



PROJETOS ESCOLARES em formato HÍBRIDO:

Proposta metodológica de projeto para
práticas inclusivas e gamificadas



Jailana Souza Saraiva

PROJETOS ESCOLARES EM FORMATO HÍBRIDO

*PROPOSTA METODOLÓGICA DE PROJETO PARA PRÁTICAS
INCLUSIVAS E GAMIFICADAS*

1ª EDIÇÃO



AUTORA

Jailana Souza Saraiva

DOI: 10.47538/AC-2026.43

ISBN: 978-6-55321-125-4



Ano 2026

PROJETOS ESCOLARES EM FORMATO HÍBRIDO

PROPOSTA METODOLÓGICA DE PROJETO PARA PRÁTICAS INCLUSIVAS E GAMIFICADAS

1ª EDIÇÃO

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

S246p

Saraiva, Jailana Souza

Projetos escolares em formato híbrido [recurso eletrônico] : proposta
metodológica de projeto para práticas inclusivas e gamificadas / Jailana Souza Saraiva. -
1. ed. - Natal [RN] : Amplamente, 2026.
recurso digital

Formato: ebook

Modo de acesso: world wide web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5321-125-4 (recurso eletrônico)

1. Ensino híbrido - Brasil. 2. Tecnologia educacional - Brasil. 3. Inclusão digital.
4. Prática de ensino. 5. Livros eletrônicos. I. Título.

26-105201.0

CDD: 371.330981

CDU: 37.091.33(81)



Carla Rosa Martins Gonçalves - Bibliotecária - CRB-7/4782

Editora Amplamente

Empresarial Amplamente Ltda.

CNPJ: 35.719.570/0001-10

E-mail: publicacoes@editoraamplamente.com.br

www.editoraamplamente.com

Telefone: (84) 999707-2900

Caixa Postal: 3402

CEP: 59082-971

Natal- Rio Grande do Norte – Brasil

Copyright do Texto © 2026 Os autores

Copyright da Edição © 2026 Editora Amplamente

Declaração dos autores/ Declaração da Editora: disponível em:

<https://www.amplamentecursos.com/politicas-editoriais>

Editora-Chefe: Dayana Lúcia Rodrigues de Freitas

Assistentes Editoriais: Caroline Rodrigues de F. Fernandes; Margarete Freitas Baptista

Projeto Gráfico, Edição de Arte e Diagramação: Luciano Luan Gomes Paiva; Caroline Rodrigues de F. Fernandes

Capa: Canva®/Freepik®

Parecer e Revisão por pares: Revisores

Creative Commons. Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional (CC-BY-NC-ND).



Ano 2026

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO I	12
MARCO TEÓRICO	
1.1 O ENSINO HÍBRIDO NOS ATUAIS MODELOS DE EDUCAÇÃO NO BRASIL.....	12
1.2 PRÁTICAS INCLUSIVAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO BÁSICO	18
1.3 PAPEL DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO BÁSICO	21
1.4 A METODOLOGIA PARA PRÁTICAS INCLUSIVAS E GAMIFICADAS NO ENSINO HÍBRIDO COMO RESULTADO CIENTÍFICO	25
CAPÍTULO II	30
PERCUSO METODOLÓGICO	
2.1 ENFOQUE METODOLÓGICO	30
2.2 TIPO DE ESTUDO	31
2.3 DESCRIÇÃO DO CONTEXTO, DOS PARTICIPANTES OU POPULAÇÃO E O PERÍODO EM QUE A PESQUISA FOI REALIZADA.....	31
2.4 ESTUDO	45
CAPÍTULO III	55
RESULTADOS E DISCUSSÃO	
CAPÍTULO IV.....	66
CONSIDERAÇÕES FINAIS	
4.1 PROPOSTA DE MELHORIA.....	67
REFERÊNCIAS	68
APÊNDICE - QUESTIONÁRIO	74

APRESENTAÇÃO

A educação contemporânea vive um momento de profundas transformações, impulsionadas pelo avanço das tecnologias digitais e pela necessidade de tornar os processos de ensino e aprendizagem mais significativos, inclusivos e motivadores. Nesse contexto, a presente obra apresenta uma proposta metodológica inovadora que integra os princípios do ensino híbrido e da gamificação, oferecendo caminhos práticos para educadores que buscam renovar suas práticas pedagógicas e aproximar a escola da realidade vivenciada pelos estudantes.

Em *Projetos Escolares em Formato Híbrido: Proposta Metodológica de Projeto para Práticas Inclusivas e Gamificadas*, a autora Jailana Souza Saraiva compartilha reflexões, experiências e estratégias voltadas para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e acessíveis. A obra parte da compreensão de que os espaços presenciais e virtuais não devem ser vistos como realidades distintas, mas como dimensões complementares que potencializam o desenvolvimento integral dos alunos.

Ao longo do livro, são apresentados fundamentos teóricos e propostas metodológicas que evidenciam o potencial da gamificação como ferramenta de engajamento e aprendizagem. A utilização de elementos presentes nos jogos, associados aos objetivos educacionais, favorece a participação ativa dos estudantes, desperta o interesse pelos conteúdos e contribui para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como autonomia, colaboração, criatividade e resolução de problemas.

Outro aspecto relevante desta obra é a valorização das práticas inclusivas. A proposta metodológica apresentada busca contemplar diferentes perfis de aprendizagem, respeitando as singularidades dos estudantes e promovendo oportunidades mais equitativas de participação. O uso de plataformas digitais, recursos interativos e estratégias diversificadas amplia as possibilidades de acompanhamento, registro e avaliação da aprendizagem, fortalecendo a relação entre ensino, tecnologia e inclusão.

Esta publicação constitui uma importante contribuição para professores, gestores, pesquisadores e estudantes da área educacional que desejam compreender e implementar propostas alinhadas às demandas da educação contemporânea. Mais do que apresentar

um modelo de ensino, este livro convida o leitor a refletir sobre novas formas de ensinar e aprender, demonstrando que a inovação pedagógica pode transformar a escola em um espaço mais conectado, colaborativo e significativo para todos.

INTRODUÇÃO

A educação sistematizada no ensino básico tem passado por transformações severas ao redor do mundo, principalmente desde o início da pandemia do Covid-19 principalmente nos anos de 2020 e 2021, onde o ensino remoto foi colocado de maneira emergente para além do ensino superior (que já acontecia), mas no ensino básico que experimentava esse cenário pela primeira vez. Mudanças e adaptações foram necessárias para promover acesso e educação de qualidade aos discentes.

Visando diminuir a desigualdade, integrar a atenção e motivação dos alunos, muitas propostas foram lançadas para dar conta desse novo desafio. Assim como foi necessário o investimento e adaptação às plataformas digitais de ensino repensando estratégias para não fazer parar a educação, nesse contexto, precisamos levar também em conta que vivemos em uma era de revolução digital, em meio à uma atmosfera na qual precisamos reinventar os eventos estudantis e a integração escolar, aliando a tecnologia à uma visão humanizada e fazendo sobreviver os projetos multidisciplinares por meio do ensino remoto. “A utilização de determinada tecnologia como suporte à EAD (Ensino à distância) não constitui em si uma revolução metodológica, mas reconfigura o campo do possível” (Peraya, 2002, p. 49).

Foi observado que, durante o tempo de pandemia, os eventos escolares tiveram que ser pausados ou reestruturados para se estudar e pesquisar uma melhor forma de os estudantes do ensino básico se integrarem com os mesmos. Entretanto, essa temática aflorou ainda um pouco mais quando houve o retorno do ensino presencial, onde se viu a necessidade de continuar com o contexto da tecnologia dentro do formato.¹

Faz-se necessário pensar, assim, em priorizar não apenas a disseminação de conteúdo, mas a integração de conhecimentos, socialização de saberes e de relações de vida. Reivindicamos a necessidade da interdisciplinaridade de conteúdos, alinhada com a abordagem das multilinguagens das competências e habilidades tecnológicas para que haja uma atualização do fazer docente e de gestão escolar nesse processo integrativo, já que os eventos escolares são produtos de uma equipe de comunidade escolar, entretanto,

¹ (Apesar de os estudantes serem completamente adeptos à tecnologia, observa-se que eles criaram uma resistência a continuar usando a mesma na parte educacional no retorno presencial, apenas continuando seu uso para meios recreativos).

o desafio é: como continuar utilizando a tecnologia e os recursos online no retorno ao ensino presencial?

Levando como base os eventos já existentes no calendário escolar das instituições, a seguinte proposta tratou de atuar no sistema híbrido, com ações presenciais e online, utilizando-se de ferramentas e percursos que despertem a tecnologia como parte do cotidiano docente e discente usual, fomentando a interatividade, normalizando a usabilidade dos meios tecnológicos, simplificando e tornando prático o processo de trabalho, além de tornar divertido e instigante com todo o processo gamificado.

Esta proposta teve como intenção orientar professores a usarem as TIC a seu favor na concepção e criação de projetos escolares, principalmente os que se tornaram um evento para o fazer metodológico que inclua a tecnologia como fonte de organização, planejamento, suporte, disseminação do conhecimento e integração.

Pensando nas várias atmosferas educacionais, a proposta é flexibilizada à realidade de cada escola, adequando as realidades e a inclusão, fazendo com que seja um processo onde a falta de recurso seja contornada com alternativas em que o professor e aluno possam se integrar ao projeto como um todo.

PROBLEMA

Como aperfeiçoar o projeto escolar em formato híbrido “Feira das Profissões” dos alunos de 1º ano, no ensino básico, na Escola Educar Sesc II Fortaleza, Ceará, Brasil, no 2022?

PERGUNTAS DE INVESTIGAÇÃO

- Como as metodologias ativas são aplicadas dentro do projeto?
- Como o discente lida com um projeto gamificado com o uso das tecnologias dentro do percurso formativo?
- Quais o impactos e reflexões que um projeto híbrido causa na aprendizagem discente?

OBJETIVO GERAL

Propor uma metodologia para práticas inclusivas e gamificadas que aperfeiçoe o projeto escolar em formato híbrido “Feira das Profissões”, dos alunos de 1º ano, no ensino básico, na Escola Educar Sesc II Fortaleza, Ceará, Brasil, no 2022.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descrever a ação metodológica e o uso das metodologias ativas dentro do projeto “Feira das profissões”.
- Realizar o detalhamento do percurso formativo dentro do projeto pedagógico.
- Elencar os recursos tecnológicos como uma ferramenta de aprendizagem dentro do percurso híbrido gamificado.
- Refletir processos formativos através da gamificação para aprofundar a aprendizagem.

É percebido que a educação precisa ser transformada com propostas que se atualizem com as novas gerações, visto que a tecnologia está cada vez mais ocupando os espaços e a vida das pessoas, usá-la como um recurso educacional, seria primordial para uma metodologia mais inovadora, precisa, dinâmica e que pudesse se aproximar, principalmente do público juvenil.

Os jovens dessa geração estão em busca de ambientes de aprendizado mais dinâmicos e que reflitam os seus reais interesses. Entretanto o educador também precisa de uma formação que o faça chegar ao ideal do que essa geração precisa. “Não há como desenvolver estratégias de ensino e aprendizagem juntamente com os alunos quando o próprio educador não foi formado para a criação dessas estratégias e nem desenvolveu as habilidades tecnológicas que são cada vez mais necessárias em um mundo altamente globalizado e conectado” (Aguilar, 2020, p. 22, grifo do autor). Portanto, é preciso que haja capacitação docente, observação, pesquisa, entrevista, teste e feedback de aprendizagem, para que os discentes possam fazer com que o professor saiba qual a melhor metodologia e/ou recurso a se trabalhar em sala de aula. “Entrevista é um dos mais poderosos meios para se chegar ao entendimento dos seres humanos e para a obtenção de informações nos mais diversos campos. [...] é, pois, um método, por

excelência, de recolha de informação” (Amado, 2014, p. 207).

Sabendo que é importante trabalhar a inclusão e acessibilidade, é fato que seja evidenciado que a escola em que foi feita a pesquisa, dispõe de alunos de várias classes etárias, sociais e com necessidades específicas fazendo com que o olhar do projeto fosse mais sensível e atento à essas especificidades, portanto, apostar em uma prática coletiva, em que uns possam ajudar aos outros, foi necessário para que o processo fosse democrático e inclusivo. Os recursos foram adaptados, desde ao aparato tecnológico fornecido pela escola à adaptação de aplicativos e interfaces que pudessem funcionar em *smartphones* para que o aluno não dependesse de ter um computador em sua casa (já que ocorre com boa parte do público com que trabalhamos). A maioria das ações também foi desenvolvida em ambiente escolar, para que o acesso fosse facilitado, instruído e dinamizado junto a eles.

A investigação serviu como proposta metodológica para novas perspectivas de ensino, entendendo que a relevância social é trazer um novo modelo de estudo/ensino dentro das instituições, que seja instigante para o professor versus aluno, onde puderam ser exploradas as *soft skills*² para a vida profissional e acadêmica do estudante, tendo uma projeção social que faça despertar o interesse pela leitura, escrita, pesquisa, criatividade, inovação, gestão emocional, de pessoas e do conhecimento, chegando assim à Educação 5.0, que Fontanela, Santos e Albino (2020), listam como um conjunto de fatores para a Sociedade 5.0: Pleno uso das tecnologias da informação e comunicação, centrado no ser humano (cidadãos incluídos), participação de todos, valores compartilhados: sustentabilidade, inclusão, eficácia e poder da inteligência.

Novas questões teóricas se abriram com a pesquisa, dentre elas, continuamos a indagar sobre a “Educação do futuro”, já que essa constante atualização, e a última gerada de forma emergente (educação nos tempos de pandemia da Covid-19), gerou uma divisão de olhares no ensino remoto, fazendo com que depois da retomada, a Educação à distância, Ensino Híbrido ou quaisquer formas de educação remota, fosse posta de um ponto de vista negativo e não efetivo, visto por uma parte das pessoas. De tal modo,

2 Soft Skills são as habilidades que servem para mensurar o nível de especialização do profissional, ou seja, a forma como o indivíduo desempenha as tarefas, o modo de preparação e a competência para o desempenho eficiente, no qual a capacidade de trabalho em equipe e a mestria dos saberes, como o saber agir em situações de conflito, tensão e pressão são domínios importantes (Viana, 2015).

a pesquisa visa também refletir sobre fazer uso do ensino em ampla perspectiva para testar o funcionamento e o uso dos mesmos.

A presente dissertação será embasada pelo Marco teórico que contemplará perspectivas relacionadas ao Ensino Híbrido, Gamificação e Aprendizagem com o uso de tecnologias para que possa estruturar a linha de raciocínio da proposta metodológica do projeto, onde serão colocadas as informações, instruções, desenvolvimento prático e direcionamentos da pesquisa, bem como uma reflexão final.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 O ENSINO HÍBRIDO NOS ATUAIS MODELOS DE EDUCAÇÃO NO BRASIL

Para embasar a proposta dessa dissertação, é fundamental começar para perspectiva do ensino híbrido. Partindo do ponto em que os diferentes tipos de ensino foram repercutidos no período pré e pós-pandêmico, antes o que era visto com certo método a ser implantado lentamente com o decorrer dos anos em uma perspectiva quase irreal, após o período pandêmico, com o uso emergente do ensino remoto, o modo de ver todos os ensinos que podem ser classificados dentro da esfera do EAD, tiveram uma divisão de pensamentos ora radicalmente contra, outros a favor, não faz lembrar que uma simples tarefa de casa em que o professor passava para o aluno em sala de aula, já incutia um ensino híbrido através da prática de exercício em seu domicílio, o que se cria resistência ainda, é o modo como a tecnologia deve ser usada para as práticas educacionais. Conforme Ferri; Grifoni; Guzzo (2020), o híbrido reforça o sentimento de pertencimento em comunidade, melhorando as interações sociais e a colaboração entre os agentes da educação.

No Brasil, enfrentamos no pós pandemia, uma desestruturação e saturação no processo de ensino remoto, podendo ser visto de dois lados: no ensino básico, os alunos insistem em fazer o uso do celular em sala de aula, porém quando se trata de atividades escolares que compreendem o ensino híbrido, ou uma aula online de olimpíada, por exemplo, eles demonstram certa fadiga de executar essas ações usando das tecnologias, enquanto o professor também se demonstra relativamente saturado do modelo de aula, pelo fato do processo a que lhe foi incutido durante a pandemia, tenha sido de forma rápida, despreparada e emocionalmente conflituosa para lidar com um modelo nunca ou genericamente usado antes.

No ensino superior, o número de estudantes que procuram o ensino remoto ou semipresencial, aumentou, ao passo que pode-se constatar que o modelo de aula, otimiza o tempo, o deslocamento e os custos com transporte. Isso nos leva a pensar sobre todo o processo de evolução dos modelos de educação ao longo do tempo e que seja feita uma anamnese plena de como essas raízes do ensino híbrido já existiam, mas o contexto como

foi nos cobrado o uso, é que pode ter gerado um transtorno em massa.

Sabemos que a Educação 1.0, que remonta ao período Eclesiástico, tinha como princípio a aproximação da sociedade em torno das igrejas. “As primeiras escolas, as chamadas Escolas Paroquiais, remontam ao século XII e limitavam-se à formação de eclesiásticos. Os mestres eram os sacerdotes encarregados de uma paróquia. Com base em uma educação estritamente cristã, as aulas aconteciam nas próprias igrejas e o ensino reduzia-se às lições das Escrituras, à leitura e ao estudo dos salmos” (Fava, 2014, p. 2).

Após esse período, existiu a Educação 2.0 no final do século XVIII, onde a Revolução industrial fortemente influenciada pelo capitalismo, o foco era à força da mão de obra e estruturação das linhas de trabalho, passando da produção artesanal, para a produção tecnológica. Um processo cujo conhecimento se empenhava na parte técnica da formação profissional, o professor detinha todo o conhecimento que seria passado ao aluno, “[...] o mestre repassa para seus aprendizes todo o conhecimento necessário para que tenham sucesso pessoal e profissional na área escolhida” (Fava, 2014, p. 22). Sendo assim, um ensino condutista onde o foco era decorar fórmulas, assuntos, conteúdos e não necessariamente aprender.

