

SIGNIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM POR MEIO DO USO DE JOGOS: UMA ESTRATÉGIA PARA O CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

ALEXANDRE DE ALMEIDA¹
DANIELLE GUGLIERI LIMA²

RESUMO:

Este trabalho tem como objetivo geral verificar a possibilidade da utilização do jogo, especificamente o jogo digital denominado Kahoot no dia a dia da sala de aula como ferramenta estratégica para o ensino de conteúdos advindos da disciplina de Comunicação Empresarial na Strong Business School. Para que sejam entendidos os estudos relativos à mudança de comportamento, será utilizado Lévy, (2009), considerando o momento digital que a humanidade se encontra, bem como o estudo de aprendizagem por meio de jogos postulados por (Grando e Tarouco, 2008) e (Fernandes, 2010) e indicações do MEC. Como determina GIL (2002), são necessárias duas pesquisas: bibliográfica e documental no que diz respeito aos estudos de jogos digitais e àqueles relativos à aprendizagem de forma significativa. Especificamente, serão realizadas duas pesquisas: dos desempenhos acerca das médias de alunos expostos a tais jogos, no momento inicial da pandemia (2020) e os não apresentados (2019), bem como a realização de uma pesquisa não obrigatória com alunos do semestre de 2021.1. Como resultados preliminares, ficou perceptível que o uso de jogos no ambiente de aprendizagem sempre foi positivo, e, neste momento em que a relação com o digital se faz primordial para o desempenho das tarefas, foi observado que tal uso se torna ainda mais benéfico. Sua utilização estratégica em salas virtuais serve tanto para valorizar e tornar significativa a aprendizagem, que diz respeito à estratégia de ensino, como também promover os estudantes na escola, uma estratégia para manutenção do curso de Administração com quórum e com qualidade.

Palavras-chave: significação; aprendizagem; estratégia; jogo.

ABSTRACT

This paper's general objective is to verify the possibility of using the game, mainly the browser game Kahoot as a tactic learning tool to help to develop the content in the Business Communication discipline at Strong Business School's college. This aims to understand the change of behavior's studies using Lévy (2009), as it considers the current digital moment the humanity is undergoing, following learning through games's study proposed by (Grando and Tarouco, 2008) and (Fernandes, 2010) as well as MEC's indication. As it was determined by GIL (2002), two researches are needed: bibliographic and documental related to the studies of the digital games and it significantly relates to the learning process. Effectively, two pieces of research will be conducted: the student's performance will be evaluated through the comparison between the grades of those exposed to the classes using these games in the beginning of the pandemic (2020) and the ones who were not (2019), as well as the application of a non mandatory survey with the students from the first semester of 2021. As the preliminary results it was noted that the use of games in the learning environment was always a positive thing, and, at this moment when the relationship with the digital proves to be of most relevance for the fulfilment of most tasks, it was observed that the it's strategic use in virtual classroom serves both purposes, order to enrich and proclaim the learning process as it concerns the learning strategy, as well as to promote the students in the school, a strategy that serves to maintain the Management course with a quorum and quality.

Keywords: signification; learning; strategy; game.

¹ Mestre em Engenharia da Informação pela Universidade Federal do ABC, Pós-Graduação (especialização) em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância na Universidade Federal Fluminense, MBA em Tecnologia da Informação pela Fundação Getulio Vargas/ Universidade da Califórnia. Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação pela Universidade Federal de São Carlos. Coordenador do Centro de Informação na Strong Business School.

² Doutora em Língua Portuguesa - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC SP e especialista em Marketing pela FGV.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A aprendizagem sempre teve a preocupação com a questão da significação, pois para que algo realmente seja aprendido, deve fazer sentido ao estudante. Significar a aprendizagem é tarefa bem complexa, sobretudo neste momento que assola o mundo: a pandemia do COVID 19, momento que o mundo digital e a mudança de comportamento no âmbito da Cibercultura (LEVY, 2009) fez-se presente, sobretudo nas instituições de ensino como um todo.

Tais instituições, preocupadas com a qualidade precisaram se fazer valer da criatividade para manter seus programas acadêmicos e seus alunos interessados ao longo dos semestres. A cada semestre em que se estendeu a pandemia, novas articulações foram realizadas, seja pelas plataformas, como o Google, usado pela SBS, seja por outras. Percebe-se que a cada semestre novas possibilidades se abrem em um mundo cada dia mais virtual

Nesta realidade, utilizando totalmente o ambiente virtual, o jogo digital surge como uma estratégia ampliada para que o ensino significado flua, em todos ambientes dos cursos, sobretudo, os de graduação. Em disciplinas mais teóricas, onde não se possa trabalhar especificamente com os tão já utilizados jogos de negócios, visto que a instituição em que a pesquisa ocorreu é uma escola de negócios, optou-se em usar jogos que proporcionassem o entretenimento, a ludicidade e a competição construtiva em jogos de plataformas online e gratuitas. Neste caso especificamente, a plataforma escolhida foi o Kahoot.

Desta forma o que se apresenta aqui é o levantamento de dados acerca do ensino da disciplina de Comunicação Empresarial, trabalhadas no curso de Administração, das turmas matutina e noturna, da Strong Business School, doravante denominada SBS.

