INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO DE JANEIRO (IFRJ)
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNÓLOGIA (ProfEPT)

ROLE PLAYING GAME (RPG) NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: UMA PRÁTICA EDUCATIVA PARA A FORMAÇÃO COM FOCO NO MUNDO DO TRABALHO

OHANA LÔBO FREIRE

ORIENTADORA: PROF. DRA. PATRÍCIA GRASEL DA SILVA

Mesquita – RJ
2023

Ohana Lôbo Freire

ROLE PLAYING GAME (RPG) NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: UMA PRÁTICA EDUCATIVA PARA A FORMAÇÃO COM FOCO NO MUNDO DO TRABALHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo campus Mesquita do Instituto Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora: Patrícia Grasel da Silva

Mesquita - RJ
2023

F866r Freire, Ohana Lôbo
Role Playing Game (RPG) na educação profissional: uma prática educativa para a formação com foco no mundo do trabalho. / Ohana Lôbo Freire. – Mesquita: IFRJ, 2023.
111f.: il. color.

Dissertação apresentada ao Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ). / Campus Mesquita, 2023.

. Orientadora: Prof. Dra. Patrícia Grasel da Silva
.

1. Educação profissional. 2. Formação integral. 3. Jogos de mesa. 4. Ensino e aprendizagem I. Silva, Patrícia Grasel da. II. Instituto Federal do Janeiro. III. Título.

IFRJ/CMESQ CDU 331.363

Ficha catalográfica elaborada por
Thais da Silva Alves
CRB$_7$ / 6200.

INSTITUTO FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Autarquia criada pela Lei n° 11.892 de 29 de Dezembro de 2008

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

OHANA LÔBO FREIRE

ROLE PLAYING GAME (RPG) NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: UMA PRÁTICA EDUCATIVA PARA A FORMAÇÃO COM FOCO NO MUNDO DO TRABALHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovada em 10 de março de 2025.

COMISSÃO EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
gov.br
PATRICIA GRASEL DA SILVA
Data: 05/05/2025 16:54:47-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Patrícia Grasel da Silva
Instituto Federal do Rio de Janeiro
Orientadora

Documento assinado digitalmente
gov.br
MICHELE WALTZ COMARU
Data: 14/04/2025 11:38:42-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Michele Waltz Comaru
Instituto Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
gov.br
MAIRA BERNARDI
Data: 14/04/2025 13:37:06-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Maira Bernardi
Associação Antônio Vieira

INSTITUTO FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Autarquia criada pela Lei n° 11.892 de 29 de Dezembro de 2008

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

OHANA LÔBO FREIRE

UM RECURSO DIDÁTICO SOBRE FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL, SOB A ÓTICA DO MUNDO DO TRABALHO, PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Produto educacional apresentado ao Programa de Pós- graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Validado em 10 de março de 2025.

COMISSÃO EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
gov.br PATRICIA GRASEL DA SILVA
Data: 05/05/2025 16:54:47-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Patrícia Grasel da Silva
Instituto Federal do Rio de Janeiro
Orientadora

Documento assinado digitalmente
gov.br MICHELE WALTZ COMARU
Data: 14/04/2025 11:38:42-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Michele Waltz Comaru
Instituto Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
gov.br MAIRA BERNARDI
Data: 14/04/2025 13:37:06-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Maira Bernardi
Associação Antônio Vieira

Dedico esse trabalho aos meus amados filhos: o melhor capítulo da minha história!

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a quem é presente em cada detalhe da minha vida: Deus. Certamente é Ele quem me provê as forças necessárias para tornar real tudo aquilo que eu considero improvável ou até mesmo impossível.

Agradeço àqueles que me deram a vida: meus pais, Regina e Valdir. Sei que sem eles, definitivamente, essa caminhada não seria possível. Eles sempre serão o meu cais, meu alento e meu farol, iluminando o caminho nessa longa jornada da vida!

Ao meu marido, Pedro, agradeço pela confiança incondicional! Mesmo nos momentos em que duvidei de mim mesma, ele sempre acreditou na minha capacidade de finalizar mais essa etapa da vida. Obrigada pela solidez, pelos momentos compartilhados, pelas conversas, pelo apoio constante e pelo amor.

À minha orientadora, Profª Patrícia Grasel: o anjo desta caminhada, sempre encontrando as palavras certas, ditas de forma clara, gentil e carinhosa, que iluminavam as ideias quando a cabeça dava o “nó”. A jornada repleta de prazos, ajustes, apresentações, leituras e escritas foi mais leve com ela ao lado.

Aos meus amigos e familiares, por compreenderem tantos encontros desmarcados, remarcados, ausências e optarem por manter nossos laços sólidos e inalterados. Sei o quanto cada um torceu por mim.

Por fim, agradeço imensamente aos meus queridos e tão amados filhos, Enzo e Stela, com quem mais aprendo do que ensino. Tanto estudo e trabalho são, em sua maior parte, em nome deles. Agradeço por me abastecerem de um combustível diário de amor absoluto, materializado através de beijos, abraços, carinhos, momentos, conversas, sorrisos… ah, os sorrisos!!! Tudo por e para eles, SEMPRE.

“Tenho a impressão de ter sido uma criança brincando à beira-mar, divertindo-me em descobrir uma pedrinha mais lisa ou uma concha mais bonita que as outras, enquanto o imenso oceano da verdade continua misterioso diante de meus olhos.”
(Isaac Newton)

RESUMO

Diante das complexas relações sociais do século XXI, moldadas pelo sistema capitalista, esta pesquisa buscou contribuir para a trajetória social de alunos da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), abordando os conceitos de formação humana e mundo do trabalho. O estudo desenvolveu e aplicou um jogo de mesa no formato de *Role Playing Game* (RPG) como recurso pedagógico, problematizando temas como responsabilidade social, saúde mental, inovação, tecnologia, cultura, ética, inclusão e diversidade. A prática educativa proposta teve como objetivo contribuir para a formação integral de alunos do curso técnico subsequente em Administração. A pesquisa foi realizada com estudantes da disciplina de Gestão da Produção, Materiais e Logística, no IFRJ – Campus São João de Meriti, e avaliada por meio de questionários com perguntas abertas e fechadas. A fundamentação teórica baseou-se em autores como Johan Huizinga (2001), Daniil Elkonin (2009) e Marc Prensky (2012), que defendem o potencial dos jogos para além do entretenimento. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada e exploratória, utilizando métodos mistos e análise de conteúdo com base em Moraes (1999). Os resultados mostraram que o jogo foi considerado eficaz para estimular, com maior engajamento, reflexões sobre o ser humano e sua relação com o ambiente de trabalho. A pesquisa ressalta o potencial das práticas educativas lúdicas em enriquecer as experiências de aprendizado e alinhá-las à realidade social dos estudantes, reforçando as bases da formação humana no contexto da EPT.

Palavras-chave: Jogos de Mesa; Educação Profissional e Tecnológica; Formação Integral; Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

In light of the complex social relations of the 21st century, shaped by the capitalist system, this research aimed to contribute to the social trajectory of students in Professional and Technological Education (PTE), addressing the concepts of human development and the world of work. The study developed and implemented a tabletop game in the format of a Role-Playing Game (RPG) as a pedagogical resource, problematizing themes such as social responsibility, mental health, innovation, technology, culture, ethics, inclusion, and diversity. The proposed educational practice aimed to contribute to the holistic development of students in the post-secondary technical course in Administration. The research was conducted with students from the subject "Production, Materials, and Logistics Management" at IFRJ – São João de Meriti Campus and evaluated through questionnaires with both open and closed-ended questions. The theoretical framework was based on authors such as Johan Huizinga (2001), Daniil Elkonin (2009) and Marc Prensky (2012), who advocate for the potential of games beyond entertainment. Methodologically, the research is characterized as qualitative, applied, and exploratory, with mixed methods and content analysis according to Moraes (1999). The results showed that the game was considered effective in encouraging, with greater engagement, reflections on human beings and their relationship with the work environment. The research highlights the potential of playful educational practices to enrich learning experiences and align them with the social reality of students, reinforcing the foundations of human development in the context of PTE.

Keywords: Board Games; Professional and Technological Education; Integral Formation; Teaching and Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esboço esquemático da pesquisa.....23
Figura 2 - Passo a Passo para o Planejamento da RSL 28
Figura 3 - Arco de Maguerez.....41
Figura 4 - Processos e Dimensões da Aprendizagem 48
Figura 5 - Alunos do Curso Técnico em Administração durante a dinâmica proposta 64
Figura 6 - Alunos jogando RPG de mesa.....65
Figura 7 - Capa da caixa do RPG de mesa.....71
Figura 8 - Etapas de construção do jogo de RPG de mesa 72
Figura 9 - Tabuleiro do jogo de RPG de mesa.....74
Figura 10 - Ficha do personagem 77
Figura 11 - Cartas de habilidades 78
Figura 12 - Jogo de RPG de mesa - Primeira versão.....80
Figura 13 - Jogo de RPG de mesa - Segunda versão.....81
Figura 14 - As etapas da Análise de Conteúdo.....88

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Consulta acerca da aceitação de jogo cooperativo 63
Gráfico 2 - Desafios Explorados X Formação Profissional 84
Gráfico 3 - Uso do jogo como recurso pedagógico 85
Gráfico 4 - Códigos da categoria Formação Permanente Relacional 97
Gráfico 5 - Códigos da categoria Mundo do Trabalho 99

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Apresentação Esquemática e Resumida dos 4 Eixos Estruturantes da Pesquisa..... 25
Quadro 2 - Etapas da Pesquisa 67

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAPES Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CEP Comitê de Ética em Pesquisa

CNCT Catálogo Nacional de Cursos Técnicos

CSJM Campus São João de Meriti

EPT Educação Profissional e Tecnológica

IFRJ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro

MEC Ministério da Educação

PER Perspectiva Eco-Relacional

PROFEPT Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica

RPG *Role Playing Game*

RSL Revisão Sistemática de Literatura

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO **18**

1 INTRODUÇÃO **19**
1.1 CENÁRIO 21

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA **25**
2.1 UM ESTUDO SOBRE O ESTADO DA ARTE 27
2.2 O MUNDO DO TRABALHO E A FORMAÇÃO HUMANA E INTEGRAL 35
2.2.1 Metodologias de ensino na perspectiva de uma formação integral **40**
2.3 A FORMAÇÃO DO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO NO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CAMPUS SÃO JOÃO DE MERITI 45
2.4 A APRENDIZAGEM, O ENSINO E O PROCESSO DE ENSINAGEM 47
2.5 O JOGO NO CONTEXTO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM 54
2.5.1 O jogo e a vertente psicológica **58**

3 METODOLOGIA **61**
3.1 OS INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS 62
3.2 ETAPAS DA PESQUISA 66

4 A ELABORAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL **69**
4.1 O RPG DE MESA 69
4.2 ETAPAS DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO RPG 71
4.2.1 Definindo o objetivo pedagógico **72**
4.2.2 Desenvolvendo história e cenário **73**
4.2.3 Criando personagens **76**
4.2.4 Preparando recursos de apoio **78**
4.2.5 Testagem e ajustes **79**
4.2.6 Jogando **81**
4.2.7 Avaliando o jogo **83**

5 ANÁLISE DOS DADOS OBTIDOS **87**
5.1 PREPARANDO AS INFORMAÇÕES 88
5.2 A UNITARIZAÇÃO 90
5.3 A CATEGORIZAÇÃO 94
5.4 DESCRIÇÃO E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS 95
5.4.1 Formação Permanente Relacional **96**
5.4.2 Mundo do Trabalho **98**

CONSIDERAÇÕES FINAIS **101**

REFERÊNCIAS **104**

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO AVALIATIVO **115**

APRESENTAÇÃO

Este trabalho começa com uma breve apresentação pessoal. Sou Ohana, nascida na década de 90, no Rio de Janeiro, e desde a infância, sempre adorei jogos e brincadeiras, especialmente os que simulavam ambiente de escritório. Aos 17 anos, após concluir a educação básica, me vi dividida entre Psicologia e Administração, optando por esta última e concluindo o bacharelado em 2012.

Após o bacharelado, estudei para concursos públicos e, em 2013, ingressei na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) como Administradora. Reconheço que este primeiro emprego foi crucial para meu crescimento pessoal e profissional, me permitindo ampliar e desenvolver novas habilidades.

Alguns anos depois, fiz uma especialização em Gestão Pública e, em 2022, decidi romper com minhas crenças limitantes e ingressei no Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT). Acredito que o mestrado tenha ampliado de forma significativa todos os meus horizontes, me levando a refletir sobre a importância de uma formação humana na preparação para o mundo do trabalho e, de forma mais intensa, na área de Administração, na qual vivo dia após dia, me questionando sobre a importância de uma preparação que vá além das capacidades técnicas de um profissional.

A pesquisa busca convidar alunos da Educação Profissional e Tecnológica a pensar sobre a formação humana e integral e mundo do trabalho de forma lúdica, por meio de um jogo de RPG que desperte a reflexão sobre sua importância na sociedade.

1 INTRODUÇÃO

O avanço significativo da ciência no campo das tecnologias de informação e comunicação segue transformando profundamente a maneira como as pessoas interagem entre si e com a natureza. Essas mudanças impactaram a sociedade como um todo e, consequentemente, alteraram a dinâmica dos espaços formais de ensino, abrindo caminho para o surgimento de novas práticas educativas no processo de ensino e aprendizagem.

Embora o modelo de educação bancária[1] ainda predomine em determinados espaços formativos, as práticas educativas mais dinâmicas e interativas destacam a ação e a interação do aluno, promovendo um papel mais ativo na construção do conhecimento.

Essa perspectiva encontra respaldo nos estudos de teóricos como Jean Piaget (1968), Lev Vygotsky (1991) e Paulo Freire (1996, 1987, 2013, 2014, 2017), cujas contribuições fundamentam a presente pesquisa. A investigação buscou relacionar conceitos de formação humana integral e mundo do trabalho, articulados ao contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

Nesse sentido, o compromisso contra-hegemônico busca a relação entre a formação profissional e os conceitos de mundo do trabalho e formação humana na Educação Profissional e Tecnológica. O objetivo é pensar além de uma formação meramente instrumental — voltada apenas à execução de um ofício — visando integrar aspectos cognitivos, emocionais, sociais e éticos, alinhando-se aos princípios da EPT.

A pesquisa explora práticas educativas que utilizam jogos como recursos pedagógicos, com foco no desenvolvimento de um jogo de mesa no formato de *Role-Playing Game* (RPG), concebido como ferramenta pedagógica para a Educação Profissional e Tecnológica. O jogo aborda os fundamentos da formação humana sob a ótica do mundo do trabalho, buscando oferecer aos alunos uma experiência de aprendizado mais engajante e significativa.

A escolha do jogo como ferramenta pedagógica foi guiada por considerar a

[1] De acordo com Freire (2017), a educação bancária é definida como um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador, o depositante.

perspectiva da dimensão lúdica dos jogos e sua capacidade em contribuir para o processo educativo, colocando o aluno como protagonista de seu aprendizado e estimulando uma participação mais ativa e engajada. Sob essa perspectiva, Cid (2017) introduz o jogo como um recurso educacional para alcançar objetivos pré-definidos, promovendo o desenvolvimento integral e trabalhando conteúdos curriculares de maneira mais fluida e dinâmica.

A dimensão lúdica dos jogos, conforme ressaltam teóricos como Luckesi (2000, 2018) e Cid (2017), contribui significativamente para o processo educativo ao tornar as experiências de aprendizagem mais agradáveis e estimulantes. Nesse contexto, o jogo permite que os alunos se tornem protagonistas de seu aprendizado, integrando conteúdos de forma dinâmica e promovendo reflexões sobre sua relação com o mundo do trabalho.

O público-alvo desta pesquisa foi composto por alunos do terceiro período do curso técnico em Administração, na modalidade subsequente, da disciplina de Gestão da Produção, Materiais e Logística, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), campus São João de Meriti - SJM, durante o primeiro semestre de 2024.

A escolha, tanto do público quanto do cenário, foi facilitada pelo fato de a pesquisadora manter contato com um dos professores do corpo docente do curso, que se prontificou a colaborar com a pesquisa. No entanto, independentemente da turma, curso ou disciplina da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) selecionados, buscou-se desenvolver um jogo com aplicabilidade no contexto do ensino técnico, de forma abrangente.

Esta investigação se justifica pela possibilidade de oferecer uma nova ferramenta pedagógica capaz de contribuir para a formação integral dos estudantes da EPT em uma sociedade marcada por desafios cada vez mais complexos e dinâmicos.

O jogo representa, assim, uma oportunidade de despertar novas reflexões e ideias, corroborando com o propósito da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) em promover a formação integral dos alunos, assumindo compromissos com a construção de projetos de vida e o desenvolvimento dos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais, conforme preconizado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (1996).

1.1 CENÁRIO

O cenário que originou o problema de pesquisa foi identificado a partir do ingresso da pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT - no primeiro semestre de 2023. Durante essa trajetória, foi possível aprofundar o conhecimento sobre a educação técnica no Brasil de maneira mais crítica e reflexiva.

Mais especificamente na disciplina que aborda as bases conceituais da EPT, o resgate histórico do desenvolvimento da educação profissional no Brasil revelou o foco na escolarização mínima para a formação de mão de obra qualificada, servindo à manutenção das engrenagens do sistema capitalista. Esse modelo impulsiona o individualismo e a competitividade, reforçando o dualismo estrutural já existente na sociedade.

Um desafio bastante relevante, identificado por Frigotto, Ciavatta, Ramos e Gomes (2014), refere-se à fragilização em relação às práticas educativas de alguns docentes para atuar na EPT alinhados à proposta de formação humana integral. Essa lacuna resulta de uma resistência entre os educadores, dificultando a implementação efetiva dessas práticas. Castaman e Rodrigues (2020) reforçam esta perspectiva, apontando uma tendência dos docentes em aderir ao ensino conteudista e reprodutivo que, muitas vezes, não favorece a autonomia dos alunos na construção de seus saberes, contrariando os princípios da formação integral.

O relatório Educação e capacitação técnica e profissional no Brasil[2] (2019), elaborado pela Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (CEPAL), ressalta que um dos principais desafios da educação em geral no país é o financiamento. O documento aponta que, apesar de legislações definirem percentuais mínimos de investimento em educação, os recursos destinados à EPT permanecem insuficientes para atender às demandas e promover melhorias significativas.

Estas evidências representam uma limitação importante para o avanço dessa modalidade de ensino no Brasil, bem como para a implementação de novas políticas que visem à formação integral dos estudantes e à melhoria da qualidade do ensino oferecido no contexto da EPT.

[2] Publicado em 2019, o documento analisa a evolução histórica, os desafios e as perspectivas da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) no Brasil.

No cerne dessas reflexões sobre os desafios para a construção e concretização da formação humana na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a pesquisadora — bacharel e profissional atuante na área de Administração — passou a refletir a relevância e a urgência de implementar práticas educativas que promovam a formação integral no ensino técnico profissionalizante. Esta pesquisa adota como cenário o curso técnico em Administração, com o objetivo de contribuir para a formação dos alunos que estão prestes a ingressar em um mundo corporativo capitalista, neoliberal, dinâmico e instável.

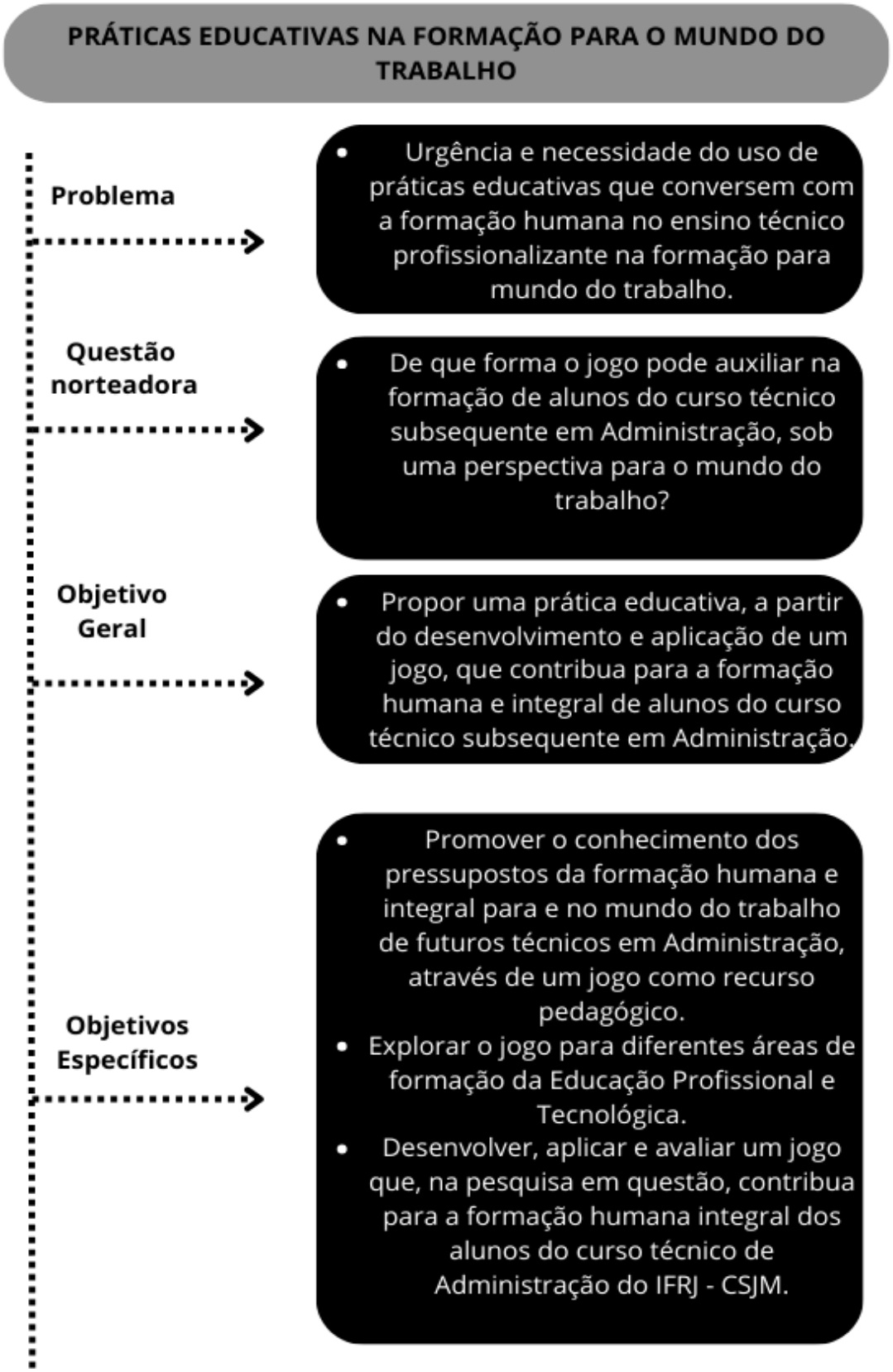
Dessa forma, o estudo buscou contribuir por meio do desenvolvimento de um recurso pedagógico: o jogo do tipo RPG de mesa. Esse recurso foi pensado para colaborar com a redução da lacuna relacionada à fragilização da formação humana na EPT. O problema de pesquisa foi sintetizado na seguinte questão: **Como o jogo pode contribuir na formação de alunos do curso técnico subsequente em Administração, considerando uma perspectiva voltada para o mundo do trabalho?**

Os objetivos do estudo foram delineados para responder a essa questão e, para isso, o objetivo geral consistiu em **propor uma prática educativa baseada no desenvolvimento e aplicação de um jogo de mesa que contribua na formação humana e integral dos alunos do curso técnico subsequente em Administração**.

Para alcançar o objetivo geral, foram, ainda, traçados três objetivos específicos, sendo eles **promover o conhecimento dos pressupostos da formação humana e integral para e no mundo do trabalho de futuros técnicos em Administração, através de um jogo como recurso pedagógico**; **explorar o jogo para diferentes áreas de formação da Educação Profissional e Tecnológica** e, por último, **desenvolver, aplicar e avaliar um jogo que, na pesquisa em questão, contribua para a formação humana integral dos alunos do curso técnico de Administração do IFRJ - CSJM.**

A construção do delineamento na figura 1 buscou trazer, de forma esquemática, uma imagem abordando objetivamente o problema, a pergunta norteadora e objetivos da pesquisa, a partir do tema principal:

Figura 1 - Esboço esquemático da pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora, 2024

No capítulo 2, o leitor encontrará a fundamentação teórica, que inicialmente explora o estado da arte sobre o tema e, em seguida, organiza a pesquisa com base em conceitos-chave distribuídos em quatro eixos principais, além de um estudo sobre o estado da arte da utilização de jogos enquanto recurso pedagógico no âmbito do ensino técnico. O capítulo 3 descreve a metodologia adotada na pesquisa, apresentando suas classificações em relação à abordagem, aos objetivos, à natureza e aos procedimentos. Além disso, aborda os instrumentos de coleta de dados e as etapas da pesquisa.

Na sequência, o capítulo 4 trata do desenvolvimento do produto educacional, o RPG de mesa. Este capítulo é subdividido em tópicos que detalham a descrição do jogo, as etapas de elaboração e o processo de prototipagem. O capítulo 5 é dedicado ao processo de análise dos dados coletados. Para isso, foi utilizada a análise de conteúdo, seguindo os passos propostos por Moraes (1999).