Contudo, o mundo vai mudando e as perspectivas educacionais e sociais tendem a se adaptar com as novas formas de reger linhas do conhecimento. A partir do momento em que a internet (1990) começou a fazer parte do processo de comunicação humana, demorando quase um século que para que mudasse da perspectiva 2.0 para a 3.0, criou-se uma necessidade de enxergar a comunicação digital como um aliado ao ensino e transmissão do conhecimento.

Isso nos leva a pensar e refletir como o ensino híbrido em perspectiva geral da educação já era algo que já era trabalhado e visto, inclusive em âmbito nacional. O Brasil possui uma Associação Brasileira de Ensino a Distância (ABED), e segundo os dados históricos, a história da educação a distância no Brasil começou em 1904, com uma matéria publicada no Jornal do Brasil, onde foi encontrado um anúncio nos classificados oferecendo curso de datilografia por correspondência (Abed, 2011).

De forma oficial, a educação a distância surgiu pelo Decreto nº 5.622 de 19 de dezembro de 2005, que posteriormente foi revogado. A sua atualização ocorreu pelo Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017, vigente até a atualidade, que define, no seu

primeiro artigo: Art. 1º Para os fins deste Decreto, considera-se educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático- pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos (Brasil, 2017).

Com a internet sendo um importante mecanismo de transmissão do conhecimento, comunicação, informação, como ficaria a figura do professor perante o acesso livre a esses recursos, já que no período anterior o professor era o único detentor do conhecimento? É importante destacarmos que foi desse ponto de partida para que essa nova revolução tecnológica enfatizasse a importância do professor como norteador e articulador dos conteúdos, ou seja, orientador.

[...] o essencial se encontra em um novo estilo de pedagogia, que favorece ao mesmo tempo as aprendizagens personalizadas e a aprendizagem coletiva em rede. Nesse contexto, o professor é incentivado a tornar-se um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de um fornecedor direto de conhecimentos (Lévy, 1999, p. 158).

Entretanto, ao falarmos de Educação 4.0, precisamos pensar socialmente se as instituições de ensino estão adaptadas a essa realidade, pois quando tratamos de levar a tecnologia para a sala de aula, dentre os seus diversos formatos, questões como orçamento público para educação, acesso do aluno a esses recursos, vemos como uma perspectiva a melhorar/evoluir a âmbito não só no Brasil, mas em todo o mundo. A educação 4.0 é ainda um ideal a ser perseguido no Brasil, pois, na prática, são muitas as dificuldades para sua implantação, que vêm de várias instâncias, desde as instituições educacionais, a família, os próprios alunos, até os professores e da sociedade de forma geral, pois todos estão acostumados a sistemas educacionais já sedimentados por muitos séculos (Consolo, 2020, p. 113)

Contudo, já se ouve falar na Sociedade e Educação 5.0, que além do uso de tecnologias, tem por objetivo trabalhar de forma universal, as habilidades socioemocionais como um pilar para a construção educacional, psicológica e profissional, apostando em uma nova perspectiva de como encaramos e lidamos com a função do ser humano para com o mundo, ou seja, usar as tecnologias para o bem-estar social.

Figura 1 - Mapa mental representando as cinco competências principais da Educação 5.0.



Pensar a Educação 5.0 pressupõe o entendimento de que conhecimentos digitais e tecnológicos são importantes, mas, que é preciso ir além, considerando também, as competências socioemocionais (Felcher; Folmer, 2021b). Ou seja, a Educação 5.0 compreende um conjunto de fatores que se desdobram em fazer com que essas habilidades sejam trabalhadas na sociedade atual. Fundamentando, as Tecnologias educacionais precisam estar adequadas e adaptadas à sociedade, pois as tecnologias devem servir ao ser humano, não o inverso. Os recursos devem ser utilizados com estratégia e mecanismo que tornem o ensino um processo leve, consistente e adaptado na aprendizagem de qualquer geração.

O aprendizado ativo e colaborativo compreende parte das *soft skills* mencionadas junto com as competências sócio emocionais, para que habilidades e estratégias precisem ser trabalhadas de forma a fixar o conhecimento e trabalhar o espírito de colaboração, interação, troca de conhecimentos, compreendendo aspectos de desenvolvimento pessoal que retroalimentam o protagonismo.

O empreendedorismo vem como resultado de todas essas habilidades trabalhadas, usando da criatividade, inovação para o preparo no mercado de trabalho.

Todas essas perspectivas são abordadas dentro do modelo de Ensino híbrido, que está inserido na Educação 4.0 e 5.0, ainda que a última seja uma realidade um pouco

distante para muitas escolas, é importante que esse tipo de ensino seja frequentemente testado, validado e implantado quando possível e que as políticas governamentais de educação possam focar em ações para a atualização do ensino.

No Brasil, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), já rege princípios da Educação 4.0 e 5.0 em sua matriz de habilidades e currículo do ensino básico. Entretanto, cada instituição, assim como seus docentes precisam de recursos e capacitação para fazer e implantar o novo modelo de ensino.

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. Ao definir essas competências, a BNCC reconhece que a “educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza” (Brasil, 2013).

O papel do professor no ensino híbrido é fazer com que o aluno possa ser incluído no uso da tecnologia para aprender e que o conteúdo aprendido tenha relevância não só na vida escolar, mas em toda a sua atmosfera humana. O ensino híbrido serve para transformar e reconfigurar a educação para que a internet seja vista também como um ambiente educacional e profissional e não apenas de entretenimento para as futuras gerações, e que tal fator é de suma importância também para otimizar e melhorar as relações de trabalho. O papel do aluno é encarar as novas ferramentas e desafios com engajamento, criatividade e reflexão para enxergar nessas metodologias habilidades que possam aprimorar os seus crescimentos, sua capacidade de aprender, se adaptar, refletir e transformar isso em avanços pessoais. E por último, a escola, onde seu papel fundamental é buscar e promover a inclusão e elaborar projetos em que o aluno se sinta assistido e acolhido.

O contato proporcionado pelo presencial em conjunto com as interações sociais tem de ser repensado igualmente, mesmo que as ferramentas tecnológicas potencializam muitas ações (Rondini et al, 2020).

Vários modelos educacionais diferentes são baseados em uma mistura de presença presencial e remota em sala de aula e trabalho remoto por meio de e-learning. Embora

seja necessária uma única definição satisfatória para aprendizagem combinada, a descrição inicial usada por Garrison e Kanuka (2004) refere-se à “prática cada vez mais prevalente da convergência da aprendizagem assíncrona baseada na Internet com abordagens face a face”. Seu significado foi expandido ao longo dos anos para abranger uma série de experiências e variações.

Na literatura acadêmica, muitos autores têm se referido ao blended learning como modo misto, híbrido ou blended (O'Byrne and Pytash, 2015; Bowyer and Chambers, 2017), mas, embora “blended” e “hybrid” sejam termos que estão muitas vezes usados de forma indiscriminada na pedagogia, a diferença reside no fato de que na aprendizagem híbrida os componentes online visam substituir parte do tempo gasto fisicamente em sala de aula. As interações online podem ser síncronas, ou seja, o aluno interage online em tempo real ou síncrono, em aulas ministradas pelo Zoom, por exemplo, ou assíncronas, ou seja, os alunos interagem online em momentos diferentes, como é o caso das discussões online (Siegelman, 2019).

Junto a esses novos modelos, antes da época de pandemia, já era realizado no Brasil, a sala de aula invertida que é um modelo instrucional de aprendizagem combinada que inverte a construção tradicional de conteúdo entregue em sala de aula e depois seguido por atividades ou exercícios realizados fora da sala de aula. Essa técnica de ensino geralmente usa alguma forma de instrução on-line e é comum em ambientes acadêmicos de graduação e pós-graduação, entretanto, na pandemia foi preciso aplicar para o ensino básico. Devido à suspensão contínua das aulas, o professor mudou para uma sala de aula invertida: os alunos cobrem o conteúdo da aula preparada em casa, enquanto o tempo da aula é reservado para interação (Velegol, Zappe; Mahoney, 2015).

Esta foi uma decisão voluntária, mas implementada sob intensa pressão de tempo, pois haviam famílias que mesmo com o uso de máscara e medidas protetivas, ainda não consideravam seguro que seus filhos frequentassem o ambiente escolar. O maior esforço envolveu a revisão pedagógica do processo de ensino e o tempo necessário para a preparação do vídeo, os desafios técnicos e a preparação e urgência para todos os processos.

Hibridização dos mundos dos adolescentes, entendida como interpenetração ou sobreposição de dois ou mais mundos diferentes, é fonte de tensões e conflitos. Basta

pensar em situações em que o mundo das mídias sociais penetra no mundo da escola. Cada mundo carrega e nutre seus próprios motivos. Quando os mundos se unem, os motivos frequentemente colidem e é preciso de fato, que a pesquisa no setor, torne-se fomento de evolução na área, estabelecendo tal prática numa perspectiva cada vez mais natural e evoluída com os processos educacionais.

1.2 PRÁTICAS INCLUSIVAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO BÁSICO

Quando se fala em prática inclusiva, é fato que trata-se de uma temática cujo exercício do “olhar social” é pertinente a se introduzir o conceito de inclusão.

Ao nos depararmos com essa temática, é comum pensar em portadores de necessidades específicas, entretanto o conceito de inclusão é mais amplo pois nos põe ao ponto no estudo social, o fator equidade para as diferenças cognitivas, sociais, econômicas, etc. Ao pensar no incluir, durante todo o processo de ensino-aprendizagem do projeto, é colocado em pauta o alcance que esta prática vai estar na vida daquele aluno. O aluno precisa ser conduzido na utilização de ferramentas tecnológicas de forma que possam encontrar a si e seus colegas, de maneira que possam trabalhar individualmente ou possam estabelecer vínculos para trabalhos coletivos, com compartilhamentos, ver e também ouvir, tornando-se capaz de personalizar seu próprio uso, seu próprio acesso, com responsabilidade e autonomia (Santos; Alves; Porto, 2018).

É imprescindível que o docente faça uma análise prévia do perfil social e cognitivo dos alunos, assim como uma análise dos recursos escolares para que haja o a partir do básico possível de recursos para a viabilidade do processo, afim de que o discente não se frustrar ou desestimele pela falta de recursos. É importante que a metodologia, os perfis sejam flexíveis para que haja uma inserção natural daquele aluno ao contexto aplicado e que o mesmo sinta-se acolhido com a proposta.

Alguns pontos precisam ser levados em consideração para as reflexões na hora de elaborar um planejamento e metodologia: (1) Qual o recurso tecnológico mais acessível para a maioria dos estudantes? (2) Para quem não possui o recurso tecnológico, essa alternativa é oferecida dentro da escola para que a habilidade seja praticada de forma autônoma? (3) As equipes formadas compartilham esse recurso entre si? (4) Existe um

profissional de AEE (Atendimento educacional especializado) dentro da escola para sugerir atividades e métodos para os alunos portadores de necessidades específicas? (5) Quais são as habilidades e competências a serem trabalhadas com os alunos PNE? Esses são alguns questionamentos importantes a serem sanados na construção de um projeto que visa a inclusão, principalmente no que tange o ensino híbrido.

O professor deve ter as estratégias para realizar uma metodologia satisfatória que seja inclusiva. Para isso, a instituição educativa deve ser ativamente participante da construção de um currículo flexível e adaptado à realidade dos estudantes, com diferentes tipos de ensino e avaliação, segundo suas competências (Papim; Araújo; Paixão; Silva, 2018, p. 18).

Fazer um estudo e observação da realidade do meio e do todo, configura um princípio básico para estabelecer no projeto um método que seja capaz de inserir os contextos e trabalhar as competências de todos os envolvidos.

Políticas, práticas e culturas que respeitem a diferença e a contribuição ativa de cada aluno para a construção de um conhecimento partilhado. Procura por esse meio alcançar, sem discriminação, a qualidade acadêmica e contexto sociocultural de todos os alunos (Comenius, 2012, p. 2).

Para a construção do processo, é preciso também estabelecer a noção de colaboração e desconstruir o ensino retrógrado pautado na competitividade, que por muitas vezes torna-se um método excludente. [...] deve conhecer seus alunos e assumir um papel de referência para as crianças, ficando apto a identificar suas dificuldades e interferir de maneira positiva, de forma a promover situações favoráveis à aprendizagem. O professor deve assumir o papel de facilitador dentro da escola, onde o aluno possa ser o protagonista dentro do processo de ensino aprendido que deve ocorrer de forma integrada (Carara, 2016, p. 08).

Para tanto, ser sensível a inserção da realidade do outro no senso plural, se faz necessário para que o sistema fique integrativo e para que não ocorra uma evasão do aluno dentro do processo. É na escola que os transtornos de aprendizagem de fato aparecem. A escola que conhecemos certamente não foi feita para quem os apresenta. Objetivos, conteúdos, metodologias, organização, funcionamento e avaliação nada têm a ver com eles. Não é por acaso que muitos portadores de transtornos de aprendizagem não

sobrevivem à escola e são por ela preteridos (Borba; Braggio, 2019, p. 1).

É possível também elucidar a aprendizagem por pares que consiste na aprendizagem por meio da interação social entre os estudantes. O fato de lidarem com uma questão problema e formarem equipes para estruturar a resolução, organização e mediação de conflitos, faz com que haja a inclusão e participação de diferentes vozes e pontos de vistas que podem se somar, melhorando o processo intelectual, cognitivo e social. Eisen (1999) sugeriu seis qualidades de parcerias entre pares: envolvimento voluntário, confiança, status não hierárquico, duração e intensidade da parceria levando a proximidade, reciprocidade e autenticidade. Embora essas características estejam voltadas para parcerias entre pares, elas também têm relevância para a aprendizagem e avaliação nesse método.

O principal benefício da aprendizagem entre pares é que ela por sua vez promove uma habilidade transferível que os alunos podem aplicar a outros cursos e ambientes profissionais do mundo real, também promovendo a aprendizagem ao longo da vida, além de estar ligada as capacidades genéricas de trabalho em equipe e habilidades interpessoais que os empregadores valorizam (Tan, 2003). Por outro lado, a aprendizagem entre pares tem seus desafios, pois os professores precisam considerar o contexto em que é introduzido, os objetivos gerais e resultados de aprendizagem, a congruência entre as estratégias de aprendizagem, as tarefas de avaliação e a preparação de funcionários e estudantes pela iniciativa (Boud et al., 2001).

A aprendizagem entre pares é uma “atividade de aprendizagem recíproca bidirecional” (Boud et al., 2001, p. 3) em qual haja benefício mútuo para as partes envolvidas. A natureza recíproca da atividade é fundamental, pois os alunos não têm poder uns sobre os outros em virtude de sua posição ou responsabilidades. Como ela é bidirecional, ela difere da tutoria entre pares o que implica uma parceria desigual devido à posição de responsabilidade que uma pessoa iria segurar. A aprendizagem entre pares pode ser informal e formal. A informal ocorre implicitamente quando os alunos discutem palestras, trabalhos, projetos e exames em ambientes sociais casuais. A aprendizagem formal entre pares ocorre quando o trabalho em grupo ou projetos de grupo são explicitamente agendados em cursos.

Todo o processo de interação social, se torna um ambiente de troca cultural e

corroborar para uma dinâmica mais eficiente nas experiências humanas, principalmente no que tange ao convívio com pessoas portadoras de necessidades específicas. É fundamental que a criança, adolescente, no seu período estudantil desenvolva tais habilidades, para que na idade adulta sejam conquistados um desempenho e um rendimento mais maduro na vida pessoal, no mercado de trabalho e nas vivências sociais, tanto para o PNE conviver com os processos de forma inclusa, quanto para as pessoas poderem tornar a inclusão um processo do bem comum social.

Os mundos contêm “valores e crenças, expectativas, ações e respostas emocionais familiares aos iniciados”. Na vida cotidiana, os alunos podem enfrentar vários tipos de mundo, como as socioculturais, socioeconômicas, psicossociais, linguísticas, de gênero, heterossexuais e estruturais. Dependendo da situação individual, os mundos são congruentes ou diferentes, e as transições dos alunos entre eles suavizam ou resistem. Por isso, o olhar sensível do docente e a devolutiva de aprendizagem do aluno, são primordiais para o sucesso do projeto.

1.3 PAPEL DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO BÁSICO

O ser humano por si só, precisa de um propósito, estímulo e recompensa para seu ritmo de vida. Mesmo que o termo gamificação seja derivado da palavra “gamification” do inglês o que faz relação a jogos, a gamificação não é só um processo de incorporar um jogo ao ensino ou a determinada atividade profissional, a sua conceituação é muito mais ampla e pode ser pensada como um mecanismo de ação e recompensa pelas habilidades vividas e desempenhadas no processo de ensino e aprendizagem.

Gamificar é dar um percurso para ser desenvolvido, onde podem trabalhadas estratégias, raciocínio lógico, conjunto de conteúdos e dentro desse percurso, o que vai sendo aprendido tem que fazer conexão e sentido com a proposta final. A maneira de viver está sendo influenciada pelas mudanças tecnológicas que vem ganhando cada vez mais espaço nas atividades diárias da sociedade, tendo como objetivo facilitar tarefas, comunicação e proporcionar diversão e entretenimento. (Krause; Felber; Venquiaruto, 2018).

Diante disso, a gamificação não se trata só de uma estratégia tecnológica, de como

o professor conduz determinada atividade a seus alunos. Se existe uma fonte de motivação, recompensa e entretenimento aliado ao ensino e aprendizagem, existe prática gamificada. “A essência não está na tecnologia, mas sim em um ambiente que promova a diversidade de caminhos de aprendizagem, os sistemas de decisão e de recompensa, elevando os níveis motivacionais e de engajamento” Busarello (2016, p. 42).

Quando uma criança começa a aprender através da musicalização, dos jogos de roda escolares que avançam, das brincadeiras que a fazem aprender o alfabeto à jogos como *Minecraft* que ensina como construir edificações ou o *The Sims*, que trabalha fatores de vida profissional, financeira, social, estamos falando de processos de gamificação, mas isso pode ser mais simplificado, com simplesmente alguma atividade que vá estimular uma trilha de recompensa com os discentes, transformando esses conhecimentos em conexões em memórias de longo prazo. Segundo Thomaz (2018), a adolescência é a etapa onde relações emocionais amadurecem e algumas situações, como, por exemplo, as traumáticas e de prazer que são amplamente memorizadas.

Um ponto importante do processo de gamificação, é que as propostas incluam processos que sejam inclusivos para que a experiência se aproxime do aluno. Recursos visuais, sonoros, táteis, bem como atenção ao público alvo e a adequação para os mesmos, são fatores necessários para não se tornar uma experiência desestimulante.

Segundo a abordagem da teoria da aprendizagem e desenvolvimento propostos por Vygotski (2000), a primeira abordagem, que trata sobre os processos independentes, compactua com a visão do epistemólogo Jean Piaget, na qual a aprendizagem e o desenvolvimento são independentes e a maturidade se desenvolve pelas leis naturais das experiências do indivíduo, não estabelecendo a dependência uma da outra. Entretanto, o conhecimento é adquirido pela experiência, na interação com objetos ou pessoas.

Tal fenômeno nos faz refletir sobre a atuação e posição da criança/jovem que está distante da educação sistematizada na forma da escola regular por vários meses seguidos. Nesse sentido, perceber a ausência do convívio com os amigos, professores, e as dificuldades de aprendizagem dentro de Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), no qual converge com a visão de Piaget sobre os processos de maturidade do aprendiz que independem desses círculos sociais (convívio com a rotina escolar).

Neste tocante, para conceituar de forma clássica, usaremos como referencial o

Socioconstrutivismo de Vygotsky, para embasar como a interação social mesmo que remota, às ferramentas externas (físicas, do contato social) e internas (emocionais, do contato individual), contribuem para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem dentro da gestão de colaboração, apresentando uma análise do desenvolvimento da maturidade intelectual na idade escolar, a partir das experiências. Segundo Vygotsky.

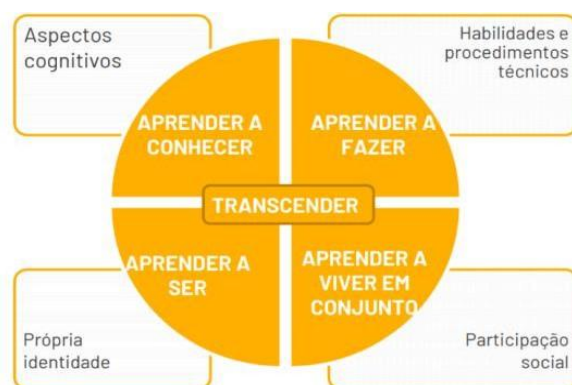
A perspectiva de Vygotsky sobre a superação do aluno ao se deparar com conteúdos desafiadores, torna-se pertinente ao atual cenário, no que se refere além dos conteúdos, a capacidade de aliar a tecnologia com as plataformas *E-learning* a gerenciar o seu tempo de estudo e enfrentar desafios de adaptação à aprendizagem remota. Com a revolução tecnológica, é preciso que se dê ênfase também no processo de ensino, ao passo que para atualizar as metodologias, é primordial a utilização de recursos criativos para desempenhar inovação no processo de aprendizagem.

É necessário aprender a aprender, principalmente quando a educação passa por processos de mudanças, quando há transformações emergentes ou não, é preciso repensar como cada geração está concebendo a aprendizagem.

Quando nos deparamos com o advento da tecnologia e a rapidez da informação, é preciso entender como os hábitos, culturas, formas de pensar e raciocinar da geração funciona, pois tais fatores impactam no cognitivo e na concepção de aprendizagem da sociedade.

Processos precisam ser pesquisados, vistos e entendidos para que a linguagem do aprendizado possa estar em constante evolução e não entre em defasagem, o que pode levar a desconectar o aprendiz do futuro com um professor do passado.

Figura 2 – Aprendizagens fundamentais.



Fonte: Guevara (2018).

Segundo, Guevara (2018) defende em sua publicação Educação para a sociedade 5.0 (2018) que hoje não somos mais a Sociedade do conhecimento e sim a Sociedade da consciência e através disso, organizou um mapa mental sobre as aprendizagens fundamentais para a sociedade atual.

É preciso aprender a conhecer seus aspectos cognitivos, quais seus potenciais, suas limitações, sua forma de aprender, de resolver problemas, suas influências. Ainda nesse organograma, aprender a fazer é uma habilidade de *Hard Skills* cujo processo precisa de uma aprendizagem direcionada àquela competência específica como, saber editar uma imagem em um software de edição, por exemplo.

Na sequência, aprender em viver em conjunto, compreende as Soft skills, cujas habilidades emocionais, sociais, de comunicação e gestão das emoções são 25% desse processo de aprendizado. E por último, é citado que a formação da identidade, mesmo que se tenham determinadas influências, mas ainda assim o conjunto delas compreende a formação do “eu” ou seja, você aprende a ser quem você é e transcende para os valores principais, onde o autor defende que é formada por uma tríade de: qualidade de vida, inclusão e sustentabilidade.

Feito a reflexão, outros pontos são pertinentes a serem observados, é preciso que a tecnologia seja aliada e não um tabu ainda quando se trata de educação. Mesmo que tenhamos a melhor tecnologia, é preciso sabedoria e estratégias para tirar o melhor delas. Ainda, como avanço tecnológico é necessário que o processo de ensino e aprendizagem seja interativo, envolvente e dinâmico, pois os alunos cada vez mais têm acesso a informações de forma rápida e eficaz (Pereira, Araújo Filha, Miranda; Zanardi, 2018).

Quando se trata de estratégia de aprendizagem, podemos citar as metodologias ativas que segundo Antunes (2017), entra no conceito de learning by doing “aprender fazendo”, o aluno precisará de uma orientação direcionada pelo professor, mas ele será o protagonista do processo.

Como salienta Bacich (2020). As experiências digitais são personalizadas, e a tecnologia funciona como um mecanismo que ajuda na aprendizagem e algo de que tem uma relação de dependência para o fazer docente, é um meio e não o fim.

Faz-se necessário pensar, assim, em priorizar não apenas a disseminação de conteúdo, mas a integração de conhecimentos, socialização de saberes e de relações de

vida. Reivindicamos a necessidade da interdisciplinaridade de conteúdo, alinhada com a abordagem das multilinguagens das competências e habilidades que regem os novos modelos de educação.

Sendo assim, devemos nos atentar às competências que hoje devem reger o educador, na busca de possibilitar mudanças necessárias na educação do século XXI. Este educador deve trabalhar em equipe, na elaboração de projetos, participar e fazer parte da gestão dos centros educacionais, fazendo parte e alavancando projetos da escola, participar e gerenciar sua própria formação continuada, estar alinhado às demandas de seus alunos e a sociedade que o envolve, trazendo para dentro da escola e sala de aula seus pais e responsáveis e não menos importante, estar atento a utilização de novas tecnologias para auxiliar em seu processo de ensino/aprendizado.

O professor deve estar constantemente atualizado com as novas gerações, as novas tecnologias e o fazer metodológico para que não entre em defasagem e construa um muro entre a sua geração e a quem leciona, devendo o mesmo unir pontes e ser um facilitador/orientador dos processos na educação formal e informal.

1.4 A METODOLOGIA PARA PRÁTICAS INCLUSIVAS E GAMIFICADAS NO ENSINO HÍBRIDO COMO RESULTADO CIENTÍFICO

Quando falamos em educação, sempre nos vem à mente uma sala de aula, o professor e diversos alunos enfileirados em suas carteiras e seus materiais sobre a mesa. O professor frente a sala e conteúdos sendo apresentados em uma lousa e giz. Esta, sempre foi a primeira coisa a ser imaginada, está enraizado em todos este modelo vivido por todos e visto também em filmes, livros e séries.

Não se pode apenas jogar fora este modelo que está gravado em nossa mente desde criança, mas devemos ampliar hoje a nossa forma de encarar a sala de aula e a educação. Mudanças ocorreram e ainda acontecem, hoje ainda mais, a utilização das tecnologias dentro e fora de uma sala de aula é visto praticamente na mão de todos os alunos desta geração.

O aluno mudou, ele não se vê mais dentro de uma sala de aula como dissemos acima. Não se veem mais presos aos conteúdos passados pelo professor, este modelo não é mais aceito por eles. Hoje os alunos precisam ser muito mais estimulados para que

possamos prender sua atenção. A facilidade com que conseguem as informações é de apenas um clique.

O aluno mudou e o professor também deve mudar, hoje ainda mais. O professor deve estar atento a essas mudanças e a utilização de ferramentas que o auxiliem a prender a atenção do aluno, que o ajude a interagir com eles e que consiga falar a mesma língua tecnológica.

O papel do professor e da escola nos dias de hoje é orientar o aluno onde ele deve clicar para que o assunto que está sendo abordado na aula seja melhor direcionado. A utilização destas ferramentas tecnológicas é importante, desde que saibamos onde buscá-las e este é o papel da educação nos dias de hoje, no século XXI. Não é possível dizer que exista algum modelo que se deve seguir amplamente, devemos levar em consideração diversos fatores que cada país, cada estado, cidade, município e escolas vivem no seu contexto social. A adaptação de algum modelo ou criar novos modelos vai depender dos alunos a serem abordados, de sua realidade, dos problemas que aquela sociedade vivencia no seu dia, devemos personalizar a educação para cada indivíduo.

É de comum entendimento que se faz necessário mudanças urgentes, pois o sistema que hoje existe está fora de seu tempo, continua preso ao século passado e não mais, atende as necessidades de um mundo globalizado e totalmente conectado. Há tempos observamos muitas transformações ocorrendo na parte científica, culturais, econômicas, políticas e sociais, estas mudanças trazem desafios no século XXI, onde transformar e incluir de maneira globalizada norteia o rumo da educação. Dessa forma, o professor é peça fundamental dentro de uma sociedade globalizada, é necessário que este profissional seja a cada dia aperfeiçoado dentro dessas novas tecnologias e metodologias que se apresentam de maneira mais inovadora.

Estas mudanças e aperfeiçoamentos são encontradas na Lei de diretrizes e bases da educação nacional, onde os sistemas de ensino devem promover a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes, inclusive nos termos dos estatutos e dos planos de carreira; aperfeiçoamento continuado. (LDB- Lei nº 9394/96). Isso deve ser oferecido aos professores pelo governo federal, estadual e municipal e esta também deve ser propiciada pela própria instituição de ensino. Faz-se necessário estes aperfeiçoamentos, pois as novas mudanças tecnológicas trazem inúmeros desafios em

uma época em que o perfil dos estudantes está totalmente voltado para o uso destas ferramentas e exige que o professor consiga acompanhá-las e que aprenda a usá-las da melhor forma de maneira contínua, estes aperfeiçoamentos vão contribuir significativamente para a qualidade do ensino.

Atualmente, as metodologias de ensino têm sido, sem dúvida, impactadas pela tecnologia. A sua evolução não se dá apenas pela intervenção tecnológica, mas sim pela necessidade de envolver os alunos no processo de aprendizagem (Chickering; Gamson, 1987). Abordagens centradas no professor evoluíram para abordagens centradas no aluno. Isso tem contribuído para engajar o aluno no processo de aprendizagem e não ser apenas “recipientes vazios que recebem passivamente o conhecimento” (Lakoff; Johnson, 1980). Com base em Weimer (2002), as abordagens centradas no aluno “concentram a atenção diretamente na aprendizagem: o que o aluno está aprendendo, como o aluno está aprendendo, as condições sob as quais o aluno está aprendendo, se o aluno está retendo e aplicando o aprendido e como o aprendizado atual posiciona o aluno para o aprendizado futuro”.

Com base na distinção entre abordagens centradas no professor e no aluno e baseadas no uso da tecnologia, as metodologias de ensino podem ser classificadas em quatro tipos. As abordagens menos tecnológicas e centradas no professor são a instrução tradicional em ambientes de aprendizagem face a face. Aqui, a instrução direta (Adams; Engelmann, 1996) pode ser encontrada onde a estratégia de ensino se baseia no ensino explícito por meio de palestras; ou abordagem cinestésica (também conhecida como prática) (Begel, Garcia; Wolfman, 2004), em que os alunos realizam atividades práticas em vez de ouvir palestras.

A tecnologia ajudou a melhorar as abordagens centradas no professor. A sala de aula invertida (Bergmann; Sams, 2012) é um exemplo claro em que a tecnologia ajudou a mudar a estrutura de ensino, deixando palestras gravadas para trabalhos de casa e, em seguida, empregar o tempo em sala de aula para realizar tarefas e promover discussões. Embora se possa pensar que a sala de aula invertida é uma abordagem mais centrada no aluno, esse método ainda se baseia na ideia do professor como a principal figura de autoridade.

O trabalho de gamificação é um componente avaliativo que consegue fazer uma

estrutura completa de testes das habilidades sociais, cognitivas e de amplo conteúdo, além do segmentado. A avaliação é parte integrante da experiência de aprendizagem para os alunos. Portanto, Idealmente, a avaliação “encoraja o interesse, o compromisso e o desafio intelectual” (Ramsden, 2003, p. 180).

A avaliação formativa é fundamentalmente sobre um bom ensino e aprendizagem, permitindo que os alunos melhorem seu desempenho nas mesmas tarefas. Sadler (1989) sugeriu que a avaliação formativa incluía feedback e Auto monitoramento. A visão de Ramsden (2003) é que avaliar os alunos é entender sua aprendizagem e seu objetivo fundamental é melhorar a aprendizagem do aluno. A avaliação tem um papel fundamental no ensino e aprendizagem porque os alunos definem o currículo ou módulo de acordo com a avaliação. A avaliação também envia informações explícitas e mensagens implícitas aos alunos sobre o que é considerado importante no módulo.

Como a avaliação é uma grande influência na aprendizagem, uma avaliação inadequadamente projetada pode anular sua utilidade como estratégia de ensino e aprendizagem (Boud et al., 2001). Fazer um percurso híbrido e gamificado, pode ajudar o aluno a dispor de um senso de acompanhamento e desenvolvimento através de um feedback 360°, no que tange a visão do professor, dos seus colegas de equipe e a auto percepção.

Com base nisso concentrar-se em mundos e não em indivíduos direciona o olhar do pesquisador para as arenas sociais nas quais interagem os aspectos do desenvolvimento objetivamente dados e subjetivamente construídos. Como já aludido, o projeto tem por base analisar a concepção de aprendizagem com a visão de que há vários métodos que podem ser aplicados para um ensino mais dinâmico e intuitivo. As metodologias ativas são aplicadas de maneira que se possa observar um estudo do grupo com que é trabalhado.

Conforme visto, a proposta de aprendizagem por pares como um princípio de gestão ativa de recursos, pessoas e emoções, ainda nas metodologias ativas, o uso da pesquisa social e tecnológica e da sala de aula invertida dentro do ensino híbrido, amplia a perspectiva em vários âmbitos educacionais, onde o aluno sente as temáticas dentro do seu cotidiano de forma leve e natural. Por consequência, o discente ao se identificar com jogos, obtenção de desafios, missão e recompensa, sente-se estimulado a evoluir para um propósito comum, num ambiente tecnológico que já o convém e com um sistema que gera

o estímulo e identificação, nos levando a refletir sobre os impactos que o ensino híbrido pode causar na concepção de aprendizagem do indivíduo.

CAPÍTULO II

PERCUSO METODOLÓGICO

2.1 ENFOQUE METODOLÓGICO

No mundo impulsionado pela tecnologia de hoje, os professores podem não ser mais os únicos detentores do conhecimento na sala de aula. A introdução de iniciativas individuais, salas de aula on-line, modelos de aprendizado misto e o aumento geral da tecnologia nas salas de aula permitem que os alunos tenham muito mais acesso a informações constantes do que as gerações anteriores. A aprendizagem personalizada prospera neste ambiente rico em tecnologia, mas é insuficiente por si só para revolucionar a experiência de sala de aula de um aluno.

Os professores, por outro lado, são mais importantes do que nunca na preparação dos alunos para um mundo em constante mudança, com acesso infinito a todos os tipos de informação. Os professores podem ser os guias que moldam as experiências educacionais de seus alunos, ajudando-os a se envolver com ferramentas de aprendizado que irão enriquecer e apoiar uma aprendizagem mais profunda, incluindo diferentes tipos de tecnologia. Os professores também podem usar plataformas de tecnologia para oferecer suporte ao aprendizado baseado em dados como nunca antes, personalizando o aprendizado de acordo com os interesses, paixões, pontos fortes e necessidades dos alunos.

Através da aplicação do modelo de projeto e metodologia empregada, foi adotado procedimentos para a coleta de dados semanais afim de obter estatísticas acerca do modelo elaborado. O enfoque metodológico escolhido foi o quantitativo, que visa algumas estratégias em suas características estruturais como: medir fenômenos relacionados ao nível de aprendizagem e interação dentro da plataforma usada e aplicação de toda estrutura dentro da apresentação do projeto. A estatística será utilizada para mensurar o entendimento, vivencia dentro de todo o percurso formativo e testaremos hipóteses quanto a concepção de conteúdo dentro da estrutura base verificando sua causa versus efeito dentro da metodologia empregada.

2.2 TIPO DE ESTUDO

Projeto de pesquisa - Quantitativo

Foi instituído três fases:

Fase 1 — Sequencial

Fase 2 – Abordagem dedutiva

Fase 3 — Comprobatória

2.3 DESCRIÇÃO DO CONTEXTO, DOS PARTICIPANTES OU POPULAÇÃO E O PERÍODO EM QUE A PESQUISA FOI REALIZADA.

A pesquisa ocorreu na Escola Educar Sesc Fortaleza — Unidade II, é formada por uma equipe de 28 docentes no ensino básico anos finais (6º anos a 1º série do ensino médio) composto por em média 870 alunos. Entretanto, a pesquisa foi direcionada apenas com os alunos da 1º série do turno da manhã e tarde (turmas A, B, AT), que compreende um total de 40 alunos na turma A e 40 alunos na turma B e 20 alunos na turma AT, dando um total de 100 alunos. A amostragem foi realizada por meio de observação, questionário e análise documental.

Como aludimos, desde o início da pandemia, inúmeros processos tiveram que ser repensados, executados na gestão do conhecimento, analisados, fazendo com que entrássemos em um laboratório sem espaço para experimentos prévios. Desta forma, atitudes para se obter subsídios básicos de ensino remoto foram tomadas por professores e instituições. Como criar o manual de comportamento do aluno online, fazer uma grande fusão de turmas, enfrentar os desafios da integração de alunos com necessidades específicas, aprender com novos sistemas avaliativos, assim como dominar o uso de diversas plataformas (Google Meet, Forms, Jamboard, Mentimeter, Calendar, Classroom, grupos de interação em Whatsapp, Plataforma Plurall), além de gravação e edição de aulas. Nesse sentido as competências informacionais e comunicativas necessárias aos discentes acerca das TIC's e que foram aprendidas nesse período não podem ficar apenas no passado.

Faz-se necessário dentro deste contexto desenvolver nos discentes a capacidade

de buscar, localizar e compreender a informação utilizando recursos da internet; interagir socialmente seja presencialmente ou por meio das redes sociais, aprimorando sua capacidade de um trabalho colaborativo; criar nos discentes a capacidade de melhores formas de se expressar em diferentes tipos de linguagens dentro dos múltiplos alfabetismos como a elaboração de blogs, e apresentações multimídias (Area, 2004 apud FUNIBER, 2022).

A atividade teve o objetivo de colocar o discente como centro do processo, incentivando para que aprendam de forma autônoma e participativa, tendo como norte a apresentação de conteúdo em um formato dinâmico, que mantenha o aluno no papel ativo de transmissão de informação e produção de conhecimento. Para isso, foi preciso refletir sobre a proposta da pedagogia humanista de Carl Rogers (Illinois, 1902 -1987), para que os alunos conquistem confiança e autoestima em épocas de fragilidade emocional, abordando alguns princípios como: a aptidão do ser humano para aprender e percepção do estudante da sua aprendizagem como pertinente para seus objetivos; A aprendizagem ocorre em grande parte através da ação; A aprendizagem é facilitada quando o aluno participa do processo; A auto avaliação e autocrítica estimulam a independência, criatividade e autonomia.

De acordo com isso, no projeto, o estudante foi o centro do processo de aprendizagem, participando de forma ativa e tornando-se responsável pela construção de conhecimento, através da produção de mídia (slides, pesquisa e apresentação oral, ao vivo e virtual), para desenvolver o potencial que abrange o conhecimento com a utilização de produção de conteúdo sob um tema central, que aborda os diversos aspectos de cada área do conhecimento. Esse modelo fortalece a comunicação no espaço de ambiente virtual. Assim utilizando estratégias de apresentação em grupo para que eles se sintam motivados a depositar seus conhecimentos junto ao seu grupo de estudos.

É essencial que o formador, ou o professor, crie desde o início uma atmosfera ou um clima nos quais se desenvolverá a experiência real pelo grupo ou classe. O formador deverá contribuir para a definição e para a clarificação dos objetivos pessoais de cada membro da classe e também para os objetivos gerais comuns ao grupo. Se ele não tem medo de aceitar objetivos antagônicos e conflituosos, se é capaz de permitir a cada indivíduo expressar livremente o que deseja fazer, então ele contribui para criar um clima

propício à aprendizagem”. (Rogers, 1969, p. 164)

Nesse contexto, é interessante tornar uma prática existente entre os jovens no seu cotidiano, que costumam produzir vídeos e conteúdo para redes sociais. Temos aqui neste contexto atual de transformação social e no uso intensivo das TICs e de recursos tecnológicos, onde a alfabetização passa a demandar um domínio de formas expressivas mais amplas e utilizando-se o audiovisual, hipertextual e multimidiático. Características estas de uma sociedade contemporânea (FUNIBER, 2022).

“Os alunos do 1º ano do Ensino Médio se prepararam para um projeto chamado “Feira das Profissões - O caminho para o projeto de vida” que contemplou todas as quatro áreas do conhecimento³, portanto, é um projeto multidisciplinar. Através desse percurso formativo, os alunos demonstraram o aprendizado do conteúdo através das múltiplas habilidades regidas pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC.

O conteúdo foi concentrado em um bimestre completo (oito semanas), com uma aula de 50 minutos por semana, onde a cada aula, eles desempenharam um percurso dentro do mapa conceitual até chegar ao propósito final utilizando-se de metodologias ativas.

A ideia da utilização de metodologias ativas e mesclá-las neste projeto é proporcionar um ambiente que oportunize aos discentes maneiras de pensar e interagir com o material, e que lhe promova uma educação mais transformadora. Estas metodologias visam: criar ou aprimorar ainda mais habilidades; motivar os discentes na sua criação; aprimorar seu pensamento crítico; valorizar seu desempenho frente as suas habilidades criadas e desenvolvidas em diferentes áreas; criar no discente uma habilidade autônoma; valorização coletiva e social e minimizar os índices de reprovação.

Neste projeto, utilizamos uma mescla dessas metodologias. Um modelo bastante interessante é a proposta da “Cultura maker”, na qual o discente junto ao seu grupo possa dentro do que foi proposto como trabalho, realizar suas criações de maneira mais intuitiva, visando soluções e utilizando os conhecimentos já adquiridos em sala de aula presencial ou por meio de uma AVA (Ambiente virtual de aprendizagem) no EAD (Ensino à distância). A “cultura maker” fomenta vários aspectos práticos que o discente necessita

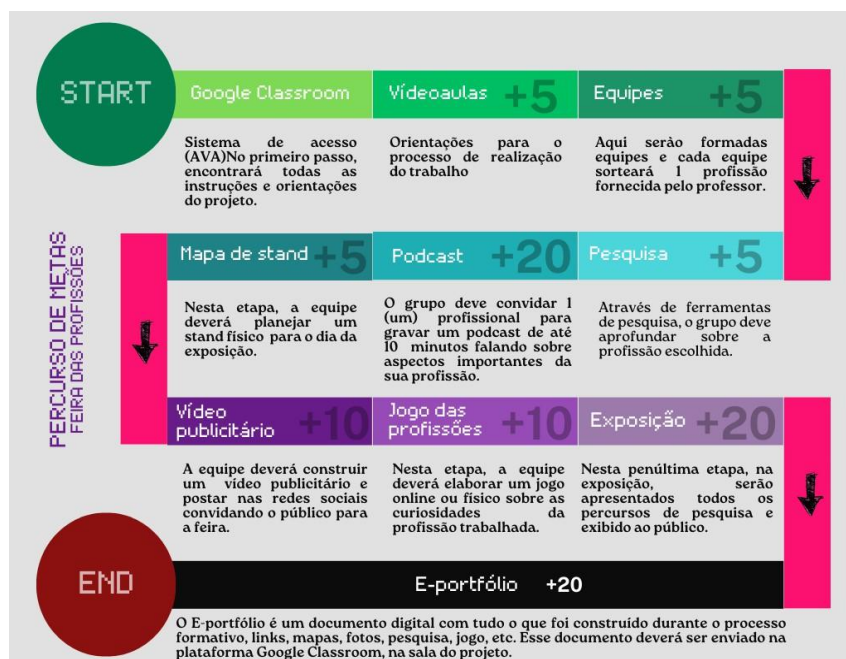
3 Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e códigos e Matemática e suas tecnologias.

para a metodologia de projetos. “O Movimento maker é fundamentado filosofia do “Do it Yourself” (DiY) e do “Do it with Others” (DiwO) e tem em sua base a ideia de que pessoas comuns podem construir, consertar, modificar e fabricar os mais diversos tipos de objetos e projetos com suas próprias mãos” (Cordova; Vargas, 2016, p. 2). Portanto, fomenta a autonomia, gestão de pessoas, engajamento, resolução de conflitos, habilidades práticas, colaboratividade e a resolução de problemas.

Junto ao aprendizado, utilizamos também a “Metodologia de projetos”, que propõe aos discentes criar uma “situação problema”, onde podem trabalhar uma solução baseando-se numa linha de raciocínio que estimula o trabalho em equipe e possibilita a descoberta de habilidades. Este método também propiciou uma ação onde o desenvolvimento social é importante e o trabalho em pares criou senso de liderança e empatia.

Tendo em vista que este projeto também teve sua dinâmica sendo desenvolvida não apenas por EAD e sim de maneira presencial é importante também ressaltar o ensino híbrido como outra modalidade que se mescla aos já citados. Este criará um ambiente que flexibiliza o ensino, de modo que seja possível um ensino norteado pela tecnologia e com a participação do professor e engajando o aluno nos temas, exercícios e problemas apresentados.

Figura 3 - Mapa do percurso formativo para as atividades do projeto.



“A Educação à Distância vem surgindo como uma das mais importantes ferramentas de transmissão do conhecimento e da democratização da informação. As diversidades de recursos tecnológicos e comunicacionais colocados à disposição dos estudantes e professores nos cursos a distância podem colaborar de maneira bastante eficaz na formação e qualificação de profissionais” (Hallal et al., 2014, p. 3).

Na primeira semana de projeto ocorreram duas etapas: Acesso ao Google Classroom e orientações por vídeo. Dentro do sistema, há orientações estabelecidas pelo professor, onde o mesmo também será um polo que reunirá todas as práticas e registros de aprendizado. Esta base tecnológica tem como objetivo democratizar o conhecimento, tornando-o acessível via internet e de forma gratuita. O uso das tecnologias da informação e comunicação facilitam a interação e é imperativo para o bom desempenho dos cursos nessa modalidade (Moore; Kearsley, 2007 apud FUNIBER, 2022), a interação é considerada um dos fatores determinantes para o sucesso da aprendizagem dos alunos (Chao, Hwu, Chang, 2011 apud FUNIBER, 2022). síntese dos aprendizados.

A pesquisa de feedback foi composta por 12 perguntas, conforme apêndice A.

Por meio da plataforma Google Classroom, os alunos fizeram um "check in", que consiste em sinalizar com uma resposta, indicando a presença e um tour virtual na plataforma através de um fórum de boas-vindas. Por meio desta ação, os alunos trabalharam a interação e conexão com novas plataformas virtuais de ensino.

Figura 4 - Primeira tarefa do percurso formativo dentro do AVA.



Dentro do fórum, foi colocado um link do Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=HrtxD9ablyc&feature=youtu.be>) com um vídeo feito pelo professor. O vídeo dispunha de todas as informações das ações dentro do percurso formativo, a fim de que os alunos possam consultá-lo sempre que houvesse dúvidas sobre o mesmo. Os discentes foram orientados também a fazerem uma sinalização de visualização, através de comentário no vídeo, onde o mesmo recurso também serviu para tirar dúvidas. Nesse processo foi aplicado a sala de aula invertida, desenvolvida pelos professores Jonathan Bergmann e Aaron Sams. Eles perceberam que muitos de seus alunos estavam perdendo conteúdo quando estavam ausentes devido a doenças ou outros motivos, então começaram a gravar suas aulas em vídeo para permitir que eles se atualizassem (Bergmann e Sams, 2012).

Isso levou a uma metodologia em que o corpo docente projeta e publica uma experiência online e o tempo de aula é usado para aprendizagem ativa: facilita a participação do aluno por meio de atividades como responder suas perguntas e dúvidas e realizar debates, permitindo que o professor se concentre no aprendizado individual necessidades de cada aluno. Esse método foi escolhido também para que os alunos pudessem tirar suas dúvidas sempre que surgissem, sem recorrer a todo o momento ao papel do professor. O uso da sala de aula invertida e, em particular, do vídeo como uma ferramenta para assimilar o conhecimento apresentado de outra forma em palestras tradicionais provou estar fortemente correlacionado com o aumento percebido da motivação, o aumento do aprendizado e o aprendizado eficaz.

Devemos levar em conta que toda a atividade sendo ela disponibilizada primeiramente com um pratica visual sempre trará melhor compreensão do assunto a ser abordado, assim o discente poderá compreender melhor os significados e representações que as imagens, em seus mais diferentes níveis e formas, podem oferecer, um contexto mais educativo, por meio de métodos de leitura de imagens de áreas como as Artes Visuais (Araujo; Oliveira, 2012 p. 95 apud FUNIBER, 2022).

Os professores atuam como mediadores do conhecimento, engajados com os estudantes para fomentar as produções. Assim, atuam envolvendo conhecimentos interdisciplinares, com o trabalho em equipe, resolvem casos concretos, estabelecem

desafios, além de apresentarem etapas de trabalho como coleta de informações, elaboração de roteiro, pré-produção, estipulando os prazos para a concretização da produção.

A utilização desse pacote de ferramentas (Google Meet, Google Forms, e Google Classroom) possibilita o processo de aprendizagem e desenvolvimento das ações dos discentes, pois favorecem o letramento informacional, tais tecnologias criam: habilidades para localizar; domínio de regras e do ambiente virtual; maior capacidade de compreender, ordenar, informações e produzir novos conhecimentos; ajuda também a promover uma melhor responsabilidade da informação e de comunicação; disseminação do que foi visto em sala, fazendo com que o aluno tenha novas interpretações do mesmo assunto; aprofundar o conhecimento e abrir possibilidades.

Além de serem ferramentas avaliativas, através tanto de texto, como áudio e vídeo. Isso é o grande distintivo, os alunos produzindo essa ferramenta audiovisual para que possam construir o conhecimento, ensinando uns aos outros e colocando a teoria na prática de uma forma mais efetiva, interferindo na vida cotidiana de nossos alunos, que estão sendo formados para a sociedade da informação e do conhecimento. Diante do exposto, entendemos como fundamental levar para o ambiente virtual a dinâmica de interação das atividades regulares, mas agora potencializada pela tecnologia.

Na segunda semana os alunos foram encorajados a formar equipes e a inserir os respectivos grupos em um fórum criado no AVA (Ambiente virtual de aprendizagem). Com todos os grupos formados, foi usada uma ferramenta de sorteio online para que cada um recebesse sua área profissional a ser trabalhada, dentre as áreas estavam: ciências da natureza, ciências humanas, linguagens e códigos e matemática e suas tecnologias. Feito o sorteio, as equipes receberam suas áreas e dentro das mesmas foi orientado que escolhessem as profissões dentro do nicho de áreas. Para o 1º ano AM foi sorteado matemática e suas tecnologias e linguagens e códigos, para o 1º ano BM foi sorteado ciências da natureza e para o 1º ano AT foi sorteado ciências humanas.

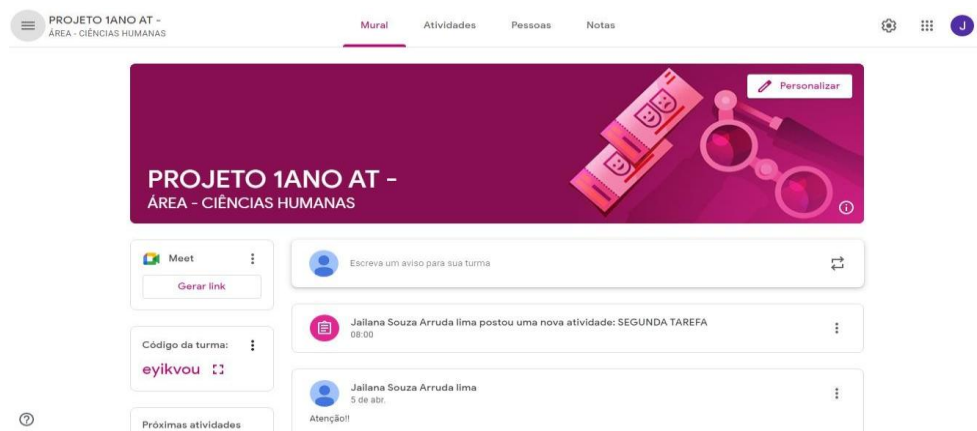
Figura 5 - Salas virtuais dentro da plataforma Google Classroom.



Figura 6 - Salas virtuais dentro da plataforma Google Classroom.



Figura 7 - Salas virtuais dentro da plataforma Google Classroom.



Ainda na segunda semana, os alunos foram orientados a começarem suas pesquisas relacionadas às áreas e profissões de suas escolhas, um documento normativo foi enviado para que eles pudessem alimentar o mesmo com toda sua pesquisa e projeto durante o percurso formativo.

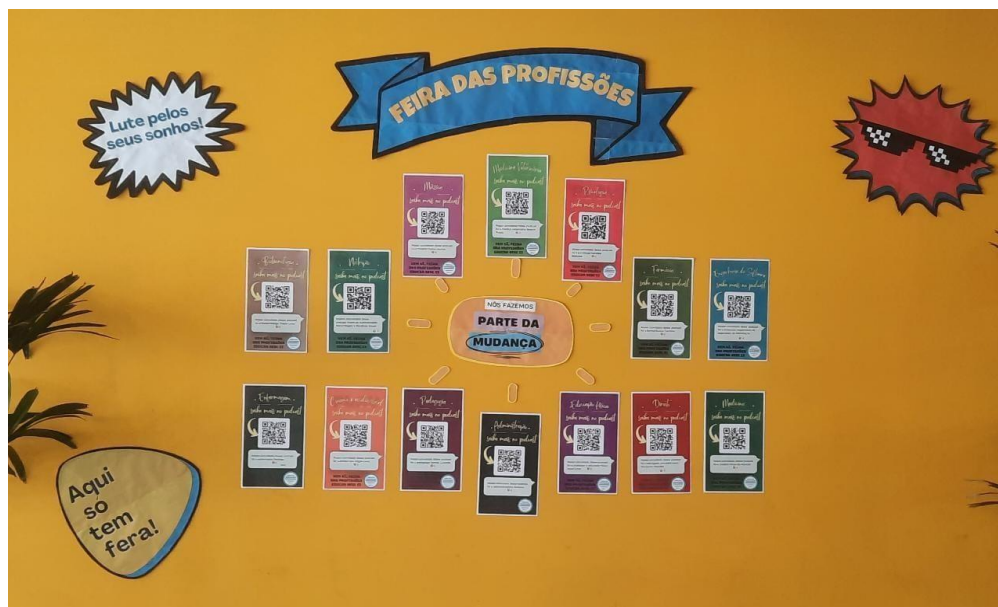
Na terceira semana foi orientado que os alunos pudessem organizar um Podcast - Nesta etapa, os grupos foram estimulados a buscar um profissional atuante na área requerida, para que o mesmo pudesse dar uma entrevista de *podcast* de até dez minutos. Alguns aspectos importantes foram orientados para que os alunos pudessem explorar de forma profissional o recurso, tais como: clareza nas perguntas, objetividade nas falas, naturalidade respeitando a variação linguística regional e a norma padrão da língua e conteúdo, afim de que aspectos importantes e relevantes fossem passados para o público e por fim, o post e criação de um QR CODE para ser colocado no dia do evento e semanas antes nos espaços da escola.