Há o intuito de analisar e comparar o aproveitamento dos alunos para observar a significação da aprendizagem. Tem-se, portanto, dois cenários distintos: um, pré-pandemia, em que as aulas foram regulares e que os jogos não haviam sido utilizados, em 2019, com alunos do primeiro semestre, com entrada em fevereiro e em agosto; o outro, na primeira fase do momento pandêmico, em 2020 com alunos também do primeiro

semestre, e com entradas no mesmo período, mas que estavam estudando em ambiente totalmente síncrono e online, os quais foram submetidos aos jogos no final de cada seção de trabalho.

1. APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA POR MEIO DE JOGOS

O jogo sempre esteve inserido na vida das pessoas, o fato de jogar, e trabalhar questões intelectuais com ludicidade sempre foram bem-vindos em sala de aula, sobremaneira no processo educacional a fim de promover uma aprendizagem significativa, haja vista o ensino das áreas administrativas, por exemplo em que o aluno parte de dados reais e fictícios para resolver os estudos de caso, ou simplesmente os cases, ou os jogos de negócios.

Na Administração e, especificamente no curso da instituição em questão, o jogo está muito presente, seja diluído em disciplinas, pautado, inclusive na interdisciplinaridade, seja em disciplinas específicas, criadas para tal. No entanto, para a disciplina de Comunicação Empresarial, por ser específica, essas duas modalidades acabam não sendo uma opção válida. E por este motivo, foi necessária uma pesquisa, junto ao departamento de tecnologia, de jogos que pudessem atender às características do componente curricular.

Muito foi pesquisado sobre as mais distintas possibilidades de jogos que pudessem ser aplicados totalmente online neste momento tão delicado, e, dentre muitas opções encontradas, foi escolhido o jogo Kahoot; e sobre este tratar-se-á posteriormente.

Antes de apresentar a questão técnica do jogo, se faz necessário lembrar que com o advento da internet e com o conhecimento advindo da Cibercultura (Lévy, 2009) é possível entender que os jogos, em perspectivas digitais podem se tornar grandes aliados para qualquer professor, de qualquer área de ensino, seja pelo desafio, pela competição ou seja pela ludicidade, de forma que o conteúdo faça sentido, mesmo para o ensino universitário.

Sobre esta questão, Fernandes (2010, p.11), explica que:

O computador se constitui numa ferramenta poderosa, que pode e deve ter todas as suas potencialidades utilizadas com propósitos

educacionais, proporcionando ao professor a possibilidade de enriquecer sua prática pedagógica com recursos multimídias, tais como os jogos educacionais e outros materiais que possibilitem ao aluno aprender de forma prazerosa, cativante, divertida e motivadora. Neste sentido, os jogos digitais educacionais podem ser elementos catalisadores, capazes de contribuir para o processo de resgate do interesse do aprendiz, na tentativa de melhorar os vínculos afetivos com a situação de aprendizagem.

Jogos de ação, ou jogos lógicos, que possibilitem a aventura ou potenciais relacionados à estratégia, segundo Tarouco et al (2004) constituem possibilidades possíveis de trabalho em sala de aula, bem como os jogos de RPG, que para Grando e Tarouco (2008, p. 8):

O RPG como toda e qualquer atividade educacional se for bem planejada e organizada pode se tornar uma ferramenta muito prática e lúdica, permitindo assim que os alunos aprendem de uma forma prazerosa. Ele pode ser uma ferramenta de suporte a educação muito boa, devido aos seus atrativos, com relação a ele ser um jogo que pode vir a despertar o lado lúdico da atividade e ao mesmo tempo em que auxiliar na assimilação de conhecimentos pelo aluno. As características principais que auxiliam o jogo de RPG a se tornar uma excelente ferramenta educacional, são: socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade.

Tais jogos reforçam a ideia de que podem ser facilitadores do aprendizado quando utilizados como recurso, uma vez que ao serem utilizados como um recurso de representação de um determinado assunto, os jogos auxiliam no processo de entendimento do que está sendo ensinado, por isso a importância dos professores utilizarem jogos na sua prática pedagógica porque os jogos além de facilitarem a aquisição de conteúdo, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem. (SAVI e ULBRICHT, 2008, p.3)

Como já mencionado, esta modalidade mais inclinada ao RPG, por ser próxima aos Jogos de Negócios não será tratada aqui pela natureza da disciplina de Comunicação Empresarial, que tem, na SBS o intuito de melhorar a performance comunicativa oral e escrita do aluno em todos os âmbitos da sua vida, sobretudo no empresarial.

Desta forma tornou-se um objetivo que a aprendizagem realmente significasse mais do que simplesmente decorar conceitos, pois o foco principal está no conhecimento do conceito e na sua aplicabilidade de fato. Neste ínterim se faz necessário, antes de prosseguir, o entendimento de dois pontos aqui: o que é significação da aprendizagem e as características da modalidade de jogo utilizado. Vamos a elas:

1.1 Significação da Aprendizagem

A significação da aprendizagem é um conceito que considera o ato de aprender um ato holístico e que depende de variáveis sistêmicas, de forma que só existe se os estudantes conseguirem produzir significados contextualizados e para tanto, utilizarem de seus protagonismos, de forma andarem ao encontro de sua formação, que deverá ser ética, reflexiva e humanizada.