Por fim, as considerações finais sintetizam os principais resultados da pesquisa, respondendo à questão norteadora com o objetivo de concluir o trabalho de pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A construção da base teórica que contribui para esse trabalho se divide em quatro eixos norteadores que buscaram dar subsídios à pesquisa em geral, objetivando responder o problema de pesquisa, além de um panorama geral acerca do estado da arte sobre o uso de jogos, enquanto recurso pedagógico, no ensino técnico. O quadro 1 traz, de forma esquemática e resumida, o teor de cada eixo estruturante que integra o referencial teórico, elencando o assunto e alguns dos autores-base das discussões:

Quadro 1 - Apresentação Esquemática e Resumida dos 4 Eixos Estruturantes da Pesquisa

	SUBTÍTULO	ASSUNTO	PRINCIPAIS AUTORES
1	OS SENTIDOS DE TRABALHO E A FORMAÇÃO HUMANA E INTEGRAL NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	CONCEITO DE TRABALHO E SEUS SENTIDOS, FORMAÇÃO HUMANA E INTEGRAL E SEU IMPACTO NO DESENVOLVIMENTO DO HOMEM	DERMEVAL SAVIANI, MARISE RAMOS, MARIA CIAVATTA E OUTROS
2	A FORMAÇÃO DO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO NO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CAMPUS SÃO JOÃO DE MERITI	PRINCIPAIS DIRETRIZES DO CURSO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO DE SÃO JOÃO DE MERITI E CAMINHOS QUE AUXILIEM A MATERIALIZAR A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL	HILTON JAPIASSÚ, EDGAR MORIN, PAULO FREIRE E OUTROS
3	A APRENDIZAGEM, O ENSINO E O PROCESSO DE ENSINAGEM	PRINCIPAIS CONCEITOS DE APRENDIZAGEM, ENSINO E DO PROCESSO DE ENSINAGEM	LEA ANASTASIOU, PAULO FREIRE, ANTONI ZABALA E OUTROS
4	O JOGO NO CONTEXTO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM	CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS NO CONTEXTO PEDAGÓGICO	JOHAN HUIZINGA, MARC PRENSKY E OUTROS

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A partir da tabela apresentada, o primeiro item, intitulado “Os Sentidos de Trabalho e a Formação Humana e Integral na Educação Profissional e Tecnológica,” tem como objetivo inicial revisar os conceitos de trabalho, suas nuances e significados.

Em seguida, busca-se definir o conceito de formação humana e integral no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e refletir sobre seu impacto no desenvolvimento do indivíduo. Para isso, são consideradas as contribuições de

autores como Dermeval Saviani (1994), Marise Ramos (2005, 2014, 2017) e Maria Ciavatta (2005, 2012, 2014). Por fim, de maneira mais prática, são analisadas metodologias para implementar um ensino alinhado a essa perspectiva formativa.

O segundo item aborda a formação do Técnico em Administração. Inicialmente, são apresentadas as principais diretrizes do curso técnico em Administração oferecido pelo campus onde a pesquisa foi realizada, por meio de uma análise do Plano de Curso.

O objetivo é identificar pontos de convergência entre os objetivos da pesquisa e o interesse institucional em promover uma formação que transcenda o aspecto técnico-profissional, contemplando uma formação humana e integral. Discute-se, também, a importância de os alunos terem acesso a conteúdos e experiências que dialoguem com essa abordagem formativa.

São propostos, na sequência, possíveis caminhos para contribuir com essa formação, utilizando metodologias e práticas pedagógicas que colocam o trabalho no centro do processo educativo. Nesse sentido, são trazidas reflexões pertinentes de autores como Hilton Japiassú (1976) e Edgar Morin (2000, 2003).

O terceiro item, intitulado “A Aprendizagem, o Ensino e o Processo de Ensinagem,” discute os conceitos de aprendizagem e os processos de ensinagem com base em Lea Anastasiou (2003). O foco recai especialmente no ensino, uma vez que um dos objetivos específicos da pesquisa foi desenvolver um jogo que contribua para o ensino no curso técnico em Administração.

As contribuições de Paulo Freire (1996, 1987, 2013, 2014, 2017) são essenciais nesta discussão, destacando a ideia de que ensinar não é apenas transmitir conhecimento, mas criar possibilidades para que o aluno desenvolva autonomia. Além disso, são consideradas as ideias de Antoni Zabala (1998), que enfatiza a importância da relação entre professor, aluno e conteúdo de aprendizagem.

Por fim, o último item busca travar a relação entre o jogo e o contexto do ensino e da aprendizagem. Inicialmente, é apresentado um panorama geral dos conceitos e características dos jogos, com ênfase em seu caráter lúdico. O objetivo é demonstrar que os jogos podem ir além do entretenimento e serem utilizados como ferramentas pedagógicas para estimular novas ideias nos alunos, baseando-se nas contribuições de autores como Johan Huizinga (2001) e Marc Prensky (2012).

Posteriormente, o foco recai sobre os jogos, abordando suas características e discutindo como este pode ser utilizado como recurso pedagógico no curso técnico

em Administração. São explorados conceitos e problematizações que fornecem uma base teórica para entender de que forma os jogos podem contribuir para o ensino, com um enfoque na formação humana e integral.

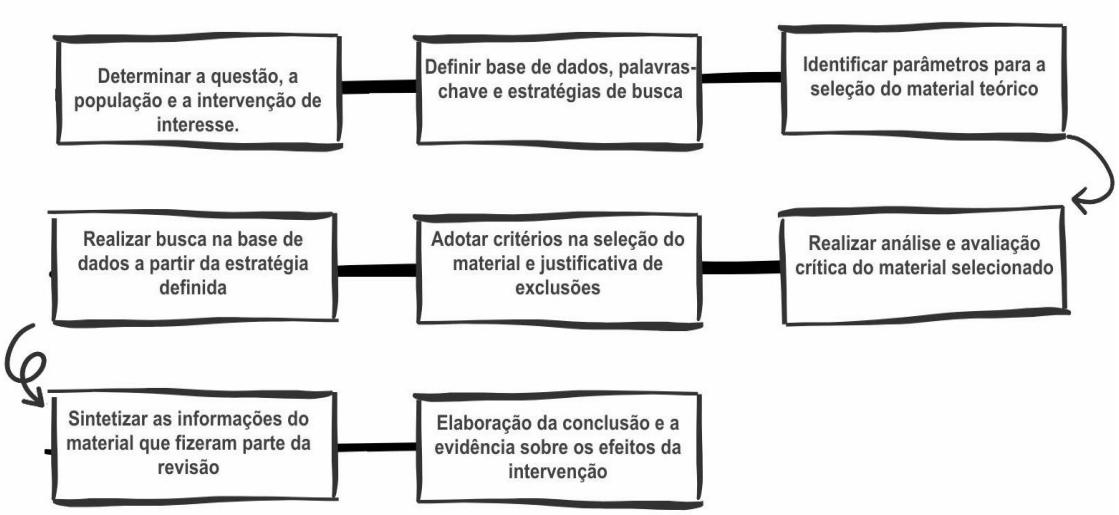
Reconhece-se, contudo, que toda pesquisa tem seus limites. Assim, apesar dos fundamentos da formação humana e das metodologias de ensino discutidas, tornou-se fundamental identificar o que foi viável e relevante construir, considerando a realidade investigada e visando, principalmente, responder à questão central que norteou a pesquisa.

2.1 UM ESTUDO SOBRE O ESTADO DA ARTE

Inicialmente foi feito um levantamento acerca de produções já existentes sobre a utilização de jogos enquanto recursos pedagógicos, recortando o contexto da Educação Técnica, a fim de explorar o estado da arte do tema norteador da pesquisa, compreendendo que entender o cenário atual do tema em questão é fator imprescindível para que se alcance os objetivos traçados para esta pesquisa.

Nesse sentido, os estudos que exploram o estado da arte, conforme Ferreira (2021) fazem parte de um campo de conhecimento, produzido por diferentes pesquisadores, em diferentes instituições, ao longo do tempo, sobre determinada temática. Para inspirar toda a construção deste panorama sobre o estado da arte foram adaptados os passos propostos por Sampaio e Mancini (2007) no planejamento de uma revisão sistemática de literatura (RSL), conforme figura 2:

Figura 2 - Passo a Passo para o Planejamento da RSL



Fonte: Adaptado de Sampaio e Mancini (2007)

Ainda de acordo com Sampaio e Mancini (2007), um estudo de revisão utiliza como fonte de dados a própria literatura disponível sobre um tema específico. Sendo assim, os autores explicam que “esse tipo de investigação disponibiliza um resumo das evidências relacionadas a uma estratégia de intervenção específica, mediante a aplicação de métodos explícitos e sistematizados de busca.” (Sampaio; Mancini, 2007, p.2).

Para a construção deste Estado da Arte definiu-se que a questão principal girou em torno de extrair informações úteis de pesquisas já realizadas sobre jogos, enquanto recursos educacionais, voltados para o contexto da EPT. Nesse sentido, buscou-se extrair as principais ideias, autores, metodologias e resultados que pudessem contribuir para esta pesquisa.

Definiu-se como base de dados o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES[3], acervo que disponibiliza um grande conteúdo científico à comunidade acadêmica. Dentro do Catálogo de Teses e Dissertações, foram digitados os *strings* de busca **“Educação Profissional”** e **“Jogo”,** resultando em 206 trabalhos, entre teses e dissertações. Os *strings* foram escolhidos com o objetivo de identificar apenas o que tem se estudado sobre jogos dentro do contexto da EPT.

[3] BRASIL. **CAPES**, [202-?]. Disponível em: www.capes.gov.br/servicos/banco-de-teses. Acesso em: 02 fev. 2025.

Foi definido um parâmetro de caráter temporal, a partir das datas de publicações. Compreendendo que trabalhos mais recentes refletem as discussões e desafios contemporâneos, buscou-se garantir que a pesquisa estivesse alinhada com o estado atual do conhecimento, limitando trabalhos realizados nos últimos cinco anos, o que compreendeu o período de publicações entre os anos de 2019 a 2023.

A busca foi realizada na base de dados informada, a partir das palavras-chave determinadas e do parâmetro temporal que se decidiu utilizar. Dessa forma, a base de dados disponibilizou quarenta e quatro pesquisas, entre teses e dissertações, que se adequaram às estratégias de busca estipuladas.

No momento seleção dos trabalhos, quatorze deles foram excluídos: sete deles não tiveram seus conteúdos para divulgação autorizados, o que acarretou em exclusão e sete deles, apesar de aparecerem no resultado dos parâmetros aplicados, foram descartados: dois por terem o jogo desenvolvido voltado para o conteúdo de formação de professores, três outros por se tratarem do estudo de sequências didáticas e guias e dois por não terem como foco o ensino técnico, resultando em trinta pesquisas efetivamente exploradas, por terem como eixo norteador o estudo de jogos voltados à EPT, conforme tabela 1:

Tabela 1 - Trabalhos Selecionados na RSL

Autor	**Título**	**Tipo**
Marinho, 2019	FUTEBOL PARA A VIDA: O GOL DE PLACA É ESSE	Dissertação
Oliveira, 2019	JOGO DE TABULEIRO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE DIREITO NO CURSO DE TECNOLOGIA EM ORGANIZAÇÃO DE SERVIÇOS JUDICIÁRIOS	Dissertação
Rocha, 2019	O LUGAR DOS JOGOS TRADICIONAIS NA FORMAÇÃO INTEGRAL DOS ESTUDANTES NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TECNOLÓGICA	Dissertação
Guazzelli, 2021	DESIGN DE GAMES PARA A APRENDIZAGEM: ANÁLISE DAS CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL	Tese
Moraes, 2022	USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	Dissertação
Caldas, 2020	JOGO EDUCATIVO NA PRÁTICA	Dissertação

	PEDAGÓGICA: APRENDENDO ADMINISTRAÇÃO DE MEDICAMENTOS ATRAVÉS DA LUDICIDADE	
Silva, 2021	XEQUE MATE! POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS DA UTILIZAÇÃO DO JOGO DE XADREZ NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO À EDUCAÇÃO PROFISSIONAL EM UMA PERSPECTIVA INTERDISCIPLINAR	Dissertação
Dantas, 2021	DUNGEONS AND SOILS: UMA PRÁTICA GAMIFICADA PARA ENSINAR O CONTEÚDO DE ÍNDICES FÍSICOS DA DISCIPLINA DE MECÂNICA DOS SOLOS	Dissertação
Silveira, 2023	DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: UM CAMINHO PARA O SUCESSO NO MUNDO DO TRABALHO	Dissertação
Pina, 2022	O JOGO NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO: UMA CONTRIBUIÇÃO A PARTIR DA TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL	Dissertação
Mello, 2021	SUPERANDO TABUS: UM JOGO EDUCATIVO PARA A EDUCAÇÃO EM SEXUALIDADE NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO	Dissertação
Moraes, 2022	EDUCAÇÃO EM JOGO: OS ASPECTOS NEGATIVOS DO USO DA GAMIFICAÇÃO NOS PROCESSOS DE ENSINO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	Dissertação
Miranda, 2021	CONSTRUÇÃO DE JOGO DE APRENDIZAGEM NO IF BAIANO CAMPUS XIQUE-XIQUE: DESVELANDO PERCEPÇÕES E PRÁTICAS ALIMENTARES SOBRE PLANTAS ALIMENTÍCIAS NÃO CONVENCIONAIS (PANC) A PARTIR DE SABERES TRADICIONAIS	Dissertação
Ribeiro, 2019	JOGO EDUCATIVO DIGITAL COMO APOIO NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: POSSIBILIDADES E POTENCIALIDADES AO ENSINO DE SISTEMAS DE TELECOMUNICAÇÕES	Dissertação
Parisoto, 2019	AS CONQUISTAS DO PROLETARIADO E OS SENTIDOS DO TRABALHO: UM JOGO DE RPG COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DA HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO	Dissertação

Cont. Tabela 1

	PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	
Menezes, 2020	MODELAGEM DE JOGO EDUCACIONAL DIGITAL PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA BÁSICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	Dissertação
Simões, 2020	JOGOS E DRAMATIZAÇÕES NA PROMOÇÃO DA LUDICIDADE E DA MOTIVAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL	Dissertação
Teixeira, 2021	DISCUTINDO GÊNERO E SEXUALIDADE POR MEIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E JOGOS ELETRÔNICOS: UM CAMINHO PARA A FORMAÇÃO INTEGRAL	Dissertação
Possar, 2022	EDUCAÇÃO FINANCEIRA: UMA EXPERIÊNCIA COM USO DE UM QUIZ GAMIFICADO NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO	Dissertação
Lima, 2020	LABEDIF: UMA PROPOSTA DE LABORATÓRIO VIRTUAL PARA OS CURSOS PROFISSIONAIS NA ÁREA DA CONSTRUÇÃO CIVIL	Dissertação
Meireles, 2022	JOGO, MATERIAL EDUCATIVO: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE CARTAS PARA CONTRIBUIR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	Dissertação
Junior, 2020	ENSINO-APRENDIZAGEM BASEADO EM JOGOS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL	Dissertação
Minoda, 2022	MECÂNICA DE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: UM OLHAR SOB A PERSPECTIVA DAS TEORIAS DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	Dissertação
Oliveira, 2023	USO DE JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA	Dissertação
Gomes, 2020	TEORIA DOS JOGOS APLICADA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIA EM TOMADA DE	Dissertação

Cont. Tabela 1

	DECISÕES ESTRATÉGICAS	
Paula, 2021	APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS (GAME BASED LEARNING): ANÁLISE DA PERCEPÇÃO DOS DISCENTES QUANTO A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS EM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA- EPT	Dissertação
Santos, 2019	ESTUDO DE RELAÇÕES DE GÊNERO E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: DESCONSTRUINDO ESTEREÓTIPOS PARA PROMOVER A EQUIDADE	Dissertação
Reiter, 2023	“GLOBALIZE!” UM JOGO EDUCACIONAL PARA ENSINAR E APRENDER LÍNGUA INGLESA E INTERCULTURALIDADE NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO	Dissertação
Silva, 2023	EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DA REDE FEDERAL DE ENSINO: UMA PROPOSTA DE PRÁTICA EDUCATIVA	Dissertação
Melendez, 2019	O MOVIMENTO GAME MAKER NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: PRODUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E SEUS REFLEXOS NO APRENDIZADO DOS TÉCNICOS EM INFORMÁTICA	Tese

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Para o subitem proposto, objetivou-se uma exploração crítica do material utilizado para auxiliar na construção de um mapeamento que viabilize a articulação de autores, metodologias, resultados e novas perspectivas para abordagens futuras.

Assim sendo, entende-se que as pesquisas analisadas seguiram por dois caminhos: ou buscaram desenvolver seus próprios jogos, físicos ou digitais, como produtos educacionais oriundos, focados em alguma questão ou disciplina relacionada à EPT ou se voltaram à análise do potencial dos jogos educativos já existentes, dentro do contexto da EPT.

Ao observar, na literatura, aspectos culturais que permeiam os jogos e o ato de jogar e que, na pesquisa em questão, foi balizada, principalmente, por Huizinga (2001), é possível perceber abordagens crítico-superadoras na questão da cultura corporal e as concepções biologizantes e construtivistas, a partir de autores como

Piaget (1968), Vygotsky (1991) e Elkonin (2009).

Considerando aspectos negativos que podem surgir através da gamificação nos processos de ensino na EPT, é salientada a importância da clareza da intencionalidade pedagógica, ou seja, qual é a real pretensão ao se aplicar um jogo ou conteúdo gamificado.

É importante esclarecer que jogo e gamificação, apesar de terem conceitos semelhantes, não são sinônimos. Para a diferenciação, Kapp (2014) explica que o jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, baseado em regras, interação direta e *feedback*; e que gera um resultado quantificável, frequentemente instigando uma reação emocional.

Ainda que se tratem de conceitos diferentes, ambos trabalham com a vertente emocional do jogador. Assim sendo, os aspectos negativos da gamificação e as formas de minimizá-los também devem se adequar ao contexto do jogo enquanto recurso pedagógico.

Ao analisar os tipos de jogos criados, foi possível perceber os mais diversos tipos de jogos como objetos de estudo, destacando-se os jogos de tabuleiro tradicionais, os jogos educativos digitais (JED), os jogos de cartas, os jogos de interpretação de papéis ou *Role Playing Game* (RPG) e ainda conteúdos gamificados, todos voltados para a abordagem de um tema ou conteúdo específico.

Explorando as principais metodologias propostas nas pesquisas analisadas, observa-se o predomínio de metodologias mistas, combinando pesquisa qualitativa, focada em entender dimensões mais subjetivas, como condutas, atitudes, ideias e pontos de vista e exploratória, que constrói uma maior familiaridade do problema em questão e bibliográfica, através do levantamento de publicações de uma determinada área do conhecimento.

Por fim, também se considerou relevante trazer os resultados de uma pesquisa que se propôs a analisar as dissertações defendidas no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do período de 2019 a 2021, que discutiram a aplicação de jogos educacionais como alternativa pedagógica para auxiliar no processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, Rocha et al. (2022) concluíram que:

> O desenvolvimento da pesquisa permitiu identificar que os jogos educacionais, se selecionados e trabalhados com o propósito dentro do escopo do processo de ensino-aprendizagem são altamente eficazes, pois

> permitem o aprendizado de forma lúdica, estimulando a criatividade, o desenvolvimento cognitivo, social, e emocional ,dos participantes (Rocha et al., 2022, p. 13).

A seguir, buscou-se reunir as principais informações das pesquisas encontradas. Por ser síntese, optou-se por focar nos resultados obtidos.

Foi possível perceber um consenso favorável em relação ao resultado das pesquisas que estudaram o uso de jogos pedagógicos. Oliveira (2019) considerou o jogo um instrumento facilitador do processo de ensino-aprendizagem, fortalecendo a ideia da capacidade do jogo enquanto ferramenta pedagógica, resultado corroborado por outras pesquisas exploradas dentro de outros cenários, outras metodologias e objetivos.

Dentre os principais resultados gerados observados nas pesquisas analisadas que exploram o jogo pedagógico no contexto da EPT, destacam-se as seguintes características:

- a chance de proporcionar estímulos no processo de busca pelo conhecimento;
- a boa atuação do jogo no campo das competências socioemocionais;
- a valoração do protagonismo do aluno na construção do conhecimento;
- a possibilidade de uma prática extensionista;
- a capacidade do uso de jogos em imergir alunos em uma aprendizagem significativa;
- a contribuição positiva do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

A partir do estudo realizado, guiado pelos passos propostos por Sampaio e Mancini (2007), foi possível observar resultados positivos para as pesquisas que estudaram o protagonismo dos jogos no contexto da EPT, o que fortaleceu a escolha de um jogo enquanto produto educacional a ser gerado por esta pesquisa.

Foi possível perceber uma certa carência de estudos que adotaram a metodologia do RPG para a construção do jogo enquanto recurso pedagógico para a EPT. Nesse sentido, a presente pesquisa buscou colaborar com os estudos sobre o jogo no estilo *Role Playing Game* e sua possibilidade enquanto recurso pedagógico, que nasce na dimensão do entretenimento e passa a ser adotado na educação, com suas devidas adaptações.

O estudo foi importante para o desenvolvimento desta pesquisa no sentido de

identificar o que estava sendo estudado até o momento quando se trata de jogos enquanto recursos educacionais dentro do cenário da EPT, gerando informações úteis à construção da metodologia da pesquisa, do referencial teórico e de seu produto educacional.

2.2 O MUNDO DO TRABALHO E A FORMAÇÃO HUMANA E INTEGRAL

Discutir a formação humana integral e sua relação com a perspectiva do mundo do trabalho exige, primeiramente, uma reflexão acerca do sentido da palavra "trabalho". Tal reflexão é essencial, pois a relação entre trabalho e formação humana é profundamente estreita e interligada.

Nesse contexto, o debate sobre os significados do trabalho e seu caráter formativo para o ser humano torna-se indispensável, pois ilumina a concepção de formação humana integral. Essa discussão contribui diretamente para alcançar o primeiro objetivo específico delineado nesta pesquisa: promover o entendimento dos pressupostos que fundamentam tal tipo de formação. Observa-se, conforme sustentado por Ramos (2017), uma tendência prevalente na sociedade de considerar trabalho e emprego como sinônimos, frequentemente associando-os a atividades desmotivadoras e extenuantes. Contudo, o trabalho deve ser compreendido como um ponto de partida para a produção de conhecimento, já que estabelece uma relação intrínseca entre o ser humano e a natureza.

É por meio do ato de trabalhar que o homem não apenas transforma a natureza, mas também a si mesmo enquanto ser humano, ao buscar suprir suas necessidades emergentes. O trabalho pode ser analisado tanto em seu sentido ontológico quanto histórico, sendo esses dois sentidos complementares. Enquanto o primeiro emerge da necessidade intrínseca à vida humana, o segundo produz os meios necessários para satisfazer essa necessidade.

No sentido ontológico, o trabalho é entendido como um princípio educativo fundamental, um processo inerente à humanização. Esse processo abrange duas relações fundamentais: a relação do ser humano com a natureza e a relação entre os próprios seres humanos (Marx; Engels, 2007). Motivado por suas necessidades e almejando satisfazê-las, o homem transforma a natureza, adquirindo, neste processo, capacidades e habilidades anteriormente inexistentes. Ele não apenas constrói um mundo cultural externo a si, mas também se recria como um ser social e humano

(Fonte, 2018, p.12).

Para Friedrich Hegel, o trabalho reflete o conceito de *Bildung*[4], representando um agir formativo que modela e estrutura tanto os objetos naturais quanto o próprio sujeito que trabalha. Sob a ótica marxiana, a formação humana configura-se como um processo indispensável de apropriação do patrimônio histórico-cultural acumulado pela sociedade ao longo do tempo. Qualquer barreira que impeça esse acesso representa, inquestionavelmente, "um entrave ao pleno desenvolvimento do indivíduo como ser integralmente humano" (Tonet, 2006, p. 3).

Ao abordar o trabalho em seu sentido histórico, Ramos (2017) observa que este se refere às "formas específicas configuradas pelas relações sociais de produção". Nessa perspectiva, o trabalho é condicionado pelos contextos econômicos, transformando-se e adaptando-se para atender às exigências dos modelos de organização social de cada época, caracterizando-se, portanto, por seu caráter transitório e mutável.

Saviani (1994) oferece uma análise esclarecedora sobre a transitoriedade do trabalho. Nas sociedades primitivas, por exemplo, a produção era compartilhada coletivamente, conferindo ao trabalho um sentido solidário e coletivo. Na Antiguidade, com o advento da propriedade privada, o trabalho adquiriu um caráter escravocrata. Durante a Idade Média, prevaleceu o trabalho servil, marcado pela relação de dependência entre servo e senhor. Já na Idade Moderna, o trabalho passou a ser assalariado, adaptando-se ao contexto do capitalismo.

Desde o mundo greco-romano, as civilizações da Grécia e Roma antigas relacionavam a formação humana ao trabalho. Na Grécia antiga, por exemplo, o trabalho tinha sua perspectiva de sofrimento acompanhado de um caráter desestimulante, enquanto o ócio tinha seu viés de honra, reservado a uma classe que não se envolvia nas atividades produtivas porque já havia trabalhadores que se envolviam por eles.

Na mesma época, surgem dois importantes projetos de educação homérica e hesiodéica, que ganhavam força na época e deixavam claro o quão eram contrastantes entre si. Enquanto Hesíodo declamava em seus poemas que “o trabalho não é nenhuma desonra; desonra é não trabalhar”, em referência à civilização agrícola e aos trabalhadores que viviam da terra, Homero aclamava os nobres guerreiros, para

[4] Bildung refere-se à educação como processo que almeja a completude do indivíduo.

os quais “a relação com a dureza do trabalho agrícola está muito mediada” (Moura, 2012, p.25), permitindo-lhes dedicar-se à conquista de novas terras para expandir seu patrimônio.

Apesar de a visão negativa do trabalho ter sido revertida em dois movimentos da história humana, o Renascimento e a Reforma Protestante, foi com o avanço do capitalismo hegemônico que se deu uma robusta inversão dos valores da época: o ócio passou a ser criticado e o trabalho se transformou em virtude, pois o sistema do momento precisava deste trabalho para vigorar.

