



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**FACULDADE DE ECONOMIA, ADMINISTRAÇÃO, ATUÁRIA E CONTABILIDADE**  
**DEPARTAMENTO DE ADMINISTRAÇÃO**  
**CURSO DE SECRETARIADO EXECUTIVO**

**LETÍCIA SANTOS DA ROCHA**

**O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO:  
IMPACTOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA PERCEPÇÃO DE  
DISCENTES DE SECRETARIADO EXECUTIVO**

**FORTALEZA**

**2022**

LETÍCIA SANTOS DA ROCHA

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO: IMPACTOS  
NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA PERCEPÇÃO DE DISCENTES DE  
SECRETARIADO EXECUTIVO

Monografia apresentada ao Curso de Secretariado Executivo da Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de bacharela em Secretariado Executivo.

Orientadora: Profa. Dra. Conceição de Maria Pinheiro Barros.

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

R574u Rocha, Letícia Santos da.  
O uso da gamificação como metodologia ativa de ensino: impactos no processo de ensino-  
aprendizagem na percepção de discentes de secretariado executivo / Letícia Santos da ROCHA.– 2022.  
57 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de  
Economia, Administração, Atuária e Contabilidade, Curso de Secretariado Executivo, Fortaleza, 2022.  
Orientação: Profa. Dra. Conceição de Maria Pinheiro Barros.

1. Gamificação. 2. Ensino Superior. 3. Secretariado Executivo. 4. Ensino Remoto Emergencial. I.  
Título.

CDD 651.3741

---

LETÍCIA SANTOS DA ROCHA

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO: IMPACTOS  
NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA PERCEPÇÃO DE DISCENTES DE  
SECRETARIADO EXECUTIVO

Monografia apresentada ao Curso de Secretariado Executivo da Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de bacharela em Secretariado Executivo.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/2022.

BANCA EXAMINADORA

---

Profa. Dra. Conceição de Maria Pinheiro Barros (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Dra. Joelma Soares da Silva  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Francisco Edson Rodrigues da Silva  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

À Deus por toda a sabedoria e força para estudar nos momentos difíceis e alegrar-me com as vitórias concedidas. Aos estudantes, docentes e profissionais do Secretariado Executivo que a pandemia levou, sintam-se representados neste trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Márcio e Célia, por toda dedicação a minha criação, aos meus estudos e por caminharem juntos comigo sempre.

Ao amor da minha vida, Ruan Silveira, por ser meu fã número 1 e sempre acreditar nos meus sonhos e no meu potencial como profissional e educadora.

À minha sogra, Meire Ângela, por ser uma inspiração como educadora e um exemplo real sobre nunca desistir de nossos sonhos, não importa o tempo.

Ao meu amigo, Edson Rodrigues, por toda atenção, paciência e ajuda com as dúvidas sobre ABNT e metodologia, e por sua verdadeira amizade.

À minha querida Profa. Dra. Joelma Soares por todo o aprendizado, dedicação e correções sábias sobre a escrita do projeto de Monografia.

Aos discentes da disciplina de Princípios de Secretariado e Ética Empresarial e Profissional por me desafiarem a ser uma professora e educadora na prática.

À minha orientadora Profa. Dra. Conceição Barros, por me ensinar tanto sobre ter a educação como missão de vida.

*"I wanna hang with the greatest.  
Got a way to go, but it's worth the  
wait. No, you haven't seen the best  
of me. I'm still working on my  
masterpiece."*

*Jessie J - Masterpiece*

## RESUMO

O ensino superior em Secretariado Executivo tem como desafio mediar teoria e prática na formação acadêmica e profissional dos estudantes. Este trabalho tem como objetivo analisar os impactos da metodologia ativa de ensino gamificação para o processo de ensino-aprendizagem remoto, na percepção de discentes de Secretariado Executivo. A metodologia é de abordagem qualitativa e descritiva, sendo realizado: levantamento bibliográfico e uma pesquisa de campo. As técnicas de pesquisa utilizadas foram: análise documental, observação participante e O universo da pesquisa constituiu-se de 20 discentes das disciplinas Princípios de Secretariado e Ética Empresarial e Profissional, do Curso de Secretariado Executivo da Universidade Federal do Ceará. Os instrumentos de coleta de dados foram questionário, diário de campo dos discentes e anotações da pesquisadora. A análise das informações foi feita por meio da técnica de análise de conteúdo, à luz da teoria estudada. Como principais resultados obteve-se que as potencialidades do uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto foram referentes à ludicidade, interatividade e motivação no decorrer das aulas. Entretanto, foram percebidas fragilidades relacionadas à falta de espaço adequado, acesso à *internet* e equipamentos tecnológicos. A partir das respostas dos discentes o uso da gamificação mostrou-se potente para o processo de ensino-aprendizagem nas disciplinas mencionadas, além de refletir no aumento da motivação e participação. Com relação aos impactos da metodologia ativa de ensino gamificação, para o processo de ensino-aprendizagem remoto obteve-se que são positivos, se os estudantes tiverem uma estrutura básica atendida, como: espaço adequado, equipamento eletrônico e acesso à *internet*. Após a análise dos resultados, concluiu-se que, na percepção dos participantes, há um potencial positivo em relação aos impactos da metodologia ativa de ensino *gamificação* para o processo de ensino-aprendizagem remoto, principalmente no que se refere à facilidade na aprendizagem e à motivação nos estudos.

**Palavras-chave:** Gamificação no Ensino Superior. Secretariado Executivo. Ensino Remoto Emergencial.

## **ABSTRACT**

The challenge of higher education in Executive Secretariat is to mediate theory and practice in the academic and professional training of students. This work aims to analyze the impacts of the active methodology of gamification teaching for the process of remote teaching-learning, in the perception of students of Executive Secretariat. The methodology is a qualitative and descriptive approach, being carried out: bibliographic survey and a field research. The research techniques used were: document analysis, participant observation and The research universe consisted of 20 students of the disciplines Principles of Secretariat and Business and Professional Ethics, of the Executive Secretariat of the Federal University of Ceará. The instruments of data collection were questionnaire, field diary of the students and notes of the researcher. The analysis of the information was made through the technique of content analysis, in the light of the theory studied. The main results obtained were the potentialities of the use of gamification in the process of remote teaching-learning were related to playfulness, interactivity and motivation in the course of classes. However, weaknesses related to the lack of adequate space, internet access and technological equipment were perceived. From the answers of the students the use of gamification proved to be powerful for the teaching-learning process in the mentioned disciplines, and reflect on increased motivation and participation. Regarding the impacts of the active methodology of gamification teaching, for the process of remote teaching-learning it was obtained that they are positive, if the students have a basic structure met, such as: adequate space, electronic equipment and internet access. After analyzing the results, it was concluded, in the perception of the participants, there is a positive potential in relation to the impacts of the active methodology of gamification teaching for the learning, especially with regard to ease of learning and motivation in studies.

**Keywords:** Gamification in Higher Education. Executive Secretariat. Emergency Remote Education.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Pirâmide da aprendizagem .....	17
Figura 2 – Perfil dos Participantes.....	31
Figura 3 – <i>Gamers</i> e aprendizado no ensino remoto emergencial. ....	32
Figura 4 – Gamificação e adversidades no ensino remoto emergencial.....	33
Figura 5 – Gamificação, potencialidades no ensino remoto emergencial .....	35
Figura 6 – Gamificação e disciplinas no curso de Secretariado Executivo da UFC .....	37
Figura 7 – Impactos da Gamificação no ERE para os discentes .....	38
Figura 8 – O que é ética? .....	40

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Fases do desenvolvimento humano .....	15
Quadro 2 – Roteiro para análise geral .....	50
Quadro 3 – Roteiro para análise específica .....	50
Quadro 4 – Roteiro de observação .....	51
Quadro 5 – Perguntas para elaboração do diário de campo .....	52

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA	Ambientes Virtuais de Aprendizagem
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEPE	Conselho de Pesquisa, Ensino e Extensão
CETIC	Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação
CNST	Catálogo Nacional de Cursos Superiores em Tecnologia
COMSECDF	Comitê de Secretariado do Distrito Federal
CONSUNI	Conselho Universitário
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
EAD	Ensino à Distância
ERE	Ensino Remoto Emergencial
EUA	Estados Unidos da América
FEAAC	Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IES	Instituições de Ensino Superior
MEC	Ministério da Educação
OMS	Organização Mundial de Saúde
PID	Programa de Iniciação à Docência
PPC	Projetos Pedagógicos do Curso
PPE	Plano Pedagógico de Emergência
SIGAA	Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas
SINDSECE	Sindicato das Secretárias do Estado do Ceará
PID	Programa de Iniciação à Docência
UFBA	Universidade Federal da Bahia
UFC	Universidade Federal do Ceará
UFPB	Universidade Federal da Paraíba
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2 METODOLOGIAS ATIVAS E A FORMAÇÃO SECRETARIAL NO ENSINO REMOTO.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Metodologias ativas: gamificação como metodologia de ensino .....</b>	<b>15-</b>
<b>2.2 Secretariado Executivo e o ensino remoto emergencial na pandemia da COVID-19.....</b>	<b>19</b>
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Classificação da pesquisa.....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Técnicas e instrumentos de pesquisa.....</b>	<b>25</b>
<b>3.3 Campo de pesquisa e seleção dos sujeitos.....</b>	<b>28</b>
<b>3.4 Técnica de análise dos dados .....</b>	<b>29</b>
<b>4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS .....</b>	<b>30</b>
<b>4.1 Jogos educativos que estimulam a aprendizagem de conteúdos na perspectiva de estudantes de Secretariado Executivo.....</b>	<b>31</b>
<b>4.2 Potencialidades e fragilidades relativas ao uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto em Secretariado Executivo.....</b>	<b>34</b>
<b>4.3 Impacto da utilização de jogos educativos para o processo de ensino-aprendizagem remoto, sob o olhar de estudantes de Secretariado Executivo .</b>	<b>37</b>
<b>4.4 Diário de campo: a voz dos estudantes no Ensino Remoto Emergencial ...</b>	<b>39</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>47</b>
<b>APENDICE A – ROTEIRO DE ANÁLISE DOCUMENTAL.....</b>	<b>49</b>
<b>APENDICE B – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO .....</b>	<b>50</b>
<b>APENDICE C – PERGUNTAS PARA ELABORAÇÃO DO DIÁRIO DE CAMPO.....</b>	<b>51</b>
<b>APENDICE D – QUESTIONÁRIO GAMIFICAÇÃO .....</b>	<b>52</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O ensino superior em Secretariado Executivo (Bacharelado) da Universidade Federal do Ceará (UFC) é fomentado pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) que visam a formação do educando por competências profissionais e acadêmicas. Assim, o Comitê de Secretariado do Distrito Federal (COMSECDF) aponta os quatro pilares do profissional de Secretariado Executivo: gestão, assessoria, consultoria e empreendedorismo. Durante a graduação os estudantes vivenciam estas temáticas nas disciplinas encontradas no curso (COMSECDF, 2020).

O desempenho da futura atuação profissional é um reflexo da didática e das estratégias pedagógicas utilizadas, que fazem diferença na formação do bacharel em Secretariado Executivo. Dessa forma, a metodologia de ensino, escolhida pelo docente, influenciará no processo de ensino-aprendizagem do discente. Há diversos tipos de abordagens metodológicas: tradicional, construtivista, freiriana dentre outras. Atualmente, as metodologias ativas são estratégias educacionais, que podem contribuir bastante para a formação dos estudantes, além de proporcionarem uma vivência ativa e prática no decorrer dos assuntos estudados.

A gamificação, como metodologia ativa, surge na perspectiva do ensino lúdico, do latim *ludus* que significa brincar. Sendo assim, com a utilização de elementos de um jogo (*storytelling*, avatares, pontos, recompensa e etc.) ou a partir do próprio jogo, a inovação na educação personaliza o ensino. Nesse sentido, o gamificar possibilita o protagonismo do discente na construção do seu percurso de aprendizagem.

O protagonismo estudantil é presenciado quando o estudante assume sua autonomia ao jogar, pois a metodologia facilita o engajamento e a interação com a atividade e permite que o estudante construa um percurso de aprendizagem em que ele busca resolver, primeiro, sozinho o que é proposto. Assim, na utilização de metodologias ativas, ágeis e imersivas o docente facilita o engajamento e a vontade de aprender do discente. (SEVERINO; MENEGUETTI, 2021).

A pandemia de COVID-19 e a orientação do Ministério da Educação (MEC) para implementar o Ensino Remoto Emergencial (ERE) nas escolas e universidades, requereu uma ampliação da utilização de tecnologias e novas metodologias de ensino. Tendo-se tornado um momento perspicaz para o uso das Metodologias Ativas no curso de Secretariado Executivo da UFC, assim como nas demais instituições e áreas de ensino.

Esta pesquisa visa responder à seguinte questão: quais os impactos da metodologia ativa de ensino gamificação para o processo de ensino-aprendizagem remoto na percepção de discentes de Secretariado Executivo?

Visto que o ensino remoto emergencial foi a medida adotada por universidades e escolas, à nível global, o curso de Secretariado Executivo da UFC também buscou inovar, por parte de seus docentes, no uso de metodologias ativas em suas práticas avaliativas. Assim, no aspecto motivacional e interacional dos discentes, os *games* possibilitam um engajamento maior nas aulas.