Em uma perspectiva construtivista, Moreira (2010) explica que este tipo de aprendizagem ocorre quando as ideias expressas interagem de maneira substantiva com o que já é sabido, ou seja, há uma complementação com o que já foi vivido. Por esse motivo o jogo figura como uma ferramenta estratégica da aprendizagem de fato. No site do Ministério da Cultura, se lê que:

O material de aprendizagem é potencialmente significativo, pois a atribuição de significado cabe ao sujeito, logo, não há aula, estratégia ou livro significativo. O material potencialmente significativo é aquele capaz de dialogar, de maneira apropriada e relevante, com o conhecimento prévio do estudante. (<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>)

Entende-se, a partir, da ideia de que se o material significativo é o que dialoga com o aprendiz, este deve ter uma relação próxima ao aprendiz e ao ver da pedagogia, o jogo é algo que remonta esta relação, pois desde as séries iniciais os alunos jogam, e na Administração, nos semestres mais avançados também jogam, por que é que não se pode jogar, de maneira específica, em disciplinas que são responsáveis pela formação globalizada do futuro profissional? Aqui é importante esclarecer que a disciplina em questão, denominada Comunicação

Empresarial, trabalha em jogos interdisciplinares, mas neste momento, para estimular o ensino, fazer sentido para o aluno e aproveitar o que é ofertado pela internet, foi julgado que também a importância do trabalho individualizado da disciplina, que será explicado a seguir, passo a passo.

1.2 A Questão Da Estratégia para a Significação da Aprendizagem

No que diz respeito à estratégia, que segundo Herrero Filho (2005) aponta para a resposta à três questões específicas, a saber, grosso modo: a) Qual o significado de estratégia?; b) Quais conhecimentos a empresa tem de si mesma?; c) que cuidados deve-se ter na aplicação da estratégia? Neste trabalho podem ser respondidas, uma vez que sobre a questão a) sabe-se que a estratégia tem inicialmente um cunho militar, ideia essa que pode, a partir de Ansoff (1960, em texto de 1990) ser considerada toda e qualquer forma de utilização de ferramentas físicas ou não, com intuito de melhorar, de alguma forma, a produtividade, seja na questão quantitativa ou qualitativa de uma empresa. Considerando que a SBS, embora seja uma escola de negócios, tem um intuito de manter seu capital intelectual em alta. Neste sentido o jogo deve ser considerado uma forma de estratégia em prol da qualidade de seus estudantes e da significação da aprendizagem.

Com relação à segunda questão, que diz respeito ao conhecimento da empresa de si mesma, é trazida para o âmbito menor, o da sala de aula, em que a professora que aplica o jogo está totalmente consciente do que está fazendo e conhece o andar da disciplina e da instituição, uma vez que ministra esta disciplina desde 2006 e conhece as dificuldades dos alunos e de algumas práticas que inviabilizam, algumas vezes o ensino dos conceitos. Este quadro aponta este estudo também como estratégico.

Por fim, a questão de Herrero Filho (2005) sobre os cuidados que se deve ter na aplicação da estratégia, aqui, no caso, o uso do jogo, pode-se dizer que foi totalmente cuidadosa, pois todo o manejo e revisão das questões técnicas acerca do uso da plataforma foram testadas, orientadas e encaminhadas ao setor de TI para que fossem analisadas. Inclusive a escolha do jogo Kahoot, em detrimento de outros fora uma ideia estudada e

definida junto à tecnologia da SBS.

Desta forma, é importante aqui esclarecer que o fato de o trabalho estar no âmbito da educação não o inviabiliza como estratégico, visto que contribui para a melhoria de, no mínimo dois aspectos: a qualificação de excelência, para a escola e a significação da aprendizagem para os estudantes. Para finalizar esta questão e dar segmento ao estudo, se faz necessário lembrar que Quintella e Cabral (2007) resgatam estudos de estratégias em escolas na década de 90, realizadas por Mintzberg e Ansoff, sendo, portanto, uma preocupação com a questão estratégica aplicada ao ensino. É relevante apontar também que em um outro trabalho, sobre a estratégia utilizada em escolas de Design e planejamento há ainda a preocupação de Mintzberg, Ahlstrand e Lampel (2010, p. 21) que “consideram aspectos específicos do processo de formulação de estratégias e tem se preocupado menos com a prescrição do planejamento ideal do que com a descrição de como as estratégias, são de fato, formuladas”.

Entendendo que a estratégia é a essência aqui e com o intuito de descrever ações de aplicação para o melhor entendimento, adiante será estudado o processo de significação da aprendizagem para o aluno.

1.3 A Estrutura da Aula Para a Promoção da Significação da Aprendizagem

Para que o aprendizado seja realmente significativo, foi proposto aos alunos três passos importantes: a) a aula expositiva; b) o jogo com a fixação de conceitos; c) as produções orais e escritas relacionadas à disciplina. O componente curricular em questão possui cinco seções de estudo teórico e uma seção gramatical, e, ao final de cada um dos cinco estudos teóricos havia uma discussão sobre os pontos mais relevantes e suas aplicabilidades no dia a dia da comunicação. Feito este levantamento e após este momento de discussão, os alunos eram submetidos ao jogo de perguntas e respostas curtas para fixarem e verificarem se não restaram dúvidas, por fim, novas atividades escritas ou orais eram propostas individualmente ou em grupo.

Durante o semestre os alunos realizam atividades as vezes mais objetivas e, outras vezes mais subjetivas; realizaram muitas atividades

escritas e outras tantas orais, pois acredita-se que muito da comunicação é verificado por meio do uso das expressões orais, consideradas distensas, pois é um momento muito rico de interação entre os alunos e o professor.