A formação do trabalhador, influenciada por um modelo cartesiano e fragmentador, se acentuou. O trabalho realizado na manufatura e na maquinaria fragmentava o trabalhador, que passou a estar a serviço dos interesses do sistema econômico vigente e se distanciou dos conhecimentos científicos e tecnológicos que se materializam nos processos produtivos de trabalho. Nesse sentido, em vez de uma formação omnilateral, foi imposta ao trabalhador uma formação estritamente tecnicista e unilateral.

Com as classes sociais já dividindo toda a sociedade, o capitalismo em vigor elevou as forças produtivas deixando grande parte da população à margem do acesso ao patrimônio histórico, cultural e espiritual que foi acumulado pela sociedade, acentuando ainda mais a unilateralidade do ser humano em detrimento de uma formação livre e crítica para todos os indivíduos.

Observa-se que a sociedade capitalista prevê a garantia de igualdade entre todos os homens, bem como uma formação humana e integral, porém, quando se busca ir para além do que se prega, desvelando a realidade, constata-se que a igualdade não se dá na prática e nem avança para além do discurso. A formação humana, então, é constantemente deixada de lado em prol de uma formação que sustente as bases do sistema capitalista.

A partir desta breve revisão acerca do mundo do trabalho, busca-se, agora, definir o que é formação humana e integral com o objetivo de identificar seus pressupostos para a Educação Profissional e Tecnológica, cuja gênese está pautada em uma dualidade estrutural de ensino, em que, de um lado, há um ensino científico-intelectual, reservado a uma pequena parcela da população e de outro lado, uma formação profissional mais básica, imediata e aligeirada, voltada para um trabalho básico e pouco qualificado.

A Educação Profissional e Tecnológica, atuando na perspectiva da formação

humana integral, busca promover educação profissionalizante que não seja não seja um fim em si mesma e que não se paute nos interesses do capital, mas nos interesses dos trabalhadores, porque assim, “constituir-se-ia numa possibilidade a mais para os estudantes na construção de seus projetos de vida, socialmente determinados, possibilitados por uma formação ampla e integral.” (Ciavatta; Frigotto; Ramos, 2005, p. 36).

A educação fincada nas ideias de formação humana e integral, na Educação Profissional e Tecnológica, afeta diretamente o aluno, visto como ser social e complexo, porque visa desenvolver potencialidades humanas em suas amplas capacidades e não apenas as aptidões convenientes ao eixo laboral, que influenciam nas demandas econômicas da organização, buscando uma formação que seja a mais completa possível em sua totalidade, a partir da integração dos pilares trabalho, ciência, tecnologia e cultura, que são dimensões indissociáveis da vida humana no processo educativo.

Na formação humana e integral, o trabalho é sempre visto como princípio educativo. Segundo Frigotto (2005), considera-se que, por meio dele, desde a infância, os seres humanos socializam suas experiências na busca de suprir as suas necessidades físico-biológicas e sociais para viverem em harmonia com os seus pares e a natureza e a pesquisa é entendida como princípio pedagógico, visando educação emancipatória, entendendo o aluno como ser-histórico e social, buscando formá-lo para além da mera preparação de mão-de-obra especializada, mas sim para o tornar um agente que possa agir de forma crítica e reflexiva, sendo capaz de entender seu papel na sociedade para questionar e propor mudanças.

Coelho (2009) esclarece que Mikhail Bakunin, Pierre-Joseph Proudhon e outros pensadores foram grandes influentes no estabelecimento das principais bases político-ideológicas para um modelo educativo centrado nos ideais libertários: igualdade, liberdade e autonomia, que são algumas das categorias que fundam a base filosófica e educativa da formação humana e integral, que busca o desenvolvimento de uma concepção ampliada de mundo que vá para além do senso comum, estimulando a consciência crítica, a autonomia, a dignidade e a liberdade.

Se a formação humana e integral, em seu fim, vai ao encontro de uma emancipação humana, pode-se dizer que a relação trabalho-capital se configura como uma uma barreira significativa para sua concretização, pois essa relação tem, em sua base, a exploração e dominação de uma classe subalterna por outra classe que a

domina.

Sendo assim, é importante que a Educação Profissional e Tecnológica dê passos em direção a esta formação, preparando alunos para pensar criticamente e compreender as raízes da desigualdade social no contexto do processo histórico-social do país, visando a construção de uma nova sociedade que vise superar a dualidade de classes e a formação tecnicista restrita e tenha o trabalho voltado para suprir as necessidades humanas da sociedade, em geral.

Para fomentar um processo formativo nas concepções da formação integral, dentro do contexto da Educação Profissional e Tecnológica, parte-se do pressuposto de que o aluno, como ser histórico-social, constrói sua essência e história de vida nas relações com a natureza e com os outros seres humanos e que essa construção é indissociável das demais dimensões que o constituem como ser humano.

Segundo Morin (2000), a educação deve ser capaz de integrar o ser humano em suas múltiplas perspectivas, viabilizando a compreensão holística. A formação integral não se limita à aquisição de conhecimento técnico, mas envolve a real construção de uma identidade humana, que busca promover a integração entre as diversas dimensões formativas.

Esse tipo de processo formativo visa preparar o ser humano para os desafios complexos da vida, proporcionando visão abrangente, equilibrada e integradora de si mesmo e do mundo ao seu redor. Através da formação integral, o objetivo é capacitar os seres humanos a viver plenamente, em harmonia consigo mesmos, com os outros e com o meio ambiente.

Se comparado às concepções predominantes atuais de educação, o modelo educativo de educação integral, Gatti esclarece:

> O que se observa nas discussões de vários autores, especialmente os clássicos da pedagogia, é que, quando se fala em Educação Integral, fala-se de uma concepção de ser humano que transcende as concepções redutoras que hoje predominam na educação, por exemplo, as que enfatizam apenas o homem cognitivo ou o homem afetivo. A integralidade da pessoa humana abarca a intersecção dos aspectos biológico-corporais, do movimento humano, da sociabilidade, da cognição, do afeto, da moralidade, em um contexto tempo-espacial. Um processo educativo que se pretenda “integral” trabalharia com todos estes aspectos de modo integrado — ou seja — a educação visaria à formação e ao desenvolvimento humano global e não apenas ao acúmulo informacional.” (Gatti *apud* Guará, 2006, p. 16).

Nesse sentido, a formação humana, conceito ainda mais amplo que engloba também a educação integral, é considerada um processo inacabado, em constante

construção e reconfiguração, que se dá ao longo da vida, em diversos espaços e contextos, estimulando o indivíduo, visto como ser multidimensional, a desenvolver suas dimensões de forma holística, abordando os aspectos que contribuem para uma vida equilibrada e plena.

2.2.1 Metodologias de ensino na perspectiva de uma formação integral

Para identificar elementos que apoiem o desenvolvimento de um jogo de mesa para a formação profissional, considerando a necessidade de conteúdos que dialoguem com os pressupostos da formação humana e integral, foram abertas discussões sobre possíveis formas de concretizar um ensino nos moldes da formação humana integral.

Pensar a formação do aluno em uma perspectiva para o mundo do trabalho, implica também pensar em possíveis formas de materializar ações que coloque o trabalho ao centro do processo educativo em uma relação fundamental entre trabalho e educação, contribuindo para a exploração de estratégias para a construção do jogo de mesa.

Assim, é necessário que o aluno tenha domínio sólido dos conhecimentos, sendo que aqui, conhecimento não se refere apenas ao conteúdo puramente relacionado à atuação profissional, como, por exemplo prático, os conhecimentos da disciplina de Contabilidade que se aplicam na elaboração de demonstrativos financeiros, mas também ao conhecimento de diversas ciências, sejam elas exatas, naturais, sociais, humanas, políticas, além das artes, linguagens, tecnologia, formação física e técnica, porque todo conhecimento histórico e socialmente construído deve e precisa ser apropriado por todos.

Inicialmente, destaca-se a importância da problematização e da contextualização de um tema a ser abordado, pois são indispensáveis já que buscam estimular o aluno a pensar de modo crítico para conseguir relacionar a realidade com o conteúdo que está sendo abordado. A partir dessa relação, é mais provável que o aprendizado passe a fazer sentido, gerando um novo significado para o aluno.

É importante que o ensino, na perspectiva do mundo do trabalho, se concentre nesta efetiva contextualização e problematização de cada tema estudado, como ferramenta para trazer significado ao que se aprende, porque, segundo Fazenda (1994, p. 31) “o estudo contextualizado determina uma forma de aprendizagem

dinamizada e integrada com a realidade de cada aluno.”.

Neste caso, para contextualizar é preciso apresentar o conteúdo ao aluno por meio de uma situação problema que converse com uma situação real do cotidiano, de forma que o conteúdo a ser ensinado ganhe significado. Porém, a tarefa de contextualizar e problematizar é complexa pois deve se basear em práticas educativas que considerem o perfil do aluno, bem como o meio no qual ele está inserido.

Nesse sentido, para a pesquisa em questão, a contextualização se dá por meio do conteúdo do jogo, que parte de uma situação-problema. O primeiro passo consiste na observação da realidade para a formulação de hipóteses de solução, considerando os resultados das análises feitas com os dados gerados na pesquisa de campo, antes da concepção do jogo.

Como exemplo de contextualização, temos o Arco de Maguerez, metodologia de problematização proposta em 1960 pelo francês Charles Maguerez e posteriormente adaptada. Essa metodologia propõe o ensino a partir do contexto da realidade social, com ponto de partida e chegada na própria realidade. Ela é composta por cinco etapas, cujos conteúdos e vocabulário devem ser adaptados ao grupo de alunos, conforme ilustrado na figura 3.

Figura 3 - Arco de Maguerez

Fonte: Bordenave e Pereira, 2005

De forma sucinta, a primeira etapa consiste na observação da realidade, na qual os alunos relacionam o contexto no qual estão inseridos com o tema proposto, possibilitando identificar contradições e complexidades. Na segunda etapa, denominada "pontos-chave", os alunos sintetizam o que é relevante, identificando os aspectos centrais para aprofundamento e as variáveis que influenciam os problemas identificados na etapa anterior.

Apontar, formular e relacionar os problemas ao contexto histórico-social geralmente é uma tarefa complexa e dinâmica, pois exige do aluno criticidade e reflexão. A etapa de teorização consiste em uma investigação profunda para desvendar os fundamentos das questões, apoiada por um referencial teórico que as sustenta, favorecendo o avanço intelectual do aluno.

Na quarta etapa, "hipóteses de solução", os alunos elaboram possíveis soluções, com base na integração entre o que foi observado da realidade e o que foi fundamentado teoricamente. Por fim, na última etapa, "aplicação à realidade", os alunos, por meio das hipóteses levantadas, constroem novos conhecimentos com o objetivo de intervir na realidade e transformá-la.

É importante ressaltar a grande valia de conhecer os alunos e o cenário no qual estão inseridos. Quando se fala em contextualização, é fundamental estar a par dos saberes prévios dos alunos, através do que vivem cotidianamente e de suas experiências. A partir daí, é possível problematizar, conduzindo o aluno a um processo que ressignifica seus saberes, construindo interdependências e novos conhecimentos, dentro de um dinâmico e fluido processo de aprendizagem.

Diante do exposto no parágrafo anterior, propôs-se aos alunos uma atividade a ser registrada no Diário de Campo 2. A atividade, detalhada no capítulo que trata da Metodologia, tem como principal objetivo aprofundar-se mais na realidade e nos conhecimentos prévios dos alunos, compreendendo a importância desse aprofundamento para uma efetiva contextualização da realidade.

Nos moldes da formação humana integral, que busca construir a relação entre o aluno e o mundo do trabalho, o trabalho como princípio educativo enfrenta também o desafio de superar a dualidade entre teoria e prática e as barreiras disciplinares, que resultam em “ilhas” epistemológicas mantidas pela compartimentalização das instituições ainda às voltas com as “fatias do saber” (Japiassu, 1976, p. 32-33).

Nesse sentido, Pimenta (2005) pontua que a atividade teórica por si só não leva à transformação da realidade porque não se materializa, e a prática, sem o

embasamento da teoria, não é capaz de falar por si mesma. Teoria e prática são indissociáveis como práxis, a partir de uma inter-relação sistemática. A partir da concepção marxiana de práxis, Marx (2004) pontua que a teoria ilumina a prática e que toda prática precisa ser fundamentada teoricamente.

Já a interdisciplinaridade busca promover a interação entre as disciplinas na resolução de uma questão, combatendo a promoção de um saber fragmentado e isolado do todo. A característica central da interdisciplinaridade consiste em incorporar os resultados de várias disciplinas, tomando de empréstimo esquemas conceituais de análise a fim de integrá-los, após compará-los e julgá-los (Japiassu, 1976, p. 32-33).

Ressaltando a fragilidade da ausência de interdisciplinaridade em um currículo, Morin (2003) alerta para o profundo e grave desencontro entre o saber, separado, fragmentado e compartimentado entre as disciplinas, e os problemas reais, que, por sua vez, são cada vez mais transversais e multidimensionais.

Ainda segundo Morin (2003, p. 14), "todos os problemas particulares só podem ser posicionados e pensados corretamente em seus contextos, e o próprio contexto desses problemas deve ser posicionado, cada vez mais, no contexto planetário."

O que Morin (2003) quer dizer é que há um grande descompasso, pois, enquanto o currículo é retalhado em diversas disciplinas, fragmentando o conhecimento, para transformar de fato a realidade, ainda que de forma sutil e processual, é essencial que os diversos campos do saber se relacionem para fomentar o ensino na EPT, dentro dessa perspectiva de integração.

A atividade de pesquisa no espaço formal de ensino, considerada um princípio pedagógico nos moldes da formação humana e integral, é um ciclo de construção e reconstrução do conhecimento, que possibilita a criticidade e a reflexão por parte dos alunos. Assim, como Freire (2013, p. 303) afirma, "não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino."

Sendo assim, considerando a atualidade, a difusão dos diversos meios de informação e a constante evolução das tecnologias digitais, que facilitam o acesso a informações e outras fontes de conhecimento além do professor, a importância da atividade de pesquisa, exploração e investigação não está no ato de buscar informações em si, mas no processo envolvido, que culmina no desenvolvimento da habilidade investigativa, permitindo ao aluno construir e ressignificar novos conhecimentos.

Na atividade de pesquisa, o aluno trabalha na identificação de um problema, na

elaboração da questão a ser respondida, na busca de fontes, na seleção dos dados relevantes, na interpretação e síntese das informações coletadas e, por fim, na organização e apresentação dos resultados, com o objetivo de encontrar soluções para o problema inicialmente proposto e estabelecer uma correlação entre as informações já conhecidas e as novas adquiridas durante a pesquisa, desenvolvendo pensamento crítico, construtivo, criativo e autônomo.

Considerando o exposto, é fundamental que o ensino nas áreas da Educação Profissional e Tecnológica seja baseado nos princípios da formação humana e integral do aluno, com o trabalho como princípio educativo, a pesquisa como princípio pedagógico e a integração entre as quatro dimensões indissociáveis: trabalho, ciência, cultura e tecnologia.

Acredita-se que a formação do técnico, que atenda aos pressupostos da formação humana e integral, beneficia tanto a ele quanto à sociedade, de forma significativa, pois colabora para o desenvolvimento de seu senso crítico, autonomia, criatividade e domínio de suas tarefas, para além da dimensão tecnicista.

Além disso, a formação integral visa promover a compreensão do ser humano como ser social, compreendendo o processo histórico-social em curso e os processos de exclusão que se alimentam das diferenças entre classes sociais, raças e gêneros, tornando-o capaz de pensar e propor mudanças para a melhoria das condições sociais, mesmo que de forma lenta e gradual, mas sem ser inerte.

Evidencia-se também a relevância de integrar teoria e prática, considerando perspectivas de campos distintos do conhecimento, por meio da interdisciplinaridade, definida como "integração, entendida como a interpenetração de método e conteúdo entre disciplinas dispostas a trabalhar conjuntamente em um determinado objeto de estudo" (Freitas, 1989, p. 105).

É interessante propor aos alunos atividades que envolvam pesquisa, investigação e exploração dos temas, pois, segundo Ramos (2014), alinhadas ao conceito de pesquisa como princípio pedagógico, "são capazes de provocar nos alunos curiosidade e inquietude, proporcionando uma visão ampla do mundo ao seu redor, com informações e saberes, e, portanto, sendo uma produção de conhecimento."

É igualmente necessário assumir o compromisso de que a educação profissional, mesmo no nível médio subsequente, esteja constantemente atrelada a uma educação também intelectual, pois ambas se complementam, assim como os

conhecimentos gerais e específicos, que devem ser continuamente inter-relacionados por meio de diferentes metodologias que visam integrar trabalho, ciência, cultura e tecnologia.

Por fim, nesta pesquisa, propôs-se a aplicação de um jogo que visa oportunizar a contextualização e problematização da realidade da sociedade do século XXI, funcionando como a metodologia principal para a criação do jogo, que aqui é visto como uma ferramenta pedagógica auxiliar. O Capítulo 4 detalhou todo o processo envolvido na criação do jogo.

2.3 A FORMAÇÃO DO TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO NO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CAMPUS SÃO JOÃO DE MERITI

Este subitem teve como objetivo fornecer informações sobre o campus, lócus da pesquisa, e as diretrizes do curso em questão, por meio de uma análise do Plano de Curso e seus objetivos no cenário da pesquisa.

Além disso, foi elaborado um compilado de informações sobre a profissão e as atividades do técnico em Administração, em nível prático. As informações mais específicas e direcionadas contribuíram para a conclusão dos objetivos de pesquisa, fornecendo as bases necessárias para a definição das estratégias de ensino utilizadas na criação do jogo.

O curso Técnico em Administração, lócus desta pesquisa, é oferecido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, localizado na Baixada Fluminense, no município de São João de Meriti, e integra a grande área de conhecimento das Ciências Sociais Aplicadas, dentro do eixo tecnológico de Gestão e Negócios.

Oferecido na modalidade presencial, o curso é disponibilizado em concomitância externa ou subsequente ao Ensino Médio. Com duração de três semestres, totalizando 1026 horas, o curso também inclui 200 horas de estágio curricular supervisionado não obrigatório. Ao todo, são abordadas 23 disciplinas, trabalhadas por meio de atividades práticas e teóricas, com foco na visão empresarial..

O Plano de Curso do curso Técnico em Administração, disponível na página

virtual do campus, tem como propósito formar um egresso capaz de desempenhar a polivalência da profissão de Técnico em Administração. Ele visa proporcionar uma formação que una o desenvolvimento humano, a inserção na realidade social e a profissionalização qualificada, contribuindo assim para a consolidação de políticas públicas para a profissão e para a educação profissional. Isso se dá por meio do conhecimento das ciências sociais aplicadas, das ciências humanas e da área de linguagens, além das técnicas profissionais da área de Gestão e Negócios.

Em conformidade com as diretrizes do curso, o Técnico em Administração do Campus São João de Meriti busca oferecer uma formação transdisciplinar, com embasamento histórico-cultural, que una ensino, extensão, prática profissional e oportunidades de inserção nas atividades de pesquisa.

O objetivo principal do curso é formar profissionais técnicos, em nível médio, capacitados a analisar criticamente e a desenvolver soluções para atender às demandas da sociedade e do campo da Gestão e Negócios. Esses profissionais devem atuar de forma integrada com outras áreas profissionais e do conhecimento, sempre de maneira consciente e responsável. O curso é estruturado por 23 disciplinas, distribuídas ao longo de três semestres, sendo 15 disciplinas teóricas e 8 teóricas e práticas.

Ao analisar os objetivos do Plano de Curso, é possível identificar uma convergência com os pressupostos teóricos da formação humana e integral. Dessa forma, pode-se concluir que o objetivo central desta pesquisa — contribuir para a formação humana e integral dos alunos do curso técnico subsequente em Administração — está alinhado com os propósitos expostos no Plano de Curso. Assim, a pesquisa tem grande potencial para contribuir significativamente para o alcance desses objetivos.

É fundamental, em um primeiro momento, esclarecer de forma prática as atividades desempenhadas por um profissional Técnico em Administração. Compreende-se que, quanto mais informações forem reunidas sobre a profissão e o contexto dos alunos, mais eficaz será a síntese dessas informações na criação de um jogo de mesa que realmente contribua para a formação dos participantes desta pesquisa.

Para isso, recorre-se ao Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT), instituído pelo Ministério da Educação (MEC), que define que o Técnico em Administração realiza operações administrativas, utiliza sistemas de informação,

aplica modelos de gestão, elabora demonstrativos financeiros, relatórios e diversos documentos, além de auxiliar na elaboração de pareceres e laudos. Seu campo de atuação inclui indústrias, comércio, prestadores de serviços e organizações do terceiro setor, com possíveis focos em setores como marketing, recursos humanos, logística, finanças e produção.

Neste contexto, a profissão de Técnico em Administração se configura como essencial para a gestão empresarial ampla, oferecendo apoio nas diversas tarefas administrativas rotineiras das organizações.

O objetivo desta pesquisa não é apenas contribuir para formar um técnico para o mundo corporativo, mas também um cidadão capaz de pensar de maneira crítica, reflexiva e criativa, indo além dos padrões e do senso comum. A proposta é trabalhar com o conceito de trabalho como princípio educativo, assumindo seu caráter formativo, e a pesquisa como princípio pedagógico, entendida como prática de criação. Além disso, busca-se integrar os eixos do trabalho, da ciência, da cultura e da tecnologia, promovendo o crescimento e o amadurecimento dos alunos em todas as áreas de suas vidas.

2.4 A APRENDIZAGEM, O ENSINO E O PROCESSO DE ENSINAGEM

Considerando que a pesquisa buscou explorar metodologias de ensino para a construção de um jogo de mesa que contribuísse para a formação humana dos alunos da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), o presente subitem aborda o processo de aprendizagem, o ensino e o processo de ensinagem.

Os conceitos discutidos serviram como base para a escolha das estratégias mais adequadas na elaboração do jogo, com o intuito de, por meio do ensino e da aprendizagem, alcançar o objetivo de contribuir efetivamente para a formação humana dos alunos, estimulando o despertar de novas ideias, conhecimentos, relações e ressignificações.

É comum, ao consultar bases bibliográficas, encontrar uma grande quantidade de materiais que discutem a relação entre ensino e aprendizagem de forma linear, ou seja, enquanto alguém ensina, outro alguém aprende. O processo de aprendizagem é desenvolvido pelo aluno, enquanto o processo de ensino é desenvolvido pelo professor. Contudo, apesar de se interrelacionarem, são processos distintos.

Pode-se dizer que a aprendizagem é o processo estabelecido pelo aluno com

o conhecimento. No entanto, Anastasiou (2003) faz uma interessante diferenciação entre os verbos "aprender" e "apreender". Apesar de ambos envolverem uma relação entre o sujeito e o conhecimento, "apreender" não é um verbo passivo.

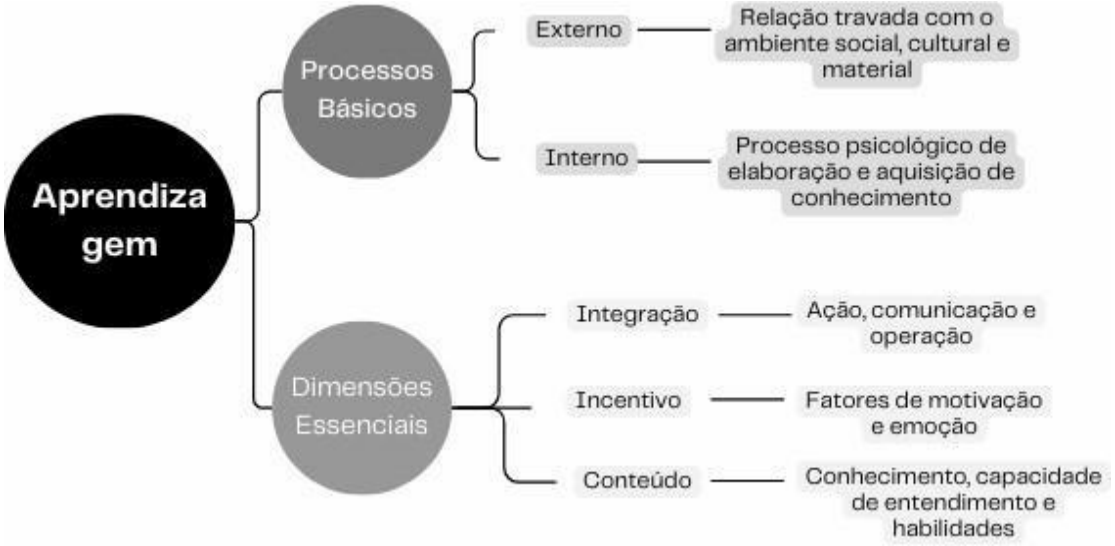
Para "apreender", é necessária ação, no sentido de informar-se e apropriar-se do conhecimento. Já "aprender" possui um significado mais superficial, relacionado ao simples ato de receber a informação, retê-la na memória, sem necessariamente processá-la ou criar novas ideias e/ou relações.

Dessa forma, o objetivo da pesquisa foi desenvolver um jogo de mesa aplicável a qualquer área de formação e contexto, que agregasse novas percepções aos alunos sobre o mundo do trabalho, na perspectiva de que a aprendizagem ocorre ao longo de toda a vida, exigindo do sujeito o saber, o saber-ser e o saber-fazer.

Considerando que o jogo possui objetivos pedagógicos para favorecer algum tipo de aprendizagem, foi necessário compreender os conceitos envolvidos nesse processo. Acredita-se que essa compreensão seja fundamental ao explorar as metodologias que poderiam ser aplicadas na construção e desenvolvimento do jogo.

Nesse sentido, Illeris (2013) aponta que toda aprendizagem, realizada pelo cérebro, é composta por dois processos básicos e três dimensões essenciais, conforme ilustrado na figura 4:

Figura 4 - Processos e Dimensões da Aprendizagem



Fonte: Adaptado de Illeris (2013)

Os processos básicos se dividem em externo e interno. O processo externo se

refere à relação que o aluno estabelece com o ambiente social, cultural e material, enquanto o processo interno está ligado à dimensão psicológica de elaboração e aquisição do conhecimento.