Desse modo, este trabalho tem como objetivo geral analisar os impactos da metodologia ativa de ensino gamificação para o processo de ensino-aprendizagem remoto, na percepção de discentes de Secretariado Executivo e como objetivos específicos:

- a) Identificar os *games* que estimulam a aprendizagem de conteúdos na perspectiva de estudantes de Secretariado Executivo;
- b) Compreender as potencialidades e fragilidades relativas ao uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto em Secretariado Executivo;
- c) Discutir o impacto da utilização de *games* para o processo de ensino-aprendizagem remoto, sob o olhar de estudantes de Secretariado Executivo.

A escolha por esse tema surgiu quando a pesquisadora, enquanto monitora voluntária do Programa de Iniciação à Docência (PID), passou a participar de cursos *online*s sobre Metodologias Ativas na Educação. Por ser um período de pandemia, a necessidade de buscar estratégias educacionais para motivar os estudantes a estar presentes e interessados durante as aulas no período noturno, tornou-se um fator essencial para o desenvolvimento da monitoria mais eficaz.

Assim, diante de um novo cenário educacional, em que a educação precisou reinventar-se e trazer novas possibilidades de ensino, remotamente, os docentes e discentes do curso de Secretariado Executivo da UFC depararam-se com um ensino que não seria mais como antes. Nesse sentido, é de total relevância conhecer as metodologias ativas e utilizá-las como ferramentas de ensino, já que o contexto atual está cada vez mais tecnológico cujo estudante deixa de ser passivo no processo de ensino-aprendizagem. Na formação acadêmica-profissional do discente de Secretariado Executivo é de suma importância construir narrativas de ensino que possibilitem o entendimento da prática laboral; assim o trabalho que visa

apresentar o uso da gamificação, aplicada à um contexto universitário, eleva o nível de aprendizagem dos discentes.

Foi realizada uma busca, no período da pesquisa de novembro de 2021 a abril de 2022, pois até então, não existiam dados de nenhuma publicação sobre gamificação e área secretarial, na plataforma de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e na plataforma *Google Scholar* utilizando-se os seguintes descritores: “gamificação *and* educação superior”, “gamificação *and* Secretariado”.

Na plataforma de periódicos CAPES, localizaram-se artigos acerca de 89 trabalhos da primeira busca, e nenhum resultado da segunda. Entre os artigos encontrados, não foram identificadas pesquisas que abordassem a *gamificação* em Secretariado Executivo.

Todavia, na plataforma *Google Scholar* foi encontrada uma publicação a respeito da relação gamificação e Secretariado Executivo intitulada “A utilização da gamificação no ensino-aprendizagem em secretariado no ensino remoto emergencial” das autoras Nelo e Santiago (2021) que teve o objetivo de apresentar o panorama e as possibilidades de uso da gamificação nas disciplinas remotas do curso de Secretariado Executivo da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Assim, esta pesquisa contribui academicamente para o acervo na área e como referencial de futuros trabalhos na mesma vertente, e consequentemente para a prática e metodologia no ensino superior dos cursos de Secretariado Executivo.

A relevância da pesquisa se destaca, ainda, por trabalhar com uma temática presente na realidade dos estudantes e que pode potencializar a aprendizagem desses sujeitos. *Gamificar* na área do Secretariado Executivo é uma proposta que soma para a prática profissional no planejamento didático das disciplinas. Ao utilizar jogos educativos, os docentes podem trabalhar com temas laborais em que os discentes desenvolvam sua autonomia profissional.

É importante enfatizar que, para os autores estudados, a *gamificação* é diferente de jogos educativos, pois a gamificação tem aspectos próprios. Moran (2021, p. 21) explica que “os jogos tradicionais e os digitais diferenciam-se, principalmente, pela interatividade e imersão”. Assim, a gamificação é a utilização de ferramentas de jogos em atividades que levam ao aprendizado.

Este trabalho está organizado em cinco seções, além desta introdução, a saber: O referencial teórico, metodologia, análise de dados, considerações finais e referências. A metodologia ensejou uma análise qualitativa a partir da coleta de dados dos participantes da pesquisa, na análise dos dados será apresentada as respostas do questionário aplicado e trecho do diário de campo a partir da análise de conteúdo, após as considerações finais trará os

principais resultados obtidos e nas referências bibliográficas será citado os autores presentes obra.

## **2 METODOLOGIAS ATIVAS E A FORMAÇÃO SECRETARIAL NO ENSINO REMOTO**

O referencial teórico abordou as seguintes seções: “Metodologias Ativas: Gamificação como metodologia de ensino”, e “Formação Superior em Secretariado Executivo e o processo de ensino aprendizagem remoto”. A seção referente a Metodologias Ativas apresentou a origem, principais tipos e o destaque para a gamificação. A seção sobre Formação secretarial no ensino remoto trouxe um histórico do Ensino à Distância (EAD) para explicar o ensino remoto emergencial, tal como suas diferenças e por fim um panorama da formação em Secretariado no Brasil em meio a pandemia COVID-19 e suas consequências.

### **2.1 Metodologias ativas: gamificação como metodologia de ensino**

As metodologias ativas são propostas novas para a educação, que têm como foco o estudante autônomo e participante no centro do processo de ensino-aprendizagem, diferente do ensino tradicional, em que o estudante era apenas o que recebia o conhecimento proveniente do professor, como cita Paulo Freire, na educação bancária, cujo mestre deposita a informação na mente do seu aluno, reforçando a ideia de que os estudantes são “sem conhecimento” (FREIRE, 1996).

Ao falar sobre metodologias de ensino, assim como o processo de ensino-aprendizagem, é importante mencionar o quanto o Construtivismo de Piaget (1970) e o Interacionismo de Vygotsky (1984), ganharam força a partir dos anos 80 por suas ex-alunas, assim, tais metodologias foram precursoras de um movimento novo de ensino, e posteriormente para o desenvolvimento e prática das metodologias ativas.

A teoria construtivista fomenta o pressuposto de um aprender brincando, pois segundo Piaget (1970) é uma ferramenta de aprendizagem da criança. Assim, existem 4 fases do Desenvolvimento Humano para Piaget (1970): sensório motor, pré-operatório, operacional concreto e operacional formal. O quadro a seguir apresenta como foi pensado as fases do desenvolvimento humano segundo Piaget (1970), identificando a fase, a idade e o tipo de desenvolvimento (QUADRO 1).

Quadro 1 - Fases do Desenvolvimento Humano.

FASES	IDADE	DESENVOLVIMENTO
1ª Sensório motor	0 - 2 anos	Coordenação motora
2ª Pré-operatório	2 - 7 anos	Curiosidade e imaginação
3ª Operacional concreto	8 - 12 anos	Lógica e matemática
4ª Operacional formal	12 anos ...	Formação de opinião e conceitos

Fonte: Elaborado pela autora com base em Piaget (1970).

Conforme o quadro 1, cada fase do desenvolvimento apresenta como o ser humano lidará com o aprendizado e quais atividades serão exercidas. Nota-se que o aprendizado não está relacionado apenas ao conhecimento teórico ou técnico, mas, para Piaget (1970), o aprendizado inicia-se antes da sala de aula sob a perspectiva construtivista. Em relação ao interacionismo, pode-se inferir que este também possibilitou novas formas de introduzir o estudante como protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem, pois o foco era as interações sociais e suas reverberações no ensino. Dessa forma, o interacionismo, ou sóciointeracionismo para Vygotsky (1984), defende que o desenvolvimento humano se constrói no convívio social em que este ser está interagindo. Portanto, ambas as teorias podem ser consideradas, de certo modo, precursoras do que são denominadas atualmente como Metodologias Ativas.

Moran (2021, p. 8) destaca que as metodologias ativas “colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem nos aprendizes, envolvendo-os na aquisição de conhecimentos”. Potencializando o fazer para aprender, as metodologias ativas são resultadas de várias discussões a respeito do processo de ensino-aprendizagem. Além disso, Moran (2021, p. 9) explica quais são os conceitos-chave:

Metodologias se expressam em três conceitos-chave, tanto para docentes como para aprendizes: **maker** (exploração do mundo de forma criativo-reflexiva, utilizando todos os recursos possíveis: espaços-*maker*, linguagem computacional, robótica), **designer** (projetar soluções, caminhos, itinerários, atividades significativas de aprendizagem) e **empreender** (testar ideias rapidamente, corrigir erros, realizar algo com significado). (MORAN, 2021, p. 9).

Dessa forma, a partir desses conceitos-chave, pode-se propor que as metodologias ativas dialogam com o estudo do psiquiatra William Glasser sobre a Pirâmide da Aprendizagem (GLASSER, 1960), conforme Figura 1.

Figura 1 – Pirâmide da aprendizagem.



Fonte: Elaborada pela autora com base em Glasser (1960).

A pirâmide de Glasser (1960) propôs, a partir de estudos e observações, porcentagens, em relação à aprendizagem, de acordo com determinadas atividades. Segundo Glasser (1960) as porcentagens para o aprendizado são: 10% ler; 20% escutar; 30% ver; 50% ver e escutar; 70% debater; 80% praticar e 90% ensinar alguém.

Assim, as metodologias ativas conversam com a Pirâmide da Aprendizagem, no sentido de quanto maior a porcentagem, maior o protagonismo do estudante no seu aprendizado, pois a prática educacional passa a utilizar cada vez mais ferramentas que unem ensino e tecnologia, e conseqüentemente, a autonomia passa a ser trabalhada com os discentes. É nesse ponto que podem ser citadas algumas das principais metodologias ativas: ensino híbrido, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em times, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem baseada em jogos (gamificação) dentre outras.

A respeito das metodologias citadas, sabe-se que o ensino híbrido é definido por aulas intercaladas entre presenciais e virtuais; já no método sala de aula invertida o estudante

tem acesso ao conteúdo antecipadamente e estuda sozinho para depois levar as dúvidas e apontamentos presencialmente. A aprendizagem baseada em times e a aprendizagem baseada em projetos proporciona que o aprendizado seja construído em pequenos grupos de discussões e de projeções. Por fim, a aprendizagem baseada em jogos (gamificação) propõe atividades interativas virtuais competitivas em grupo ou individuais (MORAN, 2021).

A gamificação (*gamification*, no inglês) surgiu no ano de 2008 nos Estados Unidos da América (EUA), no mercado de mídias digitais e ganhou notoriedade maior em 2010. Na educação, a gamificação se propõe a usar elementos e estruturas de jogos nas realizações de atividades. Dessa forma, Montanaro (2018, p. 3) pontua:

A gamificação na educação se propõe, então, a utilizar mecânicas, dinâmicas, estilo e pensamento de jogos em contextos educacionais como meio para resolução de problemas e engajamento dos sujeitos da aprendizagem. Há assim o potencial evidente e mais direto de premiar e criar sistemas de evolução, há também uma dimensão ainda mais complexa – e talvez mais profícua – de criação narrativa ativa dentro do universo apresentado, apoderando-se das estruturas sofisticadas de engajamento e imersão, inclusive no seu potencial não linear e nas suas dinâmicas de interação e cooperação para alcançar objetivos, resolver problemas e superar obstáculos (MONTANARO, 2018, p. 3).

A escolha do professor pela gamificação na educação deve se basear em estruturas de recompensa, reforço e *feedbacks*. Assim, a gamificação tem como base a ação de pensar como em um jogo, utilizando as sistêmicas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo (FADEL *et al.*, 2014).

Outro ponto importante diz respeito ao fato de que, para muitos autores, a gamificação não está vinculada somente aos jogos eletrônicos (*e-games*), já que as brincadeiras infantis foram utilizadas, com frequência, por muitos professores para avaliar o desenvolvimento de habilidades e do estímulo social. Tal fato corrobora com o entendimento de que “gamificar” não é apenas colocar os estudantes para jogar, mas propor toda uma estratégia pedagógica para saber como este estudante será avaliado.

A gamificação na educação (básica e fundamental) pode ser realizada por meio dos seguintes formatos: gamificação estrutural e gamificação de conteúdo. A primeira tem relação com a forma que o professor organiza as atividades e os jogos utilizados seguem os componentes curriculares de acordo com a faixa etária. A segunda utiliza-se de elementos dos jogos para alterar o desenvolvimento de conteúdos previstos para a faixa etária, por exemplo, ao utilizar personagens, histórias ou um desafio. (FILATRO; CAVALCANTI, 2018). Ademais, Montanaro (2018, p.3) complementa:

Desta forma, um sistema gamificado na educação tem como objetivo principal esse engajamento do estudante, desafiando-o a resolver os mais diferentes problemas a

ele propostos de uma forma criativa e investigativa ao permitir e incentivar que ele se aproprie de suas próprias percepções para encontrar o melhor caminho (MONTANARO, 2018, p. 3).