O Kahoot, que foi o jogo escolhido para ser aplicado ao final de cada seção de ensino, visa a verificação de aprendizagem rápida de conceitos considerados importantes pelos estudantes. Mediante isso, a pergunta é escrita e lida pelo professor e respondida oralmente pelos estudantes. Todos esses passos conectam os participantes de forma a interagirem, brincarem, vibrarem com seus acertos ou ainda entenderem o porquê não conseguiram acertar. Desta forma será apresentada brevemente a dinâmica do jogo.

2. O JOGO KAHOOT! E AS AMOSTRAS

O Kahoot! É um jogo criado em 2012 e lançado oficialmente em 2013 e que, em 2017 já contava com 40 milhões de usuários ativos e 1 bilhão de pessoas que já entraram no site, segundo site da Starse (<https://www.startse.com>)

A plataforma consiste em possibilitar o aprendizado significativo por fazer uso de jogos digitais, online ou não. É usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, denominados de "Kahoots", são testes de múltipla escolha, ou verdadeiro e falso, ou ainda, de preenchimento de lacunas, os quais permitem que os usuários trabalhem na criação para aplicação em ambientes educativos e que estudantes possam responder individualmente ou em grupos às questões. As questões podem ser realizadas de maneira online, em sala e com a transmissão ao vivo, ou maneira remota, por meio de um acesso por um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

A experiência do jogo é melhor em inglês, mas há muitas potencialidades que podem ser trabalhadas em português. Algo muito interessante é que o professor pode criar seus jogos ou buscar jogos já existentes, criados por seus pares, simplesmente buscando um assunto, o que já é perceptível na primeira tela ao digitar <https://kahoot.com>, selecionando o idioma português:

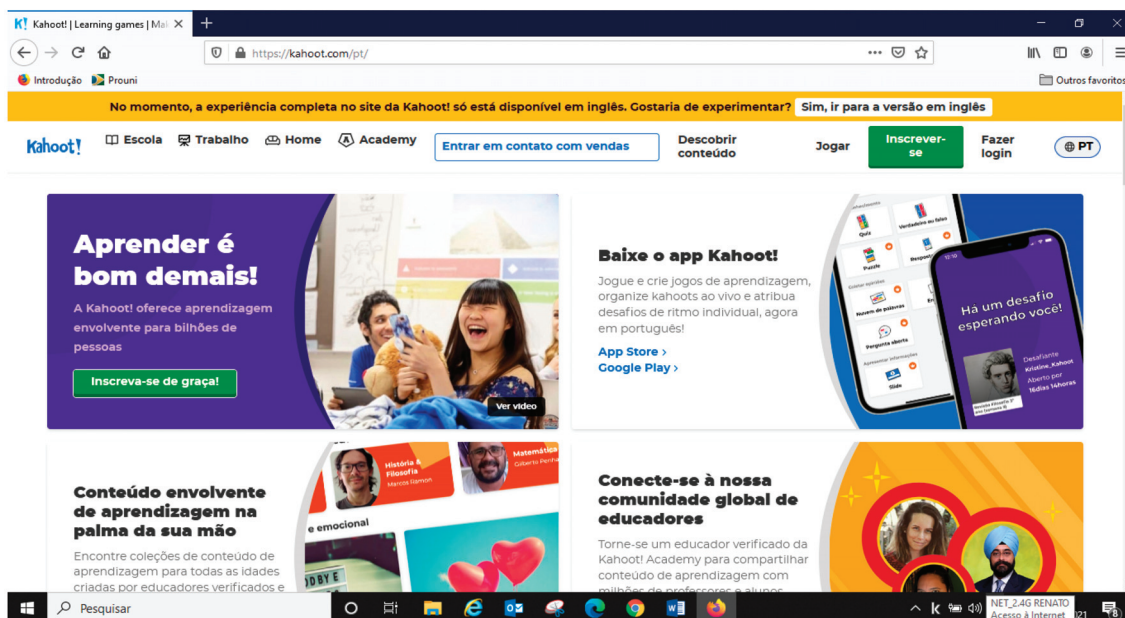


Imagem 1: Site Kahoot!

Fonte: <https://kahoot.com/pt/>

Adiante, ao fazer o login o professor tem várias opções em escolher uma variação paga ou escolher o modelo *free*. Ao escolher a possibilidade, o professor é direcionado à sua página e a de Comunicação Empresarial possui cinco (5) jogos que foram utilizados no total de 9 vezes cada um, ou seja, 9 turmas, em momentos diferentes jogaram.

O professor pode utilizar o jogo pronto, editar, melhorar ou deletar; isso fica a seu critério, mas o mais interessante é que todos os jogos apresentam relatórios mais diversos acerca de dados.

Neste momento aqui não são importantes tais relatórios, pois a plataforma é usada como ferramenta para melhoria e continuidade da aprendizagem significativa dos alunos e isso será verificado por meio da apreciação das médias dos alunos da disciplina, que foram expostos aos diferentes cenários.

Por uma questão didática é apresentada a página de Comunicação Empresarial utilizada em 2019, 2020 e 2021.1, sendo que este último semestre não figurará de maneira quantitativa a este estudo, por que não há médias semestrais fechadas para comparação no momento da produção deste artigo. No entanto, foram colhidos alguns depoimentos da turma de Administração em forma de um breve formulário de avaliação de jogos, realizado ao final de cada semestre, sem o cunho obrigatório.