As dimensões essenciais da aprendizagem, segundo Illeris (2013), são: a integração: voltada para a ação, comunicação e operação. Refere-se ao envolvimento ativo do aluno no processo de aprendizagem, à sua interação com os conteúdos e à capacidade de aplicar esses conteúdos em contextos reais, o incentivo: relacionado aos fatores de motivação e emoção. Esta dimensão abrange os aspectos motivacionais que estimulam o aluno a aprender e a se engajar com o conteúdo de forma emocionalmente significativa e o conteúdo: refere-se ao conhecimento, à capacidade de entendimento e às habilidades que envolvem a aquisição de informações e o desenvolvimento das competências necessárias para interpretar e aplicar esse conhecimento.

Dentro da relação de ensino e aprendizagem, que nem sempre acontece de forma simultânea, ocorre o processo de ensinagem. Esse processo engloba tanto o ato de ensinar quanto o de apreender, sendo reconhecidos como práticas complexas materializadas entre quem ensina e quem apreende.

Anastasiou (2003, p. 13) define de forma precisa ao afirmar que "trata-se de uma ação de ensino da qual resulta a aprendizagem do estudante, superando o simples dizer do conteúdo por parte do professor". Nesse contexto, no processo de ensinagem, a relação entre ensino e aprendizagem é simultânea e concomitante, ou seja, o professor ensina e o aluno se apropria do novo conhecimento.

Este processo de ensinagem é considerado dialético, pois se manifesta nas tarefas contínuas de ambos os envolvidos: o professor, que conduz o ensino, e o aluno, que de forma ativa, compreende e se apropria do novo conhecimento.

Nesse contexto, partindo da premissa de que o aluno apreende o conhecimento, espera-se a construção de uma rede de saberes, capaz de integrar múltiplas determinações e interrelações. Nessa rede, o novo conhecimento tem o potencial de ampliar ou ressignificar o ponto de partida, criando uma totalidade dinâmica. Zabala (1998) enfatiza que a chave para todo o ensino está nas interações que se estabelecem entre aluno, professor e os conteúdos de aprendizagem.

Considerando que o "apreender" é a relação que o aluno estabelece com o conhecimento, um processo que é único para cada indivíduo, o nível de envolvimento tanto do aluno quanto do professor no processo de ensinagem se torna crucial. Nesse

contexto, a motivação desempenha um papel central, podendo ser intrínseca ou extrínseca.

Na motivação intrínseca, como o nome sugere, ela está relacionada a um impulso interno do aluno, que não é influenciado diretamente pelo professor. Trata-se de uma paixão ou desejo pessoal que move o aluno em direção à realização de algo. A motivação intrínseca é fundamentada em três características principais: determinação, competência e satisfação em realizar uma tarefa que é significativa e familiar para o aluno, possuindo como subcaracterísticas autonomia e autocontrole (Oliveira, 2005; Knuppe, 2006).

Por outro lado, na motivação extrínseca, o estímulo provém do ambiente externo ao aluno, mas igualmente o motiva a realizar determinada tarefa. Os fatores extrínsecos podem ser de natureza econômica, social, moral ou política, e estão diretamente relacionados às rotinas e ao contexto de vida de cada aluno (Oliveira, 2005; Guimarães, 2004). A motivação extrínseca também se relaciona à influência de recompensas ou à tentativa de evitar punições, conforme discutido por Kalat (2011).

Diante do exposto, o jogo de mesa, enquanto ferramenta pedagógica, atua principalmente na motivação extrínseca através de sua mecânica, oferecendo recompensas e vitórias por meio de pontos adquiridos e objetivos conquistados pelos alunos enquanto jogadores.

No entanto, em relação à motivação intrínseca, o jogo por si só pode não ser capaz de influenciar diretamente esse aspecto. Segundo Kalat (2011), a motivação intrínseca é independente de fatores externos e envolve um impulso pessoal e interno do indivíduo.

Por outro lado, Elliot e Zahn (2008) destacam que as recompensas externas, quando utilizadas para estimular a percepção de competência, podem, de fato, gerar motivação intrínseca.

Isso ocorre porque essas recompensas promovem a percepção do desempenho alcançado pelo aluno no ambiente, fortalecendo sua percepção de competência e, consequentemente, estimulando sua motivação interna.

O verbo "ensinar", que também carrega uma ação, vem do latim insignare, significando marcar com um sinal, instruir, assinalar ou mostrar algo a alguém, estando intimamente ligado à relação que o professor estabelece com o conhecimento.

Refletindo sobre o ato de ensinar, Anastasiou (2003, p.11) alerta para uma concepção comum, mas preocupante: “a ideia de que ensinar é apresentar ou explicar

o conteúdo numa exposição, o que a grande maioria dos docentes procura fazer com a máxima habilidade de que dispõe".

Uma curiosidade interessante é que o modelo de ensino apontado por Anastasiou (2003), que pode tornar o aluno passivo e receptor de informações a partir de aulas puramente expositivas, remonta a um período muito anterior, precisamente ao início da colonização brasileira pelos portugueses.

Naquela época, o processo de ensino se dava por meio de três passos sistemáticos: o conteúdo era transmitido pelo professor, de forma expositiva, por meio de palestras; os alunos manifestavam suas dúvidas; e, por fim, resolviam exercícios para memorizar o conteúdo, visando à posterior avaliação.

Dessa forma, percebe-se que este modelo de ensino ainda persiste em muitas práticas educacionais atuais. Este fato é mais um motivo relevante para repensar as estratégias pedagógicas, para que sejam mais coerentes com as necessidades da sociedade do século XXI.

É necessário levar em consideração o novo contexto educacional, as novas concepções sobre a escola e os estudos contemporâneos sobre a construção do saber, visto que ainda vemos, em muitas aulas, um modelo em que o professor expõe o conteúdo de forma sintética, sem conexão com o contexto histórico e social, enquanto o aluno permanece em uma posição passiva, anotando e memorizando para ser avaliado, sem que se configure um processo real de ensinagem.

Anastasiou (2003) alerta que, quando se ignoram os elementos fundamentais que sustentam o conteúdo transmitido – como a historicidade, os determinantes, os nexos internos e a rede teórica – os conteúdos acabam por se tornar fragmentados e desconectados, prejudicando a compreensão plena do conhecimento pelos alunos.

É importante esclarecer que só a estratégia de ensino adotada não garante resultados positivos, mas sim as intenções que orientam as escolhas dessas estratégias. Aulas expositivas, estudos de casos, jogos pedagógicos, simpósios, entre outras estratégias adotadas para o ensino, podem atender tanto a projetos de cunho liberal, que visam uma conformação social, quanto a projetos de cunho social, que afirmam o compromisso com a transformação social e a ampliação das capacidades do ser humano.

Estes projetos se associam a práticas educativas alinhadas aos interesses da classe trabalhadora, considerando o contexto das dinâmicas sociais que influenciam e determinam a sociedade em geral.

No contexto da pesquisa, a intenção dessa estratégia é contribuir para a formação humana integral dos alunos do curso técnico de Administração do IFRJ - CSJM, considerando o cenário que compõe as dinâmicas sociais contemporâneas.

Santos (1989) pontua que, quando necessário romper com velhas práticas, é preciso também romper com a concepção de conhecimento fundamentada na formulação de leis, em pressupostos de ordem e de estabilidade do mundo, reproduzindo a ideia de que o passado se repete no futuro. Nesse sentido, emerge o desafio de aprimorar o processo de ensino e aprendizagem, a partir de práticas educativas que impliquem pensar o mundo com o compromisso de transformá-lo. O aluno deve ser colocado na posição de coautor da própria aprendizagem.

A frase, embora curta, é rica em significado e afirma que ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção (Freire, 1996). Isso se volta para um tipo de ensino que possibilite e dê ferramentas para o aluno construir seu próprio conhecimento, de forma ativa, autônoma, criativa, reflexiva e crítica.

A educação bancária, em seu cerne, traz a ideia de que o professor deposita informações, enquanto o aluno as recebe sem, de fato, se apropriar do conhecimento transmitido. Nesse sentido, a defesa é em prol de uma formação completa do indivíduo, não apenas focada no intelecto, mas também na vertente emocional e social, enfatizando a importância de uma educação que transforme o indivíduo e a sociedade.

Na obra *Sur l'éducation des enfants (Oeuvres Morales*, Tome I, 1844, p. 38), traduzida para o francês, o filósofo greco-romano Plutarco expressa o seguinte pensamento: "o espírito (a cabeça) não é como uma jarra que se enche. Semelhante às matérias combustíveis, ela tem, antes, necessidade de um alimento que o sacie, que aqueça suas faculdades e anime o espírito para a busca da verdade."

Ao inferir a relação entre esse pensamento e o ato de ensinar, conclui-se que o simples depósito de informações sintéticas, desvinculadas dos elementos que as compõem, não é capaz de estimular a dimensão intelectual do aluno.

Sendo assim, a educação bancária pode incorrer no equívoco de fornecer uma formação fragmentada, que não se entrelaça com os princípios da formação humana e integral. Isso ocorre porque não se propõe a desenvolver as múltiplas dimensões formativas da vida do aluno, visto sempre como ser histórico e social, que se desenvolve ao longo da vida, por meio de diversas interações com a natureza e com

os outros seres humanos.

Ainda em oposição ao ensino bancário, Freire apresenta em suas obras a pedagogia libertadora, que busca incentivar os alunos a pensarem criticamente, a serviço de transformações sociais, econômicas e políticas, com o objetivo de superar os fatalismos e conformismos impostos pelo sistema capitalista vigente.

A tarefa da educação libertadora é, portanto, o compromisso com a conscientização da realidade e, mais do que isso, promover o exercício de pensar na transformação dessa realidade, abrindo espaço para o diálogo, a discussão de dúvidas e os questionamentos oriundos do contexto social de cada aluno.

Nesse sentido, entende-se que “o ensino não é, portanto, um movimento de transmissão que termina quando a coisa que se transmite é recebida, mas o começo do cultivo de uma mente, de forma que o que foi semeado crescerá” (Oakeshott, 1968, p.160).

Sendo assim, a ação de ensinar, como prática social, não se reduz à mera transmissão de informações, mas tem uma “função essencial de socialização criadora e recriadora de conhecimento e cultura” (Rios, 2002, p.34), no sentido de levar o aluno a questionar o contexto no qual está inserido, a se preparar para o trabalho intelectual, a pensar a sociedade, o mundo do trabalho, a entender o que está por trás daquilo que nos é aparente, a refletir e a criticar. Organizar a situação de aprendizagem, colocando o aluno frente a frente com o objeto de estudo, a fim de estabelecer uma relação de conhecimento entre eles, está profundamente conectado com a prática de pensar, refletir e questionar.

Assim, essas práticas que ocorrem no espaço de ensino e promovem uma dupla relação — em que o processo de ensino e aprendizagem acontece tanto do professor para o aluno quanto do aluno para o professor — são fundamentadas na capacidade de dialogicidade entre as partes envolvidas.

Como Freire e Shor (1987, p. 122-123) já consideravam, o próprio diálogo é inerente à natureza humana durante toda sua existência, sendo “parte de nosso progresso histórico no caminho para nos tornarmos seres humanos”. No mundo contemporâneo, ganha relevância tanto para o ensino quanto para a aprendizagem o reconhecimento da pesquisa como parte mediadora e fundamental do processo.

Sendo assim, pesquisa e ensino se tornam partes indissociáveis porque vão contra a dimensão do ensino fragmentado, que nem sempre é capaz de prover autonomia para que se produza seu próprio saber. A *Humboldt Universität*, criada por

Humboldt em 1810, concretizou o desenvolvimento de um modelo educacional que reconhecesse a importância de uma relação mais entrelaçada entre pesquisa e ensino, o que inspirou diversas instituições de ensino pelo mundo.

Um aspecto importante em relação às novas práticas educativas é a defesa de um enfoque construtivista, que coloca o aluno no centro da aprendizagem. No entanto, esse enfoque muitas vezes se reduz a uma dimensão exclusivamente pragmática e tecnicista, aligeirando a formação do aluno e resumindo-a apenas ao 'saber fazer'.

O enfoque construtivista, também estudado por Piaget (1968), dentro da perspectiva de formação humana e integral, se relaciona intimamente com a ideia de proporcionar ferramentas para que o aluno construa sua autonomia e conhecimentos, desenvolvendo potencialidades e habilidades que o permitam ir além de competências voltadas para a atuação técnica, agregando valores às suas diversas dimensões formativas.

Consideradas as complexidades do cenário contemporâneo, que está em constante e rápido processo de transformação, a difusão dos avanços tecnológicos e uma desigualdade social cada vez mais latente, torna-se cada vez mais imprescindível que a prática de ensinar atue em meio às contradições, estando inegociavelmente alinhada a um compromisso complexo, porém necessário, de transformação social. Isso implica integrar o ser humano à sociedade, proporcionando autonomia e criticidade, a partir de uma “visão relacional, flexível, que tenha mobilidade e complexidade, evitando apropriações estáticas e possibilitando a dinâmica das revisões teóricas e paradigmáticas” (Nörnberg; Forster, 2016, p. 197).

Nessa perspectiva, considerando o fato de que o ensino precisa se desenvolver no sentido de transpor as rígidas fronteiras pedagógicas e, por isso, se constitui como um árduo e complexo desafio, busca-se que o ensino tenha como principal objetivo a socialização dos conhecimentos, a partir de uma construção coletiva. Isso ampliará as qualidades, competências e habilidades dos alunos, por meio de um significativo processo de ensinagem, de forma que o conteúdo apreendido consiga transformar o aluno e agregar valor ao seu viver em sociedade.

2.5 O JOGO NO CONTEXTO DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM

O objetivo deste subitem é apresentar discussões que gerem informações relevantes para justificar a escolha de desenvolver um jogo como ferramenta

pedagógica. Sendo assim, o subitem traz ideias e conceitos pertinentes sobre a ação de jogar e sobre o jogo pedagógico, que vai além do objetivo de divertimento, se posicionando dentro de um contexto de ensino e aprendizagem.

Pode-se considerar que o ato de jogar é algo natural na sociedade, especialmente na infância, embora seja mais ou menos presente no cotidiano de cada indivíduo. No entanto, para a pesquisa, busca-se abordar o jogo e suas questões como ferramenta educativa para o ensino e aprendizagem, considerando sua dimensão lúdica.

Definir o conceito de jogo a partir de uma única perspectiva é uma tarefa complexa, pois, historicamente, diversos conceitos foram formulados sobre o que é o jogo e o que constitui o ato de jogar. Contudo, a pesquisa busca abranger os conceitos que posicionam o jogo para além de mero entretenimento e diversão, adentrando o campo do ensino e da cultura, a partir da ludicidade presente no ato de jogar. Muitas definições do jogo o relacionam com as vertentes biológicas do ser humano, sem considerar o que, de fato, o jogo é e o que a ação de jogar representa para o jogador.

No entanto, Johan Huizinga (2001) traz a perspectiva do jogo que mais interessa a esta pesquisa, integrando o conceito de jogo e cultura, considerando seu caráter lúdico e acreditando que é no jogo, e por meio dele, que a civilização surge e se desenvolve. Assim, Huizinga (2001, p. 16) define o jogo como: “uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”.

De acordo com Huizinga (2001), o jogo antecede a própria cultura, constituindo-se como um meio para o surgimento da civilização. Além disso, ele propõe que o jogo não é uma atividade exclusivamente humana, alertando que até os animais jogam, compartilhando elementos essenciais comuns aos jogos humanos. Além disso, o jogo é uma atividade voluntária, sendo sinônimo de liberdade.

Kishimoto (2011) pontua que foi durante o Renascimento, movimento inspirado nos valores da Antiguidade Clássica, que os princípios de moral, ética, história e geografia começaram a ser abordados por meio dos jogos, em um período denominado 'compulsão lúdica', transformando-os em instrumentos de educação para o ensino de conteúdos.

Um ponto importante a ser destacado é que, ao optar por utilizar jogos no contexto do ensino, é fundamental saber onde se quer chegar e qual resultado se pretende alcançar. Rau (2007) alerta que é necessário compreender como os

diferentes recursos pedagógicos podem ser alinhados à orientação metodológica do trabalho.

Acerca da dimensão lúdica no ato de jogar, as pesquisas de Piaget (1968) focam no aspecto cognitivo do indivíduo, abordando os aspectos intelectual e social do desenvolvimento humano. Ele defende o lúdico como uma forma de desenvolver habilidades cognitivas e intelectuais, permitindo que o aluno alcance melhores resultados por meio de uma participação ativa, imersão e 'faz-de-conta', o que eleva os níveis de motivação. Oliveira (2006, p. 3) ainda aponta que, segundo Vygotsky, “o sujeito é interativo e, por isso, dá tanta importância à fala, estabelecendo uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem”.

Já Huizinga (2001, p. 39) acredita que “a essência do lúdico está contida na frase ‘há alguma coisa em jogo’. Porém, esse ‘alguma coisa’ não se refere ao resultado material do jogo, nem ao simples fato de a bola estar no buraco, mas ao fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho”.

Rosa Neto (1992) acredita que, se o ensino for lúdico e, ao mesmo tempo, desafiador, a aprendizagem se estende para além da sala de aula e da escola, integrando-se ao cotidiano e até mesmo às férias, em um ritmo crescente que é muito mais rico do que simplesmente memorizar informações para ser avaliado em uma prova.

Nesse sentido, o jogo, por ser um movimento dinâmico, possui um valor educacional intrínseco. Jogar educa, assim como viver também educa (Leif; Brunelle *apud* Passerino, 1998).

Quando utilizado como ferramenta de auxílio no processo de ensino e aprendizagem, o jogo precisa, necessariamente, proporcionar situações-problema desafiadoras que despertem o interesse dos alunos.

No entanto, é importante esclarecer que o desafio proposto pelo jogo deve ter uma complexidade proporcional, compatível com o nível dos alunos da turma. Se o desafio for excessivamente complexo, os alunos podem perder a motivação para continuar, gerando sensações de incapacidade e frustração. O oposto também é verdadeiro: se o desafio for trivial e de rápida resolução, a motivação dos alunos estará em risco.

Dessa forma, torna-se evidente a necessidade de investigar os conhecimentos prévios dos alunos e a realidade em que estão inseridos, a fim de aumentar as chances de criar um jogo compatível com o público, sem reduzir os níveis de

motivação. Para isso, nesta pesquisa, optou-se por realizar a investigação por meio de um Diário de Campo, que é detalhado no capítulo sobre a metodologia.

Os jogos de tabuleiro ganharam um novo aspecto no século XIX, com a Revolução Industrial, quando começaram a ser produzidos e adaptados para serem jogados pelas famílias. No entanto, os jogos de tabuleiro já eram utilizados pela humanidade em seus primórdios, como exemplificado pelo Mancala, um jogo de origem africana, com registros que datam de 1300 anos atrás. Acredita-se, ainda, que possam ter existido jogos mais antigos, cujos registros foram perdidos devido às condições da época e ao grande lapso temporal.

Após a Segunda Guerra Mundial, e sob forte influência da pauta dos Direitos Humanos, surgiram os jogos de tabuleiro cooperativos. Os jogos de tabuleiro cooperativos são dinâmicos e possuem regras, mas seu diferencial está no fato de que visam à cooperação e à ajuda mútua, promovendo o trabalho em equipe para construir comunidades.

Nesse sentido, os jogos cooperativos contrastam com a postura individualista, comum na sociedade moderna, e com a competição excessiva, que muitas vezes desconsidera os valores sociais e morais. Eles incentivam que os jogadores conciliem forças, compartilhem recursos, habilidades e informações para superar desafios e resolver problemas em conjunto.

Orlick (1989) explica que, nos jogos cooperativos, todos se ajudam e todos ganham ou todos perdem, pois esses jogos são capazes de dominar o sentimento de medo e derrota, reforçando a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor.

É importante destacar que tanto as características competitivas quanto as cooperativas foram herdadas de um contexto histórico, social e cultural específicos, o que significa que, assim como foram adquiridas ao longo da história, também podem ser modificadas e ressignificadas.

Com o objetivo de estimular uma sociedade mais solidária e fraterna, o jogo cooperativo, entendido aqui como um trabalho coletivo – onde todos colaboram em prol de um mesmo objetivo – pode cultivar valores que promovem essa solidariedade. Pistrak (2009) destaca que o trabalho coletivo carrega a essência da escola socialista, ao mesmo tempo em que se opõe às práticas individualistas predominantes nas pedagogias liberais.

Diante do exposto, é importante que o ensino, por meio do jogo, valorize o

aspecto cooperativo, o respeito, a amizade e o trabalho em equipe. Para isso, nesta pesquisa, optou-se por desenvolver um jogo de mesa dentro da dinâmica de um jogo cooperativo.

Prensky (2012) ressalta que é possível unir as qualidades estimulantes dos jogos com o conteúdo educacional, visto que o jogo, como atividade voluntária, é uma ação na qual os alunos participam porque desejam. Além disso, o jogo apresenta uma grande variedade de formas e combina métodos de aprendizagem adequados para diferentes conteúdos.

Portanto, o jogo pedagógico funciona como uma forma de aprendizagem implícita, na qual os alunos aprendem enquanto jogam, podendo ser combinado com reflexões ou outras formas de aprendizagem, quando necessário.

Já em relação a aspectos que fundamentam e condicionam a dinâmica de aplicação dos jogos, Antunes (2013) pontua quatro elementos primordiais, a saber: a capacidade de que o jogo se constitua em um impulso de autoestima do aluno; as condições psicológicas favoráveis: trabalhar o ânimo e o entusiasmo; as condições ambientais: se relacionam com organização do espaço físico e higiene e os fundamentos técnicos: ideia de que todo jogo tem início, meio e fim.

Prensky (2012) também destaca a importância do fator motivação, explicando que os aprendizes não são mais como eram décadas atrás, e que o sistema educacional frequentemente não consegue ser motivador. Prensky também afirma que a motivação é crucial porque aprender é um processo trabalhoso e desafiador. Nesse contexto, o jogo a ser desenvolvido pode atuar como facilitador da aprendizagem, estimulando a motivação do aluno durante o ato de jogar.

Para concluir este subitem, é relevante refletir sobre uma importante tarefa proposta por Arroyo (1991, p. 215), que é “pensar sobre como encontrar elementos materiais da formação humana nos contextos em que vivemos, e não apenas no modo deformador do trabalho sob o capital”.

Nesse sentido, o jogo, quando planejado com cuidado, não deve se limitar a entreter, mas também buscar explorar outras dimensões formativas do aluno, como ética, moral, afetividade, cooperatividade, criatividade e reflexão. Isso caminha em direção ao significado da formação humana e integral, proporcionando aos alunos novas ideias, perspectivas e pontos de vista.

2.5.1 O jogo e a vertente psicológica

Considerando que o RPG é um estilo de jogo no qual os jogadores interpretam personagens que influenciam diretamente a construção da narrativa, este subitem busca explorar discussões sobre o jogo sob a ótica da psicologia histórico-cultural.

Esta pesquisa não tem a intenção de esgotar as diversas abordagens teóricas sobre o jogo e a psicologia, mas de iluminar essa perspectiva histórica e cultural para a construção do referencial teórico, que é o foco deste trabalho.

Para Leontiev (2004), o conceito de homem como ser social é a premissa central da psicologia histórico-cultural. Nesse contexto, o desenvolvimento do indivíduo é orientado pelo movimento do trabalho, entendido como uma atividade humana produtiva que também estabelece o elo entre o homem e a natureza.

Elkonin (2009), fundamentado na teoria marxista e no materialismo histórico-dialético, propõe uma teoria geral sobre o jogo, também sustentada pelas discussões de Vygotsky (1991). Ele destaca a dimensão do 'jogo protagonizado' como um jogo social e cooperativo, defendendo que o progresso do indivíduo não é linear, mas ocorre em ciclos que constroem e reconstroem diferentes momentos da vida.

A partir da relação entre o jogo criado e a teoria de Vygotsky (1991), pode-se entender que as decisões tomadas pelos personagens dos alunos durante o jogo provavelmente seriam diferentes se jogassem o mesmo jogo em outro momento de suas vidas. Isso se deve ao caráter cíclico e sinuoso do progresso individual, que se constrói e se reconstrói em diferentes fases da vida, alterando a forma de pensar e agir.

Elkonin (2009) ainda ressalta a importância do contexto histórico do jogo protagonizado, no qual a criança reproduz o mundo real em suas brincadeiras, considerado por ele como uma forma evoluída de atividade lúdica:

> (...) pode-se formular a tese mais importante para a teoria do Jogo Protagonizado: esse jogo nasce no decorrer do desenvolvimento histórico da sociedade como resultado da mudança de lugar da criança no sistema de relações sociais. Por conseguinte, é de origem e natureza sociais. (Elkonin, 2009, p. 80)

Já a teoria de Groos considera o jogo uma espécie de pré-exercício dos instintos herdados, transformando-se em um elo entre a biologia e a psicologia. Nesse sentido, o jogo possui duas dimensões: uma vertente biológica, que se manifesta por meio de uma ação espontânea e natural, e uma psicológica, que se faz presente por

meio de uma ação prazerosa, livre e voluntária (Brougère, 1993).

A teoria do exercício prévio de Groos também é reconhecida, mas de forma ponderada, por K. Buhler, que a compreende como uma fase de desenvolvimento na qual o indivíduo se submete ao exemplo das pessoas com as quais convive, funcionando também como preparação para a vida real. Segundo Buhler, “o jogo proporciona um exercício continuado e ainda necessário para as aptidões imaturas e instáveis ou, melhor dizendo, constitui em si esses exercícios” (Buhler *apud* Elkonin, 1998, p.94).

Nesse sentido, é possível relacionar as teorias que estudam o jogo protagonizado e sua vertente psicológica com o próprio RPG desenvolvido, a partir da ideia de que o jogo busca simular um ambiente de trabalho permeado por seus contextos e entraves (vida séria), no qual o personagem, trabalhador, é o próprio jogador que deve atuar em meio a esse cenário, tomando decisões e propondo soluções.

