirir conhecimento. Isso reforça a ideia de que as ferramentas didáticas com jogos favorecem o aprendizado, promovendo uma assimilação mais significativa do conteúdo.

O quarto fator de destaque nessa escala decrescente, foi o trabalho em equipe (15 respostas- 48,86%) demonstrando que a dinâmica adotada estimulou o diálogo e a cooperação entre os alunos. Essa característica está alinhada com abordagens pedagógicas que incentivam a aprendizagem colaborativa, um fator essencial para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Apesar de menos votada, a opção Desafio e Dinâmica com 6 (18,75%) respostas indica que alguns alunos valorizam a complexidade e o ritmo da atividade, e a última opção disponível apenas 1 (3,13%) estudante escolheu (Outros fatores) o que pode indicar que a maioria das características essenciais do jogo foi contemplada nas alternativas oferecidas anteriormente.

Para analisar a satisfação dos alunos com a aplicação do jogo nas aulas, utilizou-se de um questionamento com opções de resposta baseado na escala de Likert, na qual classifica a satisfação em cinco níveis, elevando o conceito de “muito insatisfeito” até “muito satisfeito”, conforme mostra a figura 1.

A Escala de Likert é um método muito utilizado em pesquisas quantitativas para mensurar atitudes, opiniões e percepções sobre um determinado tema. Esse método foi criado pelo psicólogo Rensis Likert em 1932, essa escala se baseia em uma série de afirmações, nas quais os participantes expressam seu grau de concordância, satisfação, importância, frequência ou probabilidade em relação a uma questão específica, visando quantificar percepções subjetivas de forma estruturada, possibilitando compreender padrões de pensamento e comportamento em diferentes contextos.

Figura 1 - Grau de satisfação dos alunos com o uso do bingo do conhecimento utilizando a escala Likert.



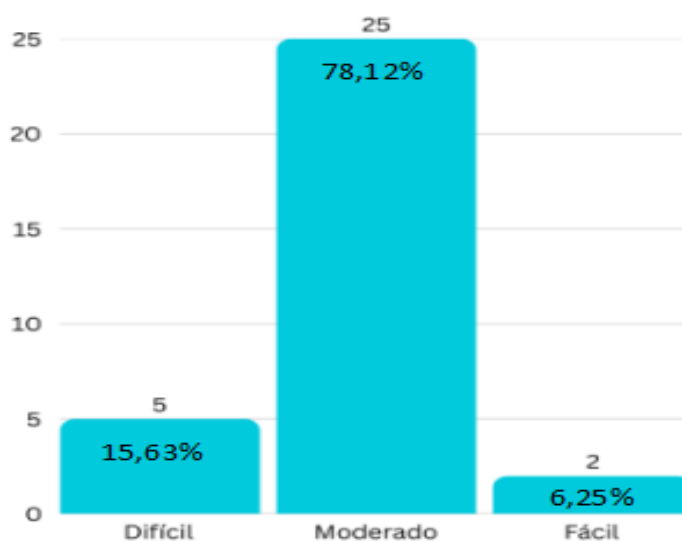
Fonte: Elaborado pela autora (2025).

62,5% dos alunos declararam está muito satisfeito com a experiência vivenciada, e sente que suas expectativas foram superadas, lhe motivando e engajando, já 31,2% dos alunos se sentem “satisfeito” pois tiveram uma boa experiência, ou seja, os alunos tiveram uma experiência positiva, mas não necessariamente perfeita, com alguns aspectos que podem ser melhorados, mas que não impactam na satisfação geral.

Ainda sobre o impacto, 6,3% é o percentual que corresponde aos alunos com posicionamento “Neutro”, que não tiveram uma experiência nem positiva nem negativa, estiveram indiferente ou incerto sobre a qualidade da metodologia. Não foram citadas experiências ruins, mas também nada que destacasse positivamente e nenhum aluno declarou estar “Insatisfeito” (Experiência Ruim) ou “Muito Insatisfeito” (Experiência Péssima), reforçando que nenhum aluno teve o jogo como uma experiência negativa ineficiente ou prejudicial.

Os alunos também foram questionados quanto ao nível de dificuldade envolveu o jogo bingo do conhecimento. Dos participantes 78,12% dos alunos classificaram como nível “moderado”, sendo um feedback positivo para a pesquisa, pois o grau de dificuldade de compreender e utilizar uma ferramenta didática tem relação direta com a aceitação e facilidade de aprender com ela. O gráfico 11, apresenta exatamente os dados coletados.

Gráfico 8 - Classificação do nível de dificuldade do jogo segundo a opinião dos alunos.