Este tipo de questionário surgiu porque no questionário da CPA o fato da utilização do jogo sempre foi mencionado. Desta forma, a seguir será apresentada a interface da página da disciplina de comunicação utilizada no Kahoot.

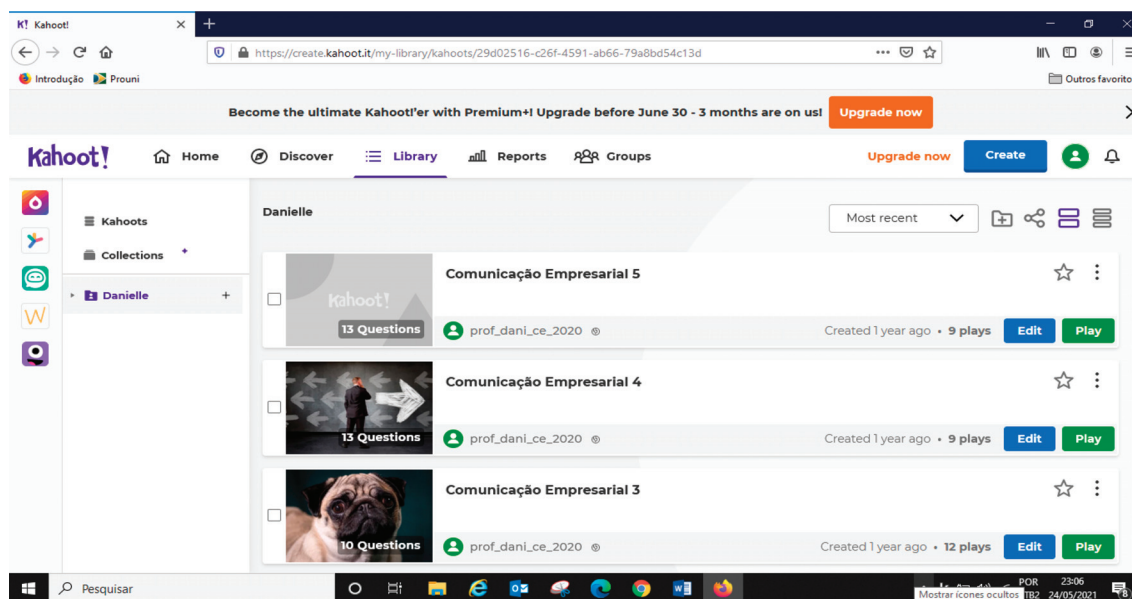


Imagem 2: Página de Comunicação Empresarial

Fonte: <https://create.kahoot.it/my-library/kahoots/29d02516-c26f-4591-ab66-79a8bd54c13d>

É perceptível que o Kahoots do professor aparecem pelos mais recentes utilizados, e o caso aqui, foi o da seção 5. A última seção trabalhada em aula, portanto a última a ser testada. Ao selecionar uma seção qualquer o professor tem acesso ao questionário e às possibilidades de edição do jogo.

2.1 O jogo de Comunicação Empresarial

O jogo na referida disciplina conta com um conjunto de 10 a 13 perguntas que vão do quizz à verdadeiro e falso, tratando de conceitos já explicados.

No momento de início do jogo o site gera um número de inscrição, denominado PIN, que os

alunos inserem na plataforma e se identificam como quiserem, e esta é a primeira forma de ludicidade, pois cada se nomeia como quiser, não havendo nenhum tipo de amarra.

Feito isso o jogo começa a correr e há o tempo de 20 segundos para as respostas serem dadas. Ao final de cada resposta o aluno pode ver o ranking de acertos e de que posição está, bem como quem está avançando mais rapidamente ao pódio. E é justamente nesta segunda parte em que ocorre a ludicidade, como se fosse um jogo qualquer, como se não tivesse objetivos pedagógicos.

Por fim, há um pódio e os primeiros colocados de cada jogo, batalham, em primeiro momento entre si, depois com os colegas de sala, que criam suas equipes e o melhor de cada sala joga com os outros melhores de outras salas, o que possibilita o jogo individual, mas também em equipe e em tempo real.

É muito positiva a participação de todos os alunos e a cada jogo se verifica que a totalidade dos estudantes participa e um detalhe importante de trazer aqui é que esta é uma atividade que não vale nota, nem arredondamento, nem nenhum tipo de benefício quantitativo, mas é percebida pelos alunos como algo positivo, conforme o depoimento de um aluno do primeiro semestre do ano de 2021, na avaliação do professor, promovida pela CPA, de maneira espontânea: “Kahoot e simulados ajudam muito na assimilação do conteúdo que é muito extenso. Ótimo trabalho”. Não foi questionado absolutamente nada sobre o jogo, mas foi algo que o aluno julgou importante mencionar, e isso é prova de que a aprendizagem significativa acontece de fato.

2.2 Caracterização da Amostra

O Jogo Kahoot foi realizado em duas situações diferentes, em quatro semestres, sendo em dois de 2019 e dois de 2020. Em 2021 também está sendo utilizado pela eficácia que se tem percebido com relação às médias finas das turmas anteriores.

A Comunicação Empresarial é ofertada para vários cursos, mas o que foram analisados neste estudo são os alunos de Administração apenas. É importante que se diga que na amostra das médias, os alunos que não obtiveram nenhuma nota, por motivo de qualquer tipo de desistência, como trancamento, abandono ou transferência não tiveram seus dados utilizados na pesquisa. As médias apresentadas se referem apenas aos alunos regulares e que realizaram a Prova 1 (local) e a Prova 2 (nacional).

A título de esclarecimento a SBS é uma instituição que tem certificação de Qualidade da Fundação Getúlio Vargas e então a prova local é produzida e aplicada pelos professores locais e a prova chamada de nacional é produzida e enviada pela FGV e aplicada por professores locais. Há uma nota composta por meios bem diversificados de avaliação e o uso do Kahoot mostrou-se eficaz na significação da aprendizagem de ambas as modalidades.

Desta forma, a fim de encaminhar este estudo para a análise de resultados serão apresentadas as turmas, o horário de estudos e a quantidade de alunos e identificação do semestre, conforme o levantamento da tabela 1.

Turma	Semestre	Turno	Quantidade
2019	1	manhã	25 alunos
2019	1	noite	57 alunos
2019	2	manhã	20 alunos
2019	2	noite	26 alunos
2020	1	manhã	25 alunos
2020	1	noite	35 alunos
2020 ³	2	noite	13 alunos

Tabela 1: Característica da Amostra

Fonte: Strong Business School.

³ O segundo semestre de 2020 não formou turma de primeiro semestre matutino.

Desta forma, com estes dados definidos segue-se adiante o próximo passo: verificar que a significação da aprendizagem realmente ocorreu ou não, por meio da verificação das médias finais dos alunos da disciplina, que, para ser positiva, deve apresentar igualdade ou superioridade nas médias de alunos no momento de pandemia, com um total de 73 alunos expostos aos jogos, em contraponto ao momento de pré-pandemia, que contou com 128 alunos, em que o recurso da utilização do jogo não fora utilizado com estratégia.

3. ANÁLISE DE DADOS

O estudo foi conduzido em 07 turmas da disciplina de Comunicação Empresarial, totalizando 201 alunos em diferentes períodos. O professor, o conteúdo de aula e as atividades foram os mesmos em todas as turmas. O conteúdo apresentou 5 seções de teoria da comunicação e, a cada término de seção, foi realizado um jogo do Kahoot, no momento de aula, em caráter síncrono e online, para as turmas de 2020.

Entre os semestres de 2019.1 e 2019.2 considera-se o período pré-pandemia considerando um total de 128 alunos, enquanto que os semestres de 2020.1 e 2020.1 o período pós-pandemia e um total de 73 alunos, e fica perceptível que em 2020.2 não se pode contar com uma turma no turno da manhã.

3.1 Dados Quantitativos da Análise

A tabela 2, denominada Caracterização de Alunos, apresenta a distribuição dos alunos por turma, seu respectivo semestre e período de estudo. Já a tabela 3 apresenta o levantamento de médias finais para alunos e períodos referidos.

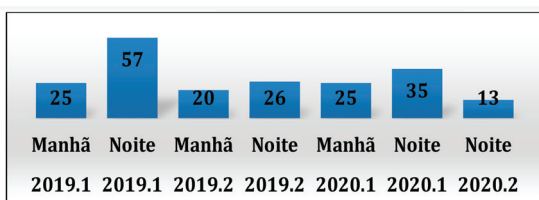


Tabela 2: Caracterização de Alunos

Fonte: Strong Business School.

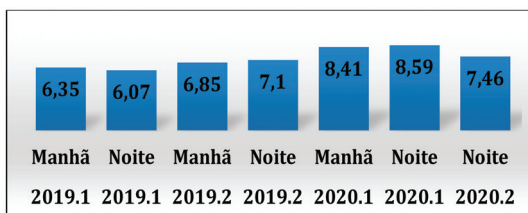


Tabela 3: Média Final

Fonte: Strong Business School.

O que se pode avaliar enquanto estudo, é que no ano de 2019, em que o curso do ano letivo seguiu normalmente, a SBS contou com 128 alunos para a experiência e, que em 2020, por conta da pandemia, este número baixou, o que ocorreu por diversos motivos: primeiramente pela questão da renda, o que fez muitos alunos saírem das instituições particulares; seja pelo modelo de ensino utilizado, que, inicialmente, pode não ter sido bem visto por todos.

Na SBS, o uso de aulas síncronas por meio do uso do Google Meet, de certa forma, forçou que professores se reinventassem e, desta maneira, na disciplina em questão, a prática do jogo foi inserida.

A preocupação com relação à turma é que a essência do conteúdo fosse realmente significativa, e como, pela questão pandêmica, novas interfaces foram necessárias, ficou resolvido que seria usado, e termos de jogos e de tecnologia, o que fosse possível e o que tivesse um custo zero para instituição e alunos.

Fazendo uma média de notas antes da pandemia (2019), se tem, um valor de 6,5 pontos, em contraponto, no primeiro ano pandêmico (2020), contando apenas com 3 turmas, tem-se um valor de 8,1 de pontuação, ou seja, 1,6 pontos a mais do que fora obtido na medição sem jogos.

A aprendizagem significativa, ocorreu, e isso é mostrado pelo aumento das médias em 1,6 pontos, o que, mesmo se apresentasse uma igualdade seria de fato um resultado positivo, visto o momento e as novas adequações a que os professores e estudantes foram submetidos.

3.2 Dados Sobre a Percepção Acerca do Jogo

Neste semestre inicial de 2021, por conta do sucesso de 2020, a prática em comunicação empresarial continua, mas como o ano letivo

ainda não findou e, portanto, não há médias para análise, foi aplicado um questionário à turma de comunicação noturna, que é pura⁴, composta por 20 alunos, para verificação da percepção destes.

Se faz necessário lembrar que dos 20 alunos que participaram da aula 14 responderam a quase totalidade das perguntas, e apenas na pergunta representada pelo gráfico 3, destinada apenas a quem não participou de alguma rodada, por isso há um número baixo de respondentes. Pode-se dizer que os resultados vêm ao encontro da hipótese que gerou este estudo: que os jogos melhoram a aprendizagem, conforme se vê a seguir.

Neste semestre você esteve exposto aos jogos no final de cada uma das cinco seções da disciplina de Comunicação Empresarial?

14 respostas

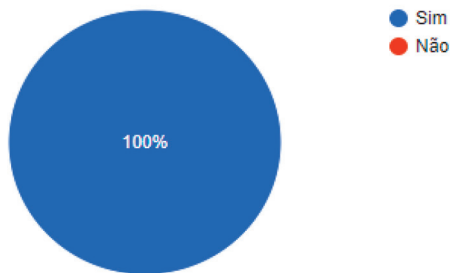


Gráfico 1: Exposição ao Jogo

Fonte: Dos autores.

Este primeiro gráfico contempla uma pergunta inicial afim de mostrar que todos os entrevistados estavam sabendo do que se tratava. Desta forma todos os estudantes que quiseram responder entenderam a proposta da pergunta e sabiam o tipo de pesquisa que iriam responder.

Você conseguiu jogar todas as rodadas?

14 respostas

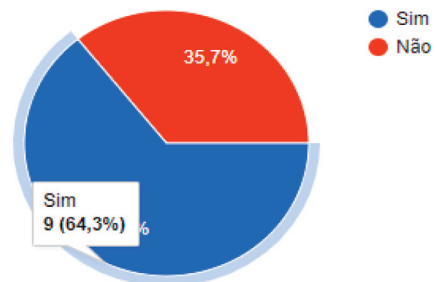


Gráfico 2: Rodadas

Fonte: Dos autores.

Já este segundo gráfico apresenta que a maioria dos alunos (64,3%) conseguiu jogar o Kahoot ao final das aulas, sendo uma minoria que não conseguiu participar no jogo logado, mas participou na sala de maneira oral.

Se você não jogou alguma rodada, gostaríamos de saber por que isso aconteceu:

6 respostas



Gráfico 3: Rodadas Não Jogadas

Fonte: Dos autores.

Na terceira pergunta houve uma baixa de respostas, pois apenas 6 alunos, de 14 não responderam a alguma rodada, e isso é positivo pelos números que sucedem, visto que a grande maioria (83,3%) atribuiu sua não participação à problemas com a internet. Traduzindo em números, 5, dos seis a respondentes atribuíram problemas com a internet e apenas um não achou interessante. E, em contraponto, 8 alunos conseguiram participar de todas as rodadas.

Como você avaliou a prática do jogo em aula com relação a sua aprendizagem?

14 respostas

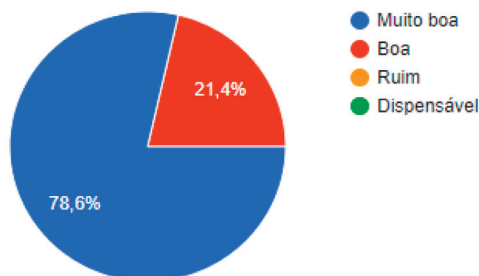


Gráfico 4: Jogo e Aprendizagem

Fonte: Dos autores.

Na quarta pergunta a avaliação pelos alunos, questionados sem obrigatoriedade é positiva, pois não houve nenhuma avaliação definida como ruim ou dispensável, e a maioria optou em responder que achou muito bom o uso do jogo para a aprendizagem. Sendo que 78,6% achou muito boa a prática e 21,4% a consideraram boa.

Tais considerações são extremamente positivas, visto que mesmo o aluno que não achou interessante o jogo, conforme respondeu no gráfico 3, não considerou ruim a prática a que foi exposto.

O número de 14 respondentes mostra que todos os que iniciaram a resposta do questionário o fizeram até o final e de maneira optativa.

Fazendo uma rápida auto avaliação, você acha que você aprendeu:

14 respostas

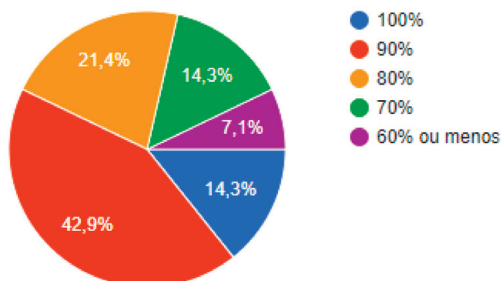


Gráfico 5: Auto avaliação

Fonte: Dos autores.

Na quinta pergunta o intuito é que os estudantes avaliassem sua aprendizagem mediante à exposição ao jogo, e o que é revelado pelas respostas é que apenas 7,1%, ou seja, 1 aluno, avaliou que aprendeu 60% ou menos, o que leva a perceber que pode ser o mesmo aluno que não achou o jogo interessante, mas que também não avaliou o uso do jogo como ruim. No objetivo deste trabalho a ideia era que os alunos percebessem que o jogo serviria para significar sua aprendizagem de conceitos e, que para os assuntos com conceitos internalizados serviriam como base para trabalhos reflexivos acerca da disciplina.

Ao apresentar estes posicionamentos, qualitativos, nas pesquisas relacionadas aos estudos das médias e quantitativos, relacionada à perspectiva do aluno é perceptível que o objetivo de significar a aprendizagem neste período de pandemia é uma posição que começa a figurar no ensino superior, sobretudo no curso de Administração e especificamente em disciplinas que não são consideradas tão práticas e aplicáveis diretamente no dia a dia do gestor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mundo passa por mudanças atribuladas, pois a cada dia se tem dados novos para a todas as áreas. No entanto, estas mudanças macro ambientais não podem ser controladas, mas são passíveis de que sejam usadas como uma força para adaptação de novas ações, seja em quaisquer ramos da Administração.

No caso em questão, a pandemia chegou e algo deveria de ser feito para que os alunos mudassem a sua forma de ver o ensino online, visto por muitos com desdém, por não contar com a presença física de ambas as partes.

Ao apresentar estes posicionamentos, qualitativos, nas pesquisas relacionadas aos estudos das médias e quantitativos, relacionada à perspectiva do aluno é perceptível que o objetivo de significar a aprendizagem sobretudo neste período de pandemia é uma posição que começa a figurar no ensino superior, sobretudo no curso de Administração.

Acredita-se que a partir desta mudança a que todos fomos expostos, muito deve-se refletir e mudar na busca da significação da aprendizagem. Outros jogos devem ser explorados e outras

configurações também. É relevante lembrar que justamente com a questão da pandemia e de mudança de hábitos é que os jogos digitais foram ficando mais interessantes e sendo mais utilizados. O Kahoot já existia, mas não era tão conhecido como nos dias de hoje.

Um dos pontos mais fortes deste estudo foi a certeza de que disciplinas de formação geral podem sim, ser interessantes aos alunos na sua essência, o que melhora a solidifica como componente curricular importante.

E, na medida em que a disciplina se firma no campo dos estudos de Administração, os alunos entendem como esta também terá aplicabilidade imediata na sua rotina.

Sendo vista como um pilar de estudos, os conhecimentos significados deste tipo de disciplina e fazem necessários em jogos mais específicos de gestão e compõem o arcabouço dos jogos como um todo, seja pelo caráter que o jogo teve individual, depois em equipe e entre equipes. Muitas habilidades foram também trabalhadas para que o conteúdo fosse cumprido e fizesse sentido aos estudantes.

Desta forma, este trabalho figura como uma reflexão acerca do jogo como uma significação estratégica na aprendizagem, mas não se finda nele mesmo, visto que a partir deste, uma gama infinita de possibilidades pode ser estudada, trabalhada e aplicada, afim de que nossos estudantes se transformem em gestores cada vez mais instrumentalizados e, adiante, após formados, possam utilizar o jogo como aliado estratégico no dia a dia das empresas em que atuam.

REFERÊNCIAS

ANSOFF, H. I. **A nova estratégia empresarial**. São Paulo: Atlas, 1990.

BICUDO, Lucas. **Kahoot! o serviço com 1 bilhão de usuários que você nunca ouviu falar**. 2017. Disponível em: <https://www.startse.com/noticia/mundo/kahoot-1-bilhao-usuarios>. Acesso em: 25 maio 2021.

FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. 2010. 62 f. Monografia (Especialização) - Curso de Mídias na Educação,

Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Cinted/Ufrgs., Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Alegrete, 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141470/000990988.pdf?seq>. Acesso em: 29 ago. 2019.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ed. São Paulo: Atlas. 2002.

GRANDO, Anita; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **Renote - Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 1-10, jun. 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14403/8308>. Acesso em: 20 ago. 2019.

HERRERO FILHO, Emilio. **Balanced Scorecard e a gestão estratégica: uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

KAHOOT!. Disponível em: www.kahoot.it. Acesso em: 25 maio 2021.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/191-aprendizagem-significativa-breve-discussao-acerca-do-conceito>. Acesso em: 20 maio 2021.

MINTZBERG, H.; LAMPEL, J.; AHLSTRAND, B. Todas as partes do elefante. IN: JULIO, C. A.; SALIBI NETO, J. (Org.) **Estratégia e Planejamento**. São Paulo: **Publifolha**. (Coletânea HSM Management), 2010, p.09-20.

MORAES, Roberto de. **"Dungeons & Dragons"**. 1994. São Paulo. Trama Editorial. Wizards of the Coast; The d20 System. Shannon Appelcline, traduzido e adaptado por Rafael Silva (2014). «D&D 40 anos – A Origem (não tão) Secreta de D&D» RedeRPG.

MOREIRA, M. A. O que é afinal aprendizagem significativa? **Revista cultural La Laguna**. Espanha, 2012. Disponível em: <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2019.

QUINTELLA, R. H.; CABRAL, Sandro. Um modelo espacial para análise e ensino de escolas de pensamento estratégico. **RAP. Revista Brasileira de Administração Pública**, v. 41, p. 1165-1188, 2007.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. UFRGS. Porto Alegre. 2008. In: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2008/artigos/4b_rafael.pdf. Acesso em: 20 ago. 2019.

TAROUCO, Liane M. R. et al. **Jogos Educacionais**. 2004. Disponível em: <http://www.ueb-df.org.br/Adultos/Reflexoes/Jogos%20Educacioanis.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2019.