No entanto, em uma breve pesquisa na literatura recente acerca do jogo protagonizado e sua aplicação prática, conforme exposto por Lima, Akuri e Valiengo (2018), é mencionada uma lacuna que diz respeito à aplicação do jogo protagonizado na sala de aula, trazendo-o para a prática cotidiana. Conforme Kosloski (2022): “Em muitas pesquisas, evidenciou-se a falta de alinhamento do conhecimento teórico sobre o brincar à prática pedagógica e a uma falta de alinhamento do conhecimento teórico sobre o brincar à prática pedagógica”.

Assim, a pesquisa também buscou considerar a perspectiva histórica e cultural do jogo, para que o RPG criado pudesse ser uma experiência rica de sentidos e novas percepções, ampliando o conhecimento e abordando a atividade humana, o trabalho e as relações entre os homens, dentro de uma dimensão ainda mais ampla, que é a do mundo do trabalho e da formação humana e integral.

3 METODOLOGIA

Para o trabalho de pesquisa, optou-se por realizar uma pesquisa qualitativa quanto à abordagem. De acordo com Minayo (2004), esse tipo de método qualitativo se caracteriza pela empiria e pela sistematização progressiva do conhecimento, sinalizando a possibilidade de construção de novas abordagens, revisão e criação de novos conceitos e categorias, agregando informações relevantes à pesquisa.

Já em relação aos objetivos, a pesquisa foi de cunho exploratório, porque, de acordo com Gil (2017), as pesquisas exploratórias 'têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses', além de terem seu planejamento mais flexível.

Em relação à natureza, a pesquisa foi do tipo aplicada. Conforme Tumelero (2019), a pesquisa buscou soluções para problemas frequentes, direcionados a problemas práticos. No que se refere aos procedimentos, a pesquisa foi desenhada a partir de levantamentos bibliográficos e estudo de caso relevantes ao tema.

A pesquisa foi realizada no campus de São João de Meriti do IFRJ, escolha facilitada pelo fato de a pesquisadora possuir contato com o professor que lá leciona e que se disponibilizou a colaborar para o progresso da pesquisa. No entanto, considerando que o objetivo era verificar se o jogo desenvolvido atenderia às necessidades do ensino técnico em geral, qualquer turma da EPT estaria apta a participar da pesquisa.

Em relação ao campus e ao local da pesquisa, curiosamente, o município de São João de Meriti já foi conhecido como o 'Formigueiro das Américas'. Segundo os dados do Censo 2022, a região ficou entre os dez municípios mais densamente povoados de todo o país. A grande quantidade de pessoas acaba por impactar significativamente a pauta da educação, da saúde e do transporte, além da infraestrutura e do investimento, que busca vantagens competitivas para aliar desenvolvimento humano e econômico à região. A instalação de um IFRJ na oferta de educação pública e de qualidade no município de São João de Meriti pode ser considerada como um marco na educação da região, devido, principalmente, à grande demanda de jovens meritienses que precisam de graduação e qualificação profissionalizante oferecida pela instituição. Através de uma audiência pública, a população presente participou do planejamento do IFRJ na cidade, opinando sobre

quais cursos gostariam que fossem ofertados no município.

Os participantes da pesquisa foram os alunos que estavam no terceiro período do curso técnico subsequente de Administração, do primeiro semestre do ano de 2024. A turma compreendeu, em média, quinze alunos. Foram realizadas três visitas, todas em momentos previamente acordados com o professor da disciplina, sendo a primeira e a segunda para o preenchimento do diário de campo e a terceira para aplicação e avaliação do produto. Posteriormente, o mesmo foi avaliado por meio de um questionário.

O diário de campo buscou reunir percepções quanto ao público participante e ao cenário investigativo em questão, com a intenção de gerar o maior número de dados possível sobre a realidade em que a turma de Administração do curso técnico subsequente estava inserida, para a elaboração do produto educacional. Objetivou-se aproximar ao máximo o jogo das necessidades de ensino e aprendizagem, de forma que a construção de sua estrutura levasse em consideração o problema de pesquisa definido neste trabalho.

Posteriormente, foi aplicado um questionário com perguntas semi-estruturadas, abertas e fechadas, que foram de extrema importância para a pesquisa, no sentido de gerar e analisar dados, buscando responder ao problema central da pesquisa. O jogo e o questionário foram aplicados a nove alunos presentes em sala de aula, no segundo semestre de 2024.

3.1 OS INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

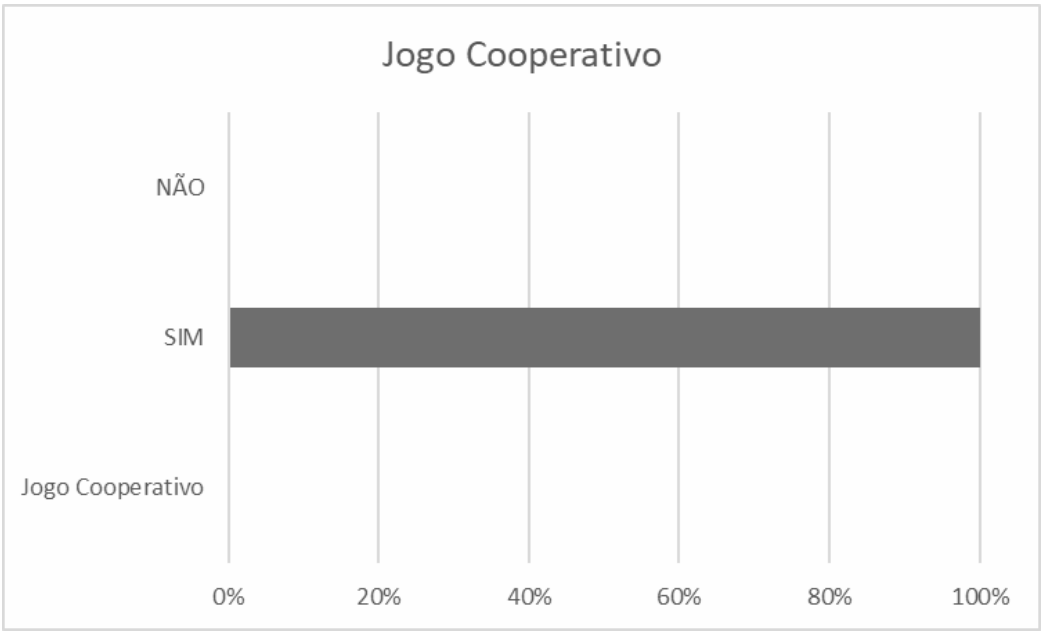
Para a confecção do produto educacional e para sua posterior avaliação, foram definidos como instrumentos de coleta de dados o diário de campo e o questionário. O diário de campo, dividido em dois encontros e aplicado antes da confecção do jogo, ficou voltado para a geração de informações que subsidiaram toda a criação do jogo; já o questionário, aplicado em um terceiro encontro, posterior à aplicação do jogo, buscou avaliar o produto educacional criado, gerando os dados que foram efetivamente analisados através da análise de conteúdo.

O primeiro encontro para o preenchimento do diário de campo teve por objetivo conhecer os alunos que integravam a turma através de um bate-papo informal. Houve

uma apresentação da pesquisadora e dos alunos, momento em que se explicou um pouco mais sobre o produto educacional e também uma breve conversa sobre jogos, com o objetivo de analisar a aceitação de um jogo de mesa cooperativo como recurso pedagógico.

A turma foi consultada sobre o jogo de caráter cooperativo, momento em que foi melhor elucidado o que seria exatamente o jogo com dinâmica cooperativa, posto que os jogos de caráter competitivo eram os mais conhecidos no cotidiano do grupo. O gráfico 1 mostra que, após explicação sobre a dinâmica cooperativa, foi unânime entre a turma a sua aceitação.

Gráfico 1 - Consulta acerca da aceitação de jogo cooperativo



Fonte: Elaborado pela autora, 2024

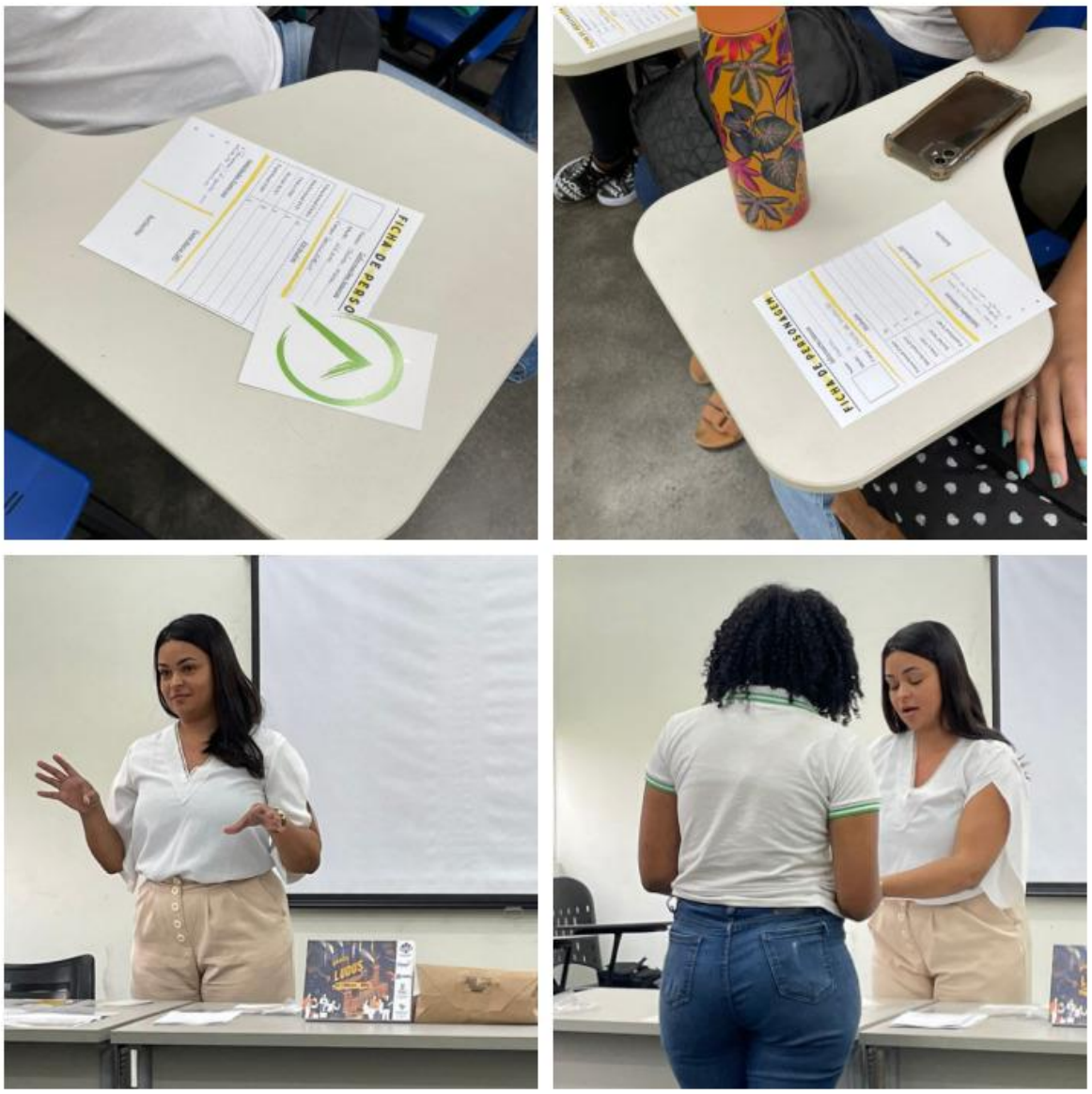
O segundo encontro (Figura 5) buscou aprofundar um pouco mais na realidade e nos conhecimentos prévios dos alunos. A turma foi dividida em duplas e/ou trios para debater ideias e assuntos relacionados ao mundo do trabalho e à formação humana. A partir da discussão entre os membros da dupla e/ou trio, foi elaborado um breve e objetivo texto sobre essas ideias, que, posteriormente, se transformaram nos temas abordados pelo jogo. O objetivo desta dinâmica foi validar esses temas para a concepção do conteúdo do jogo.

Figura 5 - Alunos do Curso Técnico em Administração durante a dinâmica proposta

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

O terceiro e último encontro (Figura 6) foi reservado à aplicação do jogo em si e sua posterior avaliação. O encontro contou com nove alunos presentes em aula, e todos optaram por participar da atividade. Logo após a finalização da partida, foi aplicado um questionário avaliativo (apêndice A), elaborado por meio do Google Forms. Nesse sentido, a última visita visou aplicar o produto educacional gerado, e o questionário, por sua vez, buscou gerar dados que possibilitaram avaliar o objetivo do produto educacional.

Figura 6 - Alunos jogando RPG de mesa



Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Sendo assim, os encontros relativos ao diário de campo, divididos em dois encontros devido ao tempo das outras atividades da disciplina, buscaram gerar informações para que o produto pudesse ser desenvolvido com maior possibilidade de atender às necessidades dos alunos do ensino técnico.

Evidente que se reconhece que, mesmo o produto sendo feito para ser utilizado por qualquer área de formação em nível técnico profissionalizante, ainda assim, entende-se que, ao buscar compreender e mapear as necessidades de um grupo de alunos, aqui representados por alunos do curso técnico subsequente em Administração, isso demonstra também um maior cuidado com a qualidade do produto educacional.

Em resumo, o diário de campo ficou dividido em dois momentos iniciais: o primeiro buscou realizar o contato prévio com a turma, conhecê-los e fazer um levantamento sobre a aceitação da proposta de jogo de mesa cooperativo como recurso pedagógico, e o segundo momento teve como objetivo apresentar a proposta do jogo e validar os temas a serem explorados dentro do jogo.

Por fim, após a concepção do jogo, aconteceu o terceiro momento, que foi sua aplicação e avaliação. Posteriormente, no capítulo que trata do desenvolvimento do produto educacional, os momentos que envolveram a criação do produto educacional serão melhor detalhados em sua totalidade.

Em relação aos aspectos éticos que permeiam toda e qualquer pesquisa, é importante esclarecer que o presente trabalho foi devidamente submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do IFRJ, por meio da Plataforma Brasil, tendo obtido status de aprovado na análise ética, sob nº CAAE 77733523.8.0000.5268.

3.2 ETAPAS DA PESQUISA

O escopo deste subitem é explicitar por quais fases a pesquisa percorreu, dentro de um processo sistematizado. Para melhor visualização, o quadro 2 apresenta as etapas que fizeram parte da pesquisa:

Quadro 2 - Etapas da Pesquisa

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A partir do exposto, tem-se que, em uma primeira etapa (Escolha do Tema), foi realizada a escolha do tema que norteou a pesquisa. Optou-se por um tema que abrangesse a Educação Profissional e Tecnológica (EPT) de maneira geral, de forma a ser pertinente à área.

Em seguida, a segunda etapa (Levantamento Bibliográfico) teve como objetivo identificar e coletar publicações sobre o tema. Foi realizada uma revisão de literatura para explorar o estado da arte, por meio de um mapeamento de produções acadêmicas existentes sobre o uso de jogos enquanto recurso pedagógico. Nessa etapa, também houve a exploração e discussão de diversos conceitos e teorias que abordam o processo de ensino e aprendizagem, a formação humana integral, o

sentido do trabalho, além de uma análise geral sobre jogos no contexto educacional.

A terceira etapa da pesquisa (Justificativa) foi voltada para a definição da justificativa, com o intuito de fundamentar as motivações para a realização deste trabalho.

A quarta etapa (Formulação do Problema) foi dedicada à caracterização do problema, que surgiu a partir de um cenário e de uma pergunta. Nessa fase, o trabalho se concentrou em aprofundar o tema escolhido e buscar respostas para a questão norteadora.

A quinta etapa (Determinação dos Objetivos) foi focada na definição dos objetivos que guiaram o trabalho, estabelecendo metas e objetivos do estudo de forma clara e concisa.

Dando prosseguimento, a sexta etapa (Metodologia) tratou da definição de um procedimento de pesquisa adaptado aos objetivos traçados na etapa anterior.

Na sétima etapa (Desenvolvimento do Produto Educacional), foram detalhadas as etapas que compuseram o desenvolvimento do produto educacional, especificamente o jogo de mesa. Esta etapa contou com as informações de pré-produção, envolvendo a prototipagem, o desenvolvimento e a aplicação do jogo.

A oitava etapa (Coleta de Dados) foi voltada para a geração de dados úteis com o intuito de responder à questão norteadora da pesquisa.

A nona etapa (Análise e Discussão dos Resultados) envolveu o estudo dos dados obtidos, que foram organizados, analisados e discutidos a partir de uma análise de conteúdo, seguindo as cinco etapas propostas por Moraes (1999).

Na sequência, a décima etapa (Conclusão e Considerações Finais) tratou das conclusões obtidas com a análise dos dados e das considerações finais para o fechamento do trabalho de pesquisa.

Por fim, a última etapa (Redação e Apresentação da Dissertação) abordou os ajustes finais na redação do trabalho, incluindo revisão ortográfica e gramatical, auxiliada por sistema de inteligência artificial, ChatGPT[5], e de formatação, culminando na apresentação e defesa em data pré-determinada para a banca avaliadora, conforme os moldes previstos no programa do ProfEPT.

[5] O ChatGPT, sigla para "*Generative Pre-Trained Transformer*", é um modelo de linguagem generativo treinado em um conjunto de dados massivo de texto e código.

4 A ELABORAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O presente capítulo — a elaboração de um produto educacional — procurou explicitar tudo o que se relaciona à construção do jogo e sua prototipagem. Assim, o capítulo teve o objetivo de descrever o produto educacional, buscando apresentar de maneira clara o que ele procurou abordar, incluindo seus objetivos e, principalmente, sua intencionalidade pedagógica, compreendendo que definir a intencionalidade pedagógica é uma etapa fundamental para ressignificar e redefinir conteúdos e conceitos.

4.1 O RPG DE MESA

Como produto educacional gerado a partir do desenvolvimento desta pesquisa, buscou-se criar um jogo pedagógico, enquanto recurso didático, que pudesse abranger algumas das discussões propostas ao longo da pesquisa: o aspecto de jogo cooperativo e a problematização dos temas relacionados ao mundo do trabalho.

Na etapa de levantamento bibliográfico, mais especificamente no subitem que tratou dos jogos no contexto pedagógico e que embasou a redação do referencial teórico, optou-se por desenvolver um modelo de RPG de mesa adaptado, que aborda a dinâmica de jogo cooperativo dentro de uma motivação básica apontada por Carvalho (2021): usar os jogos como coadjuvantes de um planejamento lúdico mais abrangente, trazendo a possibilidade de problematizar um tema ou assunto escolhido.

O RPG criado buscou trabalhar temas do mundo do trabalho dentro de uma metodologia de problematização, de forma que o conteúdo deste jogo não estivesse vinculado diretamente a alguma disciplina, permitindo que fosse útil e necessário a toda e qualquer área da Educação Profissional e Tecnológica, quiçá se estendendo também a outras modalidades educacionais.

O modelo de RPG também foi escolhido por possibilitar mais facilmente a inserção de uma metodologia de problematização em sua dinâmica, além de buscar incentivar seu uso dentro da EPT, devido à escassez de produtos educacionais que desenvolveram RPG, o que pôde ser constatado no estudo do estado da arte.

Para melhor conceituação, Vasques (2008) explica que o RPG, jogo de

interpretação de papéis, criado por Gary Gygax e Dave Arneson, surgiu na década de 1970. A ideia principal era remodelar os famosos jogos de estratégia conhecidos como war games, adicionando mais interações e ações nascidas da imaginação do próprio jogador durante as partidas.

Quando se fala do potencial de aprendizagem oferecido pela experiência de um jogo de RPG, Clarke et al. (2017) chamam a atenção para o sentido colaborativo, motivador e autêntico como fatores que contribuem de forma bastante positiva para o contexto de aprendizagem. Ainda sobre o sentido colaborativo, Soler (2003) destaca que esses jogos cooperativos disseminam valores de cooperação, aceitação e ajuda entre os membros de uma equipe, que se reúnem para alcançar um objetivo final.

Considerando o jogo de RPG dentro de um olhar pedagógico, Ferreira-Costa et al. (2007) acreditam que a estrutura colaborativa pode proporcionar um ensino mais atrativo e motivador devido ao seu caráter lúdico, além de estimular fatores como criatividade, raciocínio lógico, abstração, resolução de problemas, cooperação, diminuição da timidez e interdisciplinaridade.

A escolha por um jogo de RPG de mesa em detrimento ao RPG digital foi guiada pela compreensão de que o jogo de mesa contribui para a criação de um ambiente de maior interação interpessoal, comunicação, trabalho em equipe, inclusão e para o desenvolvimento de características positivas e desejáveis na vida em sociedade, além de ser a forma de RPG mais tradicional, requerendo poucos recursos materiais.

No entanto, embora não seja absolutamente necessário nada além de um par de dados, folhas de papel e lápis para uma sessão tradicional de RPG, optou-se por desenvolver, neste jogo, um tabuleiro-cenário, buscando uma melhor imersão dos jogadores nos personagens e na narrativa do jogo.

Embora haja uma grande gama de jogos digitais, usualmente definidos como games, Battistella e Gresse von Wangenheim (2016) apontam para uma tendência na adoção de jogos físicos na educação, entendendo que muitos dos jogos pedagógicos são criados pelos próprios professores, que possuem seus recursos e tempo bastante limitados.

O produto educacional desenvolvido buscou considerar os elementos concretos que permeiam um cenário real e seus desafios, convidando os alunos a transformar as situações apresentadas, todas relacionadas ao mundo do trabalho e suas vertentes. Utilizou-se como metodologia para a elaboração do conteúdo a problematização, a partir da representação de um cenário real no qual os

trabalhadores estão inseridos, relacionando-o às bases conceituais da EPT, mais especificamente ao conceito do mundo do trabalho e da formação humana integral.

Com o objetivo de atender a amplas perspectivas, o tema escolhido para nortear a narrativa do RPG foi a formação humana integral e o mundo do trabalho, sendo pertinente a todas as áreas do ensino técnico, com o intuito de garantir sua reusabilidade nos mais diversos contextos que permeiam a EPT.

Figura 7 - Capa da caixa do RPG de mesa

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

4.2 ETAPAS DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO RPG

Este tópico trata mais especificamente do processo de elaboração e construção do jogo na prática, compreendendo suas etapas e a forma como o jogo aborda os conceitos da EPT em sua dinâmica. Para melhor compreensão, o esquema visual representado pela figura 8 sintetiza o passo a passo organizado da construção deste jogo desde o início, descrito detalhadamente nos respectivos subitens.

Figura 8 - Etapas de construção do jogo de RPG de mesa

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

4.2.1 Definindo o objetivo pedagógico

Primeiramente, é importante esclarecer os dois principais objetivos que balizaram a definição do tema. Um deles teve como base a ideia de construir um jogo que atendesse ao ensino técnico profissionalizante de forma geral. Para isso, pensou-se em um jogo no qual o conteúdo não estivesse necessariamente atrelado a algum conteúdo específico de alguma disciplina, embora seja possível e válida a adaptação para atender a outros objetivos pedagógicos.

Para explicar o outro objetivo, retoma-se aqui o capítulo que apresentou todo o problema de pesquisa que guiou o trabalho, no qual foi possível constatar as lacunas existentes quando se fala na materialização de uma efetiva formação humana e integral para os alunos da EPT. Foram, inclusive, discutidas, ainda que de forma breve, as possíveis causas que resultam nessas lacunas e sua urgência na busca por reduzi-las ou saná-las.

Nesse sentido, considerando o problema de pesquisa, Bazzo, Pereira e Bazzo (2016) acreditam que a função da EPT é auxiliar o aluno a compreender o mundo, a

sociedade e os indivíduos ao seu redor, procurando abordar toda a complexidade humana. Como já mencionado em tópicos anteriores, definiu-se que o jogo trataria de temas fundamentais para a EPT em geral, mais especificamente dos conceitos de formação humana integral e mundo do trabalho.

Compreendendo ainda a necessidade de definir uma metodologia que guiasse a forma como esses temas seriam abordados, retoma-se o capítulo do referencial teórico que embasou o trabalho, mais precisamente o subitem que tratou de algumas possíveis formas de materializar o ensino nos moldes da formação humana. Assim, optou-se por abordar o tema definido a partir da contextualização e problematização.

Ainda sobre contextualização, Ricardo (2017) divide o conceito em três vertentes principais: o elemento motivador, atado à realidade e aos conhecimentos prévios do aluno; a circunstância que favorece a interdisciplinaridade; e a transposição didática capaz de fazer uma “ponte” entre o conhecimento científico e o conhecimento escolar.

Entende-se, assim, que a busca por transmitir o tema fazendo a correlação com a própria realidade vivenciada é um fator que fomenta o conhecimento necessário para que o aluno desenvolva seu pensamento crítico e sua autonomia intelectual, uma vez que o que está sendo estudado é trabalhado com a prática e os próprios acontecimentos do cotidiano.

Nesse sentido, entende-se que a intencionalidade pedagógica do jogo desenvolvido, aqui compreendida como a ação de colocar em prática uma atividade que visa o aprendizado, é problematizar temas do mundo do trabalho para os alunos, fazendo-os refletir a partir de uma perspectiva que considera o trabalhador para além de apenas atender às demandas organizacionais, como capital humano ou produtor de mão de obra flexível. O jogo propõe, em vez disso, um enfoque de formação humana integral para todos, que traz em seu cerne a essencialidade e a importância da busca pela emancipação, autonomia, libertação, conscientização, criticidade e reflexão.