Fatores técnicos como: uma boa captura de áudio, edição, ética nas perguntas, termo de seção de voz devem ser levados em consideração. Através desta ação, os alunos trabalharam as habilidades de fala, argumentação, comunicação verbal, criatividade e ambientação com recurso digital de áudio. Na semana seguinte à criação dos cartazes com os QR codes, foi afixado em uma das paredes da escola para que os demais discentes da instituição pudessem acessar para despertar o interesse, curiosidade e teor educacional sobre as profissões trabalhadas pelos alunos. Foi percebido que muitos se identificaram com as profissões expostas no mural e se informaram com os profissionais convidados para debater.

Figura 8 - Playlist no Youtube dos podcasts gravados.



Figura 9 - Mural na escola com os QR Codes para acesso aos podcast's.



Buscar métodos, registrar os rendimentos e, sobretudo, estimular a aprendizagem e o ensino de forma a adequar-se à nossa realidade, em que grande parte de tudo o que fazemos advém da pesquisa e tecnologia, é agir em preparação discente. O intuito é fazer com que o discente seja protagonista e promova a criatividade para completar o raciocínio, desenvolvendo a comunicação, fazendo com que ele se sinta envolvido e motivado a aprender.

A aprendizagem não pode ser vista como um processo maçante. Neste contexto podemos observar a utilização das tecnologias como um recurso, uma ferramenta a ser utilizada para ampliar o conhecimento de maneira a adequar as metodologias ativas, onde o discente tem a capacidade de assumir o comando do seu desenvolvimento e ir a cada etapa da atividade construindo seu conhecimento, ao mesmo tempo outro modelo como a aprendizagem por projetos aqui é também utilizado, com o intuito de permitir ao discente a capacidade de buscar soluções de maneira colaborativa com os demais colegas de seu grupo, trazendo assim uma perspectiva de uma realidade futura de sua vida profissional.

Figura 10 - Modelo de banner produzido por uma das equipes.

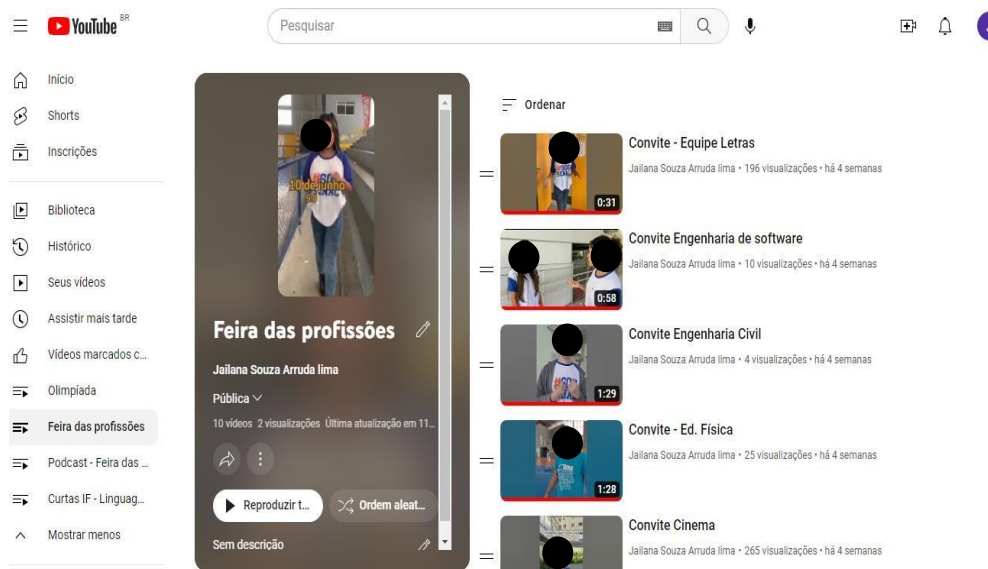


Seguindo para a quarta semana, na etapa do Mapa de stand, os alunos tiveram como proposta construir um protótipo ou um desenho digital através de um aplicativo (Canva, Procreate, Adobe photoshop), para que eles pudessem aprender a planejar, gerenciar espaço e recursos e junto construir um banner com conteúdos relevantes para serem mostrados ao público. Através desta ação, os alunos trabalharam as habilidades de planejamento estratégico e princípios de ocupação de espaço, além de que os alunos também tiveram uma aula de como organizar o banner de uma forma atrativa, informativa e organizada através da técnica de mapa mental, organograma, síntese e infográfico.

Na quinta semana, a equipe foi guiada a construir um vídeo publicitário e postar nas redes sociais divulgando suas pesquisas e o evento. O vídeo teve alguns direcionamentos para a padronização: dispor de até 1 minuto, foi falado sobre a importância que o áudio/música ou sonorização seja cedida por direitos autorais, de própria autoria ou domínio público, para que a veiculação seja dentro das legalidades,

além de ser convidativo instigante e ter alguma iniciativa de acessibilidade (legendagem, áudio descrição) e uma edição clara e objetiva. Através desta ação, os alunos trabalharam as habilidades de fala, argumentação, gestão do tempo, recursos audiovisuais e roteiro publicitário.

Figura 11 - Vídeos produzidos para redes sociais.



Na sexta semana, para esta penúltima etapa, os alunos foram desafiados a construir um jogo que seria levado para o dia da feira, a proposta é que esse jogo fosse rápido, divertido, interativo e testasse a atenção e concentração das pessoas para fixar o conhecimento e transmitir inovação e informação durante a execução do evento. Os alunos puderam optar por jogo físico ou digital.

Sabemos que o próprio percurso que traçamos já é uma gamificação, que não consiste basicamente em criar jogos, mas por orientação do design de jogos, criar uma estrutura de aprendizagem. O jogo deve fazer um percurso por todos os conteúdos abordados dentro do tema estudado e promover o aprendizado e a reflexão no público. Após criado, os jogos passam pela validação do professor orientador.

Os jogos digitais, atualmente, estão a cada dia mais inseridos no dia a dia das pessoas em todas as esferas da comunidade e por que não aplicá-las nas escolas onde o seu maior público são os jovens, já que usam normalmente para lazer porque não utilizam desta ferramenta para adquirir novos conhecimentos de uma maneira muito mais didática. A gamificação nasceu como resposta à dificuldade de manter os estudantes motivados nas

aulas (Lee; Hammer, 2011 apud Funiber, 2022).

Foi sugerido quatro atividades gamificadas que puderam ajudar no processo de aprendizado e concepção do conteúdo, sendo elas:

JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE A TEMÁTICA ABORDADA

QUIZ DE CARDS:

Como jogar:

Modo manual - O jogo consiste na elaboração de cards virtuais, onde deverão responder em tempo hábil (20 segundos) àquela pergunta feita na ocasião.

No modo online, poderá ser feito um quiz em uma plataforma de jogos (Kahoot, Socrative, Mentimeter)⁴

Quantidade de pessoas: individual ou dupla. Quantidade de questões: 05 questões.

Duração: 2 minutos.

Faixa etária: 09+

Público alvo: estudantes do ensino básico.

Método: abordagem e convite ao público presente no evento.

CORRIDA DO CONHECIMENTO:

Como jogar: O jogo consiste na elaboração de papéis com perguntas que ficarão dentro de balões, onde o competidor deverá correr, estourar o balão e responder em tempo hábil (1 minuto) àquela pergunta dentro do balão na ocasião.

Quantidade de grupos: até quatro pessoas competindo ao mesmo tempo.
Quantidade de questões: Duas questões, uma de ida e outra de volta.

Duração: 3 minutos.

Faixa etária: 10+

Público alvo: estudantes do ensino básico e visitantes do evento Método: Corrida

⁴ Aplicativos de quizzes online.

individual.

TABULEIRO:

Como jogar: O jogo consiste na elaboração de perguntas que ficam escondidas dentro de cada casa do tabuleiro. Os alunos partirão da largada até a etapa final devendo ser orientado a rolar o dado para saber onde será a sua pergunta. Quanto mais respostas corretas, mais pontuará e avançará à linha de chegada. Os grupos servirão de conselheiros de consulta para o jogador dentro do tabuleiro, dando dicas para as respostas. O jogo poderá ser aplicado no modelo virtual ou presencial.

Quantidade de grupos: 4 a 6 (a depender do volume). Quantidade de questões: 05 questões.

Duração: 10 minutos.

Faixa etária: 08+

Público alvo: estudantes do ensino básico. Método: formação de equipes.

A sétima semana foi a execução do projeto como um todo, os alunos tiveram uma hora e meia para organizar seus stands, planejar seu espaço para expor durante três horas. Todas as etapas do processo formativo teriam que estar inseridas no plano de trabalho, o podcast e o QR CODE para que as pessoas pudessem acessar, o vídeo apresentação, quando impossibilitado de usar quaisquer recursos de mídia, que optassem por uma alternativa que levasse ao link de divulgação, o banner, a criatividade, discurso, organização, postura e revezamento e o jogo, todos esses fatores práticos foram colocados em estudo de campo.

Na última semana de projetos, os alunos foram convidados a entregar os seus e-portfólios com todos os passos documentados e a fazerem uma pesquisa de *feedback* sobre como foi o processo de realizar o projeto e o que eles aprenderam. Foi feita a análise e sintetização dos aprendizados. A pesquisa de feedback foi composta pelas seguintes perguntas:

Foi registrado evidências do aprendizado, armazenando esta coleção colhida durante a sua elaboração do conteúdo, fotos, vídeos, dados das pesquisas e sobre todo o

processo e envolvimento dos alunos durante as atividades, a fim de que possa no final, ter parâmetros de sua própria evolução de aprendizado nesta proposta de formação continuada e assim provocar uma reflexão e uma imersão ao debate. Utilizando para isso o e-portfólio que tem como objetivo o registro sistemático das impressões e reflexões que norteiam o tema e bem como para marcação do esforço e progresso individual e ou coletivo na construção do conhecimento (Soares, Castro, 2018, p. 428).

2.4 ESTUDO

a) Aplicação do Projeto: “Feira das profissões”.

b) Público alvo: 1º série do turno da manhã e tarde (turmas A, B, AT), que compreende um total de 40 alunos na turma A e 39 alunos na turma B e 22 alunos na turma AT, dando um total de 101 alunos.

c) Seleção dos instrumentos para a coleta de dados empíricos necessários para fundamental/conceber a proposta: Observação, diário de campo, questionário e análise documental.

d) Aplicação dos instrumentos para coleta de dados empíricos: Percurso formativo gamificado com processo e desafios semanais (durante oito semanas) para a proposta do evento final. Cada semana será uma metodologia e TIC diferente para resolução do desafio e coleta de dados.

e) Organização, análise e interpretação dos resultados obtidos: os resultados serão coletados de forma semanal através de: observação, diário de bordo, coleta de resolução de atividades em vídeo, foto, texto, *quizes* e *podcasts*.

f) “Concepção da proposta: Os alunos do 1º ano do Ensino Médio irão se preparar para um projeto chamado “Feira das Profissões - O caminho para o projeto de vida” que contempla todas as áreas do conhecimento, portanto, é um projeto multidisciplinar. Através desse percurso formativo, os alunos terão que demonstrar o aprendizado do conteúdo através das múltiplas habilidades regidas pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC. O conteúdo é concentrado em um bimestre completo (oito semanas), com uma aula de 50 minutos por semana, onde a cada aula, eles terão de desempenhar um percurso dentro do mapa conceitual até chegar ao propósito final utilizando-se de metodologias

ativas. A ideia da utilização de metodologias ativas e mesclá-las neste projeto é proporcionar um ambiente que oportunize aos discentes, maneiras de pensar e interagir com o material, e que lhe promova uma educação mais transformadora. Estas metodologias visam: criar ou aprimorar ainda mais habilidades; motivar os discentes na sua criação; aprimorar seu pensamento crítico; valorizar seu desempenho frente as suas habilidades criadas e desenvolvidas em diferentes áreas; criar no discente uma habilidade autônoma; valorização coletiva e social e minimizar os índices de reprovação.

APROXIMAÇÃO

Os sujeitos participantes fazem parte da primeira turma do ensino médio na escola. Eles estão no 1º ano do ensino médio e fazer parte de um sistema de ensino integral, onde pela manhã, eles cursam o ensino básico regular e a tarde, eles realizam um curso profissionalizante na área de administração e jogos digitais. O projeto da Feira das profissões se apresenta na grade dos itinerários formativos da educação básica do novo ensino médio. Os novos itinerários têm tempo previstos de dois em dois bimestres e pedem propostas que apresentem o desempenho de soft skills e hard skills, assim como empreendedorismo, sustentabilidade e inovação.

DESCRIÇÃO DA COLETA DE DADOS PARA O DIAGNÓSTICO QUE FUNDAMENTOU O DESENHO

Ao decorrer de todos os processos, foi constatado o desafio inicial e uma certa resistência para os alunos voltarem a utilizar a tecnologia como uma ferramenta educacional. Devido a hiperssaturação do período pandêmico, faz-se necessário que eles possam entender que a tecnologia, é uma ferramenta robusta de estudo que pode auxiliar e otimizar a vida estudantil em tempos de rede. Foi percebido dois perfis de alunos, essencialmente nessa entrada: os que já tinham capacidade de resiliência com o uso de tecnologias e que de primeira conseguiram entender e engajar-se no projeto, e os que vinham de outras escolas e estavam acostumados com um sistema diferente. Entretanto, os alunos recentemente haviam finalizado um projeto de curtas-metragens no itinerário formativo de linguagens e já estavam pré-aquecidos para o projeto. Na semana de apresentação alguns alunos demonstraram uma certa ansiedade em querer fazer ou

adiantar todos os processos, mas lhes foi explicado que os processos se davam em etapas semanais para que houvesse uma melhor organização e tempo para cada etapa ser respeitada e desempenhada com qualidade.

Dividir os grupos em áreas do conhecimento, fez com que eles trabalhassem com profissões que pudessem se identificar ou que ainda não o tinham desbravado, aguçando o interesse e a percepção profissional naquele nicho. Dentro de cada nicho, temos também alguns alunos portadores de necessidades específicas, que foram acolhidos pelos grupos e puderam participar das etapas e da formação.

Os nichos foram divididos da seguinte forma:

1º série A manhã – Linguagens e códigos e matemática e suas tecnologias.

Grupo I – Profissional de Letras – 4 alunos

Grupo II – Profissional da Música – 4 alunos

Grupo III – Engenharia de software – 5 alunos

Grupo IV – Cinema e audiovisual – 4 alunos

Grupo V – Educação física – 5 alunos

Grupo VI – Direito – 5 alunos

Grupo VII - Arquitetura – 5 alunos

Grupo VIII - Engenharia Civil – 5 alunos

1º série B manhã – Ciências da natureza

Grupo I – Medicina - 5 alunos

Grupo II – Farmácia - 3 alunos

Grupo III – Medicina veterinária - 5 alunos

Grupo IV – Psicologia – 5 alunos

Grupo V – Biotecnologia – 5 alunos

Grupo VI – Enfermagem - 5 alunos Grupo

VII – Nutrição – 6 alunos

Grupo VIII – Agronomia – 4 alunos

1º série A – Tarde – Ciências humanas

Grupo I — 5 alunos - Pedagogia

Grupo II – 5 alunos – Administração

Grupo III — 5 alunos - Jornalismo

Grupo IV — 5 alunos — Geografia

Foi observado que dois grupos do 1ºAM tiveram dificuldades de decidir o tema do trabalho, fazendo com que fosse sugerido seus respectivos temas, na turma 1ºBM aconteceu o mesmo com os grupos VII e VIII e na turma do 1ºAT, aconteceu o mesmo fato com apenas o grupo IV.

Os apelos para reformar o ensino tradicional do ensino superior e para transformar o sábio no palco no guia ao lado, a fim de abrir caminho para estratégias de aprendizagem ativa centradas no aluno, provavelmente nunca foram tão altos quanto agora. Nesse contexto, a sala de aula invertida foi proposta para atender a esses apelos. Vários estudos demonstraram que a sala de aula invertida como método de ensino pode promover o envolvimento do aluno e uma abordagem mais ativa do aprendizado no ensino superior. As descobertas deste estudo confirmam os resultados desses estudos e destacam vantagens adicionais associadas ao modelo de sala de aula invertida. Foi percebido que os alunos assistiram ao vídeo de instruções sempre que lhes era feita alguma pergunta no presencial, os mesmos já relatavam que já estavam a par e instruídos pelo conteúdo audiovisual.

Os alunos da amostra do estudo geralmente apreciam a sala de aula invertida. As razões mais comumente valorizadas para isso foi que os alunos apreciaram o aprendizado por meio do uso de material de vídeo, a oportunidade de estudar em seu próprio ritmo, a flexibilidade e a mobilidade proporcionadas por aulas de vídeo acessíveis e que o aprendizado é mais fácil e eficaz dentro do quadro da sala de aula invertida.

Uma análise de correlação demonstrou ainda fortes correlações significativas entre a apreciação dos alunos pela experiência da sala de aula invertida, por um lado, e as atitudes em relação ao vídeo como ferramenta de aprendizado, maior motivação, aumento do aprendizado, aprendizado mais eficaz e aprendizado mais ativo, por outro lado.

DESCRIÇÃO DAS FERRAMENTAS OU PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE DE DADOS

As ferramentas usadas para análise de dados foram:

Google classroom: como ferramenta de ensino híbrido. Lá foram postados toda a programação semanal de atividades e desafios para o percurso, bem como gerenciado o sistema de notas, comentários, comunicação e correções de documentos.

Youtube: A ferramenta de áudio e vídeo foi utilizada para postagem do vídeo de instruções como alternativa de sala de aula invertida.

Canva: O aplicativo de edição e templates foi utilizado para fazer a logomarca do projeto, para instruir os alunos na elaboração de cartazes, banners, convites e todo material gráfico.

Google Formulários: Foi utilizado para fazer a pesquisa de satisfação e feedback com os alunos participantes e elaborar estatísticas por gráficos para acompanhamento discente e reflexão final sobre o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

DESCRIÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO REALIZADO PARA DESENVOLVER O DESENHO

A pesquisa ocorreu na Escola Educar Sesc Fortaleza — Unidade II no estado do Ceará, região nordeste do Brasil, o público alvo escolhido foi o ensino médio inaugural da escola, mais especificamente a 1º série do ensino médio) composta por em 100 alunos dos turnos manhã e tarde (turmas A, B, AT), que compreende um total de 40 alunos na turma A e 40 alunos na turma B e 20 alunos na turma AT, dando um total de 100 alunos. A amostragem foi realizada por meio de observação, experimentação, questionário e análise documental, onde o sistema gamificado foi escolhido por notar que eles têm bastante preferências por estímulo recompensa nos jogos e dinâmicas feitas em sala de aula.

Foi abordado esse estilo de projeto, pois a aprendizagem divertida e associativa gera vínculos e aproxima relações. O projeto faz parte da disciplina de itinerários formativos do novo ensino médio brasileiro, que são disciplinas volantes que compreendem atuar no fomento de empreendedorismo, sustentabilidade, gerencialmente

de processos, gestão das emoções, gestão do tempos e aspectos ligados à vida fora da escola e vida profissional. Por entender que esse circuito cumpre todos os pré-requisitos do itinerário, elaborar essa atividade e execução foi animador e curioso, pois trata-se de um experimento comum que já era visto em outras instituições, mas que foi atualizado segundo às propostas vigentes de educação, inclusão digital e sociedade 5.0. Apesar de ser um circuito cuja pontuação final são de 0 a 1000, o projeto por fins avaliativos compreender escala de 0 a 10 na nota final da disciplina de itinerário e na nota conceitual da área de linguagens e códigos.

DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS DESENVOLVIDOS PARA A IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA

Os procedimentos começaram pela elaboração de projeto, escrita do edital e apresentação formal do mesmo para a diretoria escolar para ser inserido na grade de planejamento das ações pedagógicas anuais. Cujo foi apresentado da seguinte forma:

DETALHAMENTO DA AÇÃO:

1. JUSTIFICATIVA

A presente dissertação tem como propósito somar para a construção de metodologia em educação baseadas no ensino híbrido e com abordagem em gamificação.

Apresentaremos uma proposta que pode integrar o sistema híbrido como uma nova realidade no ensino básico, onde os alunos podem enxergar o processo presencial e virtual como dois ambientes de aprendizagem integrada que se completam de forma sólida e dinâmica. Dentro da proposta, há uma atividade metodológica utilizando a prática gamificada para tornar o processo de aprendizagem mais divertido e diverso.

A proposta, além de trabalhar as soft-skills para o mercado de trabalho, também ajudará os alunos a pensarem em sua futura profissão e como lidar com a sua escolha profissional.

2. OBJETIVO GERAL

Deseja-se que o aluno seja capaz de:

- Trabalhar o conhecimento no mercado profissional.
- Praticar gêneros técnicos textuais;
- Trabalhar a interação social em grupos de pesquisa e execução de cada gênero;
- Produzir conteúdos digitais, visando evitar o desperdício de papel e a agressão ao meio ambiente, além de estimular a prática digital educacional;
- Realizar um percurso formativo dentro do projeto pedagógico.
- Elencar os recursos tecnológicos como uma ferramenta de aprendizagem.
- Incluir processos formativos através da gamificação para aprofundar a aprendizagem.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Concentrar a atenção em habilidades artísticas, digitais e em linguagens e códigos;

- Desenvolver a capacidade orientação vocacional;
- Expressar-se de forma profissional e empreendedora;

4. PÚBLICO ALVO

Alunos da 1º série do Ensino Médio

5. METODOLOGIA

Os alunos do 1º série do Ensino Médio irão se preparar para um projeto chamado “Feira das Profissões - O caminho para o projeto de vida” que contempla todas as áreas do conhecimento, portanto, é um projeto multidisciplinar. Através desse percurso formativo, os alunos terão que demonstrar o aprendizado do conteúdo através das múltiplas habilidades regidas pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC.

O conteúdo é concentrado em um bimestre completo (oito semanas), com uma aula de 50 minutos por semana, onde a cada aula, eles terão de desempenhar um percurso dentro do mapa conceitual até chegar ao propósito final utilizando-se de metodologias ativas.

A ideia da utilização de metodologias ativas e mesclá-las neste projeto é proporcionar um ambiente que oportunize aos discentes maneiras de pensar e interagir com o material, e que lhe promova uma educação mais transformadora. Estas metodologias visam: criar ou aprimorar ainda mais habilidades; motivar os discentes na sua criação; aprimorar seu pensamento crítico; valorizar seu desempenho frente as suas habilidades criadas e desenvolvidas em diferentes áreas; criar no discente uma habilidade autônoma; valorização coletiva e social e minimizar os índices de reprovação.

Neste projeto, utilizamos uma mescla dessas metodologias. Um modelo bastante interessante é a proposta da cultura maker, na qual o discente junto ao seu grupo possa dentro do que foi proposto como trabalho, realizar suas criações de maneira mais intuitiva, criando soluções e utilizando os conhecimentos já adquiridos em sala de aula ou EaD.

Junto ao aprendizado, utilizamos também a metodologia de projetos, que propõe aos discentes criar uma “ situação problema”, onde os discentes criarão uma solução baseando-se numa linha de raciocínio que estimula o trabalho em equipe e possibilita a descoberta de habilidades. Este método também propiciará uma metodologia onde o desenvolvimento social é importante. O trabalho em pares proporcionará senso de liderança e empatia.

Tendo em vista que este projeto também terá sua dinâmica sendo desenvolvida não apenas por EAD e sim de maneira presencial é importante também ressaltar o ensino híbrido como outra modalidade que se mescla aos já citados. Este criará um ambiente que flexibiliza o ensino, de modo que seja possível um ensino norteado pela tecnologia e com a participação do professor e engajando o aluno nos temas, exercícios e problemas apresentados.



5.1 DATA:

Datas: Evento – 03 de junho - sábado (previsão).

Chegada dos alunos às 07:30 para montagem dos stands Início da programação das 09 às 11:00
Desmontagem de 11 às 12 horas.

Lançamento: 02 de abril de 2023

Cronograma de execução do projeto: Abril:

1º semana: Apresentação do projeto e divisão de equipes e planejamento de conteúdo
2º semana: Pesquisa e criação de podcast das profissões; 3º semana: Criação de mapa de stand e banner para a feira;
4º semana: Criação de vídeo publicitário convidando para a feira; Maio:
1º semana: Veiculação do vídeo publicitário na escola; 2º semana: Criação de jogo para a feira.
3º semana: ensaio geral e criação do e-portfólio. 4º semana: apresentação dia 03/06

PROFESSORES RESPONSÁVEIS:

Coordenação do projeto: Jailana Lima

1 ANO A – MANHÃ- Profissões na área de Matemática e suas tecnologias – professores x e y.
1 ANO B -Profissões na área de Ciências humanas e linguagens e códigos – professores z e alfa
1 ANO TARDE – Profissões na área de Ciências da natureza –professores A e B Sugestão de local:
Hall principal entre blocos ou ginásio.

Cada grupo terá até 10 convidados e os alunos do 9ano poderão visitar a feira sob inscrição em formulários.

Itens necessários: Blusa da feira (opcional pelos alunos); Mesas brancas para montar stand; Porta banner; Tv (quarenta polegadas); Cordões de isolamento; PA's – caixas ativas; Mesa de som; Notebook.

ORÇAMENTO PREVISTO:

DESPESAS	QUANT	R\$ UNIT	5.1.2.3.	MEIO DE AQUISIÇÃO
Banner	2			
Crachá dos avaliadores convidados	10			
TOTAL				

Após autorização, foi preparado durante uma semana a logomarca do projeto, documentos institucionais, organização de setores, criação das turmas no classroom, impressão de documentos, programação de avisos e atividades na plataforma e planejamento semanal para as ações.

Durante as semanas, às segundas-feiras os avisos eram postados no classroom com

a nova atividade, às quartas-feiras era enviado outro aviso com lembrete de entrega e às sextas-feiras os envios das atividades eram encerrados para a correção, ou seja, eles só poderiam enviar as atividades na plataforma, de segunda à quinta.

DESCRIÇÃO DA COLETA DE DADOS PARA AVALIAR A IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA

A coleta de dados foi marcada por 9 semanas, mas ela se divide em duas categorias:

Coleta de dados estatísticos sobre a entregas das atividades semanais

8 atividades = 8 semanas.

Coleta de pesquisa de feedback sobre a participação no projeto.

Pesquisa por formulário online composto de 11 perguntas feita em 1 dia.

Coleta de dados sobre o quantitativo e participação dos alunos no projeto.

DESCRIÇÃO DAS FERRAMENTAS OU PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE DE DADOS

A coleta de dados foi marcada momentos semanais, ranking de execução das atividades e pesquisa de feedback. Semanalmente os alunos enviavam o trabalho pelo Google Classroom e recebiam a sua nota e feedback pelo sistema. Foi constatado que:

1. Alguns alunos não adentraram ao Google Classroom por problemas técnicos com o e- mail.
2. Os alunos que não conseguiam acesso, se comunicavam via redes sociais com seus grupos e líderes para serem informados sobre a execução de cada atividade.
3. Os líderes de cada grupo se responsabilizavam de entregar a atividade do grupo pela plataforma utilizada.

Levando aos primeiros dados para coleta:

1. Percentual de estudantes que adentraram a plataforma. Turma 1ºAM — Turma 1ºBM – Turma 1ºAT.
2. Percentual de estudantes que acompanharam o desenvolvimento das atividades:

3. Percentual de evasão (não realizaram a atividade de forma nenhuma):
4. Percentual de estudantes que cumpriram todas as etapas do processo:
5. Percentual de estudantes que não conseguiram cumprir todas as etapas do processo:
6. Percentual de estudantes que se apresentaram na exposição da feira:

Às sextas-feiras as notas eram postadas e às segundas-feiras o ranking era postado para dar mais engajamento à realização das atividades semanais. A coleta de quantitativo de atividades e a qualidade delas, assim como o cumprimento das regras de cada uma, serviu para mensurar a concepção de conteúdo, organização, gestão do tempo e de equipes.

Segunda coleta de dados:

Pesquisa e feedback por Google Formulários sobre processos de trabalho e experiência com o projeto:

Perguntas do formulário:

Percentual de respostas:

Considerações éticas

CAPÍTULO III

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo deste trabalho é identificar a influência das atividades de gamificação no sucesso acadêmico dos alunos, sua atitude em relação ao estudo e suas habilidades de aprendizagem cooperativa. O estudo demonstrou que os processos de aprendizagem enriquecidos por atividades de gamificação contribuíram para o sucesso do aluno, o que também está de acordo com a literatura.

Por exemplo, no estudo realizado por Karabacak (1996), foi afirmado que o uso de atividades de gamificação na fase final; ou seja, na fase de avaliação oferece aos alunos a oportunidade de rever o que aprenderam. Além disso, também foi apontado no estudo que o uso de atividades de gamificação na etapa final facilita a codificação visual e verbal das informações na memória de longo prazo, o que contribui para o sucesso do aluno.

A motivação é um grande desafio, somos todos motivados por muitas coisas diferentes e também não somos todos motivados pela mesma coisa o tempo todo. Existem muitas formas diferentes de motivação, e na gamificação precisamos estar atentos a todas elas e pensar nos momentos adequados para usar diferentes técnicas. Por meio da análise bibliográfica podemos sintetizar a existência de conexões entre gamificação em termos de três aspectos.

Estes são observação, loop de feedback e reforço. Com relação à observação foi observado que as pessoas respondem de uma certa maneira a um estímulo, devemos aprender algo com isso, em vez de apenas focar em nossas teorias sobre o que está acontecendo. Em outras palavras, devemos aprender como as pessoas respondem a certos estímulos.

Em termos de loop de feedback, quando a pessoa envolvida vê algum feedback sobre seu comportamento que pode observar, ele tende a produzir uma resposta; e esse processo circular de ação e feedback e resposta tende a motivar o comportamento, e se tratada de um processo poderoso para entender a gamificação. Finalmente, em relação ao reforço o aprendizado ocorre pelo reforço dos estímulos. Quando cada vez mais você vê que uma determinada ação produz um determinado resultado, você tende a aprender e fazer essa associação. Na verdade, você faz uma conexão neural em seu cérebro entre

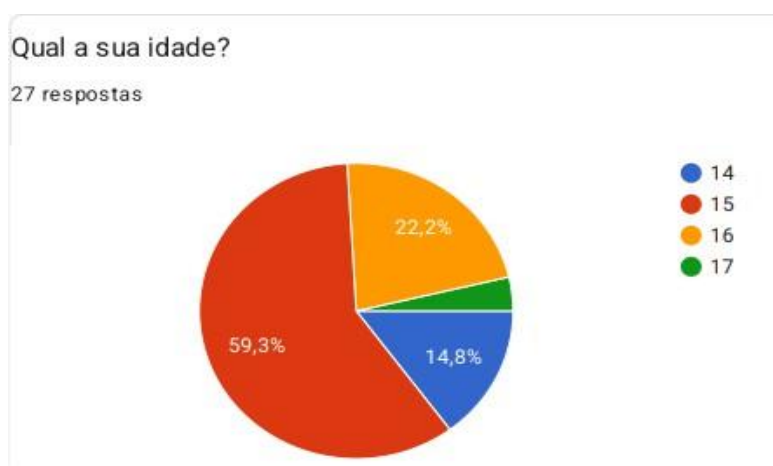
essas duas coisas.

A avaliação final desta pesquisa foi uma pesquisa qualitativa com alunos. Se trata de uma pesquisa qualitativa que foi realizada online através de um questionário aberto destinado a obter pontos de vista e opiniões dos participantes. Planejei esta atividade para coletar evidências de aplicabilidade do trabalho.

Para isso, foi realizado um estudo baseado em pesquisa com alunos com a idade de 14 a 17 (gráfico 1), do primeiro ano do ensino médio (gráfico 2) residentes das cidades de Fortaleza, Caucaia e Maracanaú (gráfico 3) com base nas percepções e pensamentos dos alunos acerca dos temas anteriormente propostos: sobre a tecnologia através do uso de celular, smartphone, rede social, redes de pesquisa online se estaria presente no seu estudo diário (gráfico 4), se antes haviam feito alguma atividade com processo gamificado aprendizagem através de um circuito que lembra um jogo de tabuleiro (gráfico 5).

Se o grupo inteiro havia participado do projeto proposto (gráfico 6), quais habilidades foram trabalhadas durante o projeto: Feira das profissões (gráfico 7), se haviam aprendido acerca dos fatores emocionais e sociais com o seu grupo durante o projeto (gráfico 8), se o modelo de projeto com desafios semanais trabalhou sua gestão do tempo (gráfico 9), se houve alguma dificuldade durante o processo de trabalho híbrido da Feira das profissões (gráfico 10), o quanto acreditavam que o projeto: Feira das profissões, pode contribuir para seu desenvolvimento pessoal (gráfico 11) e por fim, levando em conta que o ensino híbrido faz parte do processo de estudo escolar e domiciliar, se acreditavam que o ensino híbrido pode fazer parte do cotidiano estudantil (gráfico 12). Abaixo mostrarei os seguintes resultados e suas respectivas aplicabilidades:

Gráfico 1: Idade dos alunos.



A pesquisa indica inúmeras correlações entre a participação e as características do aluno. A idade do aluno e a respectiva série escolar representam um desses fatores, como mostra um estudo suíço: crianças e jovens percebem menos participação na escola com o aumento da idade (Rieker et al. 2016).

Gráfico 2: Ano letivo dos participantes.

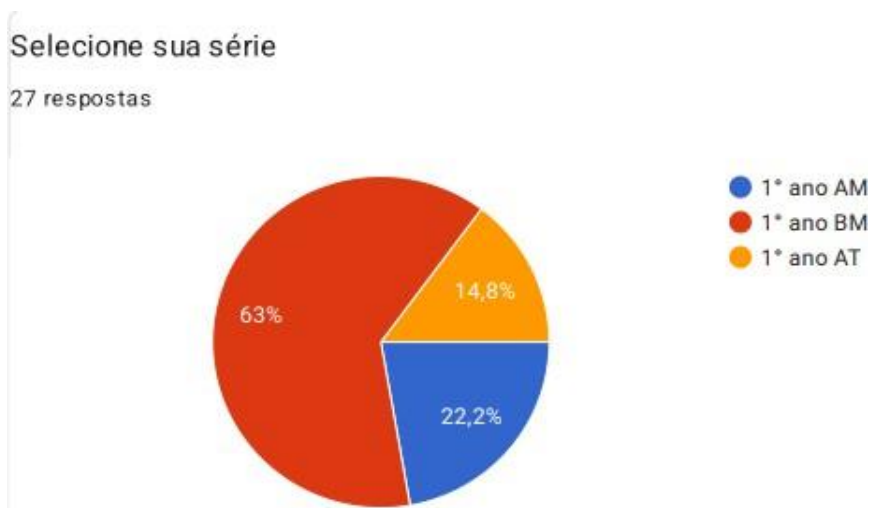


Grafico 3: Local de residência dos participantes.



Gráfico 4: presença da tecnologia no cotidiano.



As instituições educativas têm demonstrado grande interesse em incorporar a aprendizagem móvel (m_learning) no seu processo de ensino-aprendizagem (TLP). (Moreira e Ferreira, 2017). Porém, deve haver uma preocupação redobrada por parte dos tomadores de decisão na adoção de tecnologia no TLP, pois não basta apenas aplicar e utilizar a tecnologia, mas sim desenvolver metodologias que permitam a integração adequada dessas tecnologias. Entre as várias definições de m_learning, em (Cheng, 2015) é definido como uma forma de e_learning que utiliza especificamente dispositivos móveis para fornecer conteúdo de aprendizagem e suporte, em qualquer lugar, a qualquer hora. Essas tecnologias também permitem que os alunos se beneficiem de um currículo personalizado adaptado às suas necessidades de aprendizagem.

No setor educacional os princípios da gamificação podem ajudar a melhorar alguns aspectos do TLP e são aplicados com a intenção de ser mais do que entretenimento (Baxter et al., 2016). A principal razão para esta melhoria está diretamente relacionada com os mecanismos que permitem aumentar o envolvimento com os conteúdos de aprendizagem

e, essencialmente, dar feedback sobre a evolução da aprendizagem do aluno através da utilização de ferramentas. A aplicação da gamificação pode melhorar a aprendizagem, ultrapassando algumas barreiras de aprendizagem, como a falta de atenção, envolvimento e interesse, introduzindo o fator prazer na realização das atividades

de aprendizagem.

Gráfico 5: atividades praticadas com processo gamificado.



As escolas de hoje têm vários desafios com no que tange a motivação e também o engajamento dos alunos e a gamificação, ou a incorporação de elementos de jogos em ambientes que não são jogos, oferece uma oportunidade para ajudar as escolas a resolver esses problemas difíceis. As escolas já possuem vários elementos semelhantes a jogos. Os alunos ganham pontos por completar as tarefas corretamente. Esses pontos se traduzem em “emblemas”, mais comumente conhecidos como notas.

Os alunos são recompensados por comportamentos desejados e punidos por comportamentos indesejáveis usando essa moeda comum como sistema de recompensa. Se tiverem um bom desempenho, os alunos “subem de nível” no final de cada ano letivo. Dadas essas características, parece que a escola já deveria ser a melhor experiência gamificada. Contudo, algo sobre esse ambiente falha em envolver os alunos. No entanto, os jogos de tabuleiro e os mundos virtuais envolvem perfeitamente as pessoas. Portanto, pode-se concluir que o uso indevido desses elementos gamificados nas escolas de hoje pode estar em cheque.

Da mesma a educação tem alto potencial para aplicação da gamificação, pois também busca promover a motivação e o engajamento das pessoas, que são componentes vitais na educação.

No entanto, projetar um bom sistema “gamificado” não é simples. Vários pontos

precisam ser levados em consideração. Para criar um sistema de gamificação que aumente a motivação dos alunos é necessário focar nos elementos fundamentais que tornam os jogos atraentes para seus praticantes.

Gráfico 6: participação do grupo.



A pesquisa sobre participação é bastante variada e leva a muitas descobertas relevantes sobre o tema. Uma das descobertas abrangentes em pesquisas anteriores é que as opiniões de alunos e professores diferem umas das outras (Anderson ; Graham 2016), o que pode estar conectado ao conceito de ordem geracional (Alanen 2005 ; Heinzl 2019).

A um nível mais concreto, sabe-se que a participação, importante para a aprendizagem personalizada (Fleming, 2015) e apoia a motivação, capacidade de resposta e interesse dos alunos (Greenwood, 2019), ocorre em diferentes áreas da vida escolar, como a escola e a turma (Andersson, 2019), compilando planos de aprendizagem individuais (Quinn; Owen, 2016) e semanas de projeto (Hecht; Hartmann, 2014). Existem até casos em que os alunos se envolvem em decisões normalmente tomadas pelo professor (Nelson 2018).

Apesar de várias áreas conhecidas onde a participação ocorre e do fato de que os alunos desejam participar (Müller-Kuhn 2020), muitos alunos não percebem a escola como um local de decisões compartilhadas ou com possibilidades de participação (Forde et al. 2018). Os alunos não se sentem ouvidos (Keisu e Ahlström 2020), mesmo em conselhos de classe e escolares e mal têm a oportunidade de realmente causar impacto

(Andersson 2019). Então surge a pergunta: a que isso está relacionado? Existem características específicas dos alunos que estão ligadas à ocorrência ou não da participação?

Gráfico 7: habilidades trabalhadas na feira de profissão.

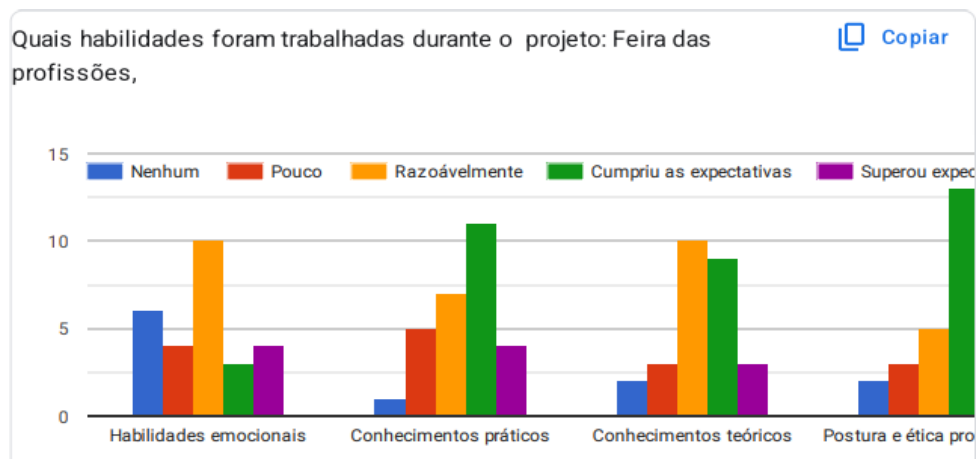
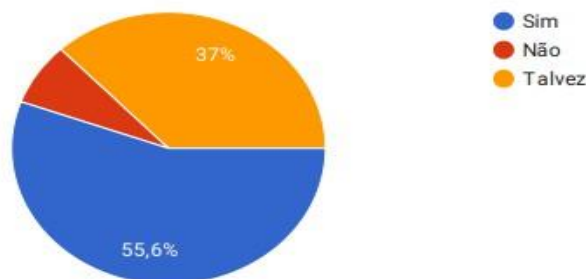


Gráfico 8: fatores emocionais e sociais.

Você conseguiu aprender fatores emocionais e sociais com o seu grupo durante o projeto?

27 respostas



Os valores emocionais e sociais estão intimamente ligados a permanência do aluno nas escolas já que alguns alunos abandonam os estudos ou obtêm resultados ruins devido à falta de motivação (Fan; Wolters, 2014) e baixo envolvimento com o conteúdo. Eles frequentemente encontram dificuldade em compreender a relevância da teoria para seus estudos.

A gamificação não está diretamente associada a habilidades e conhecimentos. Em vez disso, afeta o comportamento, o envolvimento e a motivação dos alunos, o que pode levar à melhoria de seus conhecimentos e habilidades (Hsin-Yuan; Soman, 2013). Na

verdade, a gamificação visa integrar mais diversão e engajamento na educação, ao mesmo tempo em que fornece feedback positivo, o que leva os alunos a se interessarem, motivarem e estimularem a aprender. Da mesma forma, Prensky (2001) apresentou a solução para o desengajamento dos alunos por meio da combinação de educação e entretenimento.

Kim (2012) visto que as pessoas tendem a ser mais produtivas e mais engajadas em um contexto gamificado. Engajamento e motivação são dois conceitos intimamente relacionados que geralmente se sobrepõem em áreas de engajamento cognitivo e motivação intrínseca (Dörnyei; Ushido, 2011). Embora sejam usados de forma intercambiável, os dois conceitos são distintos um do outro. A motivação de acordo com a literatura abordada pode ser descrita como a excitação cumulativa dinamicamente variável em uma pessoa que inicia, dirige, coordena, amplifica, termina e avalia os processos cognitivos e motores por meio dos quais desejos e vontades iniciais são selecionados, priorizados, operacionalizados e acionados (Dörnyei; Ottó, 1998).

Ao mesmo tempo, o engajamento caracteriza o envolvimento emocional e a paixão por participar e realizar atividades de aprendizagem. Assim, a motivação está ligada a elementos psicológicos que impulsionam o comportamento e a tomada de decisão, enquanto o engajamento está relacionado principalmente à energia em diferentes ações e tarefas. Davis e Mcpartland (2012) afirmam que a combinação de forte motivação e alto engajamento na tarefa permite uma experiência de aprendizagem bem-sucedida.

Conceituaram (Hamari et al., 2016) o engajamento como a ocorrência simultânea de concentração, interesse e prazer encapsulando a experiência do fluxo. Shernoff (2013) argumenta que os três fenômenos estão inerentemente relacionados à aprendizagem. Enquanto a concentração ou absorção é central para o fluxo e relacionada à aprendizagem significativa, a profundidade do processamento cognitivo e o desempenho acadêmico, o interesse direciona a atenção, reflete a motivação intrínseca e estimula o desejo de continuar engajado em uma atividade. Assim, o prazer é um sentimento positivo relacionado à demonstração de competências, realização criativa e desempenho escolar.

Gráfico 9: gestão do tempo relacionado ao projeto proposto.

Você acha que esse modelo de projeto com desafios semanais trabalha a sua gestão do tempo?

27 respostas

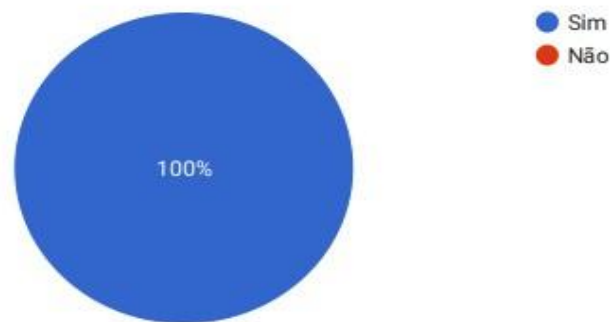


Gráfico 10: trabalho híbrido relacionado a feira de profissão.

Você teve alguma dificuldade durante o processo de trabalho híbrido da Feira das profissões?



27 respostas

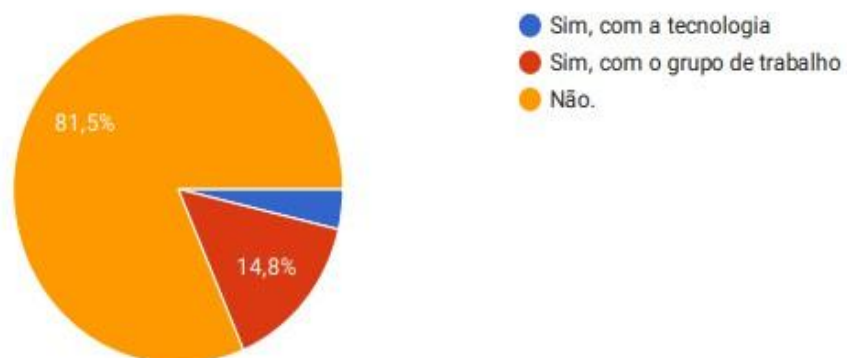
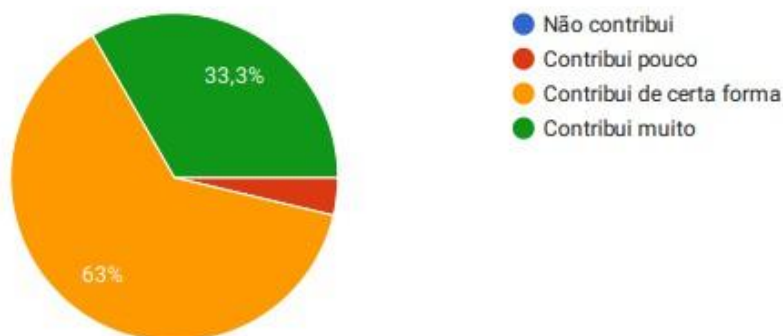


Grafico 11: importância da feira de profissão.

O quanto você acha que o projeto: Feira das profissões, pode contribuir para seu desenvolvimento pessoal:

27 respostas



A proposta viabiliza uma abordagem da pesquisa na educação básica como um instrumento de construção da aprendizagem através do protagonismo estudantil e desenvolvimento de competências socioemocionais. E, em minha proposta para o primeiro ano do ensino médio faz uma abordagem voltada para o mundo trabalho. Dentre as atividades propostas para a primeira série do ensino médio está a realização da feira das profissões como uma ferramenta para esclarecer dúvidas e compartilhar diversas realidades profissionais.

Sabendo-se que a escolha profissional é uma decisão muito importante na vida dos estudantes, a feira tem o objetivo de apresentar os cursos de ensino superior, realizar atividades relativas às profissões, propor diálogos reflexivos, dentre outros. O presente estudo evidencia que a realização de uma feira das profissões revela-se como uma excelente ferramenta de reflexão, de produção de conhecimento e identificação com profissões de acordo com as afinidades. Além disso, o evento também contribui no aprimoramento pessoal dos estudantes de ensino médio auxiliando na escolha profissional.

Gráfico 11: contribuição do projeto Feira de profissões.



Cabe salientar que de acordo com Teixeira et al. (2008), recomenda-se que as universidades divulguem informações aos estudantes sobre as oportunidades de cursos existentes, bem como os benefícios que a instituição oferece. Dessa forma, a realização da feira das profissões evidencia-se como uma ferramenta eficiente no cumprimento do papel das universidades de propagarem o conhecimento sobre o ensino superior e dessa forma, proporcionarem um ambiente favorável na escolha profissional dos estudantes do ensino médio.

Gráfico 12: presença do ensino híbrido no cotidiano.



CAPÍTULO IV

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação para fins educacionais tornou-se uma técnica de ensino e aprendizagem cuja importância vem aumentando nos últimos anos devido ao desenvolvimento tecnológico. Como visto na revisão da literatura, vai além das metodologias tradicionais, completamente distanciadas dos interesses e necessidades dos nossos alunos do século XXI. Consequentemente, esta dissertação teve como objetivo explorar a eficácia da gamificação para ensinar e aprender. Para isso, foi realizado um estudo baseado em pesquisa com alunos com a idade de 14 a 17 residentes da cidade de Fortaleza, Cacaia e Maracanaú do primeiro ano do ensino médio.

Aliás, a proposta didática desta dissertação sugeriu uma lista de ferramentas de gamificação adaptadas ao ensino. Oferece uma descrição detalhada de cada um deles e propõe a realização de várias atividades, adaptadas ao grupo-alvo e ao nível, de forma a tornar o processo de aprendizagem mais apelativo. Estas atividades pretendem também fazer com que os alunos aprendam e assimilem os conteúdos do currículo de uma forma mais lúdica e bem-sucedida. Por meio dessa proposta didática, objetiva-se comprovar a eficácia da gamificação na sala de aula que combinada corretamente com outros recursos. Assim, a ideia é que os professores recolham as atividades desta proposta que mais se adequam aos seus alunos ao longo do ano letivo, de forma a gamificar a aula e introduzir uma metodologia de aprendizagem ativa e inovadora.

Assim, como conclusões gerais podemos dizer que a maioria dos professores possui excelentes conhecimentos sobre como realizar as tarefas mais triviais. A nova era digital exige novos modelos de ensino e aprendizagem. Respondem, por um lado, às necessidades de um mundo high-tech em constante mudança e, por outro, à presença de atores com novos perfis, ou seja, estudantes altamente digitais. Assim, o referido aponta para a necessidade de os professores em geral explorarem e experimentarem os seus esforços educativos no sentido de desenvolverem atividades, metodologias e tecnologias muito para além do tradicional quadro negro e livro didático, nomeadamente o mobile learning com gamificação e realidade aumentada.

4.1 PROPOSTA DE MELHORIA

Depois que os sistemas educacionais tiveram tempo suficiente para se adaptar à crise da saúde, podemos dizer com otimismo que a situação resultou em uma miríade de oportunidades para inovação educacional e para o desenvolvimento de habilidades digitais em alunos e professores, que podem descobrir e desenvolver alternativas ambientes educacionais que diversifiquem as formas de aprender e, com isso, gerem um ambiente de aprendizagem mais inclusivo.

A importância dos estilos de aprendizagem nas abordagens de aprendizagem ativa para obter resultados de aprendizagem significativos, os professores devem identificar os diferentes tipos de alunos que estão na sala de aula antes de começar a ensiná-los. Os estilos de aprendizagem indicam como um aluno percebe, interage e responde ao ambiente (Moenikia; Zahed-Babelan, 2010). A primeira coisa que os professores precisam levar em consideração ao enfrentar um grupo de alunos é que eles podem ter interesses, habilidades e formas de motivação diferentes.

Na sala de aula, identificar a formação, interesses e motivações dos alunos é ainda mais importante, uma vez que forma e estratégias de aprendizagem de línguas parecem estar entre as variáveis mais importantes que influenciam o desempenho de aprendizagem. Os professores devem, portanto, selecionar e adaptar materiais apropriados para ensinar os diversos tipos de alunos e se concentrar não apenas em grupos, mas também em indivíduos.

Hsu (2017) enfatiza que para alcançar uma melhor eficácia de aprendizagem, os professores não devem assumir que todos os alunos têm uma maneira idêntica de aprender, mas devem preparar uma instrução adaptativa para atender às suas diferentes preferências ou demandas. Claramente, os professores devem atender à diversidade dos alunos, observando suas necessidades individuais, propondo diferentes estratégias de aprendizagem e aconselhando-os em todos os momentos, para que todos possam aprender de forma satisfatória, incluindo todos os estilos e ritmos de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ABED. Associação Brasileira de Educação a Distância: **conceitos e história no Brasil e no mundo**. Associação Brasileira de Educação a Distância. 2011. Disponível em: <http://www.abed.org.br/revistacientifica/revista_pdf_doc/2011/artigo_07.pdf> Acesso em: 15 jun. 2020.
- ADAMS, GL; Engelmann, S. (1996). **Pesquisa sobre instrução direta: 25 anos além do DISTAR**. Educational Achievement Systems, 319 Nickerson Street, Suite 112, Seattle, WA 98109.
- AGUIAR, F. (2020) **Pandemia de COVID-19, paradigmas da educação contemporânea e os docentes**. In: COVID-19: Educação e a ótica docente. Org: SENHORAS, E. Editora da UFRR. Boa Vista.
- ALANEN, L. (2005). **Kindheit als generationales Konzept**. In H. Hengst; H. Zeiher (Eds.), *Kindheit soziologisch* (pp. 65–82). Wiesbaden: VS. https://doi.org/10.1007/978-3-322-81004-5_5.
- AMADO, J. (2014) **Manual de investigação qualitativa em educação**. Imprensa da Universidade de Coimbra. Coimbra.
- ANDERSON, D. L.; Graham, A. P. (2016). **Improving student wellbeing: Having a say at school**. *School Effectiveness and School Improvement*, 27(3), 348–366. <https://doi.org/10.1080/09243453.2015.1084336>.
- ANDERSSON, E. (2019). **The school as a public space for democratic experiences: formal student participation and its political characteristics**. *Education, Citizenship and Social Justice*, 14(2), 149–164. <https://doi.org/10.1177/1746197918776657>.
- ANTUNES, J. (2017). **A Educação 4.0 já é realidade!** <https://tecnologia.educacional.com.br/educacao4-0/a-educacao-40-ja-e-realidade/>
- BACICH, L. (2020) **Ensino híbrido: muito mais do que unir aulas presenciais e remotas**. *Inovação na educação*, [S. l.], 6 jun. Disponível em: <https://lilianbacich.com/2020/06/06/ensino-hibrido-muito-mais-do-que-unir-aulas-presenciais-e-remotas>. Acesso em: 11 set. 2020.
- BAXTER, R. J.; Holderness, D. K.; Wood, D. A. (2016). Applying Basic Gamification Techniques to IT Compliance Training: **Evidence from the Lab and Field**. *Journal of Information Systems*, v. 30, n. 3, p. 119–133.
- BEGEL, A., GARCIA, DD; WOLFMAN, SA (2004). **Aprendizagem cinestésica em sala de aula**. *Boletim ACM SIGCSE*, 36(1), 183.
- BERGMANN, J., Sams, A. (2012). **Transforme sua sala de aula: alcance todos os alunos em todas as aulas todos os dias**. Washington DC: Sociedade Internacional de Tecnologia em Educação.
- BORBA, A. L. Braggio, M Â. (2020). **Como interagir em sala de aula com alunos portadores de transtornos de aprendizagem/ Associação Brasileira de Dixlexia**, 2019. Disponível acesso em 10 de fev.
- BORBA, Ana Luiza. (2020). **BRAGGIO, Mário Ângelo**. Como interagir em sala de aula

com alunos portadores de transtornos de aprendizagem/ **Associação Brasileira de Dixlexia**, 2019. Disponível acesso em 10 de fev.

BOWYER, J., Chambers, L. (2017). **Avaliando a aprendizagem combinada**: reunindo os elementos. Research Matters: A Cambridge Assessment Publication , 23 (1), 17–26. <https://bit.ly/30klvF9>.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei das Diretrizes e Bases da Educação**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

BRASIL. **Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República**. Caderno de Educação em Direitos Humanos. Educação em Direitos Humanos: Diretrizes Nacionais. Brasília: Coordenação Geral de Educação em SDH/PR, Direitos Humanos, Secretaria Nacional de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos, 2013.

CARARA, M. L. (2016). **Dificuldade de Aprendizagem e Vulnerabilidade Social sob a Percepção da Comunidade Escolar**. Universidade do Sul de Santa Catarina. Pós graduação em Educação e Direitos Humanos.

CHAO, C. -Y., Hwu, S. -L.; Chang, C. C. (2011, October). Supporting Interaction Among Participants Of Online Learning Using Tha Knowledge Sharing Concept. **Tojet: The Turkish Online**. Journal Of Education Technology, 10(4).

CHENG, Y. M. (2015). Towards an understanding of the factors affecting m-learning acceptance: **Roles of technological characteristics and compatibility**. Asia Pacific Management Review, n. 20, p. 109-119.

CHICKERING, AW; Gamson, ZF (1987). **Sete princípios para boas práticas no ensino de graduação**. Boletim AAHE, 3, 7.

COMENIUS, **Estratégias e práticas em sala de aula inclusiva**. 2012. Disponível em: . Acesso em: 27 de marco de 2020.

COMENIUS, (2012). **Estratégias e práticas em sala de aula inclusiva**. Disponível em: Acesso em: 27 de marco de 2020.

CORDOVA, T. Vargas, I. (2016). **Educação maker SESI-SC**: inspirações e concepção: in: CONFERÊNCIA FABLEARN BRASIL, 1. São Paulo. In: Anais [...]. Stanford: Fablearn, 2016. p. 1 – 4.

DAVIS, M. H.; McPartland, J. M. (2012). **High School Reform and Student Engagement**. In S. L. Christenson, A. L. Rashly; C. Wylie (Eds.), Handbook of Research on Student Engagement (pp. 515–539). Boston, MA: Springer US. Retrieved from http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4614-2018-7_25

DEVEDŽIĆ, V. & Jovanović, J. (2015). **Developing open badges**: A comprehensive approach. Educational Technology Research and Development, 63(4), 603-620. Retrieved from <http://doi.org/10.1007/s11423-015-9388-3>

DORNYEI, Z.; Ottó, I. (1998). **Motivation in action**: A process model of L2 motivation. Retrieved from <http://eprints.nottingham.ac.uk/39>

FAN, W. and Wolters, C.A. 2014. **School motivation and high school dropout: The mediating role of educational expectation**. British Journal of Educational Psychology, 84(1), pp. 22-39.

FELCHER, C. D. O.,& Folmer, V. (2021a). **O uso de Tecnologias Digitais no Ensino**

de Matemática. Ijuí, RS: Editora Unijuí.

FERRI, F., GRIFONI, P., GUZZO, T. (2020). **Online learning and emergency remote teaching:** Opportunities and challenges in emergency situations. *Societies*, v. 10, n. 4, p. 86. <https://doi.org/10.3390/soc10040086>

FLEMING, D. (2015). **Student voice:** an emerging discourse in Irish education policy. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 8(2), 223–242.

FONTANELA, C., Santos, M. A. S. S., Albino, J. S. (2020). **A sociedade 5.0 como instrumento de promoção dos direitos sociais no Brasil.** *Revista Justiça do Direito*, v. 34, n. 1, p. 29-56, abr. <https://doi.org/10.5335/rjd.v34i1.10904>. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rjd/article/view/10904>. Acesso em: 30 mar. 2021.

FONTANELA, C.; Santos, Maria Araújo Silva Dos Santos.; Albino, Jaqueline Da Silva. (2020). **A sociedade 5.0 como instrumento de promoção dos direitos sociais no Brasil.** *Revista Justiça do Direito*, v. 34, n. 1, p. 29-56, abr. <https://doi.org/10.5335/rjd.v34i1.10904>. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rjd/article/view/10904>. Acesso em: 30 mar. 2021.

FORDE, C., Horgan, D., Martin, S.; Parkes, A. (2018). **Learning from children's voice in schools:** experiences from Ireland. *Journal of Educational Change*, 19(4), 489–509. <https://doi.org/10.1007/s10833-018-9331-6>.

FUNIBER, (2022). **Análise dos recursos tecnológicos e desenho de atividades criativas.** in: *Múltiplos alfabetismos*. Barcelona. Espanha.

GARRISON, R., KANUKA, H. (2004). **Blended learning:** descobrindo seu potencial transformador no ensino superior. *A internet e o ensino superior*, 7 (2):95–105. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000156?via%3Dihub>.

GREENWOOD, R. (2019). **Pupil involvement in planning topics using KWL grids:** opinions of teachers, student teachers and pupils. *Educational Studies*, 45(4), 497–519. <https://doi.org/10.1080/03055698.2018.1509773>.

GUEVARA, A. J. H. (2018). **Educação para sociedade 5.0.** Mundo mais sustentável, criativo.

HALLAL, R., HELLMANN, L., GAFFURI, S., REINALDO, F. (2014). Blended learning: uma experiência sobre a implantação de disciplinas na modalidade EaD em uma IES. **SIED - Simpósio Internacional de Educação a Distância.** Caxias do Sul: Ufscar. Disponível em: <http://www.sied-enped2014.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2014/article/view/712>. Acesso em: 14 fev. 2021.

HAMARI, J., SHERNOFF, D. J., ROWE, E., COLLIER, B., ASBELL-CLARKE, J.; EDWARDS, T. (2016). **Challenging games help students learn:** An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>.

HECHT, M.; HARTMANN, U. (2014). 8 Wochen im Jahrgang 8. **Das Entschulungsprojekt “Schlaraffenland”.** *Pädagogik*, 66(7/8), 12–15.

HSU, T. (2017). **Learning English with augmented reality:** Do learning styles matter? *Computers & Education*, 106, 137-149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.12.007>.

HUANG, W. H. Y.; SOMAN, D. (2013). **Gamification of education**. Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management, University of Toronto.

KARABACAK, N. (1996). **Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi**. (Unpublished master's thesis). Hacettepe University, Ankara.

KEISU, B.-I.; AHLSTRÖM, B. (2020). **The silent voices: pupil participation for gender equality and diversity**. Educational Research, 62(1),1–17. <https://doi.org/10.1080/00131881.2019.1711436>.

KIM, B. (2012). Harnessing the power of game dynamics1: **Why, how to, and how not to gamify the library experience**. College; Research Libraries News, 73(8), 465-469.

KRAUSE, J. C., FELBER, D., VENQUIARUTO, L. D. (2018). O uso de jogos digitais como ferramenta de auxílio para o ensino de Física. **RIS – Revista Insignare Scientia** Vol. 1, n. 2. Mai./Ago. Disponível em: <https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RIS/article/view/8152/5645>. Acesso em: 22mar. 2021.

KRAUSE, JOÃO CARLOS; FELBER, DENISE; VENQUIARUTO, LUCIANA DORNELLES. **O uso de jogos digitais como ferramenta de auxílio para o ensino de Física**. **RIS –Revista Insignare Scientia** Vol. 1, n. 2. Mai./Ago. 2018. Disponível em: <https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RIS/article/view/8152/5645>. Acesso em: 22mar. 2021.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. (1980). **Metáforas pelas quais vivemos**. Chicago, IL: University of Chicago Press.

LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

LÉVY, P. (2018) Ciberultura. **Tradução de Carlos Irineu da Costa**. São Paulo: Ed. 34. 264 p. (Coleção TRANS).

MARCONI, M. A., LAKATOS, E. M. (2008). **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 7 ed. São Paulo: Atlas.

MOENIKIA, M.; ZAHED-BABELAN, A. (2010). The role of learning styles in second language learning among distance education students. **Procedia Social and Behavioral Sciences**, 2, 1169-1173. <https://bit.ly/3x2wuOT>

MOREIRA, F.; FERREIRA, M. J. (2017). Teaching and Learning Modelling and Specification based on Mobile Devices and Cloud. **International Journal of Technology and Human Interaction (IJTHI)**, v. 13, n. 4, p. 33-49.

MÜLLER-KUHN, D. (2020). **Ja, wir wollen!** Partizipationswünsche von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrpersonen. In S. Thomas; J. Rothmaler (Eds.), *Partizipation in der Bildungsforschung* (pp. 291–323). Weinheim: Beltz Juventa.

NELSON, E. (2018). **Teachers and power in student voice: ‘finger on the pulse, not children under the thumb**. In R. Bourke; J. Loveridge (Eds.), *Radical collegiality through student voice: educational experience, policy and practice* (pp. 197–216). Berlin Heidelberg: Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1858-0_12.

O'BYRNE, WI, PYTASH, KE (2015). **Aprendizagem Híbrida e Combinada: Modificando a Pedagogia em Caminho, Ritmo, Tempo e Local**. *Jornal de Alfabetização*

de Adolescentes e Adultos 59(2). <https://doi.org/10.1002/jaal.463>

PAPIM, A. A. P., ARAÚJO., MARIANE, A. P. KÁTIA DE MOURA GRAÇA; SILVA. Glaciélma de Fátima. Inclusão Escolar: **perspectivas e práticas pedagógicas**.

PAPIM. ANGELO ANTONIO PUZIPE ;ARAÚJO. MARIANE ANDREUZZI; PAIXÃO. KÁTIA DE MOURA GRAÇA; SILVA. Glaciélma de Fátima. Inclusão Escolar: **perspectivas e práticas pedagógicas**.

PERAYA, D. (2002). O ciberespaço: **um dispositivo de comunicação e de formação midiaticizada**. In: Alava, S. Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais? Porto Alegre: Artmed.

PEREIRA, P. R. B., ARAUJO F. E. N., OLIVEIRA MIRANDA, R. S.; ZANARDI, S. F. S. V. (2018). **Metodologias ativas no processo da aprendizagem significativa**. Olhar Científico,4(1), 592-616.

PRENSKY, M. (2001). **Digital game-based learning**. New York: McGraw Hill.

QUINN, S.; OWEN, S. (2016). Digging deeper: **understanding the power of “student voice**. Australian Journal of Education, 60(1),60–72. <https://doi.org/10.1177/0004944115626402>.

RAMSDEN, P. (2003) **Learning to teach in higher education** (London, Routledge Falmer).

RIEKER, P., MÖRGEN, R., SCHNITZER, A.; STROEDEL, H. (2016). **Partizipation von Kindern und Jugendlichen**. Formen, Bedingungen sowie Möglichkeiten der Mitwirkung und Mitbestimmung in der Schweiz. Wiesbaden: VS.

ROGERS, C. R. Freedom to learn: **Columbus: Merrill**, 1969.

RONDINI, CARINA ALEXANDRA ET AL. (2020). Pandemia do covid-19 e o ensino remoto emergencial: **mudanças na prática docente**. Educação,v. 10, n. 1, p. 41-57, <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p41-57>

RONDINI. (2020). CARINA ALEXANDRA ET al. Pandemia do covid-19 e o ensino remoto emergencial: **mudanças na prática docente**. Educação,v. 10, n. 1, p. 41-57,

<https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p41-57>

SADLER, D. R. (1989) Formative assessment and the design of instructional systems, **Instructional Science**, 18, 119–144.

SANTOS, F. M. F., ALVES, A. L., MAGALHÃES P. C. (2018). Educação e tecnologias. **Revista Científica da FASETE**, p. 44.Disponível em:<https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/17/educacao_e_tecnologias.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2020.

SANTOS, FÁBIO MAURÍCIO FONSECA; ALVES, ANDRÉ LUIZ; DE MAGALHÃES PORTO, CRISTIANE. (2020). Educação e tecnologias. **Revista Científica da FASETE**, p. 44, 2018. Disponível em:<https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/17/educacao_e_tecnologias.pdf>. Acesso em: 10 nov.

SHERNOFF, D. J. (2013). **Optimal learning environments to promote student engagement**. New York: Springer.

SIEGELMAN, A. (2019, maio). **Cursos mistos, híbridos e invertidos: qual a diferença?** [postagem no blog]. Blog do Centro para o Avanço do Ensino da Temple University: EDvice exchange . <https://teaching.temple.edu/edvice-exchange/2019/11/blended-hybrid-and-flipped-courses-what%E2%80%99s-difference>

SOARES, A. B., MIRANDA, P. V., SMANIOTTO, C.B. (2018). **Potencial Pedagógico do Podcast no Ensino Superior**. Redin-Revista Educacional Interdisciplinar, 7(1). Recuperado de: <http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1078>

SOARES, A. C. A. (2018). **Uma Arquitetura Pedagógica para Representar Portfólios Digitais de Aprendizagem**. In Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE) (29), 427-436. Recuperado de: <http://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/1078>

SOARES, A.B., MIRANDA, P.V., SMANIOTTO, C.B. (2018). Potencial Pedagógico do Podcast no Ensino Superior. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, 7(1). Recuperado de: <http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1078>.

TEIXEIRA, MARCO ANTÔNIO PEREIRA et al . Adaptação à universidade em jovens calouros. **Psicol. Esc. Educ.** (Impr.), Campinas , v. 12, n. 1, p. 185-202, 2008.

THOMAZ, E. M. S. (2018). Neurociência e seus vínculos com ensino, aprendizagem e formação docente: **percepções de professores e licenciados da área de Ciências da Natureza**. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica, Porto Alegre, 2018.

VIANA, R. A. P. P. (2015). A Importância Do Trabalho Multidisciplinar E Dos Soft Skills Nos Dias De Hoje. **Arquivos De Ciências Da Saúde**, V. 22, N. 2, P. 7-8.

APÊNDICE - QUESTIONÁRIO

01 - Qual sua cidade de residência?

- a) Fortaleza
- b) Caucaia
- c) Maracanaú

02 - Qual a sua idade?

- a) 14
- b) 15
- c) 16
- d) 17

03 - Selecione sua série:

- a) 1°AM
- b) 1°BM
- c) 1°AT

04 - Você acha que a tecnologia (uso de celular, smartphome, rede social, redes de pesquisa online) está muito presente no seu estudo diário?

- a) Sim
- b) Não
- c) Talvez

05 - Você já fez alguma atividade com processo gamificado (aprendizagem através de um circuito que lembra um jogo de tabuleiro) antes?

- a) Sim
- b) Não

06 - O quanto você acha que o projeto: Feira das profissões, pode contribuir para sua vida profissional?

- a) Não contribui
- b) Contribui pouco
- c) Contribui de certa forma
- d) Contribui muito

07 - O quanto você acha que o projeto: Feira das profissões, pode contribuir para seu desenvolvimento pessoal:

- a) Não contribui
- b) Contribui pouco
- c) Contribui de certa forma
- d) Contribui muito

08 - Você teve alguma dificuldade durante o processo de trabalho híbrido da Feira das profissões?

- a) Sim, com a tecnologia
- b) Sim, com o grupo de trabalho
- c) Não, tudo ocorreu bem.

09 - Você acha que esse modelo de projeto com desafios semanais trabalha a sua gestão do tempo?

- a) Sim
- b) Não

10 - Você conseguiu aprender fatores emocionais e sociais com o seu grupo durante o projeto?

- a) Sim
- b) Não
- c) Talvez

11 – O quanto as seguintes habilidades foram trabalhadas durante o projeto: Feira das profissões.

	Nenhum	Pouco	Razoavelmente	Cumpriu As expectativas	Superou expectativas
Habilidades emocionais					
Conhecimentos práticos					
Conhecimentos teóricos					
Postura e ética profissional					
Estudos sobre mercado de trabalho					
Ensino híbrido					
Inteligência emocional					
Gestão de pessoas					
Gestão do tempo					
Desenvolvimento intelectual					
Capacidade de planejamento					

12 - Levando em conta que o ensino híbrido faz parte do processo de estudo escolar e domiciliar, você acredita que o ensino híbrido pode fazer parte do cotidiano estudantil?

- a) Sim
- b) Não
- c) Talvez

13 - Deixe sua sugestão, comentário ou elogio.



As dificuldades de leitura e escrita representam um dos maiores desafios enfrentados pela educação brasileira, impactando diretamente o desempenho escolar e o desenvolvimento integral dos estudantes.

Nesta obra, Vanda Ester Lira Costa apresenta uma análise cuidadosa da realidade vivenciada pelos alunos do 8º e 9º ano da Escola Santa Terezinha, no município de Maracanã, Pará, investigando os fatores que contribuem para as dificuldades de aprendizagem e suas implicações no processo educacional.

A partir de uma abordagem fundamentada em referenciais teóricos e em pesquisa de campo, a autora oferece reflexões importantes sobre o ensino da leitura e da escrita, destacando a necessidade de práticas pedagógicas mais significativas e inclusivas.

Destinado a professores, pesquisadores, estudantes e profissionais da educação, este livro constitui uma valiosa contribuição para o debate sobre os caminhos possíveis para a superação das dificuldades de aprendizagem e para a construção de uma educação de qualidade para todos.

