

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE PRINCÍPIOS DE SECRETARIADO

Letícia Santos da Rocha, Felipe da Silva Rodrigues, Conceicao de Maria Pinheiro Barros

A gamificação é uma das novas abordagens educacionais, denominada Metodologias Ativas, que tem o foco na criação de jogos como ferramentas de aprendizado. Este trabalho tem como objetivo analisar o uso de jogos educacionais (gamificação) como estratégia de ensino e aprendizagem em Secretariado Executivo. Para tanto, será desenvolvida uma pesquisa de abordagem quantitativa e qualitativa a partir das atividades aplicadas em sala de aula no âmbito do Programa de Iniciação Científica da Universidade Federal do Ceará. Para a coleta de dados será utilizado um questionário de avaliação dos jogos educacionais aplicados na Disciplina Princípios de Secretariado. O universo da pesquisa será composto por 53 estudantes regularmente do primeiro semestre do curso. Para a delimitação da amostra será realizado cálculo amostral a fim de identificar a sua significância, tendo como sujeitos os alunos que participaram dos jogos educacionais no âmbito da disciplina. Para a análise dos resultados obtidos serão utilizadas a estatística descritiva e a análise de conteúdo. As atividades de gamificação realizadas foram: QuizSec e o Jogo da Memória Sec. Espera-se que a realização desta pesquisa resulte em contribuições para as discussões acerca do uso de metodologias ativas e o processo de ensino-aprendizagem na educação superior, bem como aspectos positivos e desafios do uso de tecnologias na formação secretarial.

Palavras-chave: Gamificação. Estratégia de ensino-aprendiza. Secretariado Executivo.