4.2.2 Desenvolvendo história e cenário

A narrativa é um elemento integrante do jogo, seja ele digital, físico ou eletrônico, e cabe a ela a responsabilidade de imergir o aluno na atividade do jogo. De acordo com Cleophas e Cavalcanti (2020), 'a narrativa é crucial para sustentar uma

boa trama'. Gottschall (2012) compara a narrativa de um jogo a um simulador de voo, acreditando que o jogo gera uma conjuntura paralela ao que se vive na vida real, projetando o jogador para uma realidade alternativa na qual ele acerta, erra, testa, aprende e checa resultados sem, de fato, alterar o mundo real.

No RPG desenvolvido, BRASIL LUDUS na fábrica - RPG, a narrativa acontece dentro de uma fábrica, como já indicado pelo nome do jogo, de jogos de mesa de uma empresa fictícia denominada Brasil Ludus. O tabuleiro foi dividido em sete setores habituais em ambientes de fábricas (armazém, peças, preparação, recebimento, envio, produção e linha de frente), impresso em tamanho 400 x 250 mm, representando o local onde se passa o enredo do jogo. Para o RPG de mesa, é facultativo criar um tabuleiro; no entanto, acredita-se que a sua inclusão contribui para a imersão dos jogadores na narrativa criada, além de auxiliar na organização das cartas.

Figura 9 - Tabuleiro do jogo de RPG de mesa

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A escolha da fábrica foi muito inspirada no cenário investigativo deste trabalho: a disciplina de gestão da produção, materiais e logística, na qual os alunos trabalham a gestão da produção, planejamento industrial, cadeia produtiva, programação e planejamento da produção, materiais, logística e cadeia de suprimentos, além de medidas de produtividade.

No entanto, compreende-se que a fábrica, apesar de motivada pelo cenário da pesquisa, foi escolhida para representar um ambiente de trabalho. Nesse sentido, todo o conteúdo do jogo e seus objetivos se concentram nas relações humanas construídas no e pelo trabalho, as quais ocorrem em qualquer ambiente, seja uma fábrica ou não.

Para abordar o contexto da formação humana e do mundo do trabalho por meio da problematização, os assuntos/temas que permeiam esse contexto foram definidos de acordo com o que foi anteriormente validado com os alunos participantes da pesquisa, através da atividade do diário de campo, totalizando sete temas. Considerando que, para cada tema, há um desafio/problema a ser vencido, o RPG contou com a produção de sete problemas-chave. A tabela 2 permite uma melhor visualização dos assuntos abordados em cada tema.

Tabela 2 – Temas e conflitos abordados na dinâmica do jogo

1	TRABALHO E CULTURA	Diferentes formas de criação da sociedade com seus valores, suas normas de conduta, seus hábitos e suas obras dentro do ambiente de trabalho.	Conflito que acontece dentro do setor do armazém entre trabalhadores japoneses e brasileiros, devido ao choque de cultura entre as duas nacionalidades e suas formas de trabalhar e agir.
2	HABILIDADES INTERPESSOAIS	Características humanas que atuam na construção de relações saudáveis em todas as áreas da vida.	Descontentamento dos trabalhadores no setor de preparação da fábrica, devido ao estilo de liderança adotado pela coordenadora e à expressão negativa de sua personalidade.
3	ASPECTOS ÉTICOS	Conceitos de justiça, respeito, solidariedade.	Circunstância ocorrida no setor de peças, na qual um trabalhador sofreu grave acusação de desvio de recursos, tendo sido punido injustamente por um crime que não cometeu.
4	RESPONSABILIDADE SOCIAL	Deveres e obrigações dos indivíduos com a sociedade em geral.	Planejamento entravado de projeto para buscar a minimização de danos ao meio ambiente, através da criação de um sistema de energia renovável e captação da água da chuva para uso e reuso.
5	SAÚDE MENTAL	Qualidade de vida e bem-estar.	Detecção de aumento expressivo de afastamentos (atestados e faltas) por problemas relacionados à saúde mental dos trabalhadores que lidam diretamente com os clientes na linha de frente da fábrica, muitas vezes expostos à diálogos grosseiros e pouco educados.

Cont. Tabela 2

6	INOVAÇÃO E TECNOLOGIA	Utilização de princípios científicos e tecnológicos.	Dificuldades de implementação de um projeto inovador que visa a segurança dos trabalhadores da fábrica através da utilização de modelos de inteligência artificial para prever riscos de acidentes de trabalho a partir de dados fornecidos pela empresa.
7	INCLUSÃO E DIVERSIDADE	Combate à exclusão provocada por diferenças de qualquer natureza, sejam elas de classe, gênero, raça.	Escassez de programas que promovam a pauta da inclusão e diversidade e possibilidades e necessidade de ampliação destes dentro do ambiente de trabalho.

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

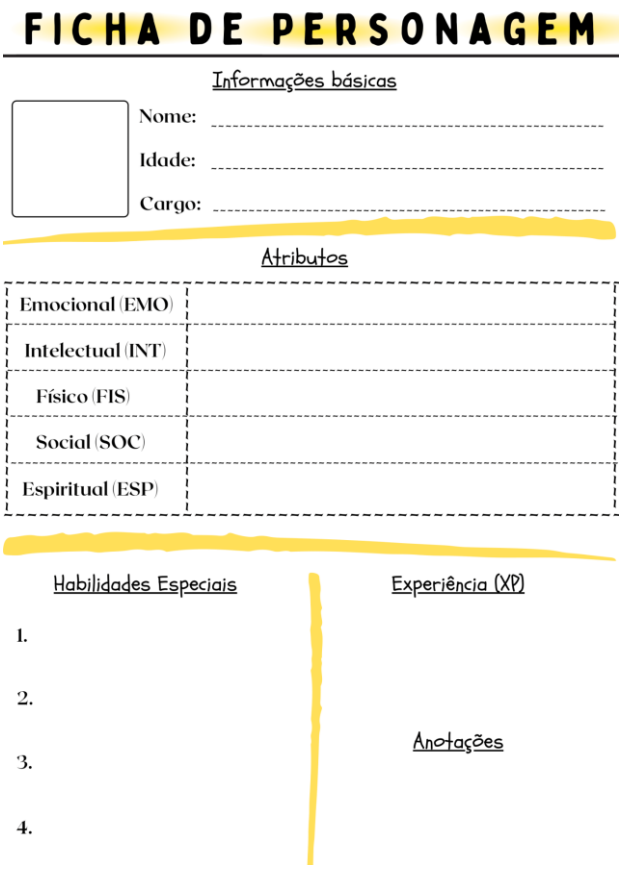
Buscando fazer com que o jogo relacionasse seu conteúdo à realidade vivenciada no mundo do trabalho, a construção dos problemas referentes a cada tema foi inspirada em estudos de caso e na própria vivência profissional da pesquisadora, identificando a relação entre o tema do jogo e o desafio vivenciado no mundo real, dentro dos ambientes de trabalho.

É importante salientar que o jogo, enquanto dinâmica cooperativa, busca a participação de todos em prol de um objetivo final. Nesse caso, após cada desafio, cada personagem da rodada acumula pontos de experiência (XP). No final, esses pontos de experiência de todos os participantes são somados, caracterizando, assim, a dinâmica cooperativa, e são equiparados a uma tabela de pontuação que fornece uma análise qualitativa de acordo com o número de pontos totalizados.

4.2.3 Criando personagens

Os personagens do jogo são criados pelos próprios jogadores, visando proporcionar liberdade para que sejam desenvolvidos personagens com os quais o jogador possa se identificar. Na ficha do personagem, o jogador tem a liberdade de preencher as informações básicas, como nome, idade e cargo na fábrica.

Figura 10 - Ficha do personagem



Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A ficha do personagem, impressa no tamanho 148x210mm, conta ainda com cinco dimensões, que, para efeito de jogo, serão chamadas de atributos (intelectual, emocional, social, espiritual e físico), os quais se relacionam com os problemas apresentados ao longo da partida. Para esses atributos, o jogador possui um total de dez pontos para distribuir entre eles.

Essas dimensões foram definidas com base nos fundamentos da formação integral, discutida no referencial teórico, que busca considerar as diversas dimensões integrativas do indivíduo e, ainda, na perspectiva de Waldow (1998), que aborda as vertentes do viver humano a partir da integralidade e totalidade humana, compreendendo que essa totalidade se refere ao cuidado e desenvolvimento das dimensões física, social, emocional, espiritual e intelectual nas fases do viver e do morrer de cada um.

O objetivo dos atributos é favorecer a ação positiva do personagem dentro do jogo, influenciando decisões e resultados, de acordo com a pontuação que o próprio jogador atribuiu a si, relacionando-os, ainda, com o desafio em questão, de forma que

cada problema esteja vinculado a um ou mais atributos específicos.

A ficha também possui um campo para preencher a habilidade especial escolhida pelo jogador para o personagem, habilidades essas que também buscam influenciar nas decisões e resultados. Dentre as habilidades disponíveis (líder, sábio, pensador, apoiador, atleta, explorador, motivador e mediador), todas foram elaboradas de forma a se relacionarem aos atributos do personagem. Dessa forma, o jogador escolhe uma para incorporar ao seu personagem, usufruindo de seus bônus durante a partida, conforme indicado no verso da carta.

Figura 11 - Cartas de habilidades

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A título de exemplo, o mediador, enquanto facilitador da comunicação entre a equipe, fornece bônus em problemas que envolvam o atributo social. Já o sábio, voltado para questões que envolvem motivação interna, resiliência e inspiração espiritual, fornece bônus em problemas que envolvam o atributo espiritual. Com os personagens construídos, o jogo está pronto para começar!

4.2.4 Preparando recursos de apoio

Os recursos de apoio do jogo se resumem em um guia de instruções e em folhas de justificativas. O guia, impresso em tamanho compacto 148x210mm, tem

como objetivo apresentar as regras para o aluno e/ou professor que queira jogar, tirar possíveis dúvidas e esclarecimentos. Através dele, os jogadores podem, por meio de uma leitura atenta, conhecer as regras e a mecânica do jogo antes de iniciar a partida ou, caso necessário, sanar dúvidas que surgirem durante o jogo.

Outro recurso de apoio é a ficha de justificativa. Impressa no mesmo tamanho do guia, é nesta ficha que os jogadores fundamentam suas escolhas frente aos desafios impostos. O uso da ficha é opcional, pois os jogadores também podem justificar suas escolhas verbalmente.

4.2.5 Testagem e ajustes

Em relação à mecânica, na primeira versão-teste, o jogo apresentava a característica básica dos jogos de RPG: o uso dos dados, que, por meio da aleatoriedade, definia o sucesso ou insucesso das ações. Nesse sentido, foi considerado o uso do famoso dado de vinte faces, o D20, como em um dos sistemas de RPG mais conhecidos, *Dungeons & Dragons*, no qual boa parte das ações são realizadas com o D20.

Posteriormente, foi feita a primeira adaptação desse sistema de RPG, com o objetivo de trabalhar o aspecto da democracia. Assim, retirou-se o uso do dado D20 e foram introduzidas as cartas SIM e NÃO. Dessa forma, não seria mais a aleatoriedade dos dados que definiria o sucesso das ações, mas sim o consenso entre os jogadores, por meio de um sistema de votações.

Outra adaptação ocorreu no design das cartas. Inicialmente, o protótipo do jogo foi produzido e impresso com cores majoritariamente escuras e no tamanho padrão das cartas do jogo *Magic: The Gathering Arena* (63,5 mm x 88 mm).

Após os primeiros testes, observou-se um consumo considerável de tinta, que poderia ser minimizado se o jogo utilizasse cores mais claras. Além disso, o tamanho das cartas se mostrou excessivamente compacto, dificultando a leitura de seu conteúdo.

Para resolver os entraves observados na primeira versão da prototipagem, o jogo passou por uma reestruturação visual, com o auxílio da plataforma de *design* gráfico Canva. O tamanho das cartas foi ajustado para o padrão de cartas de *Tarot* (70 mm x 120 mm), o que possibilitou uma leitura mais confortável do conteúdo.

Figura *12* - Jogo de RPG de mesa - Primeira versão

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Logo após os ajustes e melhorias, o material (Figura 13) foi produzido e impresso em uma gráfica, com orçamento destinado ao Núcleo de Inovação em Realidades Digitais (NIRD)[6] e contou com a seguinte composição:

- Guia de Instruções
- Tabuleiro
- Fichas de Personagens
- Cartas SIM e NÃO
- Fichas de Justificativas
- Cartas Coringas
- Cartas de Solução
- Cartas de Desafios
- Carta de Temas
- Cartas de Habilidades

[6] O NIRD é um laboratório de inovação e prototipagem aberto, dedicado ao desenvolvimento de produtos educacionais por meio do uso de tecnologias digitais.

Figura 13 - Jogo de RPG de mesa - Segunda versão

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

4.2.6 Jogando

Para iniciar o jogo, após as fichas dos personagens estarem preenchidas, define-se quem será o jogador do turno. Cada turno refere-se a um setor, e em cada setor acontece uma questão-problema que busca solução.

O jogador da rodada escolhe em qual setor da fábrica deseja trabalhar e, em seguida, fica apto a abrir a carta do setor e ler em voz alta para todos os trabalhadores qual é o problema que ocorre em seu setor. Posteriormente, o jogador pode seguir por dois caminhos: escolher uma ou mais cartas de solução propostas para aquele problema ou utilizar a carta coringa, na qual ele pode criar sua própria solução a partir de seu ponto de vista. Também é possível que o jogador escolha as soluções

propostas e, ainda, crie outra solução para o caso.

Cada solução conta com um determinado número de pontos de experiência (XP), indicados na carta, e qual atributo é necessário para possivelmente influenciar a votação a favor do jogador da rodada. Da mesma forma, a carta coringa também conta com pontos de XP pré-determinados. Buscando valorizar a ação inventiva do jogador, determinou-se que o uso da carta coringa oferece mais pontos em comparação às cartas de solução já prontas.

Escolhidas as ações que serão tomadas, o jogador, após ter lido o problema que aflige seu setor, informa, em seguida, as soluções que considerou adequadas a partir de seu ponto de vista, iniciando a votação do grupo, que indica SIM para aprovar a solução ou NÃO para negar a solução. Os votos da maioria garantem o sucesso ou insucesso da solução, e o jogador que propôs adquire os pontos de XP indicados nas respectivas cartas.

No caso de o jogador tentar uma solução e a votação ser negativa, ainda há a possibilidade de conseguir implementar a solução, relacionando o atributo indicado na carta com a pontuação que o próprio jogador atribuiu a si na ficha do personagem em relação ao mesmo atributo. Uma tabela, construída no guia de instruções, indica quantos votos a favor o jogador consegue a mais, dependendo dessa relação.

Ainda influenciando a votação e integrando a mecânica do RPG, as habilidades especiais, que também se relacionam com os atributos, podem conceder bonificações, fazendo com que o jogador consiga implementar as soluções que considere ideais, adquirindo os pontos de XP.

Finalizado o turno do jogador, inicia-se outro turno, com outro personagem e outro setor. Na sequência, para finalizar a partida, todos os jogadores precisam passar por todos os setores e resolver suas questões-problema. Pelo caráter cooperativo do jogo, ao fim da partida, os personagens devem somar seus pontos de XP e comparar o resultado da soma a uma tabela disponível no guia de instruções, que fornece uma avaliação qualitativa do desempenho da equipe de trabalhadores.

Interessante pontuar que, nesta dinâmica de jogo proposta, há o estímulo ao diálogo, à exposição de ideias e ao debate, no sentido de que o jogador, ao ler o problema proposto, expõe suas ideias e soluções, e os outros personagens, ao votarem, também podem e devem expor seus pontos de vista em relação ao mesmo problema, gerando a troca de opiniões.

4.2.7 Avaliando o jogo

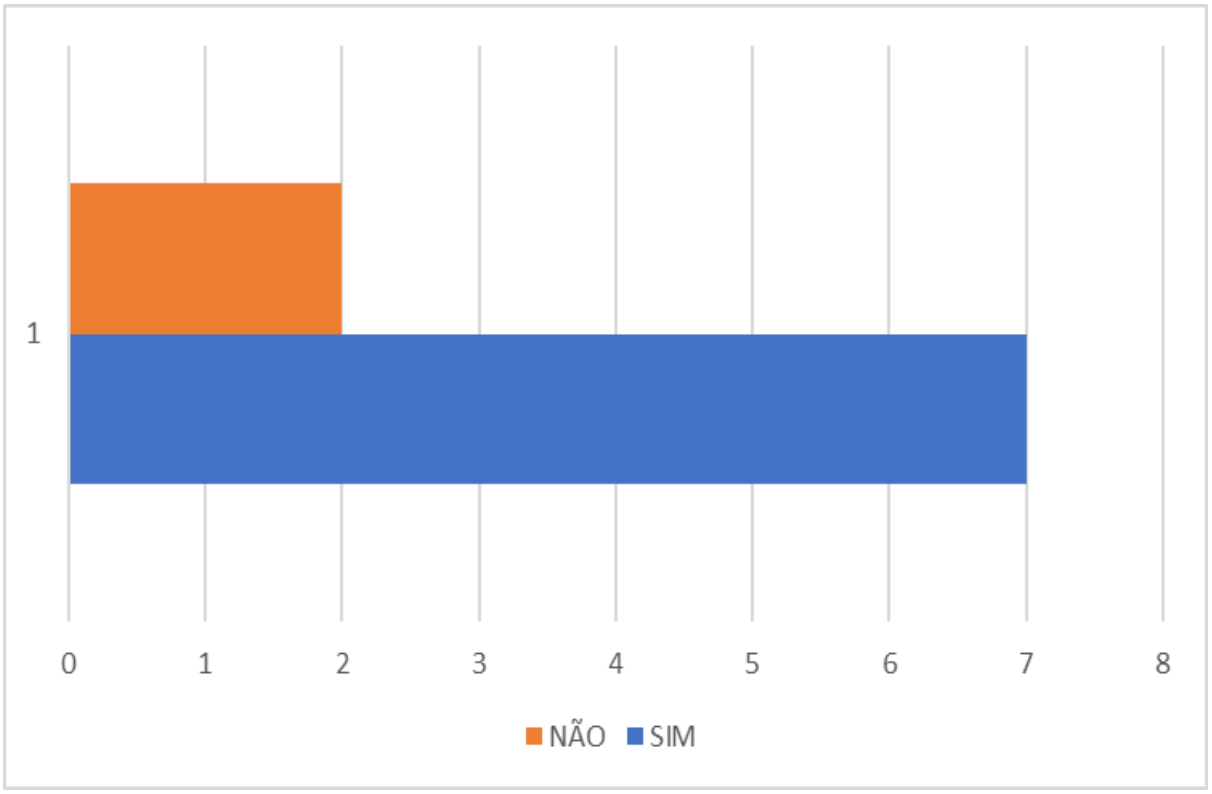
O jogo BRASIL LUDUS na fábrica - RPG foi aplicado ao público participante da pesquisa, totalizando 9 alunos presentes em data previamente acordada com o professor da disciplina. Para a aplicação do jogo, foram previstos de 60 a 90 minutos, estimados para conciliar, dentro do turno escolar disponível, o jogo e as atividades de finalização do semestre que a turma já possuía agendadas para o dia.

Para avaliação do jogo, foi utilizado um aplicativo de gerenciamento de pesquisas, o *Google Forms*. Sendo assim, foi elaborado um questionário respondido pelos alunos. O questionário contou com cinco perguntas semiestruturadas, entre questões dissertativas e objetivas, todas voltadas para avaliar o objetivo do produto educacional.

Para as informações geradas através das perguntas fechadas, que integraram o formulário e não passaram por análise de conteúdo, foram elaborados gráficos para uma melhor compreensão. As demais perguntas tiveram suas informações processadas no capítulo referente à análise de dados.

A primeira pergunta fechada buscou coletar informações dos alunos para compreender se, a partir da percepção individual de cada um, havia relação entre os desafios explorados no jogo e a formação profissional. As respostas geraram o gráfico 2, no qual foi possível compreender que sete, de um total de nove pessoas, acreditaram que os desafios propostos possuíam algum tipo de relação com a formação profissional de cada um.

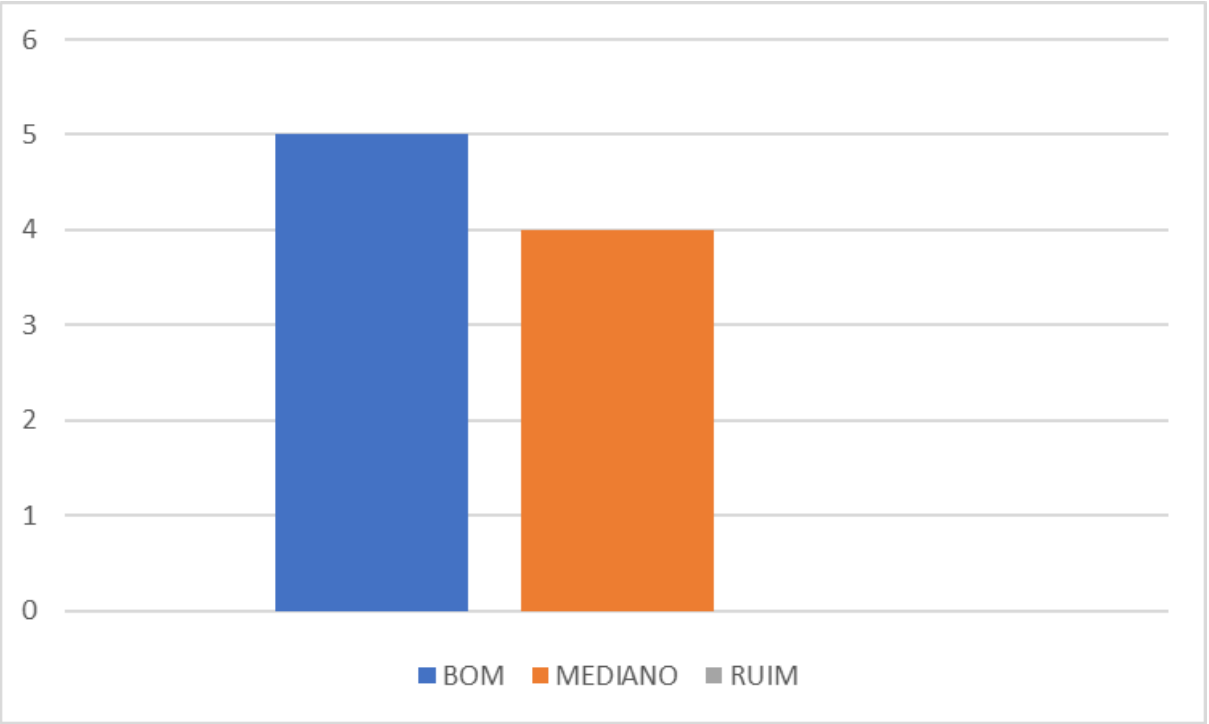
Gráfico 2 - Desafios Explorados X Formação Profissional



Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Outra pergunta fechada buscou compreender o uso do jogo como um recurso pedagógico para a formação profissional, a partir da percepção dos alunos, oferecendo três possibilidades de resposta: bom, mediano e ruim. O gráfico 3 mostra que cinco pessoas consideraram o jogo positivo enquanto recurso pedagógico, e quatro delas atribuíram uma avaliação mediana ao uso do jogo como ferramenta de ensino para a formação profissional.

Gráfico 3 - Uso do jogo como recurso pedagógico



Fonte: Elaborada pela autora, 2024

Ainda durante a aplicação do produto educacional, foram levantadas algumas sugestões de melhoria para o jogo, entre elas, a utilização de um temporizador, buscando determinar um tempo para que as ações fossem tomadas pelos personagens. Além disso, sugeriu-se que as soluções fossem sintetizadas em apenas duas, acompanhadas da carta coringa, visto que as cartas possuem, em sua maioria, mais de duas soluções.

A seguir, as respostas obtidas para a pergunta que buscou coletar sugestão de melhoria para o jogo foram integralmente replicadas para visualização e organizadas na tabela abaixo. As sugestões coletadas contribuem para a confecção de uma versão final do RPG.

Tabela 3: Sugestão de melhorias

Há alguma sugestão de melhoria para o jogo?	“Pontuação para pessoa que usou (X) e de uma solução válida. Pode ser por meio de outra opção para que o participante “roube” o ponto do outro.”
	“Em questões dos problemas poderiam ser mais objetivos.”
	“Sim, antes de começar o jogo, explicar melhor o que é, o porquê de estar sendo feito e qual o objetivo. Seria interessante passar as soluções em uma tela, além de só ler no papel. E continuar sempre dando o resumo dos problemas que são citados no jogo.”
	“Sim, melhoraria as explicações do jogo.”
	“Sim, deixar as perguntas mais fáceis.”

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Dessa forma, a avaliação buscou, principalmente, a partir do ponto de vista do aluno, analisar o que foi possível identificar em relação à formação humana desses trabalhadores no ambiente de trabalho em seus mais diversos aspectos, o que o conteúdo dos problemas explorados pelo jogo foi capaz de despertar no aluno, averiguar se foi possível identificar relação entre os problemas explorados no jogo e a formação profissional e a opinião dos participantes em relação ao uso do jogo enquanto recurso pedagógico para a formação profissional.

5 ANÁLISE DOS DADOS OBTIDOS

A análise de conteúdo foi escolhida como método para processar os dados deste trabalho, considerando seu caráter qualitativo. De acordo com Minayo (2014), essa abordagem é uma forma válida de analisar dados gerados por pesquisas qualitativas, o que a torna a opção mais adequada para este estudo.

Para Bardin (2011), por exemplo, a Análise de Conteúdo tem como premissa analisar o que foi mencionado em meio a uma pesquisa, construindo possíveis concepções em torno de um objeto de estudo. Moraes (1999) complementa ao afirmar que essa análise de conteúdo traça o caminho para descrições sistemáticas, sejam elas qualitativas ou quantitativas, que auxiliam na reinterpretação de mensagens, resultando na compreensão de seus significados e desvelando significados obtidos a partir de uma leitura comum.