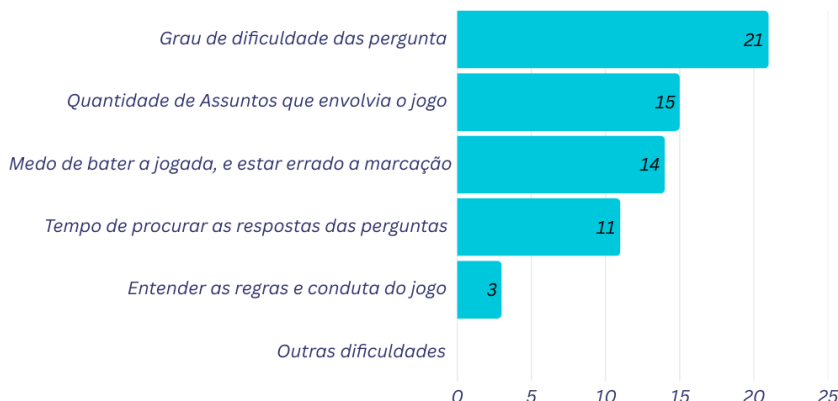


Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Na busca de identificar as dificuldades e trabalhar em pontos de melhorias no jogo para que ele se torne mais eficiente, os alunos avaliaram quais pontos do jogo tiveram mais dificuldades e que poderia ser melhorado, tiveram cinco opções de respostas fechadas e uma 6ª opção para discorrer algum outro ponto de melhoria quanto ao jogo, caso achassem necessário.

Nesta pergunta os alunos puderam escolher até duas opções caso fosse de sua vontade, no gráfico é 12 apresentado os resultados deste questionamento.

Gráfico 9 - Dificuldades enfrentadas ao jogar o bingo do conhecimento e pontos a serem melhorados



Fonte: Elaborado pelo autora (2025).

A resposta com maior índice foi grau de dificuldades das perguntas em seguida da quantidade de assuntos envolvidos no jogo, os dois fatores estão relativamente interligados, e ficam em alerta para as reconsiderações e adaptações das futuras aplicações do jogo quando utilizadas em aula com novas turmas.

Pode-se perceber que a utilização do jogo no processo de ensino aprendido dos alunos, também proporcionou melhorias no rendimento das notas bimestrais dos estudantes. Para analisar essa melhoria, foram ignorados o 1º e 2º bimestre, pois, as metodologias de avaliações foram diferentes, e continham fatores que influenciavam diretamente o rendimento e desempenho dos alunos, como, processo de adaptação a escola e professores novos, suspensão do calendário acadêmico pela greve dos servidores federais e o primeiro contato com os conteúdos das disciplinas técnicas.

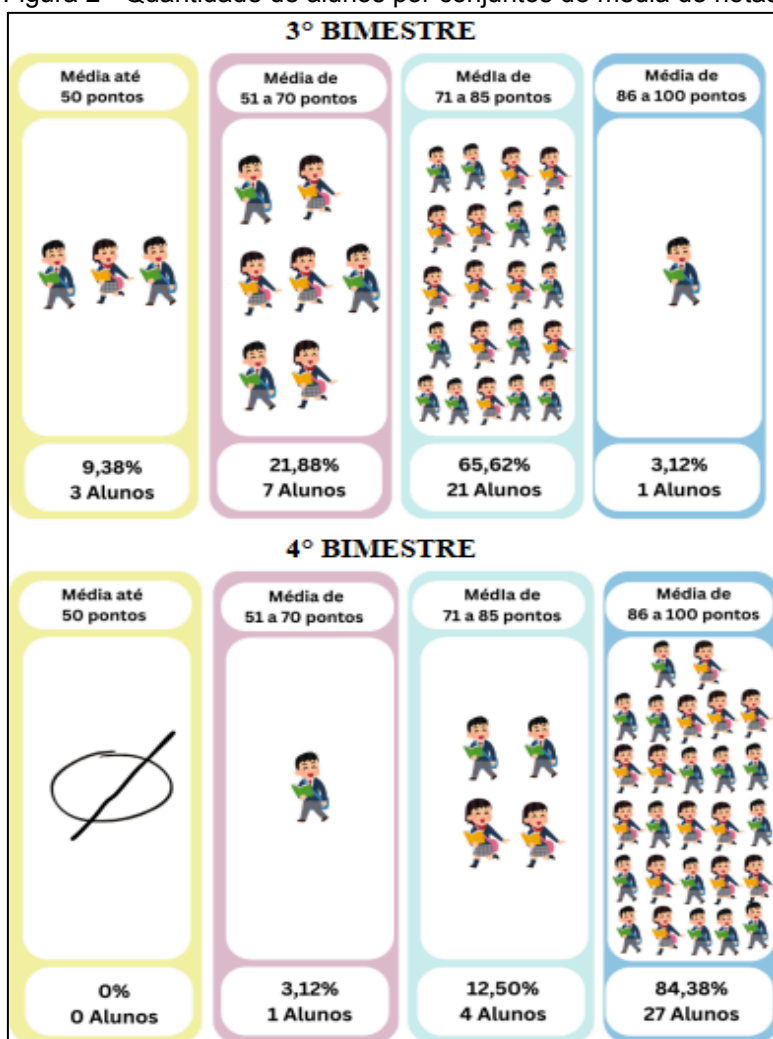
Por isso, para avaliação dos impactos da aplicação do produto educacional desta pesquisa, foi levado em consideração o 3º e 4º bimestre. Na qual os alunos foram submetidos às mesmas formas de avaliações, com a mesma quantidade de assuntos, e com grau de complexidade similares, sendo o único diferencial, a aplicação do bingo do conhecimento no 4º bimestre, utilizado como ferramenta potencializadora da aprendizagem por duas vezes, impactando positivamente nos rendimentos numéricos dos alunos (notas).

Para melhor apresentar as notas, na figura 2, classifica as notas em quatro conjunto, no espaço amarelo, contendo o número de alunos que tiveram a média de notas de zero a 50 pontos, no conjunto bege, alunos com média de 51 a 70 pontos, no conjunto azul claro os alunos que obtiveram de 70 e um a 85 pontos, bem como

no último conjunto os que tiveram médias variáveis de 86 à 100 pontos. Os ícones ilustrativos de meninos e meninas não fazem jus ao número exato de alunos por gênero ou sexo, esses personagens foram postos apenas para representar os alunos no geral.

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Logística exige nota igual ou superior a 70 pontos para obtenção da aprovação, Ao comparar as informações do 3º e 4º bimestre é possível identificar a evolução do desempenho acadêmico dos estudantes ao longo do período. Essa evolução positiva nas notas resulta como um dos impactos do uso do jogo bingo do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem da turma.

Figura 2 - Quantidade de alunos por conjuntos de média de notas do 3º e 4º bimestre.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

No 3º bimestre haviam 10 alunos com média abaixo da aprovação, representando 31,26% do total. Após a utilização dos jogos no decorrer do 4º bimestre obtêm-se um aumento expressivo no número de alunos com notas entre 86 e 100 pontos, totalizando 84,38% deles, bem como, a eliminação de alunos na categoria das notas abaixo de 50 e apenas um aluno com média entre 50 e 70 pontos.

Por último, os alunos responderam se acreditam ou não ser possível a aplicação do bingo do conhecimento em outras disciplinas da área técnica e do núcleo comum, e 96,88% dos alunos acreditam que “sim, com certeza” é possível aplicá-lo com a mesma eficiência, apenas 1,22% (1 aluno) ficou em dúvida e optou pela opção “talvez sim”, demonstrando a incerteza se teria a mesma eficiência a aplicabilidade em outra disciplina.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo geral avaliar a aplicabilidade e os resultados do uso do jogo bingo do conhecimento como ferramenta didática na disciplina de Fundamentos da Administração, no curso técnico em Logística do IFAP – Campus Santana. Desde o início, partiu-se da hipótese de que o uso de jogos pode tornar o ensino mais dinâmico, motivador e significativo, aproximando os estudantes de conteúdos considerados abstratos e muitas vezes desestimulantes quando apresentados de forma tradicional.

A estrutura da dissertação permitiu construir um caminho sólido, o referencial teórico dialogou com autores clássicos e contemporâneos que defendem o uso de práticas lúdicas na educação, além de destacar a missão emancipatória da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica.

Através do método de pesquisa de campo com abordagem quali-quantitativo, baseada nas estratégias de pesquisa-ação educacional técnica, foi possível comprovar que a inserção de jogos didáticos no ensino técnico potencializa a motivação, o engajamento e o desempenho dos estudantes.

Os dados coletados, tanto por meio dos questionários aplicados aos discentes, junto a participação ativa dos alunos, aliada à melhoria no desempenho e ao elevado grau de satisfação relatado após a experiência, indicam que os objetivos propostos foram plenamente alcançados.

A etapa final da avaliação do produto educacional confirmou que o Bingo do Conhecimento não só atingiu seu propósito pedagógico, como também despertou interesse pela disciplina e fortaleceu aspectos como cooperação e autonomia.

Os resultados obtidos foram expressivos: mais de 90% dos alunos avaliaram positivamente o jogo, destacando fatores como diversão, aprendizagem e interação. E foi possível observar também uma melhoria significativa nas notas entre o 3º e o 4º bimestre, apontando o impacto positivo da ferramenta na assimilação dos conteúdos.

Reconhece-se que, apesar dos resultados positivos, a pesquisa teve algumas limitações. A aplicação do jogo ocorreu em apenas dois momentos, o que restringe a análise de seus efeitos a médio e longo prazo. Ademais, a pesquisa foi realizada com apenas uma turma e em uma única disciplina, o que limita a generalização dos resultados.

Diante do que foi apresentado, acredita-se que esta pesquisa contribui para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais humanizadas e conectadas com o perfil dos estudantes da atualidade. Propondo uma maneira mais leve, criativa e interativa de ensinar, sem perder a seriedade e o rigor acadêmico.

Conclui-se, portanto, que o uso de jogos didáticos como o Bingo do Conhecimento é uma prática pedagógica viável, eficaz e desejada. Quando bem planejado e contextualizado, o jogo não apenas reforça o conteúdo, mas também transforma a sala de aula em um espaço mais motivador, interativo e afetivo.

Os resultados desta pesquisa indicam que o *Bingo do Conhecimento* serve como um recurso pedagógico acessível e eficiente para professores que buscam dinamizar suas aulas e aumentar o engajamento dos estudantes. Ao mesmo tempo, o jogo beneficia diretamente os alunos, tornando o processo de aprendizagem mais participativo, motivador e conectado às suas realidades.

Para além do contexto investigado, os achados sugerem que jogos didáticos podem ser aplicados em outras disciplinas, bem como em ensino regular, cursos técnicos e tecnológicos de diferentes campos do saber, adaptando-se aos conteúdos e objetivos específicos de cada formação.