Consequentemente, a gamificação na Educação pode ser utilizada como metodologia imersiva, pois propõe formas de implementação dos processos de ensino e aprendizagem por intermédio de *games* em que o estudante pode assumir papéis, imaginar cenários e interagir com o real e o imaginário dos participantes. Segundo Nelo e Santiago (2021, p. 6), essa utilização contribui para desenvolvimento neuropedagógico dos estudantes:

A utilização de *games* no processo pedagógico abrange todas as competências do saber, o jogo que é uma atividade lúdica estruturada e de cunho pedagógico possibilita que o indivíduo desenvolva todas suas competências no campo cerebral segundo a teoria das inteligências múltiplas, e assim possibilitando uma aprendizagem significativa sem o aspecto tradicionalismo que é uma maneira cansativa e desestimulante (NELO; SANTIAGO; 2021, p. 6).

Portanto, as metodologias ativas vão de encontro com as antigas práticas tradicionais, propondo um total envolvimento com ferramentas tecnológicas e possibilitando a autonomia dos estudantes. Ademais, o docente passa a mediar, orientar e monitorar seus discentes, na busca por novas estratégias de avaliação do conhecimento aprendido, sendo no processo de ensino-aprendizagem o momento que tais metodologias são postas à prova e avaliadas quanto a sua eficiência e eficácia.

A partir dessa explanação, a próxima subseção apresentará a visão da formação superior em Secretariado Executivo e o ensino remoto emergencial adotado durante a pandemia.

## **2.2 Secretariado Executivo e o ensino remoto emergencial na pandemia da COVID-19**

O histórico da profissão de Secretariado Executivo apresenta o início da atuação do escriba, passando pelo primeiro secretário de Napoleão Bonaparte e chegando na inserção da mulher no período pós-guerra, até o panorama nacional brasileiro na década de 1950, que trouxe para as multinacionais o labor secretarial. Todavia, o primeiro curso de Secretariado Executivo no Brasil, em nível superior, surge apenas em 1969 na Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Ao discutir a formação superior em Secretariado Executivo, sabe-se que conhecimentos técnicos e acadêmicos constroem o percurso do discente, seja como tecnólogo ou bacharelado nas instituições. O que especifica as diferenças entre ambos, segundo Freitas e Durante (2019) é que o primeiro é regido pelo Catálogo Nacional de Cursos Superiores em

Tecnologia (CNST); o segundo, por DCN específicas. Dessa forma, o grau tecnológico, conforme CNST, confere ao secretário uma qualificação voltada ao planejamento prático do campo secretarial, enquanto o grau de bacharelado exige do profissional qualificações voltadas a atender o nível estratégico (FREITAS; DURANTE, 2019).

A resolução nº 3 de junho de 2005, artigo 1º, instituiu as DCN do curso de graduação em Secretariado Executivo (bacharelado), para que as instituições de ensino superior (IES) as contemplem em seus projetos pedagógicos. Nesse contexto o parágrafo segundo da resolução cita que os projetos pedagógicos do curso (PPC) de graduação em Secretariado Executivo poderão admitir linhas de formação específicas, nas diversas áreas relacionadas com atividades gerenciais, de assessoramento, de empreendedorismo e de consultoria, contidas no exercício das funções do Secretário Executivo, para melhor atender às necessidades do perfil profissiográfico que o mercado ou a região exigirem.

Nesse sentido, o ensino superior em Secretariado Executivo, à nível nacional, está se modificando de acordo com os eventos externos também. A pandemia do Covid-19 exigiu uma nova adaptação ao ensino remoto emergencial e ao uso de novas metodologias de ensino e avaliações, como também, o avanço da tecnologia e a ampliação de canais de informação que contribuem para que o discente busque cada vez mais o protagonismo e dinamismo em seus estudos, dialogando assim com metodologias ativas e a gamificação em sua relação de ensino-aprendizagem.

A pandemia e os impactos no ensino superior, não apenas a nível pedagógico, trouxeram a necessidade de muitos ajustes e planejamento estratégico para que discentes pudessem ter acesso aos equipamentos tecnológicos, sendo disponibilizados por várias escolas e universidades os editais de ajuda de custo para a compra de *notebooks/tablets* e a distribuição de *chips* móvel com *Internet* para àqueles em situação econômica desfavorável, segundo um estudo publicado sobre “Novos Tempos, Novos Desafios: Estratégias para Equidade de Acesso ao Ensino Remoto Emergencial” com alunos da Medicina da Unicamp, Appenzeller *et al.*, (2020, p. 3) obtiveram que:

Os principais problemas identificados foram *Internet* instável e/ou acesso exclusivo por redes móveis. As atividades com maior dificuldade de acompanhamento pelos alunos eram transmitidas por *webconferências* e *meetings* virtuais, seguidos por acesso a plataformas digitais e aplicativos de imagem. [...] a reitoria viabilizou-se o empréstimo de computador/*tablet* e *chip* de celular para acesso da *Internet* que foram disponibilizados aos alunos (APPENZELLER *et al.*, 2020, p. 3).

Na UFC, também houve ações que contemplaram estudantes com *chips* de *Internet* móvel e ajuda de custo para compra de equipamentos eletrônicos (*notebooks*,

*tablets*), de acordo com a Resolução nº 03 do Conselho de Pesquisa, Ensino e Extensão (CEPE). Todavia, ainda não foram suficientes para evitar fragilidades pedagógicas e metodológicas (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ, 2020).

Outro ponto que necessitou de adaptação refere-se às questões práticas vivenciadas, já que a área secretarial permite que o estudante tenha experiências laborais desde o início da sua formação. Como o curso forma o profissional para atuar na área administrativa é de suma importância o conhecimento de ferramentas digitais e rotinas de trabalho, sendo assim, ensinar remotamente exige uma maior diversidade de atividades que contemplem esse aspecto.

A vivência remota contribuiu para um distanciamento maior entre docentes e discentes, de modo que a conectividade não foi contemplada por todos, já que em termos estatísticos o acesso à *Internet* ainda é uma problemática vigente no Brasil e no mundo. Assim, as técnicas secretariais que tanto necessitam do acompanhamento presencial e dos *feedbacks* assertivos precisaram adaptar-se com novas metodologias de ensino, muitas delas ativas, que proporcionassem aos educandos a autonomia, ainda que remotamente, para a construção de um perfil profissional capaz de lidar com o mercado de trabalho em constante transformação.

Os discentes que optam por cursar Secretariado Executivo já têm uma dupla jornada de trabalho-estudo, pois na maioria das universidades é um curso noturno. Tal fato exige do estudante dedicação maior na adaptação da rotina de estudos, sendo que o tempo se torna reduzido com as obrigações laborais. De fato, com a pandemia e a necessidade do isolamento social, o lar se tornou o único ambiente para exercer tais atividades. Dessa forma, a sobrecarga e a instabilidade na saúde pública influenciaram fortemente o desenvolvimento acadêmico. Para além dessas fragilidades, Cosme e Durante (2017, p. 50) apontam que:

[...] a problemática do estudante que trabalha se insere, pois o aluno noturno, que passa o dia em atividade laboral, tem dificuldades de realizar atividades além do ensino de sala de aula, de realizar pesquisa e extensão, de frequentar a biblioteca, de participar de eventos, entre outras (COSME; DURANTE, 2017, p. 50).

Desse modo, os métodos de ensino e a estrutura organizacional que existem atualmente, passaram por profundos debates e ajustes ao longo dos anos. O que na idade média até meados do século 20 era impensável, o EAD, na sociedade contemporânea é uma realidade potente que alcança milhões de estudantes pelo mundo.

No Brasil, o primeiro relato em formato EAD data de 1904 referente a um anúncio de jornal sobre um curso de datilografia via correspondência. Em seguida, os cursos

passaram a ser transmitidos por rádio. Como explica Paiva (2020, p. 60) sobre a história do EAD:

A EAD só foi viabilizada porque havia a tecnologia da imprensa, do papel e do serviço dos correios. Com o surgimento de tecnologias de áudio e depois de vídeo, outros tipos de materiais foram incluídos na EAD: discos, fitas de áudio, e fitas de vídeo. A EAD foi e ainda é feita também por aulas transmitidas por rádio ou televisão. Desde o final do século XX, podemos contar com a mediação do computador, inicialmente *softwares* instalados nos computadores (PAIVA, 2020, p. 60).

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) foram a próxima etapa da institucionalização do EAD, que chegou ao Brasil em 1997 com o objetivo de fornecer, de forma interativa, diálogo entre professores e alunos. Embora o EAD tenha sido fortemente criticado pelo distanciamento na relação professor-aluno, com a pandemia do Covid-19 optou-se pela procura intensa de ferramentas virtuais para o suporte pedagógico, tais como os AVAs.

Ressalta-se os constantes equívocos na comparação entre ERE e EAD, principalmente pelo motivo de ambos serem utilizados fora do espaço físico padrão (escolas, universidades), como também o *homeschooling*, que é o ensino em casa mediado por pais ou tutores. Dentre tantos conceitos, o de ERE segundo Paiva (2020, p. 62) é entendido como:

[...] uma mudança temporária da entrega de instruções para um modo de entrega alternativo devido a circunstâncias de crise. Para eles, esse tipo de abordagem envolve o uso de soluções de ensino totalmente remotas para a instrução ou a educação que, de outra forma, seriam ministradas presencialmente ou como cursos combinados ou híbridos, e que retornarão a esse formato assim que a crise ou emergência tiver diminuído (PAIVA, 2020, p. 62).

Dessa forma, ainda que ambas as formas de ensino (EAD e ERE) utilizem ambientes virtuais, cada um tem suas especificidades, planejamento pedagógico e ferramentas específicas. Por exemplo, a autonomia do estudante no EAD é mais ampla, pois é ele quem cria a rotina de estudos e realização de atividades. No ERE o educando tem o compromisso de estar online nos dias e horários das disciplinas, tal como era no presencial.

Assim, no período que decorreu a implementação do ERE, no Brasil, sob orientações da Organização Mundial de Saúde (OMS), o MEC disponibilizou a PORTARIA MEC Nº 343, de 17 de março de 2020 que “dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19”. A portaria “autorizou a substituição de disciplinas presenciais por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação”. Alves (2020, p. 358) fomenta que:

As práticas de educação remota cresceram no mundo todo por conta da pandemia e se caracterizam por atividades mediadas por plataformas digitais assíncronas e síncronas, com encontros frequentes durante a semana, seguindo o cronograma das atividades presenciais realizadas antes do distanciamento imposto pela pandemia. (ALVES, 2020, p. 358).

Os principais desafios no ERE se referem há fatores que comprovam que equidade e igualdade são conceitos distintos na prática educacional. Enquanto a igualdade busca que todos alcancem os mesmos direitos e oportunidades, a equidade possibilita que as pessoas de acordo com suas necessidades específicas, tenham tais pressupostos alcançados. Dessa forma, a UFC por meio da Resolução nº 03/CEPE, de 02 de julho de 2020, criou o Plano Pedagógico de Emergência (PPE), como também o lançou ainda o auxílio-inclusão digital, projetando ações pedagógicas e tecnológicas que contemplassem os discentes (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2020).

A respeito das adversidades encontradas, em pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC) no ano de 2022 apresentou que 46% dos usuários de *Internet*, classe D e E, que estudam, assistiram às aulas utilizando o celular. Já os usuários da classe A e B acessaram via computador. A utilização de AVAs, já mencionados acima, foram cruciais para que as atividades e avaliações ocorressem sem mais prejuízos de tempo (CETIC, 2021).

Em continuidade, outra pesquisa realizada também pelo CETIC “TIC Educação 2020 (Edição Covid-19 – Metodologia Adaptada)” apresentou que 86% dos gestores escolares apontara que a falta de dispositivos (computadores e celulares) e o acesso à *Internet* nos domicílios dos alunos foram os principais desafios para o ensino na Pandemia. Outro ponto citado foi a falta de apoio e orientação dos pais para com os alunos (CETIC, 2021).

Consequentemente, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) divulgou em 2019 que 4,3 milhões de brasileiros não tinham acesso à *Internet*, déficit que se refletiu no primeiro ano da pandemia COVID-19 em 2020. Nesse mesmo estudo foi apontado ainda que as razões para a falta de acesso foram: preço do serviço, falta de conhecimento sobre usar o serviço e indisponibilidade do serviço (FOLHA DE SÃO PAULO, 2021).

Dessa forma, ações como a Coalizão Global de Educação, *hashtag* #AprendizagemNuncaPara, da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), criou uma plataforma de colaboração e intercâmbio para proteger o direito à educação durante o enfrentamento da pandemia COVID-19. Assim, fomentou um movimento de luta constante pela educação e o direito de estudar, como por exemplo, as

empresas *Google* e *Facebook* que colaboraram para a utilização de suas plataformas com o foco educacional.

Apesar de iniciativas que contribuem para o acesso à educação, a aprendizagem remota também lidou com os fatores emocionais e a saúde mental em alerta. Pesquisa realizada pela Fiocruz (2020) apresentou que nas primeiras semanas da pandemia 40% dos brasileiros sentiram-se tristes ou deprimidos e 54% ansiosos ou nervosos com frequência. Todavia, o percentual é maior na faixa etária de adultos jovens (18 a 29 anos) com 54% e 70% dos sintomas apresentados. Ressaltam Silva e Rosa (2021, p. 193) ainda que:

Diante deste cenário é inegável que, além das preocupações com a própria saúde, os estudantes tiveram que lidar com a ruptura da rotina pessoal e com incertezas relacionadas a continuidade do percurso acadêmico. Em suma, essa emergência de saúde pública gera medo e pode desencadear maior desconforto emocional e consequências psicológicas, que vão desde respostas de angústia, como ansiedade, depressão, e abuso de substâncias, até mudanças comportamentais, como dificuldade para dormir e alterações alimentares (SILVA; ROSA, 2021, p. 193).

Desse modo, é evidente que tal cenário e suas consequências afetam o nível de aprendizado do estudante. A falta de motivação pelos estudos também esteve em evidência durante o ensino remoto, ainda que não seja algo intrínseco apenas desse contexto. Segundo Fonsêca, Fonsêca e Silva (2021, p. 116704), tal aspecto emocional mostra que:

O interesse dos alunos, então, torna-se um fator fundamental que exerce uma forte influência sobre o seu comportamento para continuar evoluindo e chegar ao fim do curso. Portanto pode afetar a perseverança, a sustentação do esforço do estudante, pois tem a capacidade de incentivar o interesse para o estudo e para a participação das aulas. Por assim dizer, devemos compreender que, não existe aprendizagem sem motivação. Visto que o aluno motivado sente uma real necessidade de manter o nível de aprendizado crescente (FONSÊCA; FONSÊCA; SILVA, 2021, p. 116704).

Todavia, alternativas educacionais foram testadas, sendo como exemplo as metodologias ativas que buscam o protagonismo do estudante no processo de ensino-aprendizagem. Como fatores de aprendizagem imprime-se que a flexibilidade nos métodos e atividades possibilitem um novo significado durante o aprendizado.

A aprendizagem em tempos remotos rompeu os muros das escolas e universidades, assim o lar e o cotidiano foram de fonte para colocar em prática as teorias e conceitos estudados, além do surgimento de novas questões para a educação, como o próprio letramento digital.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Esta seção apresenta as etapas de desenvolvimento do trabalho no aspecto metodológico, com os seguintes subtópicos: a classificação da pesquisa, técnicas e instrumentos, campo e seleção dos sujeitos, e técnica de análise de dados.

#### **3.1 Classificação da pesquisa**

Este trabalho segue uma abordagem qualitativa, pois, pretende-se, segundo Marconi e Lakatos (2005) analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano e ainda fornecendo análises mais detalhadas sobre as investigações, atitudes e tendências de comportamento. Assim, esta pesquisa interessa-se pela experiência dos pesquisados e a subjetividade dos dados que serão investigados.

Quanto à finalidade, a pesquisa classifica-se como descritiva, pois, segundo Paiva (2019), o objetivo do estudo é analisar a contribuição da utilização de jogos educativos para o processo de ensino-aprendizagem remoto, na percepção de discentes de Secretariado Executivo.

No que se refere aos procedimentos, realizaram-se: levantamento bibliográfico, que é uma pesquisa “desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2008). A análise documental realizada, segundo Gil (1999, pág 147) “vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa”.

Nesta fase foram analisadas as DCN para os cursos de Secretariado Executivo, no Parecer CES/CNE 0146/2002, Resolução nº 3/2005, Portaria MEC Nº 343/2020 e o PPC de Secretariado Executivo da UFC. Foi realizada, ainda, uma pesquisa participante que é o envolvimento do pesquisador e dos pesquisados pelo tema (GIL, 1999), visto que a pesquisadora atuou como monitora de docência nas turmas investigadas.

#### **3.2 Técnicas e instrumentos de pesquisa**

Inicialmente, a técnica de análise documental, como cita Gil (1999, pág 147), aponta que "são considerados documentos não apenas os escritos utilizados para esclarecer determinada coisa, mas qualquer objeto que possa contribuir para a investigação de determinado fato ou fenômeno". Nessa etapa, utilizou-se como instrumento um roteiro no

qual foram focalizados os seguintes aspectos, conforme Apêndice A: metodologias de ensino, metodologias ativas na educação, gamificação na educação, ensino remoto emergencial e formação superior em Secretariado Executivo.

Em seguida, foi desenvolvida a técnica de observação participante, de forma natural, em que consiste na participação real do pesquisador com a comunidade ou grupo. A pesquisadora se incorporou ao grupo, na qualidade de monitora de docência das disciplinas ministradas (MARCONI; LAKATOS, 2005, p. 193).

A pesquisadora, enquanto monitora durante o ano de 2021 acompanhou duas turmas, sendo essas disciplinas: Princípios de Secretariado (obrigatória) e Ética Empresarial e Profissional (optativa). A gamificação nas disciplinas ocorreu de acordo com o planejamento prévio alinhado aos conteúdos específicos que seriam abordados pela docente das disciplinas e orientadora do PID. As plataformas utilizadas foram: *Kahoot* e *Google Forms* para o *Quiz Sec*; e *CANVA* para a elaboração do *Game Memória Sec* e do *Caça-palavras*.

Assim, durante as aulas que acompanhou, a pesquisadora observou as discussões a respeito das temáticas abordadas no conteúdo programático das disciplinas, além de desenvolver e aplicar atividades com o foco na gamificação. Segundo Gil (1999, pág 103) “a observação participante, ou observação ativa, consiste na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada”. A observação participante pode assumir duas formas distintas: (a) natural, quando o observador pertence à mesma comunidade ou grupo que investiga; e (b) artificial, quando o observador se integra ao grupo com o objetivo de realizar uma investigação. (GIL, 1999). Em relação a esta pesquisa, a forma assumida foi a natural.

A primeira parte da pesquisa de campo ocorreu no período de março a julho de 2021, no semestre 2021.1 na disciplina “Princípios de Secretariado” no horário das 18h30 às 20h, de segunda-feira e quarta-feira. Posteriormente, a segunda fase aconteceu de agosto de 2021 a janeiro de 2022, no semestre 2022.2 também no mesmo horário, dia de terça-feira e quinta-feira.

A disciplina “Princípios de Secretariado” teve a utilização dos *gamers Quiz Sec* e *Memória Sec*. Já a disciplina de “Ética Empresarial e Profissional” utilizou os dois já citados e o *Caça Palavras*.

Os *gamers* escolhidos pela pesquisadora foram personalizados de acordo com os objetivos das disciplinas. Sendo assim levado em consideração a instrução, o tempo, resultados e discussão sobre as respostas. O *Quiz Sec* foi realizado por meio da plataforma *Google Forms* e teve em média 8 - 10 perguntas referentes aos conteúdos estudados em sala,

como um jogo de *quiz* padrão com perguntas objetivas, apenas uma resposta era considerada certa. O Memória Sec foi criado pela plataforma Canva e simulava um jogo de memória com cartas pares com o objetivo de relacionar palavras-chaves com seus descritivos correspondentes a respeito das áreas de atuação secretarial. Por fim, o Caça Palavras buscava encontrar palavras-conceitos chaves para os estudos dos temas apresentados por Vázquez (2017) no texto “Objeto da Ética”.

Para a observação participante, foram utilizados como instrumentos de coleta de dados: diário de campo, anotações da pesquisadora e questionário. O diário de campo é “o registro da observação simples se faz geralmente mediante diários ou cadernos de notas. O momento mais adequado para o registro é, indiscutivelmente, o da própria ocorrência do fenômeno” (GIL, 1999, pág 121).

O diário de campo (APÊNDICE C) foi utilizado pelos estudantes na disciplina de “Ética Empresarial e Profissional”, para aprofundar a compreensão do objeto de estudo. Optou-se pela utilização de diário de campo nessa turma, pela quantidade de alunos matriculados, sendo o número de alunos ativos menor no final da disciplina. Os discentes da disciplina de “Ética Empresarial e Profissional” tiveram a oportunidade da escrita no diário de campo sobre as percepções sobre os assuntos estudados e os *games* realizados. Essa etapa foi realizada em três momentos.

O primeiro contato dos discentes com a escrita do diário de campo foi após a aula do dia 07/10/2021 em que ambos tiveram o contato geral com os assuntos da disciplina relacionado à filosofia grega. De início a monitora propôs uma atividade para criação de uma nuvem de palavras a partir do entendimento sobre a temática de modo comum, sem aprofundamento da teoria.

O segundo momento designado para a escrita do diário de campo foi destinado para as aulas remotas que aconteceram nos dias 19/10/2021 e 04/11/2021 nas quais os *games* foram utilizados como forma de avaliação e revisão dos conteúdos já vistos anteriormente. Na aula do dia 19 foi realizado o *Quiz SEC* na plataforma *Kahoot* e no dia 4 um caça-palavras criado via plataforma *Canva*.

O terceiro e último momento de escrita no diário de campo foi referente a aula do dia 18/11/2021 a respeito do conteúdo sobre a filosofia de Lévinas, sendo uma aula mais expositiva e de debate com os discentes. Assim, nas aulas seguintes não houve outras atividades de gamificação e a disciplina se encerrou em janeiro de 2022.

Utilizaram-se, ainda, na fase de observação participante, anotações da pesquisadora, que por meio da observação, apresentam “[...] como principal vantagem, em

relação a outras técnicas, a de que os fatos são percebidos diretamente, sem qualquer intermediação” (GIL, 1999, pág 103). O roteiro de observação pode ser observado no Apêndice B.

Por fim, foi utilizado um questionário com perguntas objetivas e subjetivas que foi enviado para os *e-mails* dos alunos cadastrados no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA) da UFC e nos grupos de *Whatsapp* das disciplinas, sendo voluntária a escolha de responder ou não.

O questionário foi elaborado com questões abertas e fechadas, sendo 4 perguntas abertas e 10 perguntas fechadas de múltipla escolha. Os assuntos abordados foram: perfil do respondente, percepção do aprendizado com uso de gamificação, adversidades no ensino remoto emergencial, potencialidades e fragilidades no uso da gamificação, e por fim o uso da gamificação nas disciplinas do curso de Secretariado Executivo UFC, conforme Apêndice D.

### **3.3 Campo de pesquisa e seleção dos sujeitos**

O lócus da pesquisa foi a UFC, no curso de Secretariado Executivo, durante o período da pandemia em que foi adotado o ensino remoto emergencial, no período de março de 2021 a janeiro de 2022.

O curso de Secretariado Executivo da UFC, foi criado, segundo o Projeto Pedagógico, a partir de reivindicações do Sindicato das Secretárias do Estado do Ceará (SINDSECE). Em 22 de fevereiro de 1995 o Curso foi aprovado pelo CEPE, e por meio da Resolução nº 03 do Conselho Universitário (CONSUNI) em 02 de março de 1995, sob a responsabilidade do Departamento de Administração da Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade (FEAAC), oferecendo 35 vagas, em turno noturno, totalizando 136 créditos, com a primeira turma iniciada em 1995.2 (BRANDÃO, 2010).

Em consonância com a resolução acima, o projeto pedagógico do curso de Secretariado Executivo da UFC (2018), em sua organização curricular, divide as suas unidades curriculares em: formação técnica, formação administrativa, formação gestão tecnológica, formação humanística, formação básica e formação científica. Dentre essas, a de formação técnica é aquela que apresenta as disciplinas que são focadas no fazer secretarial.

É de suma importância a observação de que o curso de Secretariado Executivo da UFC segue as novas diretrizes do MEC por uma autonomia maior do discente na construção de seu percurso acadêmico, podendo este ter ampla escolha na matrícula de componentes curriculares optativos em maior escala, do que em componentes obrigatórios.

As disciplinas selecionadas para a pesquisa, foram duas, uma obrigatória e outra optativa, sendo para a pesquisadora uma oportunidade ímpar por estar exercendo monitoria no presente momento.

Os sujeitos da pesquisa foram discentes das duas disciplinas nas quais a pesquisadora atuou como mentora de docência, a saber: “Princípios de Secretariado” e “Ética Empresarial e Profissional”. Os critérios para a seleção dos sujeitos foram:

- a) ser estudante do Curso de Secretariado Executivo da UFC;
- b) cursar uma das disciplinas eleitas para a pesquisa: Princípios de Secretariado ou Ética Empresarial e Profissional;
- c) concordar em contribuir para a pesquisa.

Na disciplina de “Princípios de Secretariado” estavam 53 alunos matriculados, já na disciplina de “Ética Empresarial e Profissional”, 11 discentes matriculados. A partir desses requisitos, participaram da pesquisa 20 estudantes: 16 da disciplina de “Princípios de Secretariado” e 4 da disciplina de “Ética Empresarial e Profissional”. A quantidade de respostas deram-se de acordo com o número de estudantes que voluntariamente responderam o questionário enviado.

### **3.4 Técnica de análise dos dados**

Para organização e apresentação dos dados foram elaboradas figuras, As informações coletadas são apresentadas por meio de figuras elaboradas nas plataformas de designer digital CANVA e na ferramenta *Mentimeter*,

A análise dos dados da pesquisa ocorreu por meio da técnica de análise do conteúdo. Para tanto, foi realizada transcrição das respostas dos questionários individuais e dos trechos dos diários de campo, das anotações da pesquisadora, como também na participação nas atividades propostas durante o semestre; *quiz*, jogos e demais gamificações, nas disciplinas de “Princípios de Secretariado” de 2021.1 e “Ética Empresarial e Profissional” de 2021.2. Assim, o trabalho aponta a visão da pesquisadora que esteve presente como observadora e participante das ações propostas.

Para a análise de conteúdo, desenvolveram as etapas propostas por Bardin (2011): pré análise, elaboração do material e tratamento dos resultados. A pré análise é composta de: leitura flutuante do material, escolha dos documentos que serão utilizados, formulação de hipóteses e objetivos, e preparação do material. A elaboração do material constitui a criação

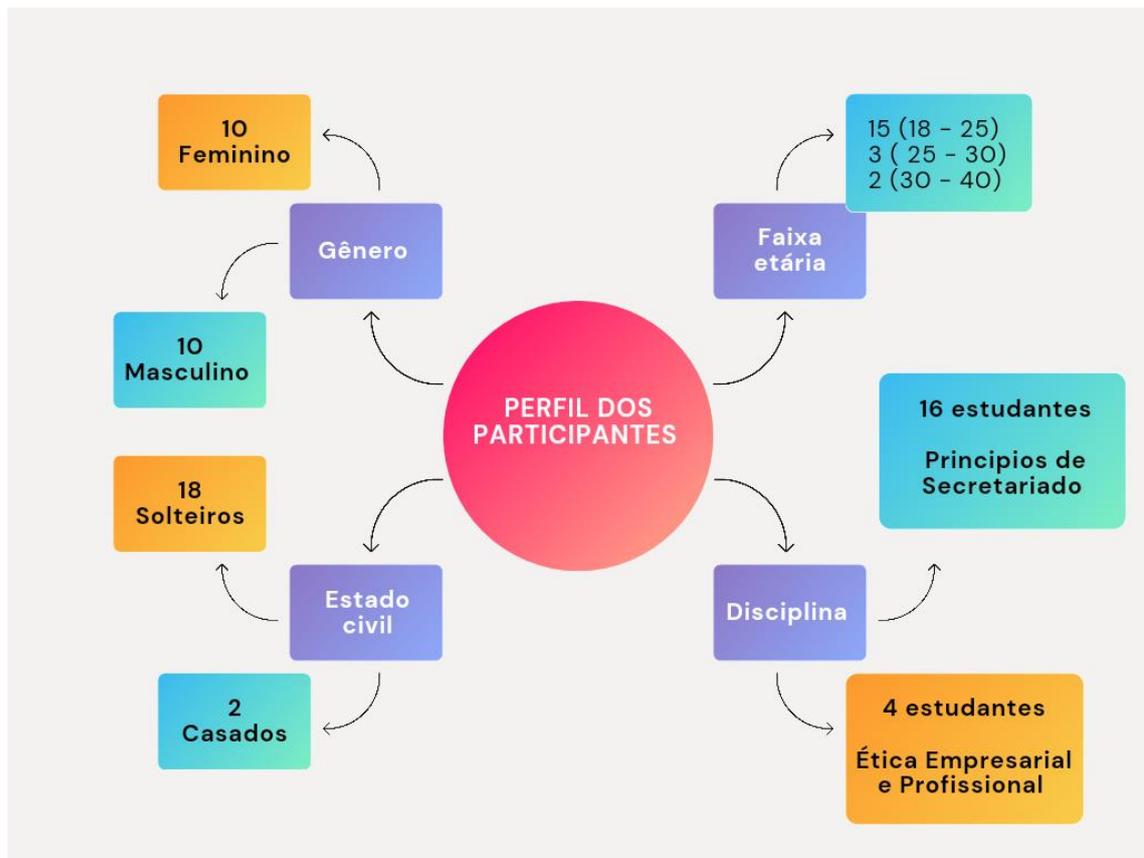
de categorias. No tratamento de resultados será a interpretação dos dados (BARDIN, 2011). A interpretação foi realizada numa perspectiva qualitativa à luz da teoria estudada.

#### 4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Esta seção apresenta a análise dos resultados obtidos a partir do questionário da pesquisa, como também dos diários de campo dos estudantes, e observações da pesquisadora. A apresentação ocorrerá por meio de figuras, trechos das respostas e dos diários de campo. À princípio expõe-se a análise do perfil dos estudantes de secretariado executivo, considerando informações gerais. Posteriormente, serão apresentados os resultados sobre os impactos da metodologia ativa de ensino gamificação, para o processo de ensino-aprendizagem remoto na percepção de discentes do Secretariado Executivo.

A Figura 2 apresenta o perfil dos participantes da pesquisa no qual consta gênero, faixa etária, estado civil e a disciplina do qual foi estudante.

Figura 2 - Perfil dos Participantes.



Fonte: Elaborada pela autora com base nos dados da pesquisa. (2022)

Conforme figura 2, o perfil dos respondentes é formado, exclusivamente, por estudantes do curso de Secretariado Executivo da UFC que participaram de uma das disciplinas em que a pesquisadora exerceu monitoria voluntária. Assim, todos que escolheram

participar voluntariamente da obtenção dos dados. A relação das características dos participantes com o objeto de estudo está no fato de todos serem estudantes do curso de Secretariado Executivo da UFC e terem vivenciado a gamificação como proposta metodológica durante o ERE, nas disciplinas de “Princípios de Secretariado” e “Ética Profissional e Empresarial”.

#### **4.1 Jogos educativos que estimulam a aprendizagem de conteúdos na perspectiva de estudantes de Secretariado Executivo**

O primeiro aspecto apresentado aos participantes foi relativo à percepção destes quanto à utilização de *games* no processo de aprendizagem. Assim, a afirmativa foi “você percebe alguma diferença no seu aprendizado ao utilizar *games* como atividade nas disciplinas?”, sendo a maioria respondente confirmando tal percepção. A respeito dessas percepções os discentes citam alguns pontos importantes para o uso da gamificação nas disciplinas de Princípios de Secretariado e Ética Empresarial e Profissional:

“Auxiliou nas retenções das aprendizagens, pois foi um ‘*game*’ interativo, que exigia conhecimentos específicos da área. Portanto, para ganhar o jogo, seria necessário entender o conteúdo.” (RESPONDENTE 3).

“Usar ferramentas novas de ensino, acabam tirando o estresse da atividade em questão, tornando uma atividade prazerosa.” (RESPONDENTE 10).

“Era uma forma mais interativa, além de uma maior participação entre os alunos no qual existia uma ‘competição’ pelo aprendizado.” (RESPONDENTE 12).

Dialogando com Nelo e Santiago (2021, p. 6) ao afirmarem que “a utilização de *games* no processo pedagógico abrange todas as competências do saber”. Assim, como propôs Glasser (1960) na pirâmide da aprendizagem, a gamificação traz 80% de prática e com os debates e discussões após cada *game*, os estudantes criam um aprendizado em grupo, o que reflete em 90% o ensinar alguém.

Dessa forma, evidencia-se o quão benéfico foram os momentos de gamificação nas disciplinas e que influenciou o entendimento sobre os assuntos e o despertar de uma aprendizagem mais lúdica e prazerosa para os estudantes. Ademais, são pontos que refletem positivamente para o período pandêmico em que os discentes enfrentaram tantas problemáticas. Sendo importante ressaltar que apesar dos poucos momentos de *games*, o saldo foi totalmente positivo para os discentes.

O próximo tópico questionado refere-se aos *games* utilizados nas disciplinas e a seus potenciais metodológicos. A pergunta feita foi “em quais dos *games* (*Quiz Sec/ Memória*

Sec/ Caça Palavras) você percebeu que facilitou o seu aprendizado?”. A Figura 3 apresenta os *games* que foram utilizados nas disciplinas.

Figura 3 - *Gamers* e aprendizado no ensino remoto emergencial.



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa. (2022)

A partir da visualização da Figura 3, sabe-se que três *games* foram utilizados: *Quiz Sec*, *Memória Sec* e *Caça Palavras*. Todavia ao verificar as respostas, identificou-se que o *Quiz Sec* se destacou e foi uma ferramenta aprovada por 11 estudantes dentre os *games*, e em seguida os outros *games* também foram facilitadores no processo de aprendizagem dos conteúdos das disciplinas, sendo escolhido por 9 discentes o uso de todos.

Em relação aos *games* utilizados, o *Quiz Sec* foi executado mais vezes, pois funcionava de forma direta com perguntas objetivas e uma única resposta correta, assim com o tempo delimitado para responder, os discentes sentiam-se competindo por quem acertava mais respostas, principalmente na disciplina de Princípios de Secretariado. Ademais, o *Memória Sec* e *Caça Palavras* foram realizados com mais frequência na disciplina de Ética Empresarial e Profissional, ambos mediavam as discussões de conceitos específicos.

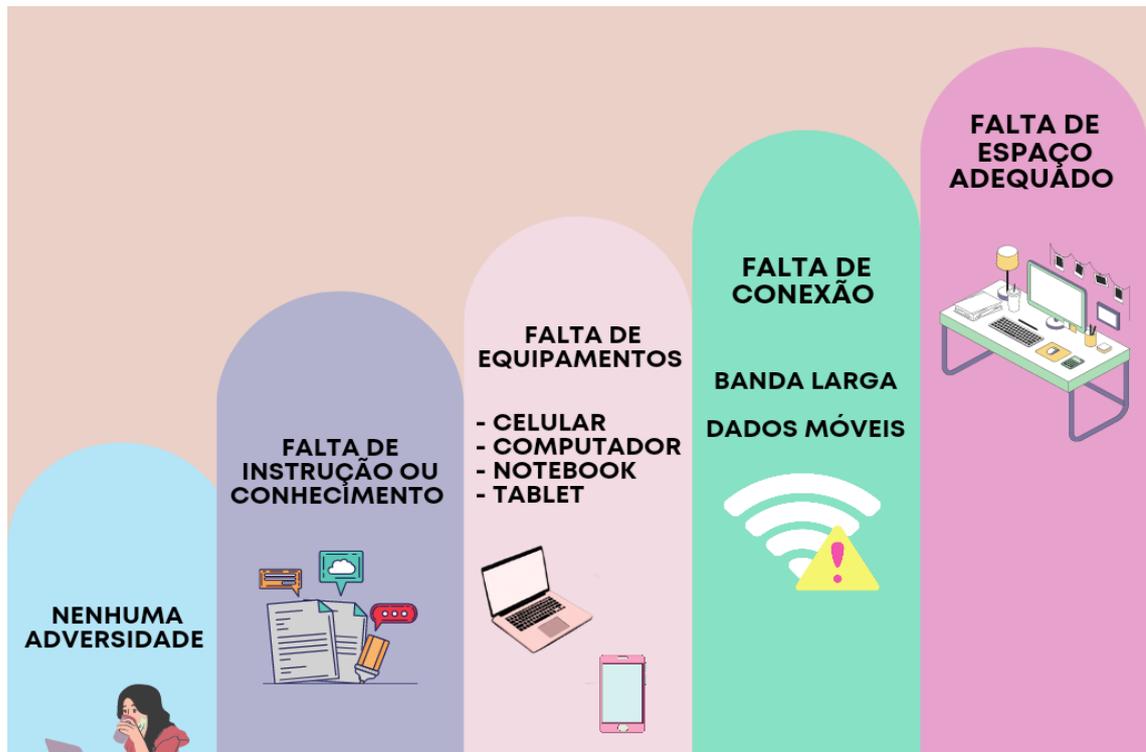
A respeito das justificativas dos alunos sobre a facilitação dos *games* no aprendizado, foram destacados os seguintes aspectos: sensação de desafio, maior interesse, busca por aprender mais, quebra de rotina de conteúdo tradicional, preocupação em realmente entender e aprendizado mais lúdico. Tais respostas dialogam com Moran (2021, p. 8) que destaca que as metodologias ativas “colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem

nos aprendizes, envolvendo-os na aquisição de conhecimentos”

É notável que o uso de *games* influenciou positivamente a participação dos discentes em aula, pois, por ser uma novidade, despertou ainda mais o interesse e possibilitou um rompimento da rotina tradicional, além de aumentar o protagonismo e os debates sobre os temas estudados.

Em seguida, foi perguntado sobre as adversidades nos momentos de gamificação durante o ERE. O ERE foi adotado nos anos de 2020 e 2021 como reflexo da Pandemia COVID-19 pelas universidades e escolas, seguindo portaria do MEC. Assim, a pergunta foi “você teve alguma das seguintes adversidades durante a utilização da Gamificação na disciplina: Falta de equipamento (Celular, computador, *notebook*, *tablet* e etc.), Falta de conexão (*Internet Banda Larga*, *Internet Móvel*); Falta de espaço adequado, Falta de instrução ou conhecimento técnico para jogar e não teve adversidades. A figura 4 ilustra as adversidades indicadas pelos participantes de forma crescente aponta-se as mais citadas.

Figura 4 - Gamificação e adversidades no ensino remoto emergencial.



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa. (2022)

A Figura 4 apresenta o quão desafiante foi o ERE por conta das adversidades enfrentadas pelos educandos. Ademais, nesta pergunta específica, o respondente só poderia marcar uma opção, as quais foram assim distribuídas: 6 estudantes marcaram a opção “falta

de espaço adequado”, 5 discentes indicaram “falta de conexão”, 4 educandos sinalizaram “falta de equipamentos” e, por fim, 4 alunos afirmaram não terem tido nenhuma adversidade. Porém com a observação participante da pesquisadora e a aproximação com os discentes durante as aulas e na monitoria, identificou-se que muitos estudantes tinham que dividir o espaço de estudo com familiares, como até o próprio equipamento (computador, *tablet*, celular e etc.), além da *Internet*.

Ressalta-se que fatores ligados à saúde mental e física não foram computados nesta pesquisa, porém é de conhecimento que estas temáticas também influenciaram no processo de ensino-aprendizagem das disciplinas “Princípios de Secretariado” e “Ética Empresarial e Profissional”, ainda que não tenham sido perguntadas aos discentes.

Dentre as maiores adversidades apontadas na pesquisa, na qual fatores como espaço, conexão e equipamentos são fundamentais para que os estudantes possam ter um aprendizado e utilizar da gamificação com sucesso, ainda há o pressuposto da motivação. Como explicado por Fonsêca, Fonsêca e Silva (2021, p. 116704) a motivação é um fator fundamental, e acrescenta, não existe aprendizagem sem motivação.

Dessa forma, durante os momentos de gamificação foi perceptível o ânimo dos discentes, algo que se notaram, também, foram as constantes perguntas nos grupos de *Whatsapp* das disciplinas sobre quando haveria outros momentos de *games*, além de constantes *feedbacks* positivos nos grupos do aplicativo citado.

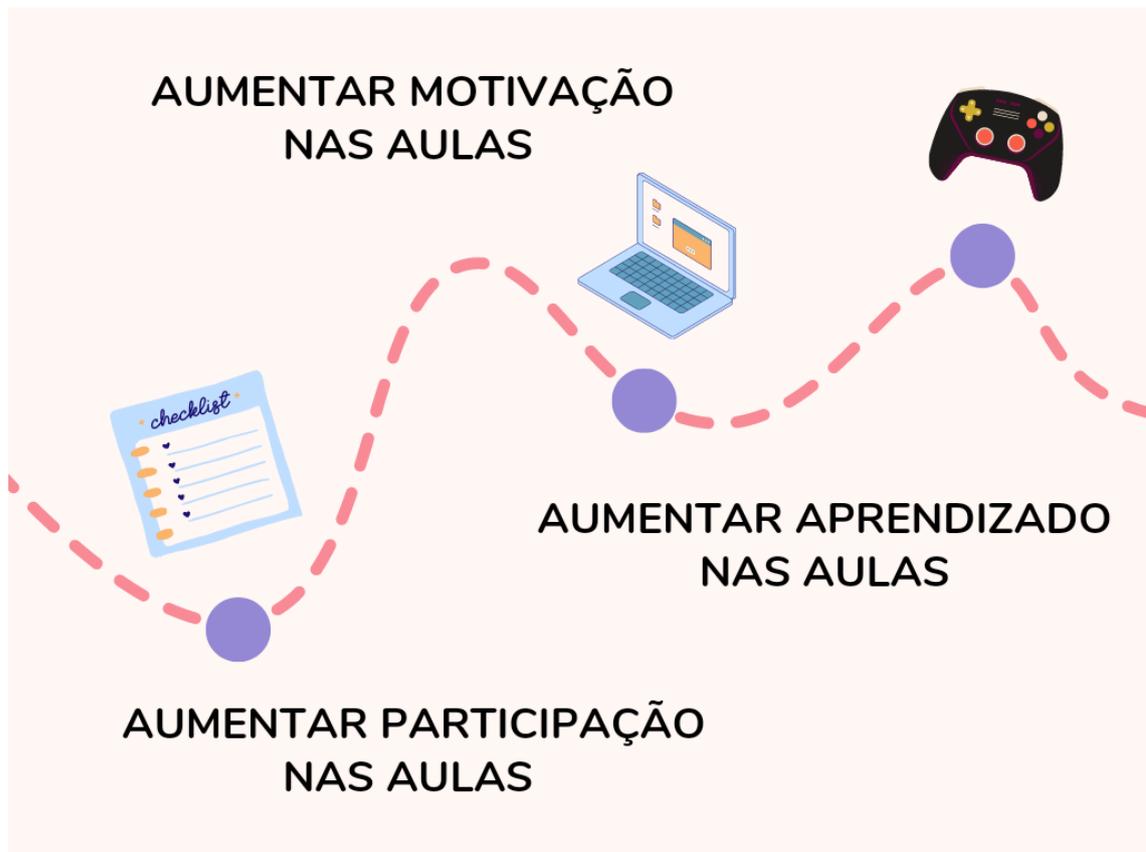
Outrossim, ainda que o aluno tenha o equipamento, a falta de *Internet* ou a instabilidade na rede também prejudica a participação durante as aulas e o desempenho nos *games*, visto que há um tempo para que se conclua a atividade e posteriormente o debate. Assim, a única resposta para a opção “falta de instrução ou conhecimento técnico para jogar” pode justificar-se pela falta de conectividade e os ruídos na comunicação consequentemente.

#### **4.2 Potencialidades e fragilidades relativas ao uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto em Secretariado Executivo**

Em seguida, buscou-se identificar as potencialidades e fragilidades ao utilizar a gamificação, nas disciplinas mencionadas, durante o ano de 2021 levando em consideração o ERE. Tal pressuposto foi analisado a partir de duas perguntas, uma subjetiva e outra objetiva. A primeira foi “em sua opinião, quais são as potencialidades e fragilidades relativas ao uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto em Secretariado Executivo?” e a segunda “a utilização da gamificação durante o ensino remoto ajudou: aumentar a minha

participação nas aulas; aumentar a minha motivação nas aulas; aumentar o meu aprendizado nas aulas; TODAS AS OPÇÕES”, conforme representação na figura 5.

Figura 5 - Gamificação, potencialidades no ensino remoto emergencial.



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa. (2022)

Logo, a Figura 5 mostra que a gamificação aumentou os níveis de participação, motivação e aprendizado nas disciplinas. Assim, 5 estudantes afirmaram que a gamificação ajudou a "aumentar participação nas aulas", 3 discentes responderam que facilitou a “aumentar motivação nas aulas”, e outros 3 educandos assumiram que a utilização foi decisiva para “aumentar aprendizado nas aulas”, e por fim, 9 alunos indicaram todas as opções.

Os resultados denotam que, na opinião dos participantes, a gamificação pode ser uma alternativa para lidar com os problemas relacionados à saúde mental. Como já apresentado, a pesquisa realizada pela Fiocruz (2020) apontou que nas primeiras semanas da

pandemia 40% dos brasileiros sentiram-se tristes ou deprimidos e 54% ansiosos ou nervosos com frequência, na faixa etária de adultos jovens (18 a 29 anos) com 54% e 70% dos sintomas apresentados, sendo o público do perfil de respondentes do questionário.

Certamente, os pontos positivos foram mencionados nas respostas, assim, sobre as potencialidades da utilização da gamificação, os estudantes justificaram:

“Potencial: Consegue prender a atenção dos alunos, ele consegue se sentir mais motivado e menos cansado para participar das aulas e aprende de uma maneira mais fácil.” (RESPONDENTE 5).

“Potencialidades: Além de tornar o estudo mais prazeroso, faz com que tenha uma maior interação da turma.” (RESPONDENTE 6).

“É uma forma de motivar mais alunos a participarem das aulas e através dos jogos compreender a matéria.” (RESPONDENTE 12).

Dessa forma, é notável que a gamificação desperta a vontade de aprender do discente e o motiva a estar realmente presente nas aulas, pois segundo Montanaro (2018, p. 3) “um sistema gamificado na educação tem como objetivo principal esse engajamento do estudante”.

Ainda no que tange ao ensino remoto emergencial e a utilização de equipamentos para acompanhamento das aulas, as respostas dos discentes apontam para fragilidades tecnológicas que podem inviabilizar o desempenho e a participação nos *games*:

“Fragilidade: Como se trata de sites, às vezes quem está apenas pelo celular não conseguia ficar na aula on-line e ao mesmo tempo nos jogos.” (RESPONDENTE 6).

“A fragilidade é que nem todos os discentes dispõem de aparato tecnológico adequado.” (RESPONDENTE 1).

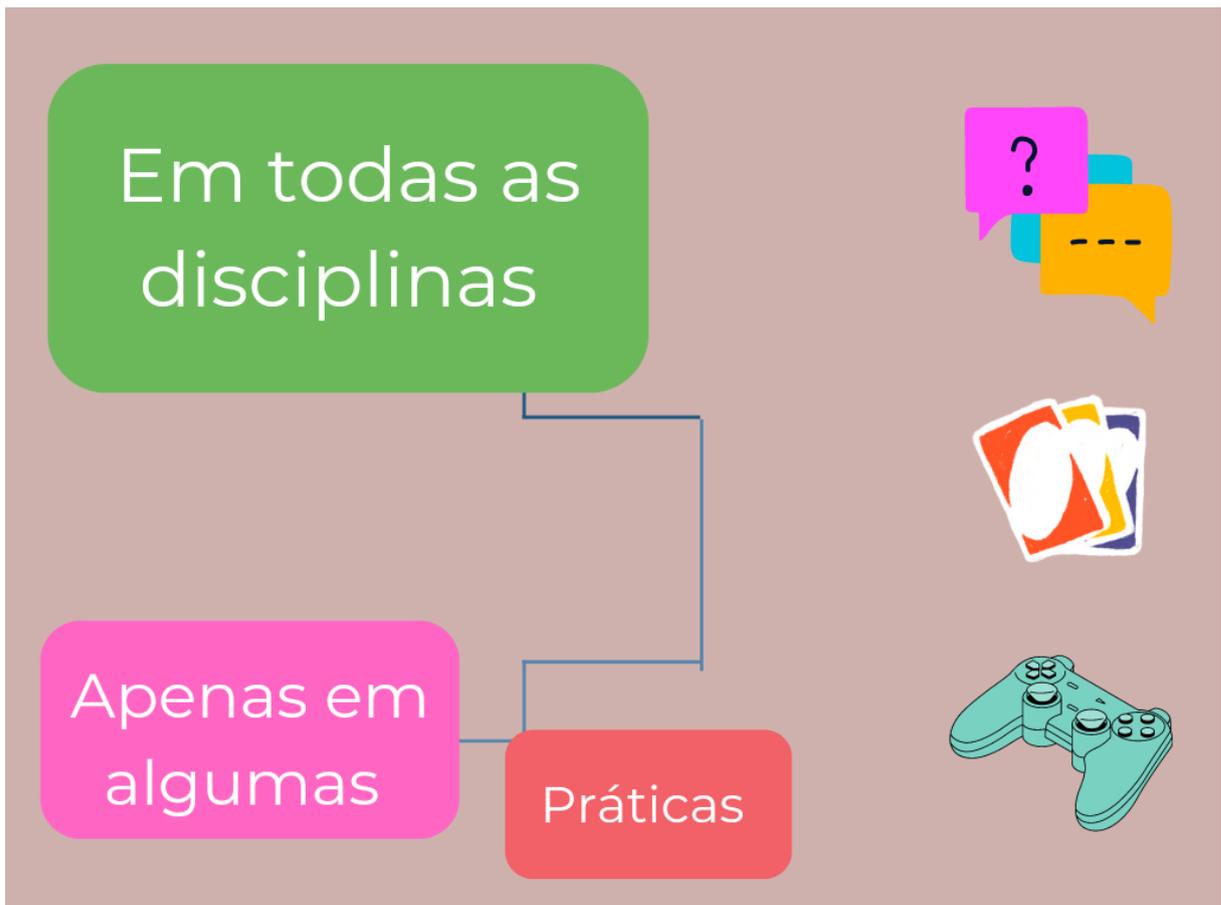
“Já de fragilidade, os apps utilizados devem ser gratuitos e funcionar em todos os smartphones.” (RESPONDENTE 3).

Observa-se que as fragilidades estão muito atreladas à questões tecnológicas, sendo uma questão já comentada pela pesquisa CETIC o fato de que para 86% dos gestores escolares, a falta de dispositivos (computadores e celulares) e o acesso à *Internet* nos domicílios dos alunos foram os principais desafios para o ensino na pandemia (CETIC, 2022).

No que se refere a continuidade do uso de gamificação nas disciplinas do curso de Secretariado Executivo da UFC, por ser uma proposta metodológica nova, foi pouco utilizada por docentes do curso. A pergunta feita foi “você considera, após a sua experiência de ensino remoto, que todas as disciplinas deveriam utilizar gamificação como forma de avaliação ou revisão de conteúdos? “Sim, em todas as disciplinas”, “Não, em nenhuma das disciplinas” e

“Apenas em algumas das disciplinas”. A Figura 6 apresenta uma síntese das respostas de maneira crescente, de acordo com a quantidade indicada pelos participantes.

Figura 6 - Gamificação e disciplinas no curso de Secretariado Executivo da UFC.



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa. (2022)

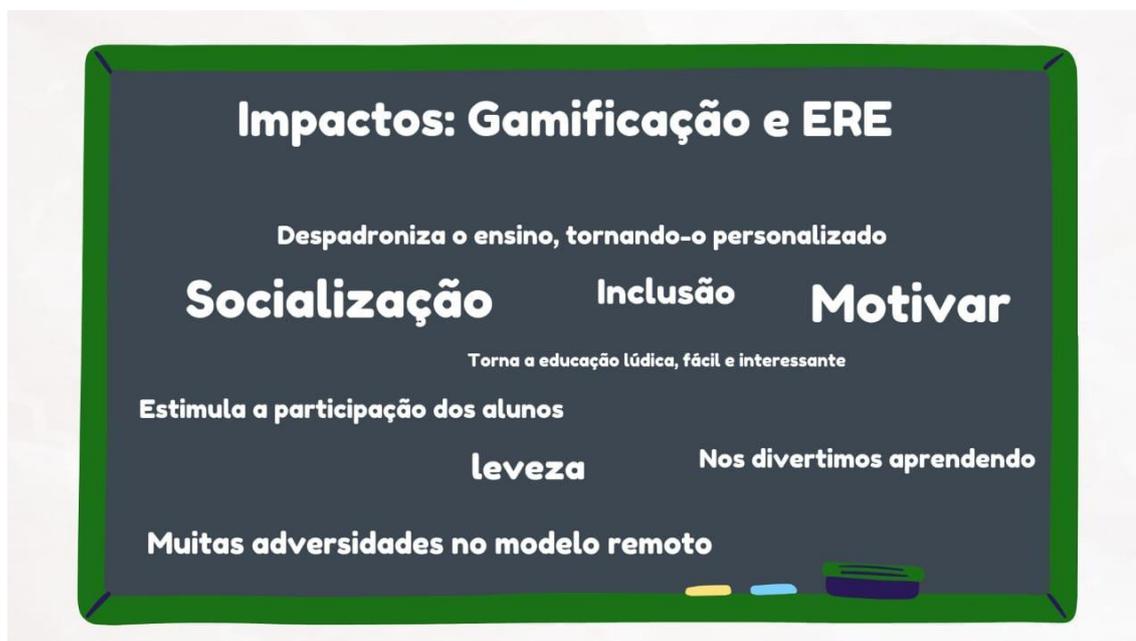
A partir das respostas obtidas, conforme Figura 6, 16 discentes gostariam de ter a gamificação como estratégia de avaliação e revisão de conteúdos em todas as disciplinas do curso de Secretariado Executivo, e 4 estudantes preferem a gamificação apenas em algumas disciplinas, no caso as consideradas “práticas”. Todavia, alguns delimitaram a sua utilização apenas em disciplinas práticas. Assim, tal indicação do uso da gamificação apenas nas disciplinas práticas podem refletir o que Cosme e Durante (2017, p. 50) apontam sobre a problemática do estudante que trabalha, pois "tem dificuldades de realizar atividades além do ensino de sala de aula, de realizar pesquisa e extensão, de frequentar a biblioteca, de participar de eventos, entre outras".

Assim, entende-se que o termo “prática” pode estar relacionado aos conteúdos ligados às técnicas secretariais e assuntos mais objetivos. No entanto, os respondentes não justificaram de fato a opinião.

#### **4.3 Impacto da utilização de jogos educativos para o processo de ensino-aprendizagem remoto, sob o olhar de estudantes de Secretariado Executivo**

O último aspecto perguntado no questionário buscou abordar a percepção dos estudantes sobre o impacto da gamificação no ensino remoto emergencial vivenciado. A premissa foi: “Em sua opinião, qual o impacto da utilização da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem remoto?”. A seguir será apresentado a Figura 7 que traz uma nuvem de palavras com a síntese das respostas obtidas para representar as respostas mais indicadas pelos participantes.

Figura 7 - Impactos da Gamificação no ERE para os discentes.



Fonte: Elaborado pela autora com base nos dados da pesquisa. (2022)

Ao observar a Figura 7, percebe-se que o primeiro destaque é que a palavra “impacto” foi relacionada diretamente a fatores positivos em grande parte das respostas. Dessa forma, a experiência dos estudantes fornece grande aprovação ao uso de gamificação nas disciplinas. Todavia, apontou-se como negativo as “muitas adversidades no modelo

remoto” que podem comprometer o desempenho e a participação dos discentes, como já mencionado: falta de equipamentos tecnológicos e acesso à *Internet*.

Os educandos apontam os fatores, dentre eles pedagógicos e metodológicos, que contribuíram para essa percepção positiva do uso da gamificação nas disciplinas estudadas:

“Despadroniza o ensino, que já é engessado, tornando-o personalizado e, de certa forma, ‘acessível’.” (RESPONDENTE 1).

“Para mim a utilização é fundamental, já que tira aquele cenário chato de sala de aula, onde somos só questionados, em vez de nos sentirmos tranquilos, nos divertimos aprendendo o conteúdo novo.” (RESPONDENTE 9).

“Possui um grande impacto, pois existem muitas adversidades no modelo remoto, dentre elas: um ambiente adequado, eletrônicos, *Internet*. É uma ótima alternativa se os alunos possuírem acesso a tudo isso, quando não possui se torna algo frustrante por não conseguir participar da aula da maneira desejada.” (RESPONDENTE 11).

Tais posicionamentos dialogam com Nelo e Santiago (2021, p. 6) sobre a utilização da gamificação nas disciplinas, pois “o jogo que é uma atividade lúdica estruturada e de cunho pedagógico, assim possibilitando uma aprendizagem significativa sem o aspecto tradicionalismo que é uma maneira cansativa e desestimulante”. Assim, o Construtivismo de Piaget (1970) e o Interacionismo de Vygotsky (1984) mostram-se presentes na forma ativa que os estudantes participam das atividades gamificadas.

Por fim, outras respostas relevantes para a pesquisa refletem valores de inclusão e socialização entre os discentes, pois o contato virtual impossibilitou a interação entre as turmas:

“É importante para a inclusão da turma na disciplina, garantindo uma melhor compreensão nos conteúdos e no diálogo em sala.” (RESPONDENTE 2).

“A gamificação para o processo de ensino influencia muito no aprendizado, captação de informações e associação de conteúdos. Além disso, estimula a participação dos alunos e a socialização entre os mesmos.” (RESPONDENTE 18).

Portanto, a gamificação possibilitou que os estudantes se sentissem protagonistas nas aulas e no direcionamento de seus estudos, aumentando o estímulo e a motivação nas atividades, como a própria socialização entre eles, ainda que virtualmente.

#### **4.4 Diário de campo: a voz dos estudantes no Ensino Remoto Emergencial**

Com o intuito de aprofundar a compreensão acerca do objeto de estudo, foi proposta a utilização de diário de campo para os estudantes da disciplina de “Ética Empresarial e Profissional” de 2021.2. Durante o semestre os discentes tiveram três atividades

referentes aos diários, sendo utilizadas perguntas norteadoras para que eles desenvolvessem seus comentários e enviassem via plataforma SIGAA. As perguntas foram: 1. Quais as percepções sobre a aula? 2. O que aprendi com a aula? 3. Em sua opinião, como a metodologia utilizada colaborou para a sua aprendizagem?

Ressalta-se que devido o lócus da pesquisa, serão considerados somente trechos dos diários dos estudantes pertencentes ao curso de Secretariado Executivo, pois na disciplina também estavam matriculados discentes de outros cursos.

A exemplo da gamificação que foi realizada com os estudantes, A Figura 8 apresenta as principais ideias dos participantes acerca do conceito de ética. Assim, foi solicitado que os estudantes respondessem individualmente por meio de um link para a plataforma *Mentimeter*: O que é ética? O que é ética empresarial? O que é ética profissional?

Figura 8 - O que é ética?



Fonte: Dados da pesquisa.

A Figura 8 traz o resumo de palavras e conceitos prévios que os estudantes tinham previamente sobre “ética” de forma geral. Assim, as palavras que mais se destacaram foram

“universal” e “responsabilidade”. Ambas as palavras dialogam com os autores introduzidos na primeira aula da disciplina de Ética Empresarial e Profissional: Platão, Sócrates e Aristóteles.

No primeiro contato com a plataforma interativa, as metodologias ativas foram introduzidas ao contexto da temática central da disciplina para os discentes. Assim, os conceitos-chave explicados por Moran (2021): *maker* (exploração do mundo de forma criativo-reflexiva), *designer* (atividades significativas de aprendizagem) e *empreender* (testar ideias rapidamente, corrigir erros, realizar algo com significado) foram vivenciados pelos discentes.

Em relação a esta plataforma, a gamificação utilizada é considerada estrutural, pois conforme Filatro e Cavalcanti (2018), a forma que o professor organiza as atividades e os jogos utilizados seguem os componentes curriculares de acordo com a faixa etária, pois a gamificação de conteúdo altera o desenvolvimento de conteúdos previstos para a faixa etária, por exemplo, ao utilizar personagens. Nesse sentido, apenas a criação da nuvem de palavras de acordo com o assunto da disciplina foi realizada. Tal ferramenta utilizada pode ser considerada como parte das Metodologias Ativas pela total interação e construção de saberes coletivamente.

Em seguida, a docente apresentou os conceitos e discutiu-os por meio das palavras/frases destacadas pelos estudantes. Em seus diários, classificado como “Diário 1”, os discentes apontaram as seguintes percepções sobre a aula e as atividades:

“A metodologia de ensino adotada foi proveitosa utilizando perguntas que geraram as nuvens de palavras a partir da bagagem de cada discente despertando o que cada um tem no seu ideário acerca do assunto tema da aula”. (DISCENTE A).

“Segundo a nuvem de palavras, formada pela contribuição de cada aluno, a respeito da ética, a visão da turma é bem rica e um tanto convergente em alguns aspectos, por exemplo, a associação da ética, nos seus contextos supracitados, com a ideia de responsabilidade, boa conduta e princípios que nortearam tal conduta”. (DISCENTE B).

A nuvem de palavras mencionada pelos discentes é uma proposta dentro das metodologias ativas, que dialoga diretamente com a proposta da pirâmide de aprendizagem de Glasser (1960), pois ao compartilharem suas ideias os estudantes também constroem o aprendizado de forma ativa.

Assim, no “Diário 2”, os discentes escreveram sobre a experiência com esses *games* e as consequências para o aprendizado:

“Os *games* utilizados buscaram questionar, de forma prática, o conhecimento prévio dos discentes da turma sobre as temáticas estudadas; objetivando que os discentes pudessem avaliar seus entendimentos à medida que os *insights* oriundos dos *games* fossem surgindo. Na aula do dia 19/10, foi aplicado o *Kahoot*, ferramenta eletrônica voltada a perguntas e respostas na forma de quiz, nas quais as opções ficam disponíveis por um curto período de tempo e pontuam os jogadores que responderem assertivamente e mais rápido. Nessa abordagem, foi interessante perceber a aplicação prática e direta dos fundamentos da ética, a exemplo de certas alternativas imbuídas de “pegadinhas” visando testar o efetivo aprendizado dos alunos, bem como as nuances incorporadas ao assunto.” (DISCENTE C).

“Metodologia de uma forma simplista é o caminho para se chegar a um objetivo. O recurso ‘jogos’ é uma forma interessante e deve, a meu ver, estar acompanhada de outras metodologias para dar opções aos discentes para que sejam contemplados dentro do seu espectro individual de aprendizagem. Assim, tendo como base o plano da disciplina e as aulas vistas até aqui, está sendo um processo de deslocamento do olhar acerca do uso de uma metodologia pouco explorada e tem sido uma grata surpresa com relação a minha aprendizagem explorando juntamente com as outras metodologias citadas no plano da disciplina.” (DISCENTE A).

“Na aula houve o uso de técnicas da metodologia ativa, que eu particularmente gosto muito com certeza a minha vontade e engajamento aumenta demais. Trabalhar a questão de jogos como o *Kahoot* na aula traz uma leveza junto ao aprendizado. Isso é benéfico em diversos âmbitos para os alunos. (só tenho a elogiar, quanto a metodologia que vem sendo utilizada).” (DISCENTE E).

A experiência com os *games* foi totalmente aprovada pelos estudantes e sendo a primeira vez vivenciada por eles, destaca-se, nos trechos mencionados, a surpresa na utilização da gamificação atrelada a outras metodologias de ensino e o quanto sua finalidade facilita a aprendizagem. Outro ponto é a construção de insights individuais que fortalecem amplas visões do conteúdo e geram maior participação dos discentes na construção de um aprendizado coletivo.

Portanto, a fala de Montanaro (2018, p. 3) fomenta a percepção dos discentes sobre a gamificação, pois “a participação ativa, a determinação e o envolvimento de um contexto já bastante presente na vida dos alunos, portanto, são só alguns dos benefícios de estruturar uma estratégia baseada nos *games*”.

Por fim, entende-se que tanto as respostas do questionário aplicado e os trechos dos diários de campo apresentados comprovam que a gamificação utilizada nas duas disciplinas foram essenciais para a participação e aprendizado dos educandos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudante de Secretariado Executivo inicia sua trajetória desde o início com o foco no mercado profissional, sendo necessário que os docentes invistam nos aspectos metodológicos e didáticos de suas disciplinas para atingir tal formação profissional com êxito. Dessa forma, analisar os impactos da metodologia ativa de ensino gamificação para o processo de ensino-aprendizagem remoto, na percepção de discentes de Secretariado Executivo, propôs um novo modo de ensino para estes graduandos que refletirá em sua prática profissional.

A respeito dos objetivos específicos, o primeiro objetivo quis identificar os *games* que estimulam a aprendizagem de conteúdos na perspectiva de estudantes de Secretariado Executivo. A partir das respostas obtidas e das observações da pesquisadora, identificou-se que o *Quiz SEC* foi o *game* mais aprovado, e o mais praticado, por ser rápido e objetivo. Porém, os *games* Memória Sec e Caça Palavras também foram bem recebidos pelos discentes, porém aplicados poucas vezes.

O segundo objetivo específico pretendeu compreender as potencialidades e fragilidades relativas ao uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto em Secretariado Executivo. As potencialidades foram referentes a ludicidade, interatividade e motivação durante as aulas. No entanto, falta de espaço adequado, acesso à *Internet* e equipamentos foram as principais fragilidades apontadas.

O terceiro e último objetivo específico buscou discutir o impacto da utilização de *games* para o processo de ensino-aprendizagem remoto, sob o olhar de estudantes de Secretariado Executivo. A partir das respostas dos discentes o uso da gamificação mostrou-se potente para o processo de ensino-aprendizagem nas disciplinas mencionadas, além de refletir no aumento da motivação e participação.

A pesquisa realizada ensejou responder à pergunta norteadora: “quais os impactos da metodologia ativa de ensino gamificação, para o processo de ensino-aprendizagem remoto na percepção de discentes de Secretariado Executivo?”. Assim, com base nas respostas obtidas e nos trechos dos diários de campo, obteve-se que os impactos são positivos, se os estudantes tiverem uma estrutura básica atendida: espaço adequado, equipamento eletrônico e acesso à *Internet*.

Conclui-se, portanto, que os impactos da metodologia ativa de ensino gamificação para o processo de ensino-aprendizagem remoto, na percepção de discentes de Secretariado Executivo participantes da pesquisa, reflete um potencial positivo do uso da gamificação,

principalmente pelo fato de ser citada a facilidade na aprendizagem e a motivação nos estudos.

Em relação às limitações da pesquisa, considera-se o percentual de respostas obtidas no questionário. O período remoto que trouxe ruídos na comunicação e a falta de conectividade fez com que a gamificação não fosse aproveitada com êxito sempre.

Dessa forma, como proposta de pesquisas futuras seria interessante investigar outros tipos de metodologias ativas, tais como: aprendizado baseado em times, aprendizado baseado em projetos e sala de aula invertida, como proposta metodológica nos cursos de Secretariado Executivo do Brasil e a percepção dos estudantes em relação a sua aprendizagem com os métodos.

Portanto, em termos gerais, esta pesquisa pode contribuir para as discussões a respeito do uso de gamificação como parte das metodologias de ensino nos cursos de Secretariado Executivo do Brasil, tornando assim não apenas momentos pontuais, mas recorrentes na construção de conhecimento dos discentes e no despertar dessa autonomia, que futuramente, será tão necessária no mercado de trabalho.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. Educação remota: entre a ilusão e a realidade. **Revista Interfaces Científicas**, Aracaju, v. 8, n. 3, p. 348-365, fluxo contínuo, 2020.
- APPENZELLER, Simone *et al.* Novos tempos, novos desafios: estratégias para equidade de acesso ao ensino remoto emergencial. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Campinas, v. 44, n. 1, p.1-6, out./dez. 2020.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BRANDÃO, Márcia Nogueira. **Formação do profissional secretário executivo na UFC: currículo, competência e cidadania**. 2010. Tese (Doutorado em Educação) Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2010.
- CETIC. **TIC Educação 2020 (Edição Covid-19 – Metodologia Adaptada)**, 2021. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/educacao/indicadores/>. Acesso em: 18 maio 2022.
- COMSECDF. **Os quatro pilares do profissional de Secretariado Executivo**, 2020. Disponível em: <https://www.comitesecdf.com/post/os-quatros-pilares-do-profissional-de-secretariado-executivo-os-quatros-pilares-do-profissional-de>. Acesso em: 25 abr. 2022.
- COSME, Patricia Cardoso; DURANTE, Daniela Giaretta. Estudar e trabalhar: impactos na formação acadêmica em Secretariado Executivo. **Revista Expectativa**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 44–65, jul./dez. 2017.
- FADEL, Luciane Maria. *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação SA, 2018.
- FIOCRUZ. **Pesquisa da Fiocruz mapeia como a pandemia tem afetado a vida dos brasileiros**, 2020. Disponível em: <https://www.icict.fiocruz.br/content/pesquisa-da-fiocruz-mapeia-como-pandemia-tem-afetado-vida-dos-brasileiros>. Acesso em: 20 mar. 2022.
- FONSÊCA, Carla Gabryela Resende; FONSÊCA, Antônia Grasyela Resende; SILVA, Anne Heracléia de Brito e. O desafio de se manter motivado a estudar em meio à pandemia: percepção de alunos piauiense de universidade pública na modalidade EAD. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 7, n. 12, p. 116698-116714, dez, 2021.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.
- FREITAS, Maria Delvânia; DURANTE, Daniela Giaretta. Panorama do ensino superior em Secretariado no Brasil. *In: Encontro Nacional Acadêmico de Secretariado Executivo*, 6, 2021, Viçosa. **Anais [...]**. Viçosa: ENASEC, 2019, p. 1-19. Disponível em: <https://abpsec.com.br/abpsec/vi-enasec/anais/Arquivo%20%20-%20Trab.%20Completo%20->

%20Panorama%20da%20forma%C3%A7%C3%A3o%20superior%20em%20Secretariado%20Ono%20Brasil%20-%20Maria%20Delfreitas.pdf. Acesso em: 19 jul. 2022.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Segundo IBGE, 4,3 milhões de estudantes brasileiros entraram na pandemia sem acesso à internet, 2021.** Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2021/04/segundo-ibge-43-milhoes-de-estudantes-brasileiros-entraram-na-pandemia-sem-acesso-a-internet.shtml>. Acesso em: 10 abr. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GLASSER, William. **Control theory in the classroom.** New York: Perennial Library/Harper & Row Publishers, 1986.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Resolução Nº 03/CEPE, de 02 de julho de 2020.** Dispõe sobre o Plano Pedagógico de Emergência (PPE), que estabelece diretrizes gerais para as atividades acadêmicas dos cursos de graduação e de pós-graduação, bem como das Casas de Cultura Estrangeira, com a finalidade de concluir o semestre 2020.1, no âmbito da Universidade Federal do Ceará (UFC), em virtude da situação decorrente do coronavírus (SARS-COV-2/COVID-19). Fortaleza, 02 jul. 2020.

MORAN, José. **Metodologias ativas de bolso:** como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda. São Paulo: Editora do Brasil, 2021.

MONTANARO, Paulo Roberto. **Gamificação para a Educação.** Santa Catarina: INOVAEH, 2018.

NELO, Jayne Silva de Oliveira; SANTIAGO, Cibelle da Silva. A utilização da gamificação da ensino-aprendizagem em Secretariado no ensino remoto emergencial. *In: Encontro Nacional Acadêmico de Secretariado Executivo*, 7, 2021, [S.l.]. **Anais [...].** [S.l.]: ENASEC, 2021, p. 1-19. Disponível em: [https://abpsec.com.br/abpsec/wp-content/uploads/2022/02/5.ART\\_A-Utilizacao-da-Gamificacao-no-Ensino-Aprendizagem-em-Secretariado-no-Ensino-Remoto-Emergencial.pdf](https://abpsec.com.br/abpsec/wp-content/uploads/2022/02/5.ART_A-Utilizacao-da-Gamificacao-no-Ensino-Aprendizagem-em-Secretariado-no-Ensino-Remoto-Emergencial.pdf). Acesso em: 19 jul. 2022.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. Ensino Remoto ou Ensino à Distância: efeitos da pandemia. **Estudos Universitários:** revista de cultura, [S.l.], v. 37, n. 1-2, p. 58-70, dez. 2020

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos.** São Paulo: Parábola, 2019.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1970.

SEVERINO, Augusta Teresa Barbosa; MENEGHETTI, Renata Cristina Geromel. O Projeto EMAI na Percepção de Professores que Ensinam Matemática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: problematizando a questão da autonomia docente. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 27, n. 1, 1-18, fluxo contínuo, 2021.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **Ética y política**. Ciudad de México: Fondo de cultura económica, 2017.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

## APENDICE A – ROTEIRO DE ANÁLISE DOCUMENTAL

Quadro 2 – Roteiro para o referencial teórico.

ASSUNTO	AUTORES	DOCUMENTO
Metodologias de ensino	Vygotsky (1984), Piaget (1970), Freire (1996)	Artigos e Livros
Metodologias ativas na educação	Moran (2021), Filatro e Cavalcanti (2018)	Artigos e Livros
Gamificação na educação	Moran (2021), Filatro e Cavalcanti (2018), Fadel <i>et al.</i> (2004)	Artigos e Livros
Ensino remoto emergencial	Fonseca, Fonseca e Silva (2021)	Artigos
Formação superior em Secretariado Executivo	Freitas e Durante (2019)	Artigos

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 3 – Roteiro para análise de dados coletados.

TEMA	DOCUMENTO
Gamificação nas disciplinas: Princípios de Secretariado e Ética Empresarial e Profissional	Questionário, Diário de Campo e Anotações da pesquisadora
Ensino Remoto Emergencial no curso de Secretariado Executivo da UFC	Questionário, Diário de Campo e Anotações da pesquisadora

Fonte: Elaborado pela autora.

## APENDICE B – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

Quadro 4 – Roteiro de observação.

<b>OBJETIVOS</b>	<b>DURANTE A GAMIFICAÇÃO</b>	<b>PÓS GAMIFICAÇÃO</b>
Identificar os games que estimulam a aprendizagem de conteúdos na perspectiva de estudantes de Secretariado Executivo.		
Compreender as potencialidades e fragilidades relativas ao uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto em Secretariado Executivo.		
Discutir o impacto da utilização de games para o processo de ensino-aprendizagem remoto, sob o olhar de estudantes de Secretariado Executivo.		

Fonte: Elaborado pela autora.

## APENDICE C – PERGUNTAS PARA ELABORAÇÃO DO DIÁRIO DE CAMPO

Quadro 5 – Perguntas para elaboração do diário de campo.

<b>Diário 1</b> <b>Aula 07/10/2021</b>	1. Quais percepções sobre a aula?
	2. O que aprendi com a aula?
<b>Diário 2</b> <b>Aulas 19/10/2021 e</b> <b>04/11/2021</b>	3. Em sua opinião, como a metodologia utilizada colaborou para sua aprendizagem?
	4. O que você aprendeu nas aulas?
<b>Diário 3</b> <b>Aula 18/11/2021</b>	5. Comente suas percepções sobre a metodologia e suas contribuições para a aprendizagem.
	6. O que você aprendeu sobre o tema estudado?

Fonte: Elaborado pela autora.

**APENDICE D – QUESTIONÁRIO GAMIFICAÇÃO**

**Você concorda em participar da pesquisa voluntariamente, sem remuneração, na qual suas respostas serão utilizadas anonimamente?**

Concordo ( ) Discordo ( )

**Você cursou qual disciplina?**

Princípios de Secretariado ( )

Ética Empresarial e Profissional ( )

**Gênero:**

F ( ) M ( ) Outro ( )

**Idade:**

18 - 25 ( )

26 - 30 ( )

31 - 40 ( )

Acima de 40 ( )

**Estado Civil:**

Solteiro/a ( )

Casado/a ( )

União Estável ( )

Divorciado/a ( )

Outro ( ) \_\_\_\_\_

**Você percebe alguma diferença no seu aprendizado ao utilizar games como atividade nas disciplinas?**

Sim ( ) Não ( )

**Por quê? (Justifique sua resposta):** \_\_\_\_\_

**Em quais dos games (Quiz Sec/ Memória Sec/ Caça-palavras) você percebeu que facilitou o seu aprendizado?**

Quiz Sec ( ) Memória Sec ( ) Caça Palavras ( ) Todos ( )

**Por que você considera que os games citados na questão anterior facilitaram (ou não) seu aprendizado?**\_\_\_\_\_

**Você teve alguma das seguintes adversidades durante a utilização da Gamificação na disciplina:**

Falta de equipamentos (celular, computador, *notebook*, *tablet*, etc) ( )

Falta de conexão (banda larga e *Internet* móvel) ( )

Falta de espaço adequado ( )

Não tive adversidades ( )

**Em sua opinião, quais são as potencialidades e fragilidades relativas ao uso da Gamificação no processo de ensino-aprendizagem remoto em Secretariado Executivo?**

---

**A utilização da Gamificação durante o ensino remoto ajudou:**

Aumentar a minha participação nas aulas ( )

Aumentar a minha motivação nas aulas ( )

Aumentar o meu aprendizado nas aulas ( )

Todas as opções ( )

**Você considera, após a sua experiência de ensino remoto, que todas as disciplinas deveriam utilizar Gamificação como forma de avaliação ou revisão de conteúdo?**

Sim, em todas as disciplinas ( )

Não, em nenhuma das disciplinas ( )

Apenas em algumas disciplinas ( )

**Em sua opinião, qual o impacto da utilização da Gamificação para o processo de ensino-aprendizagem remoto?**

---