Ainda segundo o mesmo autor, o método de análise de conteúdo é composto por etapas delineadas no processamento de dados científicos. O esquema da figura 14 busca a melhor visualização deste caminho:

Figura 14 - As etapas da Análise de Conteúdo

Fonte: Adaptado de Moraes (1999)

Para esta pesquisa, em específico, a metodologia aplicada foi a análise de conteúdo, conforme a figura 14. Na sequência, todo o percurso dessa análise foi desmembrado em subitens para uma melhor análise. Outrossim, foram preparadas tabelas e gráficos para possibilitar uma melhor visualização das informações coletadas.

Como ferramenta de apoio para essa análise, fez-se uso do *software* Atlas.ti. Assim, foi possível uma organização mais estruturada dos dados, o que também viabilizou sua melhor exploração e interpretação. Posteriormente, a geração de uma nuvem de palavras, através do *software*, também auxiliou no processo de categorização, detalhado nos subitens seguintes.

5.1 PREPARANDO AS INFORMAÇÕES

A etapa de preparação, segundo Moraes (1999), é composta por duas fases: a primeira se relaciona com a identificação das diferentes amostras de informações que

serão estudadas. Nesse momento, a partir de uma leitura do material, selecionou-se o que faria parte do corpus de análise e o que possivelmente poderia ser descartado por não condizer com os objetivos do trabalho.

Neste trabalho, todas as informações coletadas no questionário de avaliação compuseram o corpus de análise, totalizando nove formulários preenchidos. Contudo, dos formulários preenchidos, nem todas as perguntas foram respondidas. As demais informações obtidas durante a aplicação do produto foram consideradas elementos do jogo, sejam elas para dar suporte à sua criação ou à sua dinâmica, e, portanto, descartadas da análise.

A segunda fase está relacionada com a preparação de uma codificação para o material selecionado. Moraes (1999) propõe que se estabeleça um código, que pode ser composto por números ou letras, para que o pesquisador possa identificar de forma célere cada elemento da amostra selecionada. Para este trabalho, a codificação também foi associada a diferentes cores, para melhor visualização.

Posteriormente, criou-se a tabela 4 que identificou as diferentes amostras de informações a serem processadas através da análise de conteúdo, seguindo os passos propostos por Moraes (1999).

Tabela 4 - Identificação das amostras, segundo Moraes (1999)

PERGUNTAS	**RESPOSTAS**
O que foi possível identificar em relação à formação dos trabalhadores em seus diversos aspectos afetivo, cognitivo, físico ou social?	08 respostas analisadas 01 resposta em branco
O que o conteúdo dos *cases* explorados pelo jogo despertou em você?	07 respostas analisadas 02 respostas em branco

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Na sequência, gerou-se a tabela 5, que trata dos códigos utilizados para esta análise, concretizando a primeira etapa da análise de conteúdo à luz de Moraes (1999). A codificação foi necessária, pois permite uma organização eficiente para identificar os elementos presentes que representam as ideias principais do material examinado, contribuindo para uma análise mais clara e alinhada aos objetivos da pesquisa. Os códigos foram gerados a partir das identificações feitas nas unidades de

contexto obtidas no material analisado, nas quais foi possível perceber habilidades sociais e emocionais, além de elementos que se relacionam com o contexto organizacional.

Tabela 5 - Códigos identificados

CÓDIGOS IDENTIFICADOS			
C1	Produtividade	C6	Respeito
C2	Clima organizacional	C7	Reflexão
C3	Empatia	C8	Valorização do Trabalhador
C4	Bem-estar	C9	Integralidade
C5	Posicionamento	C10	Motivação

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

5.2 A UNITARIZAÇÃO

Na sequência, para prosseguir com a análise de conteúdo, Moraes (1999) propõe a unitarização das informações. No processo de unitarização, o objetivo é isolar inicialmente as ideias ou elementos relacionados à temática da pesquisa, para que, posteriormente, possam ser categorizados.

Conforme proposto por Moraes (1999), o processo de unitarização envolve quatro etapas: a definição das unidades de análise, a codificação das unidades de análise, o isolamento das unidades de análise e, por fim, a definição das unidades de contexto. Para isso, foi realizada uma releitura atenta do material, com o intuito de gerar as unidades de análise.

Moraes (1999) sugere que as unidades de análise, para serem classificadas na etapa seguinte, precisam estar individualizadas. Assim, para individualizá-las, as unidades foram reescritas de forma isolada. Por fim, foram definidas as unidades de contexto, que, segundo Moraes (1999), são mais amplas do que as unidades de análise, funcionando como referência para elas, ajustando os limites contextuais para

o processo de interpretação.

As unidades de contexto, aqui compreendidas como as respostas completas fornecidas pelos participantes, são importantes porque, ao se definir as unidades de análise, o pesquisador retira trechos de informações do seu contexto original, o que pode levar à perda de sentido. Para Bardin (1988, p. 107), “a unidade de contexto contribui para a compreensão de sentidos, a fim de codificar as unidades de registro, que, ao agrupá-las, lhes atribui um sentido engajado”.

A tabela 6 traz o resultado da etapa de unitarização dos dados analisados:

Tabela 6 - O processo de unitarização, segundo Moraes (1999)

O que foi possível identificar em relação à formação dos trabalhadores em seus diversos aspectos afetivo, cognitivo, físico ou social?

Unidade de Análise	Codificação	Unidade de Contexto
“boa relação entre os trabalhadores” (C2) “boa produção” (C1) “bom ambiente de trabalho” (C2) “escutar o outro” (C3)	C1-Produtividade C2-Clima organizacional C3-Empatia	“A importância da **boa relação entre os trabalhadores** para que haja uma **boa produção** e um **bom ambiente de trabalho**. E a importância de **escutar o outro**.”
“saúde mental”, (C4) “desempenho do trabalhador” (C1)	C1-Produtividade C4-Bem-estar	“A importância da **saúde mental** é fundamental para o **desempenho do trabalhador**.”

Cont. Tabela 6

“saúde dos trabalhadores” (C4) “melhoramento no ambiente de trabalho” (C2)	C2-Clima organizacional	“A importância das empresas trabalharem melhor o aspecto acima para a **saúde dos trabalhadores** e **melhoramento no ambiente de trabalho.**”
	C4-Bem-estar	
“trabalhadores sempre tem que estar atentos ao seu trabalho” (C5) “terem respeitados seus direitos” (C6) “não ocorrer excessos de trabalhos” (C5)	C5-Posicionamento	“Que os **trabalhadores, sempre tem que estar atentos ao seu trabalho**, para **terem respeitados seus direitos** para **não ocorrer excessos de trabalhos**.”
	C6-Respeito	
“todos somos seres humanos” (C3) “nem sempre a gente vê o sofrimento dos outros” (C7)	**C3-Empatia**	“Que **todos somos seres humanos** e **nem sempre a gente vê o sofrimento dos outros**.”
	C7-Reflexão	
“pensar nos trabalhadores” (C3) “pensar na saúde mental deles”, (C4) “os valorizar” (C8)	C3 – Empatia	“Foi possível identificar que é importante **pensar nos trabalhadores, pensar na saúde mental deles** e **os valorizar**.”
	C4 - Bem-estar	
	C8-Valorização do trabalhador	
“tudo está interligado em nossa vida” “se um aspecto não está indo bem, toda a vida profissional é afetada”	C9 - Integralidade	“Que **tudo está interligado em nossa vida**, e **se um aspecto não está indo bem, toda a vida profissional é afetada**.”

Cont. Tabela 6

“todos os aspectos interferem na nossa vida”	C9 - Integralidade	“Sim, consegui identificar porque **todos os aspectos interferem na nossa vida**.”

O que o conteúdo dos *cases* explorados pelo jogo despertou em você?

Unidade de Análise	Codificação	Unidade de Contexto
“interesse em solucionar problemas dentro de empresas.”	C10-Motivação	“Despertou meu **interesse em solucionar problemas dentro de empresas**.”
“situações de se posicionar”	C5-Posicionamento	“Na área profissional em **situações de se posicionar.**”
“interesse a mais na saúde dos trabalhadores”	C4 - Bem-estar	“O **interesse a mais na saúde dos trabalhadores** de modo geral.”
“devemos sempre dar nossas sugestões”	C5-Posicionamento	“Que **devemos sempre dar nossas sugestões**, sejam elas construtivas ou negativas.”
“pensar na tomada de decisões” (C5) “convivência das pessoas” (C2) “produtividade de uma empresa” (C1)	C5-Posicionamento C1-Produtividade **C2-Clima organizacional**	“O quão importante é **pensar na tomada de decisões** e em que essas decisões causam na saúde mental, **convivência das pessoas**, no meio ambiente e **produtividade de uma empresa**.”
“é muito comum algum desses casos acontecerem em nossas vidas,” “não percebemos,” “nos calamos,” “deixamos que eles nos afetem diretamente.”	C7 – Reflexão	“Me fez refletir que **é muito comum algum desse casos acontecerem em nossas vidas** e muita das vezes **não percebemos**, **nos calamos** diante dos problemas **deixando que eles nos afetem diretamente.**”

Cont. Tabela 6

“acontece muito nos dias de hoje”	C7 – Reflexão	“Achei todos os problemas do jogo muito interessantes, porque **acontece muito nos dias de hoje** e todos tinham uma solução.”
“me deixou um pouco mais ligado”	C7 – Reflexão	“Ele **me deixou um pouco mais ligado** e também achei bem legal, porque cada um justifica a sua resposta etc”

Fonte: Elaborada pela autora, 2024

5.3 A CATEGORIZAÇÃO

Prosseguindo com a análise de conteúdo, o próximo passo se relaciona com a etapa da categorização. Na categorização, os dados, inicialmente separados, são agrupados de forma que seja considerada a parte comum existente entre eles.

Compreendendo que a definição das categorias é um processo cíclico, esta etapa foi marcada por diversas idas e vindas, com o objetivo de refinar as categorias, alcançando seus sentidos e significados. Nesse processo, as categorias foram definidas a posteriori, pois emergiram juntamente à análise dos dados e por semelhança de seus sentidos.

Moraes (1999) aponta que, na análise de conteúdo, as categorias precisam ser pertinentes e adequadas para responder ao problema da pesquisa. Elas devem ser exaustivas no sentido de possibilitar a inclusão de todas as unidades de análise e homogêneas, de modo que todo o conjunto seja estruturado em uma única dimensão de análise, em uma única variável.

Por fim, cada elemento deve ser classificado em apenas uma categoria, caracterizando o último critério: exclusividade. A exclusividade ou exclusão mútua é um critério também relacionado aos da objetividade, consistência e fidedignidade.

Buscando responder ao problema e aos objetivos traçados para esta pesquisa, e considerando os critérios mencionados no parágrafo anterior, o resultado da etapa de categorização da análise compreendeu dois conceitos transformados em categorias pertinentes a este trabalho, que estão descritas conforme a tabela 7:

Tabela 7 - O processo de categorização, segundo Moraes (1999)

CÓDIGO	CATEGORIA
Empatia - C3	Formação Permanente Relacional
Posicionamento - C5	
Respeito - C6	
Reflexão - C7	
Produtividade - C1	Mundo do Trabalho
Clima organizacional - C2	
Bem-estar - C4	
Valorização do trabalhador - C8	
Integralidade - C9	
Motivação - C10	

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

5.4 DESCRIÇÃO E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

A quarta etapa do processo de análise de conteúdo descrito por Moraes (1999) é a descrição, seguida pela interpretação (quinta e última etapa) do que foi trabalhado nos passos anteriores. As duas categorias criadas são dois conceitos, e ambas geraram uma síntese, definida nos dois próximos subitens, que abordam o conjunto de significados presentes nas unidades de análise de cada uma delas.

Destaca-se que, em uma leitura dinâmica, os códigos identificados podem ser compreendidos e interpretados em ambas as categorias. Contudo, a organização adotada foi definida com base no próprio processo de análise de dados, orientado pela análise de conteúdo, que considera manifestações pessoais, contextos e elementos que vão além dos termos codificados, além do critério da exclusividade. Reconhece-se, entretanto, que alguns termos podem ser relevantes ou até mesmo fazer sentido

em ambas as categorias.

A partir da interpretação dos dados, buscou-se respostas mais significativas, considerando o teor das informações coletadas. Na última etapa da análise de conteúdo, retomaram-se alguns fragmentos das ideias que fundamentam o referencial teórico da pesquisa, bem como inferências e interpretações feitas a partir da perspectiva da pesquisadora.

5.4.1 Formação Permanente Relacional

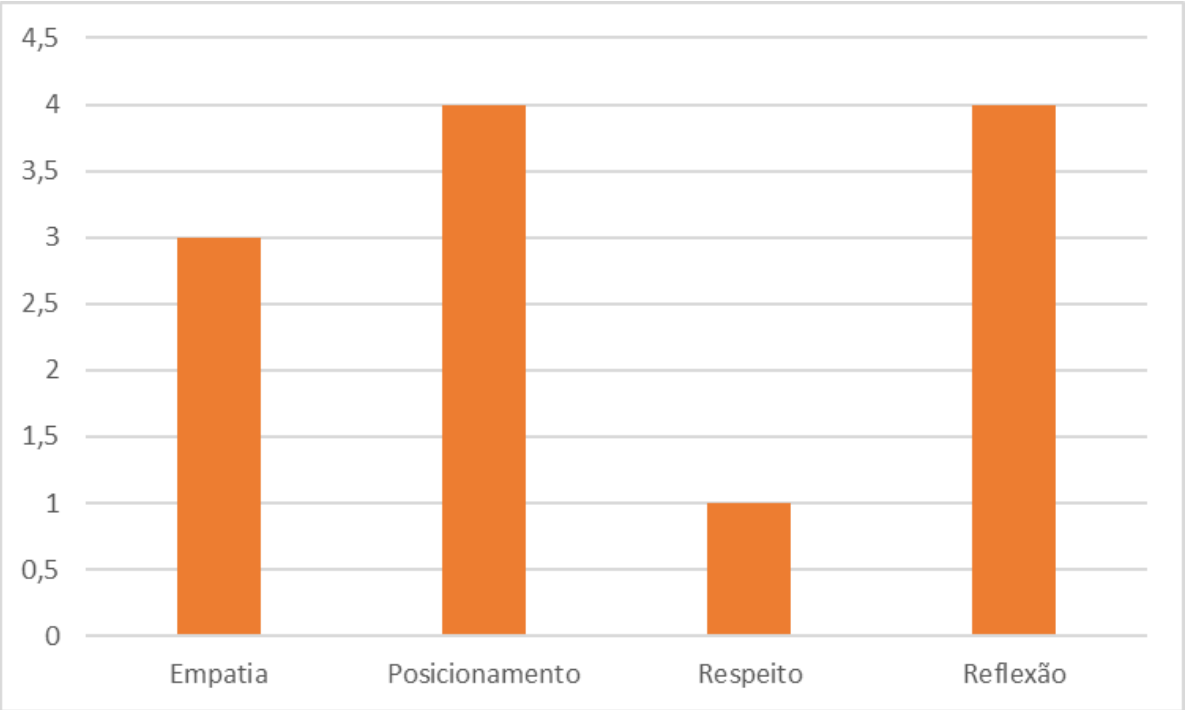
A primeira categoria emergiu da análise dos dados como um ponto essencial para a compreensão de como o jogo desenvolvido pode contribuir para uma formação humana integral dentro da Educação Profissional e Tecnológica. Ela é composta por habilidades sociais e emocionais, fundamentais para relações saudáveis e construtivas, e está relacionada ao conceito da formação permanente relacional, que defende uma contraposição aos processos formativos orientados para um viés pragmático, baseados em reprodução e tecnicismo voltados para o mero saber-fazer.

A proposta formativa em questão também aponta para a necessidade de se considerar, nestas práticas, esses aspectos socioemocionais que permeiam cada um, compreendendo que a formação profissional não se resume a preparar máquinas para o trabalho, mas sim formar indivíduos compostos e influenciados por uma totalidade de fatores e circunstâncias. Isso implica entender que o aprendizado significativo ocorre em interação constante com o outro e com o mundo.

Nesse sentido, Illeris (2013), nas discussões sobre ensino e aprendizagem, também discorre sobre condições internas e externas, dimensões e processos que estão diretamente envolvidos na aprendizagem e no ato de aprender, apontando que esses fatores e circunstâncias precisam ser levados em consideração no processo de ensinar e aprender.

O gráfico 4 foi constituído a partir dos códigos identificados para a categoria e suas ocorrências:

Gráfico 4 - Códigos da categoria Formação Permanente Relacional



Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Deste modo, é possível verificar que o código de empatia, compreendida como a habilidade de se colocar no lugar do outro e tentar compreender o que ele sente, aparece nos dados obtidos através de respostas como “a importância de escutar o outro”. Nesse caso, o jogo fez com que o aluno se atentasse para a importância de uma escuta ativa, ou seja, ouvir o que o outro diz com o objetivo de realmente compreender a mensagem que deseja transmitir.

O código do posicionamento refere-se à forma com a qual o indivíduo se coloca em relação a si mesmo e aos outros no seu processo formativo. Nesse sentido, quando surgem respostas como “devemos sempre dar nossas sugestões”, compreende-se que, após o jogo, o aluno destacou que se posicionar é significativo para esse processo, de modo que expressar seus pontos de vista é tanto positivo quanto necessário.

O respeito, embora menos frequente, também foi identificado na análise, sendo considerado um valor essencial nas interações ao longo da vida. Após o jogo, uma das respostas obtidas no instrumento de avaliação relaciona-se diretamente à importância de se ter direitos resguardados, fazendo uma ponte com o fato de que resguardar direitos também está ligado a evitar a sobrecarga de trabalho presente na

jornada de trabalho.

A reflexão, enquanto atividade essencial para o desenvolvimento das múltiplas dimensões do indivíduo, também aparece com frequência nesta categoria. Durante os problemas vivenciados no jogo, os alunos puderam pensar de forma mais crítica sobre o mundo do trabalho. Essa percepção está materializada em respostas como “me deixou um pouco mais ligado” ou “é muito comum algum desses casos acontecerem em nossas vidas”.

Dessa forma, o jogo, ao proporcionar essas dinâmicas de interação entre os jogadores, possibilitou a vivência de situações que trabalharam a empatia, o posicionamento crítico, o respeito pelas diferenças e a reflexão sobre as ações no ambiente de trabalho.

Esses códigos, identificados a partir das interações entre os jogadores, são fundamentais para o desenvolvimento de competências relacionais que transcendem as habilidades técnicas e operacionais, reforçando a importância de uma formação que se alinha às necessidades humanas e interpessoais no mundo do trabalho.

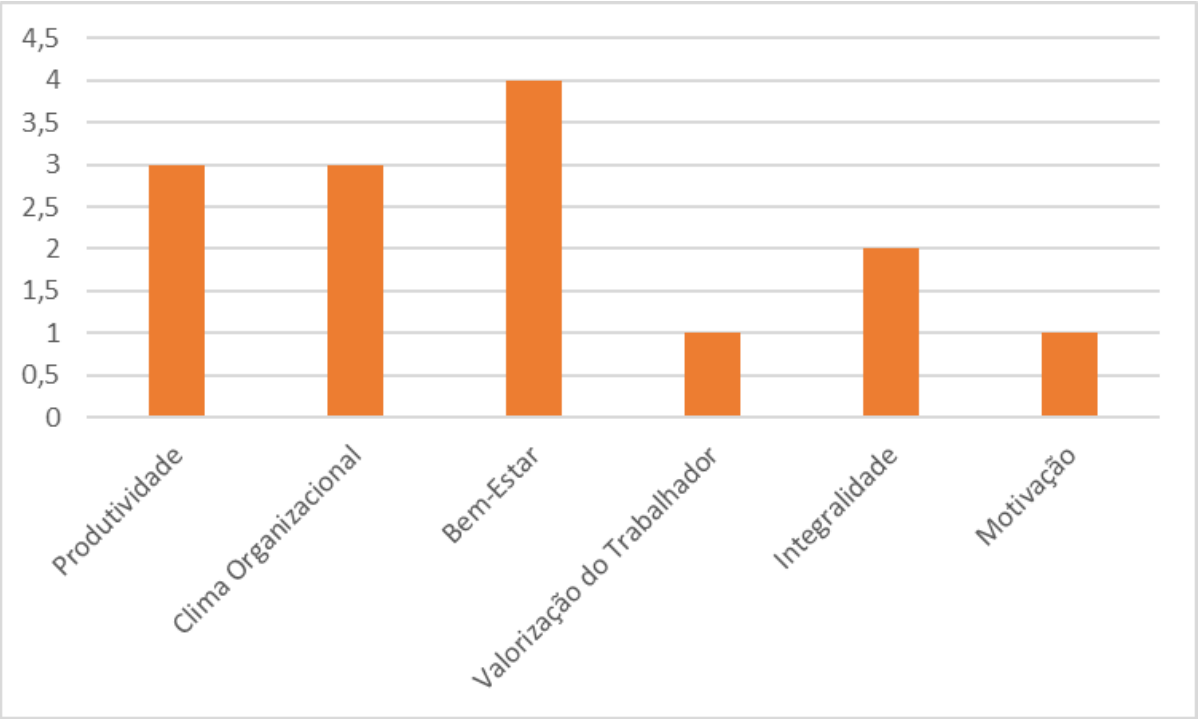
Foi possível concluir que o jogo contribuiu para fomentar a conscientização sobre a importância das relações humanas no ambiente de trabalho, preparando os alunos para serem profissionais mais empáticos e críticos, capazes de lidar com as complexidades sociais que permeiam o ambiente corporativo.

5.4.2 Mundo do Trabalho

A segunda categoria é constituída por elementos que estão relacionados ao conceito do mundo do trabalho. De acordo com Figaro (2008), o conceito de mundo do trabalho é uma categoria ampla, difusa e complexa, que abrange grande parte de toda a atividade humana. A categoria emergente reflete as questões mais amplas do ambiente profissional, abordando a necessidade de preparar os alunos da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) não apenas para as demandas técnicas, mas também para o contexto organizacional e suas implicações no bem-estar e na motivação dos trabalhadores.

O gráfico 5 foi gerado a partir da relação entre os códigos identificados para a categoria do mundo do trabalho e suas ocorrências, conforme mostrado abaixo:

Gráfico 5 - Códigos da categoria Mundo do Trabalho



Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A produtividade é o código que integra a categoria e se relaciona com a capacidade do indivíduo de ser eficiente, levando em consideração tanto as dimensões pessoais quanto profissionais. Nesse contexto, a interação dos alunos com o jogo revelou uma valorização dessa produtividade, evidente em respostas que mencionaram claramente a eficiência, como “desempenho do trabalhador” e “boa produção”.

O código do clima organizacional está intimamente ligado ao ambiente de trabalho, que interfere diretamente nas demais dimensões do trabalhador, afetando sua motivação e produtividade. No jogo, a abordagem do clima organizacional se destacou quando foram observadas respostas como “convivência das pessoas” e “bom ambiente de trabalho”, associadas ao bem-estar de todos.

O bem-estar foi o código mais recorrente na análise da categoria em questão. Durante o jogo, os alunos enfatizaram a importância da saúde do trabalhador diante dos obstáculos do dia a dia. Respostas como “pensar na saúde mental deles” e “interesse maior na saúde dos trabalhadores” evidenciaram que o jogo proporcionou uma reflexão sobre a essencialidade de uma formação que considere a saúde do indivíduo como um todo.

Em relação ao código que abrange a valorização dos trabalhadores, aspecto fundamental quando se trata de formação humana e do mundo do trabalho, o jogo trouxe a percepção de que é essencial um olhar que valorize o trabalhador não apenas como profissional, mas principalmente como pessoa.

O código da integralidade tratou da compreensão de que o ser humano é composto por múltiplas dimensões, sempre interconectadas. Nesse sentido, entende-se que o mundo do trabalho deve adotar uma visão do indivíduo em sua totalidade. O jogo procurou trabalhar a correlação entre essas dimensões, materializando reflexões expressas em respostas como “todos os aspectos interferem na nossa vida” ou “tudo está interligado em nossa vida”.

O último código se relaciona com a motivação, compreendida como fator essencial na construção da trajetória de formação humana dos trabalhadores. Nesse contexto, respostas como “interesse em solucionar problemas dentro de empresas” indicam um incentivo, nascido ou estimulado pelo jogo, a adotar uma postura mais ativa frente ao contexto do mundo do trabalho.

Compreende-se que a formação para o mundo do trabalho envolve, portanto, dentro da área da EPT, o compromisso com os conteúdos específicos relativos à área de formação. Porém, por se tratar de um curso técnico subsequente, que é formalmente a primeira capacitação para o ingresso do aluno no mundo do trabalho, também deve haver a sensibilidade de trazer uma concepção formativa que contemple e considere a produtividade, o clima organizacional, o bem-estar, a valorização dos trabalhadores, a integralidade e a motivação.

A partir dos códigos identificados, foi possível perceber que o jogo atuou no sentido de facilitar a compreensão dessas relações que regem o ambiente de trabalho, incentivando os jogadores a refletirem, discutirem e trocarem ideias sobre o impacto de suas atitudes na dinâmica e na rotina da jornada de trabalho.

Entende-se, ainda, que o jogo proporcionou um espaço para que os alunos se vissem imersos em cenários que envolvem a tomada de decisões, que afetam tanto a produtividade quanto o bem-estar organizacional. Com isso, o jogo evidenciou como as práticas lúdicas podem ser potentes aliadas na formação de trabalhadores críticos e reflexivos, capazes de se posicionar e atuar de forma ética, integrada e motivada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Prosseguindo para as considerações finais, inicialmente resgatou-se o problema de pesquisa, sintetizado na seguinte pergunta norteadora: como o jogo pode contribuir para a formação de alunos do curso técnico subsequente em Administração, considerando uma perspectiva voltada para o mundo do trabalho?