Recomenda-se que futuras pesquisas explorem o impacto do uso contínuo de jogos ao longo de um semestre completo ou em diferentes componentes curriculares, a fim de avaliar efeitos de médio e longo prazo no desempenho acadêmico. Também se sugere investigar a eficácia de jogos em turmas heterogêneas, com diferentes faixas etárias e níveis de experiência profissional, bem como analisar a percepção de docentes sobre os desafios e as estratégias de implementação de práticas lúdicas no ensino técnico e profissional.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Aline Simões; VALIANTE, Leandro Ferrarezi. O uso da gamificação como ferramenta didático-pedagógica no processo de ensino aprendizagem de discentes do Ensino Médio. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 18, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/18/o-uso-da-gamificacao-como-ferramenta-didatico-pedagogica-no-processo-de-ensino-aprendizagemde-discentes-do-ensino-medio>. Acesso em: 18 jul. 2023.
- AGUIAR, Márcia. **Jogos eletrônicos na escola: jogando e aprendendo com o lúdico virtual**. São Paulo: Avercamp, 2008.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Tecnologia na escola: a oportunidade de ressignificar o papel do professor. *In*: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarcísio; BEHRENS, Marilda Aparecida (org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2003. p. 29-48.
- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALMEIDA, R.; OLIVEIRA, T.; REIS, M. A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem: jogos e brincadeiras na prática pedagógica. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 9, p. 1-10, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/download/14309/12833/186858>. Acesso em: 28 jan. 2025.
- ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional**. Joinville: [s.n.], 2018.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica**. 2012. 228f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.
- BORGES, Luciana C. L. F. **Softwares Educacionais**. Cuiabá: UFMT/UAB, 2009.
- BRASIL. Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 145, n. 251, p. 1, 30 dez. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm. Acesso em: 4 Abril 2025.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAMPOS, L.; BORTOLOTO, H.; FELÍCIO, A. **Os jogos didáticos no ensino de ciências**: possibilidades e desafios. Rio de Janeiro: CECIERJ, 2003.

CIAVATTA, Maria. A escola média e a integração omnilateral: desafios da formação humana. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, 2012.

CLUA, E. W. G.; BITTENCOURT, J. R. Uma nova concepção para a Criação de Jogos Educativos. *In*: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), 2004, Manaus. **Anais**. Recife: SBC, 2003. p.36.

COSTA, M.; GONZAGA, D.; MIRANDA, J. **Jogos didáticos como ferramenta pedagógica no ensino de ciências**: desafios e potencialidades. Educação Pública, CECIERJ, 2016.

CUNHA, M. B. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola**, [S.l.], v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

DELLA FONTE, Sandra Soares. Educação profissional e inclusão social: um debate necessário. **Revista Pedagógica**, v. 23, n. 54, 2021.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M. **Educação profissional e desenvolvimento**: a formação integrada. São Paulo: Cortez, 2012.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise (org.). **Educação profissional e tecnológica no Brasil contemporâneo**: desafios, contradições e alternativas. São Paulo: Cortez, 2005.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1991. Disponível em:
<https://home.ufam.edu.br/salomao/Tecnicas%20de%20Pesquisa%20em%20Economia/Textos%20de%20apoio/GIL,%20Antonio%20Carlos%20Como%20elaborar%200projetos%20de%20pesquisa.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2023.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de ciências e biologia. *In*: ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA (EREBio), 1., 2001, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: SBENBio, 2001.

GONSALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Alinea, 2001.

HAYDT, R. C. C. **Curso de didática geral**. São Paulo: Ática, 2001.

HOUAISS, A. **Pequeno dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br/>. Acesso em: 27 ago. 2023.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. **Censo Demográfico 2022**: características gerais da população, educação, rendimento e domicílios. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/>. Acesso em: 30 mar. 2025.

INSTITUTO FEDERAL DO AMAPÁ. Conselho Superior. Resolução nº 142/2019 – CONSUP/IFAP, de 23 de dezembro de 2019. **Aprova a reformulação do Plano Pedagógico do Curso Técnico de Nível Médio em Logística, na forma integrada/integral, modalidade presencial, do Campus Santana**. Macapá: IFAP, 2019. Disponível em: <https://portal.ifap.edu.br/index.php/component/content/article?id=774>. Acesso em: 4 maio 2025.

JUUL, Jesper. The game, the player, the word: looking for a heart of gameness. *In*: COPIER, MARINKA; RAESSENS, Joost (ed.). **Digital games research conference proceeding**. Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: 26 jul. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KNECHTEL, M. R. **Metodologia da pesquisa em educação: uma abordagem teórico-prática dialogada**. Curitiba, PR: Intersaberes, 2014.

LEITE, Priscila de Souza Chisté. Educação profissional e tecnológica: desafios e perspectivas. **Cadernos do PROFEPT**, v. 1, n. 2, 2020.

LIMA, Rayanne Oliveira *et. al.* A importância dos jogos digitais como ferramenta pedagógica para a geração *alpha*. *In*: VI Encontro Internacional de Jovens Investigadores, 2019, Salvador. **Anais...** Salvador: Edição Brasil, 2019.

LOPES, Handel Meneses. **Desenvolvimento de jogo educativo digital para o ensino da filosofia antiga no ensino médio**. 2018. 63f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Bacharel em Informática) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Inhumas, 2018. Disponível em: <http://repositorio.ifg.edu.br/handle/prefix/188>. Acesso em: 07 ago. 2023.

LUCKESI, C. C. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

MARASINI, A. **A Utilização de Recursos Didático-Pedagógicos no Ensino de Biologia**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

MATTAR, João. **Games em Educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MAYO, María del Pilar. O jogo educativo como estratégia de ensino. In: AGUIAR, Márcia. **Jogos eletrônicos na escola: jogando e aprendendo com o lúdico virtual**. São Paulo: Avercamp, 2008. p. 65–74.

MENDES, Claudio. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. São Paulo: Papyrus, 2006.

MIRANDA, S. de. **Estratégias didáticas para aulas criativas**. Campinas: Papyrus, 2016.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Comunicação e Cultura) -Universidade de São Paulo, CELACC/ECA– USP, 2013. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf. Acesso em: 20 jul. 2023.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

NUNES, Poliana Rodrigues; CHAVES, Andréa Carla Leite. Ciano Quiz: um jogo digital sobre cianobactérias como instrumento para a educação ambiental no ensino médio. **Ciências & Idéias**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 3, p. 23–36, 2016. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/reci/article/download/447/2436>. Acesso em: 18 abr. 2025.

PEREIRA, A. L. L. **A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 2013. 132f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade do Porto, Porto, 2013.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **O desenvolvimento intelectual da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

PIAGET, Jean. **O jogo e a educação**. 3. ed. São Paulo: Pioneira, 1975.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, São Paulo, 2012.

QUEIROZ, S. L.; ALMEIDA, M. J. P. M. Do fazer ao compreender ciências: reflexões sobre o aprendizado de alunos de iniciação científica em química. **Ciência e Educação**. Bauru, v.10, n.1, 2004.

RAMOS, Daniela Karine; KNAUL, Ana Paula; ROCHA, Aline. Jogos analógicos e digitais na escola: uma análise comparativa da atenção, interação social e diversão. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 21, n. 47, p. 182–200, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/18033>. Acesso em: 4 maio 2024.

RAMOS, Marise Nogueira. Integração curricular no ensino médio: a proposta da formação omnilateral. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 22, n. 74, 2001.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design** de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SAMPAIO, Ozoria da Silva; SILVA, Rosimery Sampaio da. **A Origem do Lúdico na Educação**. Aracaju: Universidade Tiradentes, 2000.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SCHWARZ, Cleo. **A criança e o brinquedo: a construção do imaginário infantil**. Petrópolis: Vozes, 2006.

SILVA, P. A. dos. **Abordagem Pedagógica do Ensino de Química em tempos de aulas remotas**. 2020. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Química) - Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Pernambuco, Pernambuco, 2020. Disponível em: https://repositorio.ifpe.edu.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/245/TCC_AbordagemPedagog%C3%B3gicaNoEnsinoDeQu%C3%ADmicaEmTemposDeAulasRemotas.pdf?isAllowed=y&sequence=1. Acesso em: 25 de out. de 2023.

SILVA, R. B. da. **Aprender brincando: o ensino da química através dos jogos**. 2014. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Especialização de Fundamentos da Educação) - Universidade Estadual da Paraíba, Princesa Isabel, 2014. Disponível em: PDF - Rafael Branco da Silva.pdf (uepb.edu.br). Acesso em: 28 de mar. de 2023.

SILVA, R.; ALMEIDA, F. A competição como estratégia de engajamento em jogos educativos no ensino médio. **Revista Brasileira de Educação Física e Esportes**, v. 33, n. 4, p. 456-468, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/>. Acesso em: 28 jan. 2025.

SOUSA, Diego Barrêto Nóbrega. **Utilização de jogos educativos digitais no processo ensino-aprendizagem**. 2017. Monografia (Licenciatura em Computação) — Centro de Informática, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

SOUZA, H. Y. S.; SILVA, C. K. O. Dados orgânicos: um jogo didático no ensino de química. **Holos**, vol. 3, 2012, p. 107-121. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - Natal, Brasil. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=481549277009>. Acesso em 31 ago. 2023.

TIMM, M. I. *et. al.* **Game educacional: desafios da integração de elementos ficcionais, tecnológicos, cognitivos e de conteúdo**. *In: SBGames 2008 - VII Symposium on Computer Games and Digital Entertainment*, 2008, Belo Horizonte – MG, v. 1.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022005000300009>. Acesso em: 02 fev. 2024.

VILELA, R. B.; RIBEIRO, A.; BATISTA, N. A. Nuvem de palavras como ferramenta de análise de conteúdo: Uma aplicação aos desafios do mestrado profissional em ensino na saúde. **Journal of Education, Technologies, and Health**, v. 2, n. 11, p. 29-36, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.29352/mill0211.03.00230>. Acesso em: 04 fev. 2025.

VYGOTSKI, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WENDLAND, Caroline. **Mandala trigonométrica**: uma proposta lúdica para o ensino de trigonometria no ensino médio. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ciência e Tecnologia) – Instituto Federal de Santa Catarina-IFSC, Joinville, 2017. p.14.

APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional desta dissertação é um jogo, que foi reelaborado partindo das premissas do tradicional jogo de bingo, no qual utiliza-se perguntas como sorteio e resposta para preenchimento da cartela. Este jogo foi nomeado como Bingo do Conhecimento, e ele pode ser jogado com número variado de pessoas por cartela, dependendo do objetivo da aula, da quantidade de alunos na turma e da metodologia utilizada para gerar as cartelas.

A finalidade deste jogo é trabalhar os conteúdos da disciplina de Fundamentos da Administração de forma lúdica, dinâmica e participativa, promovendo o raciocínio lógico, a consolidação da aprendizagem e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Este produto educacional se aplica na educação profissional e tecnológica porque contribui para uma formação integral e emancipatória, articulando o saber técnico ao desenvolvimento crítico e ético dos estudantes. Está alinhado aos princípios da omnilateralidade, ao integrar dimensões intelectuais, sociais e humanas do processo educativo, permitindo que o aluno se reconheça como sujeito ativo da sua formação e da transformação social.

As bases teóricas que o sustentam compreendem os pressupostos de Piaget e Vygotsky quanto à aprendizagem significativa por meio da interação, da mediação e da construção do conhecimento. Também se fundamenta em autores brasileiros que discutem a formação humana na educação profissional e tecnológica, como Frigotto, Saviani, Ciavatta, Leite e Ramos, que defendem a indissociabilidade entre trabalho, ciência, cultura e formação omnilateral.

O jogo foi aplicado no segundo semestre do ano de 2024, com a turma do 1º ano do curso técnico integrado ao ensino médio em Logística do Instituto Federal do Amapá - Campus Santana.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO PRÉ-TESTE

Caro(a) aluno(a),

Este questionário integra a pesquisa científica de mestrado conduzida pela mestrandia Thalita Jamille Barbosa Moraes com o objetivo de avaliar a aplicabilidade e os resultados do uso do jogo Bingo do Conhecimento como ferramenta didática na disciplina de Fundamentos da administração.

Este questionário consiste em uma série de perguntas objetivas que abordam diferentes aspectos relacionados com jogos no contexto educacional. As suas respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, e serão utilizadas apenas para fins de análise da pesquisa científica.

Por favor, responda com sinceridade, não há respostas certas ou erradas; o que importa é a sua opinião. Agradecemos antecipadamente pela sua colaboração. Seu *feedback* será valioso para o aprimoramento das práticas de ensino e para o desenvolvimento de estratégias educacionais mais eficazes.

1- Com que frequência a turma participou de atividades de aprendizagem com jogos em sala de aula no ano de 2024?

- a) Nenhuma vez
- b) 1 a 3
- c) 4 a 7
- d) 8 a 11
- e) 12 ou mais vezes

2 – Na vivência da aprendizagem com jogos ou na possibilidade de aprender com auxílios de jogos e games, o que mais lhe chamaria atenção?

- () Competição;
- () utilização de ferramentas tecnológica;
- () Diversão e interação;
- () Desafios e dinâmicas;
- () Outros

3 - Qual o seu nível de interesse em participar de atividades de aprendizagem com jogos?

- a) Muito interessado
- b) Interessado
- c) Neutro
- d) Pouco interessado
- e) Nada interessado

4 - Os jogos podem ser um fator motivacional para estudar?

- a) Sim, sempre
- b) Sim, na maioria das vezes
- c) Às vezes sim, às vezes não
- d) Não, nunca

5 - Você acredita que as atividades de aprendizagem com jogos podem promover a interação entre os alunos e professores?

- a) Concordo Totalmente
- b) Talvez
- c) Discordo Totalmente

6 - Em geral, você se sente mais engajado nas aulas que envolvem atividades com jogos?

- a) Sim, sempre
- b) Sim, na maioria das vezes
- c) Às vezes sim, às vezes não
- d) Não, nunca.

7 - Você acredita que as atividades com jogos podem tornar o processo de aprendizagem mais divertido?

- a) Sim, sempre
- b) Sim, na maioria das vezes
- c) Às vezes sim, às vezes não
- d) Não, nunca

8 - É possível aprender jogando?

- a) Sim, sempre
- b) Sim, na maioria das vezes
- c) Às vezes sim, às vezes não
- d) Não, nunca

9 - Você acredita que as atividades com jogos podem ajudar a desenvolver habilidades de trabalho em equipe?

- a) Concordo Totalmente
- b) Talvez
- c) Discordo Totalmente

10 - Você sente que os jogos proporcionam um ambiente de aprendizagem menos estressante em comparação com outros métodos de ensino?

- a) Concordo Totalmente
- b) Talvez
- c) Discordo Totalmente

11 - Você acredita que a inclusão de atividades de aprendizagem com jogos pode aumentar seu interesse nas matérias escolares?

- a) Sim, definitivamente
- b) Sim, em certa medida
- c) Neutro
- d) Não, não aumenta meu interesse

12 - Qual o nível de dificuldade do conteúdo da disciplina da área técnica?

- a) Muito fácil
- b) Fácil
- c) Moderado
- d) Difícil
- e) Muito difícil

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO PÓS –TESTE

CARO(A) ALUNO(A),

Este questionário integra a pesquisa científica de mestrado conduzida pela mestranda Thalita Jamille Barbosa Moraes com o objetivo de avaliar a aplicabilidade e os resultados do uso do jogo Bingo do conhecimento como ferramenta didática na disciplina de Fundamentos da administração.

Este questionário consiste em uma série de perguntas objetivas que abordam diferentes aspectos relacionados à aplicabilidade do jogo “Bingo do Conhecimento”. As suas respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, e serão utilizadas apenas para fins de análise e pesquisa científica.

Por favor, responda com sinceridade, não há respostas certas ou erradas; o que importa é a sua opinião. Agradecemos antecipadamente pela sua colaboração. Seu feedback será valioso para o aprimoramento das práticas de ensino e para o desenvolvimento de estratégias educacionais mais eficazes.

1 - Como você avalia sua experiência com as atividades de aprendizagem utilizando jogos?

- a) Muito satisfeito
- b) Satisfeito
- c) Neutra
- d) Insatisfeito
- e) Muito insatisfeito

2 - Você sentiu que aprender por meio de jogos facilitou sua compreensão dos conteúdos abordados?

- a) Sim, muito
- b) Sim, um pouco
- c) Neutro
- d) Não muito
- e) Não, complicou mais o processo de aprender

3 - Você notou uma melhora em sua motivação para aprender durante as atividades com jogos?

- a) Sim, consideravelmente
- b) Sim, um pouco
- c) Não percebi diferença
- d) Não, pelo contrário, diminuiu

4 - Você sentiu que o jogo promoveu a interação entre os alunos durante a experiência?

- a) Sim, consideravelmente
- b) Sim, um pouco
- c) Não percebi diferença
- d) Não, pelo contrário, diminuiu

5 - Você acha que os jogos ajudaram a tornar o processo de aprendizagem mais divertido?

- a) Sim, consideravelmente
- b) Sim, um pouco
- c) Não percebi diferença

6 - Você percebeu alguma diferença na sua vontade de estudar com a utilização do jogo com objetivo de aprender?

- a) Sim, considerei a diferença significativa
- b) Sim, houve uma pequena diferença positiva
- c) Não percebi diferença
- d) Não, minha vontade de estudar diminuiu
- e) Não, não senti melhoria alguma

7 - Você sentiu que os jogos ajudaram a tornar o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente?

- a) Sim, muito
- b) Sim, um pouco
- c) Neutro
- d) Não muito
- e) Não, de forma alguma

8 - Você acredita que as atividades com jogos ajudaram a desenvolver sua habilidade de trabalho em equipe?

- a) Sim, consideravelmente
- b) Sim, um pouco
- c) Não percebi diferença
- d) Não, pelo contrário, diminuiu

9 - Qual o grau de importância para você de ter atividades com jogos no processo de aprendizagem?

- a) Extremamente importante
- b) Importante
- c) Neutro
- d) Não é importante

10 - Quais os pontos positivos jogando o Bingo conhecimento?

- () Competição
- () Diversão - Interação
- () Aprender jogando
- () Trabalho em equipe
- () Desafio - Dinâmica
- () Outros

11 - O formato (metodologia/conduto/regra) do jogo foi fácil de entender e jogar?

- a) Sim, foi muito claro
- b) Sim, mas poderia ser mais claro
- c) Não, tive muita dificuldade

12 - No geral, qual o grau de dificuldade você teve na experiência do jogo do bingo do conhecimento?

- a) Fácil
- b) Moderado
- c) Difícil

13 - Qual a sua maior dificuldade ao jogar o bingo do conhecimento?

- () Entender as regras e conduta do jogo
- () Tempo de procurar as respostas das perguntas
- () Grau de dificuldade das perguntas
- () Quantidade de Assuntos que envolvia o jogo
- () Insegurança - Medo de bater a jogada, e estar errado a marcação (relação de perguntas e respostas)
- () Outros

14 - Você acha que esse jogo facilmente poderia ser reproduzido em outras disciplinas tanto do núcleo técnico quanto do núcleo básico ?

- a) Sim, com certeza
- b) Talvez sim
- c) Acredito que não

15 - Qual palavra definiria a sua experiência com o jogo didático Bingo do conhecimento aplicado na disciplina de Fundamentos da Administração?

12. Opiniões gerais a respeito do bingo do conhecimento.

ANEXO A – APROVAÇÃO DO COMITE DE ETICA



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAPÁ
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA ENVOLVENDO SERES HUMANOS

CERTIFICADO

Título da Pesquisa: O uso do jogo do bingo do conhecimento no processo de ensino aprendizagem no curso técnico em logística

Pesquisador Responsável: Thalita Jamille Barbosa Moraes

CAAE: 82668624.0.0000.0211

Submetido em: 28/08/2024

Instituição Proponente: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá

Situação da Versão do Projeto: Parecer Consubstanciado Emitido (Aprovado)

Localização atual da Versão do Projeto: Pesquisador Responsável

Certificamos que o projeto cadastrado está de acordo com os Princípios Éticos, em conformidade com as Resoluções nº 466/2012 e nº 510/2016, e normas correlatas, adotadas pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), e foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade do Estado do Amapá (UEAP), em reunião realizada em 16/10/2024.

Macapá, 21 de janeiro de 2025

Prof.ª Dra. Ângela do Céu Ubaiara Brito
Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa/PROESP/UEAP
PORTARIA Nº 817/2024-UEAP

Universidade do Estado do Amapá
Comitê de Ética em Pesquisa – CEP - UEAP
Rua Tiradentes, 284
Centro | CEP: 68900-098
Macapá - AP
Email: cep@ueap.edu.br

ÂNGELA DO CÉU UBAIARA BRITO em 21/01/2025
A autenticidade do documento pode ser conferida no site: <https://sigep.ueap.gov.br/autenticar> Cód. Verificador: 317397141_Cód. CRC: 075E472



ANEXO B – EMENTA DA DISCIPLINA

Curso:	Técnico de Nível Médio em Logística	Forma:	Integrada
Eixo Tecnológico:	Gestão e Negócios	Período Letivo:	1º Ano
Componente Curricular:	Fundamentos de Administração	Carga Horária:	80h
Ementa			
<p>Estudo e compreensão das teorias da administração e suas origens para entendimento do seu papel nas organizações. Conceitos básicos de Administração e organização. Antecedentes históricos. Abordagens: Clássica, Humanística, Neoclássica, Estruturalista, Comportamental, Sistêmica e Contingencial da Administração.</p>			
Competências			
<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver o conceito de organização, sua relação como processo administrativo e suas funções. ● Empregar as principais contribuições teóricas e práticas para a formação do conhecimento administrativo. ● Desenvolver o pensamento administrativo e a Administração. ● Entender a Administração e as perspectivas para os profissionais da área. ● Entender a contribuição da Administração Científica para o desenvolvimento da Administração contemporânea. ● Identificar os principais estudos e contribuições da Teoria Comportamental no campo do comportamento humano, da motivação e da liderança; ● Relacionar as teorias, com a realidade atual das empresas, identificando sua importância e prática em benefício das pessoas e da própria organização. 			
Base Científica e Tecnológica			
UNIDADE I:		UNIDADE III:	
<p>1.1 Teoria Geral da Administração;</p> <p>1.2 História, atualidades e perspectivas;</p> <p>1.3 Conteúdo e objeto de estudo da Administração;</p> <p>1.4 A Administração na sociedade moderna Perspectivas futuras da Administração;</p> <p>1.5 O Administrador como agente de mudanças.</p>		<p>3.1 Perspectiva Humanística: Escola das Relações Humanas;</p> <p>3.2 Teorias de Transição;</p> <p>3.3 Elton Mayo (1880-1949); A experiência de Hawthorne: desenvolvimento, conclusões e contribuições;</p> <p>3.4 Decorrência da Teoria das Relações Humanas; A motivação humana;</p> <p>3.5 Teorias sobre liderança; Comunicação;</p>	

<p>UNIDADE II:</p> <p>2.1 Perspectiva Clássica: Teoria Clássica e Teoria da Burocracia;</p> <p>2.2 Henry Fayol;</p> <p>2.3 Conceito de Administração;</p> <p>2.4 Proporcionalidade das funções administrativas;</p> <p>2.5 Divisão do trabalho e especialização;</p> <p>2.6 Taylor e Fayol – análise comparativa e complementar;</p> <p>2.7 Max Weber: A origem da burocracia;</p> <p>2.8 Características da Burocracia segundo Weber.</p>	<p>3.6 Críticas à Teoria das Relações Humanas</p> <p>UNIDADE IV:</p> <p>4.1 Perspectiva Moderna: Teoria dos Sistemas e Teoria Contingencial;</p> <p>4.2 Dinâmica de grupo e suas características;</p> <p>4.3 Origens da Teoria Comportamental;</p> <p>4.4 Novas proposições sobre a motivação humana;</p> <p>4.5 Hierarquia das Necessidades de Maslow;</p> <p>4.6 Teoria dos Dois Fatores de Herzberg;</p> <p>4.7 Teoria X e Teoria Y;</p> <p>4.8 Perfis Organizacionais de Likert;</p> <p>4.9 A origem da Teoria Geral dos Sistemas;</p> <p>4.10 Principais conceitos, características e parâmetros dos sistemas;</p> <p>4.11 Teoria Contingencial;</p> <p>4.12 A organização e seus níveis.</p>
Bibliografia Básica	
<p>CHIAVENATO, Idalberto. Introdução a Teoria Geral da Administração. 9. ed. São Paulo: Elsevier, 2014.</p> <p>MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. Introdução à administração. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2011. WILLIAMS, Chuck. ADM. Tradução Roberto Galman; revisão Sérgio Lex. São Paulo: Cengage Learning, 2011.</p>	
Bibliografia Complementar	
<p>CHIAVENATO, Idalberto. Administração: teoria, processo e prática. 4ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.</p> <p>GURGEL, Claudio; RODRIGUEZ, Martins Vicente Rodriguez y. Administração: elementos essenciais para a gestão das organizações. São Paulo: Atlas, 2009.</p> <p>MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. Administração para Empreendedores. 2 ed. São Paulo: Pearson, 2011.</p> <p>MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. Teoria Geral da Administração – Da Revolução Urbana à Revolução Digital. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2012.</p> <p>SOBRAL, Filipe. Administração: Teoria e prática no contexto brasileiro. 2 ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.</p>	