Dessa forma, foi possível compreender, por meio dos dados fornecidos pela pesquisa, que o jogo desenvolvido durante este processo de pesquisa é um importante recurso pedagógico, pois envolve os jogadores ao estimular a tomada de decisão e a resolução de conflitos dentro de um cenário contextualizado com o mundo real. O jogo pode ser utilizado por professores atuantes em qualquer área do ensino técnico profissionalizante que tenham interesse em explorar os conceitos de formação humana e integral, bem como o mundo do trabalho, de uma forma mais prática, para contribuir com a formação profissional dos alunos.

Acredita-se, ainda, que, ao longo do estudo, a metodologia aplicada para o desenvolvimento do jogo proporcionou, ao público-alvo, a oportunidade de reflexão sobre o mundo do trabalho e a formação humana do indivíduo, viabilizada pela ludicidade presente nos jogos, responsável por criar um ambiente mais descontraído, aumentando a receptividade ao aprendizado.

Os resultados obtidos na etapa de análise dos dados demonstraram que a utilização do jogo como recurso didático é uma abordagem válida quando se trata de práticas educativas que dialogam com o mundo do trabalho e a sociedade. O jogo, além de abordar de maneira mais prática os princípios norteadores da EPT por meio da simulação de um ambiente real, proporcionou a imersão em um ambiente colaborativo, onde os alunos puderam trabalhar e perceber a influência positiva das habilidades sociais e emocionais dos trabalhadores, além de questões mais abrangentes que também permeiam o ambiente profissional, como a produtividade e o clima organizacional, criando a possibilidade de se tornarem trabalhadores mais conscientes de si mesmos e da vida em sociedade.

A metodologia presente no jogo, ao possibilitar a simulação de uma vida real, envolve e engaja os alunos de forma mais profunda, o que favorece a compreensão do conteúdo de maneira mais prática e descomplicada. Essa abordagem contribuiu para transformar conteúdos mais subjetivos em experiências mais significativas, facilitando o aprendizado e a experiência educativa.

A análise dos dados coletados, realizada com base na análise de conteúdo de Moraes (1999), revelou, ainda, que a maior parte do público participante da pesquisa considerou o jogo uma boa ferramenta para a formação profissional. Esse resultado reforça a ideia inicial de que as práticas educativas alicerçadas na ludicidade são capazes de contribuir para o enriquecimento das experiências educativas, mais conectadas com a realidade social dos alunos.

O estudo reconhece a necessidade de ampliar a implementação de práticas educativas na EPT que possam contribuir para a formação de profissionais e futuros profissionais mais humanizados, conscientes de seu papel social e preparados para atuar de forma ética e responsável no mundo do trabalho. Embora os resultados tenham sido positivos, sugere-se que o jogo desenvolvido seja aplicado em outros contextos e que novos desafios e abordagens sejam adaptados, gerando outras versões que possam fortalecer e contribuir ainda mais para a formação integral dos alunos da EPT.

Esta pesquisa teve como objetivo geral propor uma prática educativa, a partir do desenvolvimento e aplicação de um jogo pedagógico, que contribuísse para a formação humana e integral de alunos do curso técnico subsequente em Administração. Em busca de alcançar esse objetivo maior, três objetivos específicos foram traçados e alcançados, cada um evidenciando a relevância e o potencial do jogo como uma prática educativa.

O primeiro objetivo foi **promover o conhecimento dos pressupostos da formação humana e integral para e no mundo do trabalho de futuros técnicos em Administração, por meio de um jogo como recurso pedagógico**. Nesse sentido, o jogo desenvolvido possibilitou a simulação de um ambiente de trabalho real, envolvendo os alunos e fazendo com que a compreensão dos conceitos norteadores da EPT fosse trabalhada de forma mais prática em diversos contextos e perspectivas, o que é essencial para a preparação de profissionais mais críticos e reflexivos, interligados com o mundo do trabalho.

O segundo objetivo consistiu em **explorar o jogo para diferentes áreas de formação da Educação Profissional e Tecnológica**. Para isso, optou-se por abordar conteúdos inerentes ao mundo do trabalho e à formação humana e integral, desprendendo-se de temáticas próprias de uma ou outra disciplina. Através da aplicação prática do jogo, percebeu-se que a formação técnica dos alunos pode ser favorecida quando se incluem as reflexões sobre valores, empatia, respeito,

posicionamento e outros aspectos, dentro de um contexto real, promovendo o reconhecimento de habilidades que vão além do saber-fazer.

O último objetivo específico buscou **desenvolver, aplicar e avaliar um jogo que, na pesquisa em questão, contribuísse para a formação humana integral dos alunos do curso técnico de Administração do IFRJ - CSJM**. Os resultados mostraram que a metodologia utilizada no jogo trouxe ideias para práticas futuras na EPT e tem potencial para ser replicada e adaptada a outros cursos e áreas da EPT, ampliando seu alcance e reiterando a importância do uso de práticas pedagógicas que contribuam para o enriquecimento das experiências educativas.

Em conclusão, a pesquisa demonstrou que o jogo atua como um recurso pedagógico potente, sobretudo quando se alicerça em teorias que valorizam as práticas educativas alinhadas com a formação integral e o mundo do trabalho. Portanto, esta pesquisa busca reforçar a importância de metodologias alicerçadas no contexto lúdico e reflexivo, além de práticas educativas que considerem a integralidade e a amplitude do ser humano, contribuindo para o enriquecimento da formação profissional promovida pelo ensino técnico.

REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, L. das G.C. Ensinar, aprender, apreender e processos de ensinagem. In: ANASTASIOU, L.G.C.; ALVES, L.P.(Orgs.). **Processos de ensinagem na universidade**. Joinville, UNIVALLE, 2003, p. 11-38.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 19. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ARROYO, M.G. Revendo os vínculos entre trabalho e educação: Elementos materiais da formação humana. In: SILVA, T.T. da (Org.). **Trabalho, educação e prática social:** por uma teoria da formação humana. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1988.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BATTISTELLA, P.E.; GRESSE VON WANGENHEIM, C. Games for teaching computing in higher education-A systematic review. **IEEE Technology and Engineering Education**, [s.l.], v. 9, n. 1, p. 8-30, 2016.

BAZZO. W.A.; PEREIRA, L.T. do V.; BAZZO, J.L. dos S. **Conversando sobre educação tecnológica**. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2016.

BOAVENTURA, E.M. **Metodologia da pesquisa:** monografia, dissertação, tese. 3. Reimp. São Paulo: Atlas, 2007.

BORDENAVE, J.D.; PEREIRA, A.M. **Estratégias de ensino-aprendizagem**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

BRASIL. **Resolução CNE/CP nº 1, de 05 de janeiro de 2021**. Brasília: Portal MEC, 2021. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=167931-rcp 001-21&category_slug=janeiro-2021-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 27 jun. 2023.

BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 27 jan. 2024.

BROGÈRE, G. Jeu et education. ***Le jeu dans la pédagogie prescolaire depuis le Romantisme*.** Thèse pour le Doctorat d'Etat ès Lettres et Sciences Humaines. Paris, Université Paris V, v. I e II, 1993.

CALDAS, M.A.G. **Jogo Educativo Na Prática Pedagógica:** Aprendendo Administração De Medicamentos Através Da Ludicidade. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica.) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Alagoas. Maceió, 2020.

CARVALHO, A. V. Como fazer uma revolução lúdica na educação com jogos de tabuleiro. In: AQUINO, T.; ARAÚJO, C. D. S.; PINES JUNIOR, A. (Orgs.). **Brincar e educar: conceitos, práticas e inspirações**. São Paulo: Editora Supimpa, 2021. p. 16-18.

CASTAMAN, A.S.; RODRIGUES, R.A. Formando formadores: programa de pósgraduação em rede na área de ensino. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, Natal, v.1, n. 18, p. e8520, fev. 2020. Disponível em: http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/8520. Acesso em: 19 jan. 2021.

CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas**. 2. ed. São Paulo: Elsevier, 2004.

CIAVATTA, M. A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade. In: FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. (Org.). **Ensino médio integrado:** concepção e contradições. São Paulo: Cortez, 2005.

CIAVATTA, M.A. A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memórias e de idendade.In: FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M.(Org.).**Ensino Médio Integrado:** concepção e contradições. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012, p. 83-105.

CID, E.F.K. **O uso de jogos como estratégia motivadora no processo de ensino e aprendizagem da educação profissional**. Vitória: Cousa, 2017.

CLARKE, S. et al. EscapED: a framework for creating educational escape rooms and Interactive Games for Higher/Further Education'. **International Journal of Serious Games**, [s.l.], v.4, n. 3, p. 73–86, 2017.

COELHO, L.M.C.C. História(s) da educação integral. **Em Aberto**, [s.l.], v.22, n 80, p.83-96, abr.2009. Disponível em: em aberto. inep.gov.br/index.php. Acesso em: 15 jun. 2023.

COMISSÃO ECONÔMICA PARA A AMÉRICA LATINA E O CARIBE (CEPAL). **Educação e capacitação técnica e profissional no Brasil.** Brasília: CEPAL, 2019. Disponível em: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/44696/1/S1900443_pt.pdf. Acesso em: 17 jan. 2025.

DANTAS, G.A.F. ***Dungeons And Soils*:** Uma prática gamificada para ensinar o conteúdo de índices físicos da disciplina de mecânica dos solos nos cursos profissionalizantes. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica.) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal do Acre, Rio Branco, 2021.

DELLA FONTE, S.S. Formação no e para o trabalho. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, Vitória, v. 2, n. 2, 2018, p. 6-19. Disponível em: https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/383. Acesso em: 01 jul. 2023.

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

ELLIOT, A. J.; ZAHN, K. **Motivation.** In: SALKING, J.N. (Ed.). Encyclopedia of Educational Psychology. Nova Iorque: SAGE Publications, 2008, p. 686–692.

FAZENDA, I. **Práticas interdisciplinares na escola**. São Paulo: Papirus, 1994.

FERREIRA-COSTA, R. et al. **O Role Playing Game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental e médio**. São Paulo. 2007. Disponível em: http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/oroleplayingame.pdf. Acesso em: 14 mar. 2024.

FERREIRA, N.S. de A. Pesquisas intituladas estado da arte: em foco. **Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática**, [s.l.], v. 2, p. e021014, 2021.

FIGARO, R. **O mundo do trabalho e as organizações**: abordagens discursivas de diferentes significados. 2008. Disponível em: http://www.eca.usp.br/departam/crp/cursos/posgrad/gestcorp/organicom/re_vista9/90.pdf . Acesso em: 24 jun. 2023.

FIGUEIREDO, J.B.A. **Formação d@ educador(a) dialógic@ numa pespectiva decolonializante**. Porto Alegre: Livrologia, 2022.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 44. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 2017.

FREIRE, P.; SHOR, I. **Medo e ousadia –** o cotidiano do professor. Trad: Adriana Lopes. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, L. C. de. A questão da interdisciplinaridade: notas para a reformulação dos cursos de pedagogia. **Educação e sociedade**, Campinas, p. 105-131,1989.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. A gênese do Decreto N.5.154/2004: um debate no contexto controverso da democracia restrita. **Trabalho necessário**, Niterói, v.3, n.3, p. 1-26, 2005. Disponível em: http://periodicos.uff.br/trabalhonecessario/article/view/4578/4214. Acesso em: 15 jun. 2023.

FRIGOTTO, G. et al. **Produção de conhecimentos sobre Ensino Médio Integrado:** dimensões epistemológicas e político - pedagógicas. In: Colóquio produção de conhecimentos de ensino médio integrado: dimensões epistemológicas e político - pedagógicas, 2010. Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: EPSJV, 2014.

GATTI, B. In: GUARÁ, I.M.F.R. É imprescindível educar integralmente. **Cadernos Cenpec**, [s.l.], v. 1, n. 2, 2006.

GIL, C.A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOMES, A.E.S. T**eoria dos jogos aplicada na educação profissional para desenvolvimento de competência em tomada de decisões estratégicas.** Dissertação (Mestrado em Gestão da Economia Criativa) - Gestão da Economia Criativa, Escola Superior de Propaganda e Marketing, Rio de Janeiro. 2020.

GOTTSCHALL, J. **The storytelling animal:** how stories make us human. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2012.

GUAZZELLI, D. C. H. R. ***Design* De Games Para A Aprendizagem:** análise das contribuições dos estudantes da educação profissional. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Nove de Julho. São Paulo, 2021.

GUIMARAES, S.E.R.; BORUCHOVITCH, E. O estilo motivacional do professor e a motivação intrínseca dos estudantes: uma perspectiva da Teoria da Autodeterminação. **Psicologia:** Reflexão e Crítica, Porto Alegre, v.17, n.2, p.143-150, 2004.

HUIZINGA, J. ***Homo Ludens*:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ILLERIS, K. (Org.). **Teorias Contemporâneas da Aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2013

JAPIASSU, H. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: IMAGO,1976.

KALAT, J. W. **Introduction to Psychology**. Wadsworth Cengage Learning, 2011.

KAPP. K. M.; BLAIR, L.; MESCH, R. **The Gamification of learning and instruction Fieldbook**. Ideas into practice. San Francisco. Willey, 2014.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KNUPPE, L. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. **Educar em Revista**, Curitiba, n.27, p.277-290, jun. 2006.

KOSLOSKI, P.E.B. **O Jogo De Papéis:** a apropriação de Elkonin nas teses e dissertações publicadas no período de 2012 a 2021. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná/UNIOESTE, Cascavel, 2022.

KUENZER, A.Z. Competência como práxis: os dilemas da relação entre teoria e prática na educação dos trabalhadores. **Boletim técnico do SENAC**, [s.l.], v. 29, n. 1, 2003. Disponível em: https://www.bts.senac.br/bts/article/view/501/425. Acesso em: 30 jun. 2023.

LACOMBE, F.J.M. **Dicionário de administração**. São Paulo: Saraiva, 2004.

LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **O desenvolvimento do psiquismo**. Trad. Rubens Eduardo Frias. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2004.

LIMA, R.O.M. **Labedif:** uma proposta de laboratório virtual para os cursos profissionais na área da construção civil. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020.

LIMA, E.A. de; AKURI, J.G.M.; VALIENGO, A. **B**rincadeiras na Educação Infantil: possibilidade de humanização e direito fundamental da criança. **Zero-a-seis**, [s.l.], v. 20, n. 38, p. 360-374, 2018. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/zeroseis/article/view/1980-4512.2018v20n38p360. Acesso em: 23 mar. 2022.

LUCKESI, C.C. **Ludicidade e atividades lúdicas** - uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm. Acesso em: 27 abr. 2014.

LUCKESI, C. C. Brincadeiras, jogos e ludicidade. In: FORTUNA, T.R. (Ed.). **Ludicidade, Cultura Lúdica e Formação de Professores**. Curitiba: CRV, 2018, p. 135-142.

MARINHO, J. M. **Futebol para a vida:** O gol de placa é esse. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. Manaus, 2019.

MARX, K. **Manuscritos econômico-filosóficos**. São Paulo: Boitempo, 2004.

MARX, K.; ENGELS, F. **A ideologia alemã**: crítica da mais recente filosofia alemã em seus representantes Feuerbach, B. Bauer e Stirner, e do socialismo alemão em seus diferentes profetas (1845-1846). São Paulo: Boitempo, 2007.

MEIRELES, R. **Jogo, Material Educativo:** desenvolvimento de um jogo de cartas para contribuir no processo de ensino aprendizagem da Educação Ambiental no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Divinópolis, 2022.

MELENDEZ, T.T. **o movimento Game Maker na educação profissional e tecnológica:** produção de jogos digitais e seus reflexos no aprendizado dos técnicos em informática. Tese (de Doutorado em Educação em Ciências) - Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

MELLO, N.N. **Superando tabus**: um jogo educativo para a educação em sexualidade no ensino médio integrado. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica.) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal do Paraná. Curitiba, 2021.

MENEZES, D.L. **Modelagem de jogo educacional digital para o ensino e a arendizagem de matemática básica na educação profissional e tecnológica.** Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal da Paraíba. João Pessoa, 2020.

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento, pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

MINODA, D.S. **Mecânica de jogos digitais educacionais:** um olhar sob a perspectiva das teorias de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica) - Programa de Mestrado em Educação Tecnológica, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

MIRANDA, G.O. **Construção de jogo de aprendizagem no IF baiano campus Xique-Xique:** desvelando percepções e práticas alimentares sobre plantas alimentícias não convencionais (panc) a partir de saberes tradicionais. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal da Bahia. Catu, 2021.

MORAES, F.D. **Uso de jogos digitais no ensino de matemática na educação profissional e tecnológica**. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica.) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2022.

MORAES, R. Análise de conteúdo. **Revista Educação,** Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

MORAES, T.N. **Educação em jogo:** os aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica**.** Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal do Triângulo Mineiro. Uberaba, 2022.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita:** repensar a reforma, reformar o pensamento. 21. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2000.

MOURA, A.R. de. Introdução. In: HESÍODO. **Os trabalhos e os dias.** Curitiba: Segesta, 2012.p. 11-55.

MUHR, T. ATLAS TI: a prototype for the support of text interpretation. **Qualitative Sociology**, New York, v. 14, n. 4, p. 349-371, 1991.

NÖRNBERG, N.E.; FORSTER, M.M. dos S. Ensino superior: as competências docentes para ensinar no mundo contemporâneo. **Revista Docência do Ensino Superior**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, p. 187–210, 2016. DOI: 10.35699/2237-

5864.2016.2095. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/2095. Acesso em: 22 ago. 2023.

OAKESHOTT, M. **Aprendizagem e ensino**. Trad. Helena Meldani e José Sergio Carvalho. London: Routiedge, 1968.

OLIVEIRA, C.B.E. de; ALVES, P.B. Ensino fundamental: papel do professor, motivação e estimulação no contexto escolar. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v.15, n.31, p.227-238, 2005.

OLIVEIRA, E.E. **Relação com jogo infantil e sua aplicação na área da psicopedagogia**. Disponível em: http://www.abpp.com.br/artigos/61.htm. Acesso em: 17 jun. 2023.

OLIVEIRA, E.H.S. **Uso De Jogos Educacionais Digitais Como Ferramenta De Auxílio No Ensino E Aprendizagem De Lógica De Programação Na Educação Profissional E Tecnológica.** Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Divinópolis, 2023.

OLIVEIRA, S.C. **Jogo de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem de direito no Curso de Tecnologia em Organização de Serviços Judiciários**. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. Manaus, 2019.

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. Trad: Fernando J.G. Martins. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PARISOTO, C.A. **As conquistas do proletariado e os sentidos do trabalho:** um jogo de RPG como recurso didático para o ensino da história na educação profissional e tecnologica. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal do Rio Grande do Sul. Charqueadas, 2019.

PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Taller Internacional de Software Educativo 98 – TISE’ 98. Anais. Santiago, Chile, 1998.

PAULA, L.N. **Aprendizagem Baseada Em Jogos (Game Based Learning):** análise da percepção dos discentes quanto a utilização dos jogos digitais em ambiente de aprendizagem no contexto da educação profissional e tecnológica- EPT. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, São Luis, 2021.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A Psicologia da Criança**. Trad. Octavio M. Cajado. São Paulo: Difel, 1968.

PIMENTA, S.G.; GHEDIN, E. (Orgs.). **Professor reflexivo no Brasil**: gênese e crítica de um conceito. São Paulo: Cortez, 2005.

PINA, M.M. **O Jogo No Ensino Médio Integrado: Uma Contribuição A Partir Da Teoria Histórico-Cultural**. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica.) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Goiás. Anápolis, 2022.

PISTRAK, M.M (Org.). **A escola-comuna**. São Paulo: Expressão Popular, 2009.

PLUTARCHIUS, L. M. **Oeuvres morales**. Paris: Lefreuvre Éditions, 1844.

POSSAR, P.C. **Educação Financeira:** uma experiência com uso de um quiz gamificado no ensino médio integrado. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de São Paulo, Sertãozinho. 2022.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

RABONE JUNIOR, J.M. **Ensino-Aprendizagem Baseado Em Jogos No Contexto Da Educação Profissional**. Dissertação (Mestrado em Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

RAMOS, M.N. Trabalho e formação profissional na Educação Profissional e Tecnológica. In: **II Seminário de Alinhamento Conceitual do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), 2017**. [Vídeo]. Disponível em:https://www.youtube.com/watch?v=gvanEtwJvAU. Acesso em: 18 ago. 2023.

RAMOS, M. **História e Política da Educação Profissional.** Curitiba: Instituto Federal do Paraná, 2014.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.

REITER, S.V.S. **“Globalize!”** Um jogo educacional para ensinar e aprender língua inglesa e interculturalidade no ensino médio integrado. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná, Curitiba, 2023.

RIBEIRO, A.F.S. **Jogo educativo digital como apoio no processo de construção do conhecimento:** Possibilidades E Potencialidades Ao Ensino De Sistemas De Telecomunicações. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Goiás. Morrinhos, 2019.

RICARDO, E. C. **Problematização e contextualização no ensino de física**. Texto a ser publicado em obra coletiva organizada por Anna Maria Pessoa Carvalho.

Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6737/mod_resource/content/2/capitulo_Elio.pdf. Acesso em: 21 mar. 2024.

RIOS, T.A. **Compreender e ensinar:** por uma docência da melhor qualidade. 3. ed. São Paulo : Cortez, 2002

ROCHA, A.C. **O lugar dos jogos tradicionais na formação integral dos estudantes na educação profissional tecnológica**. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Mossoró. 2019.

ROCHA, R. et al. Estudo Sobre a Produção Científica do PROFEPT Acerca da Aplicação de Jogos Educacionais Para Favorecer o Processo Ensino-Aprendizagem. **Enciclopédia Biosfera**, [S. l.], v. 19, n. 40, 2022. Disponível em: https://conhecer.org.br/ojs/index.php/biosfera/article/view/5473. Acesso em: 5 mar. 2024.

ROSA NETO, E. **Didática da Matemática**. São Paulo: Ática, 1992.

SAMPAIO, R.F.; MANCINI, M.C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, São Carlos, v. 173 v. 11, n. 1, p. 83-89, jan./fev. 2007. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbfis/a/79nG9Vk3syHhnSgY7VsB6jG/?lang=pt. DOI: 10.1590/S1413-35552007000100013. Acesso em: 11 abr. 2024.

SANTOS, B. de S. **Introdução a uma ciência pós-moderna**. Rio de Janeiro: Graal, 1989.

SANTOS, I.F. **Estudo de relações de gênero e educação profissional:** desconstruindo estereótipos para promover a equidade. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe, Aracaju, 2019.

SAVIANI, D. et al. **O trabalho como princípio educativo frente às novas tecnologias**. In: Novas tecnologias, trabalho e educação: um debate multidisciplinar. Petrópolis: Vozes, 1994.

SILVA, A.L. **Educação financeira no ensino médio integrado da rede federal de ensino:** uma proposta de prática educativa. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Salgueiro, 2023.

SILVA, G.E.B. **Xeque Mate!** Potencialidades pedagógicas da utilização do jogo de xadrez no ensino médio integrado à educação profissional em uma perspectiva interdisciplinar. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) -

Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Mato Grosso do Sul. Campo Grande, 2021.

SILVEIRA, K.S.B. **Desenvolvimento de competências socioemocionais em estudantes da educação profissional e tecnológica:** Um Caminho Para O Sucesso No Mundo Do Trabalho. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica.) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Roraima. Boa Vista, 2023.

SIMOES, F.A.N. **Jogos e dramatizações na promoção da ludicidade e da motivação na educação profissional.** Dissertação (Mestre em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional) - Programa de Mestrado Profissional em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional, Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, São Paulo, 2020.

SOARES DELLA FONTE, S. Formação no e para o trabalho. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, [s.l.], v. 2, n. 2, p. 6-19, 2018. DOI: 10.36524/profept.v2i2.383. Disponível em: https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/383. Acesso em: 6 ago. 2023.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

SILVA, L.E. Autonomia como princípio educativo. **Revista Espaço Acadêmico**, [s.l.], n. 101, 2009.

TEIXEIRA, M.R. **Discutindo gênero e sexualidade por meio de histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos:** um caminho para a formação integral. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de São Paulo, Sertãozinho, 2021.

TONET, I. Educação e Formação Humana. **Ideação**, Cascavel, v.8, p. 9-22, 2006.

TUMELERO, N.;**Pesquisa aplicada:** material completo, com exemplos e características. Mettzer, 18 set. 2019. Disponível em: https://blog.mettzer.com/pesquisa-aplicada/. Acesso em 09 jun. 2023.

VASCONCELOS, M.L.; BRITO, R.H.P. **Conceitos de educação em Paulo Freire**: glossário. Rio de Janeiro: Vozes; São Paulo: Mack Pesquisa, 2014.

VASQUES, R. **As potencialidades do RPG na educação escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Faculdade de Ciências e Letras. Universidade Estadual Paulista. Araraquara: UNESP, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZABALA, A. **A prática educativa:** como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

WALDOW, V.R. **Cuidado humano:** o resgate necessário. Porto Alegre: Sagra-Luzzatto; 1998.

WEFFORT, H. F; ANDRADE, J. P; COSTA, N. G. **Currículo e educação integral na prática:** uma referência para estados e municípios. São Paulo: Associação Cidade Escola Aprendiz, 2019.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO AVALIATIVO

Avaliação do objetivo do Produto Educacional

Este formulário busca avaliar o objetivo do produto educacional aplicado.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. O que foi possível de identificar em relação á formação dos trabalhadores em seus diversos aspectos afetivo, cognitivo, físico ou social? *

2. O que o conteúdo dos *cases* explorados pelo jogo despertou em você?

3. Você percebeu alguma relação dos cases explorados ao longo do jogo para sua formação profissional? *

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Sim
   - ◯ Não

4. Em uma escala de 1 a 3, como você classifica o uso do jogo como um recurso pedagógico na sua formação profissional? *

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ 1 - Bom
   - ◯ 2 - Mediano
   - ◯ 3 - Fraco

5. Há alguma sugestão de melhoria para o jogo?

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários