

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL**

PRODUTO EDUCACIONAL: TRILHA DA APRENDIZAGEM ATIVA

Autores:

Jaqueline Souza Santos

Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito

São Caetano do Sul – SP

2026

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL**

PRODUTO EDUCACIONAL: TRILHA DA APRENDIZAGEM ATIVA

Produto Educacional Desenvolvido a partir da dissertação de mestrado, intitulada: Jogos Educacionais na Educação Profissional: Percepções e Experiências Docentes, sob orientação do Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito.

São Caetano do Sul - SP

2026

FICHA CATALOGRÁFICA
DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

SANTOS, Jaqueline Souza.

Santos, Jaqueline Souza Produto educacional [livro eletrônico]: trilha da aprendizagem ativa / Jaqueline Souza Santos; orientador Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito -- São Caetano do Sul, SP: Ed. da Autora, 2026. PDF

Produto Educacional Desenvolvido a partir da dissertação de mestrado, intitulada: Jogos Educacionais na Educação Profissional: Percepções e Experiências Docentes.

Bibliografia. ISBN 978-65-02-12979-1

1. Educação profissional 2. Formação docente - Metodologias ativas 3. Jogos educacionais 4. Práticas educacionais I. Brito, Carlos Alexandre Felício II. Título.

26-363693.1

CDD-370

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	5
1.1 Fundamentos pedagógicos do jogo.....	5
1.2 Estrutura e organização do jogo.....	6
1.2.1 Objetivo do desafio Meta Jogo	7
1.3 Dinâmica pedagógica e intencionalidade formativa.....	8
1.4 Articulação entre resultados da pesquisa e produto educacional	9
2 PROJETO GRÁFICO DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	10
2.1 Nome do Jogo Educacional.....	10
2.2 Regras gerais, características visuais e estrutura do tabuleiro.....	10
2.3 Imagem do Projeto Gráfico do Jogo	11
3 QUESTÕES DO PRODUTO EDUCACIONAL	14
REFERÊNCIAS	21
SOBRE OS AUTORES.....	22

1 APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional desenvolvido consiste em um jogo educacional analógico, voltado à formação docente em metodologias ativas na Educação Profissional. Ele foi concebido com base nos resultados empíricos obtidos e fundamentado nos pressupostos do *design* educacional projetivo (Silva, 2020) e da aprendizagem ativa.

A ideia emerge diretamente do diagnóstico a que se chegou na pesquisa aplicada da dissertação, evidenciando que os docentes da educação profissional, têm repertório consolidado em metodologias ativas amplamente difundidas, como estudo de caso, aprendizagem baseada em projetos, sala de aula invertida e PBL. Do mesmo modo, reconhecem os benefícios para a autonomia discente e a relevância do uso pedagógico da tecnologia. Em contrapartida, os resultados mostram uma lacuna significativa, relacionada à compreensão e ao uso de jogos educacionais estruturados, frequentemente confundidos com práticas de gamificação ou mencionados de forma periférica.

Diante desse cenário, o jogo educacional foi concebido como uma experiência formativa e reflexiva, que parte dos saberes prévios dos educadores e os convida a aprofundar a compreensão sobre o jogo como artefato pedagógico intencional. Logo, o produto educacional assume o papel de mediador entre teoria e prática, possibilitando que os participantes vivenciem, analisem e ressignifiquem o uso das metodologias ativas — especialmente os jogos — a partir de situações-problema contextualizadas na Educação Profissional.

1.1 Fundamentos pedagógicos do jogo

Como já dito, o jogo fundamenta-se nos princípios das metodologias ativas, que compreendem o estudante — no caso, o docente em formação — como protagonista do processo de aprendizagem. A dinâmica privilegia a tomada de decisão, a colaboração, a reflexão coletiva e o enfrentamento de dilemas pedagógicos reais, alinhando-se às contribuições de Zabala (1998).

Ademais, incorpora-se a perspectiva de aprendizagem experiencial, na medida em que os participantes aprendem sobre jogos educacionais ao vivenciar um jogo

estruturado, superando abordagens meramente conceituais. Essa escolha responde diretamente aos achados da pesquisa, que indicam abertura dos docentes às estratégias lúdicas, porém ausência de aprofundamento teórico-prático sobre o jogo enquanto metodologia ativa.

1.2 Estrutura e organização do jogo

O jogo foi estruturado em um tabuleiro composto por 50 casas, que representam uma jornada formativa. Essa jornada não é linear nem prescritiva, permitindo avanços, retrocessos e reconfigurações a partir das decisões tomadas pelos participantes, reforçando o princípio da autonomia e da aprendizagem ativa.

A dinâmica organiza-se em três blocos temáticos, definidos com base na articulação entre o referencial teórico e os resultados da pesquisa:

Bloco 1 – Princípios das metodologias ativas: aborda conceitos como protagonismo discente, autonomia, intencionalidade pedagógica e papel mediador do docente. As situações propostas partem de práticas já conhecidas pelos jogadores, promovendo reflexão crítica sobre seus fundamentos e práticas pedagógicas.

Bloco 2 – Tipologias e estratégias: contempla diferentes metodologias ativas, com ênfase na distinção entre gamificação e jogos educacionais estruturados.

Bloco 3 – Desafios e oportunidades na Educação Profissional: apresenta dilemas reais do cotidiano docente, como limitações de recursos, heterogeneidade das turmas, avaliação da aprendizagem e integração da tecnologia. Esse bloco dialoga diretamente com os desafios apontados pelos docentes e estimula a construção coletiva de soluções pedagógicas.

O jogo é composto por diferentes tipos de perguntas: abertas, múltipla escolha e situações-problemas, alternando o nível de complexidade entre elas. As cartas situações-problema introduzem elementos imprevistos do contexto educacional gerando engajamento e reflexão sobre as práticas dos participantes.

Além dos três blocos temáticos, foi incluído as cartas Desafio do Meta Jogo, concebidas como um *jogo dentro do jogo*, cuja proposta central é estimular a autoria de jogos educacionais pelos participantes. Essa escolha pedagógica ancora-se nos resultados da investigação, que indicam que os respondentes já têm conhecimentos prévios sobre metodologias ativas, o que possibilita avançar para níveis mais complexos de aprendizagem.

Nessa perspectiva, Zabala (1998) assevera que aprender não se limita à assimilação de novos conteúdos; envolve a reorganização e ressignificação dos saberes já existentes, processo potencializado quando o sujeito assume papel ativo na construção do conhecimento. Corroborando tal entendimento, Valente (2019) argumenta que práticas pedagógicas baseadas na autoria favorecem aprendizagens mais profundas, intencionais e reflexivas, uma vez que exigem do aprendiz tomada de decisões, planejamento e avaliação contínua.

Assim, a proposta de criação de jogos educacionais — ainda que em nível conceitual — apresenta-se como uma estratégia formativa mais potente do que a simples participação como jogador. O exercício da autoria demanda explicitação de objetivos de aprendizagem, definição de regras e elaboração de mecanismos de *feedback* e critérios de avaliação, elementos essenciais ao alinhamento entre intencionalidade pedagógica e prática didática no contexto das metodologias ativas.

1.2.1 Objetivo do desafio Meta Jogo

Levar os participantes a conceberem coletivamente a estrutura básica de um jogo educacional, aplicável à sua realidade de ensino, a fim de pensarem como autores pedagógicos.

a) Material do desafio Meta Jogo

- **Contexto pedagógico**

Definirá a área profissional (saúde, TI, gestão etc.), o perfil da turma e o desafio de aprendizagem. Exemplo: “Turma do curso técnico em Administração apresenta dificuldade em tomar decisões éticas em situações reais de trabalho”.

- **Objetivo de aprendizagem**

Os jogadores escolhem ou recebem um objetivo. Exemplo: “Desenvolver tomada de decisão, pensamento crítico e colaboração.”

- **Resultado do desafio no jogo**

Ao fim do Desafio Meta Jogo, o grupo apresenta uma **ideia estruturada de jogo educacional**, contendo:

- contexto;
- objetivo pedagógico;

- mecânica básica;
- critérios de aprendizagem.

Como culminância da experiência formativa, o jogo incorpora um desafio específico voltado à autoria de jogos educacionais. Essa etapa foi concebida com base nos resultados do estudo, que indicaram baixa compreensão dos jogos enquanto artefatos pedagógicos estruturados, apesar da abertura dos docentes às estratégias lúdicas.

No desafio de autoria, os jogadores são convidados a conceber coletivamente a estrutura básica de um jogo educacional, a partir de contextos reais da Educação Profissional. A atividade envolve definição de objetivos de aprendizagem e regras, dinâmica, formas de interação e estratégias de *feedback*, permitindo que os professores reflitam sobre a intencionalidade pedagógica do jogo para além da gamificação.

Ao assumir o papel de autores, eles mobilizam conhecimentos prévios, exercitam o pensamento pedagógico crítico e vivenciam os princípios do *design* educacional projetivo, compreendendo o jogo não apenas como estratégia motivacional, mas como metodologia ativa em si. Com isso, fortalece-se a articulação entre teoria e prática, ampliando o repertório docente acerca do uso pedagógico dos jogos educacionais.

1.3 Dinâmica pedagógica e intencionalidade formativa

A dinâmica do jogo foi planejada para favorecer a interação, o diálogo e a reflexão coletiva. As decisões tomadas ao longo do percurso impactam o avanço no tabuleiro e desencadeiam momentos de discussão entre os participantes, mediados por um facilitador. Ao final da partida, prevê-se um momento de *briefing* pedagógico, no qual os jogadores são convidados a refletir sobre as escolhas realizadas, as metodologias mobilizadas e as aprendizagens construídas durante a experiência.

Esse momento de sistematização é fundamental para consolidar o jogo como recurso formativo, permitindo que os participantes estabeleçam relações explícitas entre a experiência lúdica, os princípios das metodologias ativas e suas práticas pedagógicas na Educação Profissional.

1.4 Articulação entre resultados da pesquisa e produto educacional

O desenvolvimento deste jogo educacional reflete, de forma direta, os principais achados da pesquisa de mestrado. A ausência de diferenças significativas entre professores mais ou menos experientes no que se refere ao conhecimento de jogos educacionais orientou a concepção de um recurso acessível, horizontal e inclusivo, que valoriza a aprendizagem colaborativa. A forte presença da gamificação nos discursos docentes motivou a criação de situações que problematizam essa abordagem, evidenciando suas distinções em relação aos jogos educacionais estruturados.,

Dessa forma, o produto educacional não se limita a discutir jogos educacionais em nível teórico; mais do que isso, ele os materializará como experiência pedagógica concreta, alinhada aos princípios da aprendizagem ativa, da autonomia e da formação docente reflexiva. O jogo configura-se, assim, como resposta pedagógica coerente às lacunas identificadas na pesquisa, contribuindo para a ampliação do repertório docente e para o fortalecimento de práticas inovadoras na Educação Profissional.

2 PROJETO GRÁFICO DO PRODUTO EDUCACIONAL

2.1 Nome do Jogo Educacional

O jogo intitula-se Trilha da Aprendizagem Ativa, refletindo o percurso construído pelos docentes em formação à medida que analisam e ressignificam suas práticas pedagógicas, ao mesmo tempo em que exploram metodologias ativas e jogos educacionais.

2.2 Regras gerais, características visuais e estrutura do tabuleiro

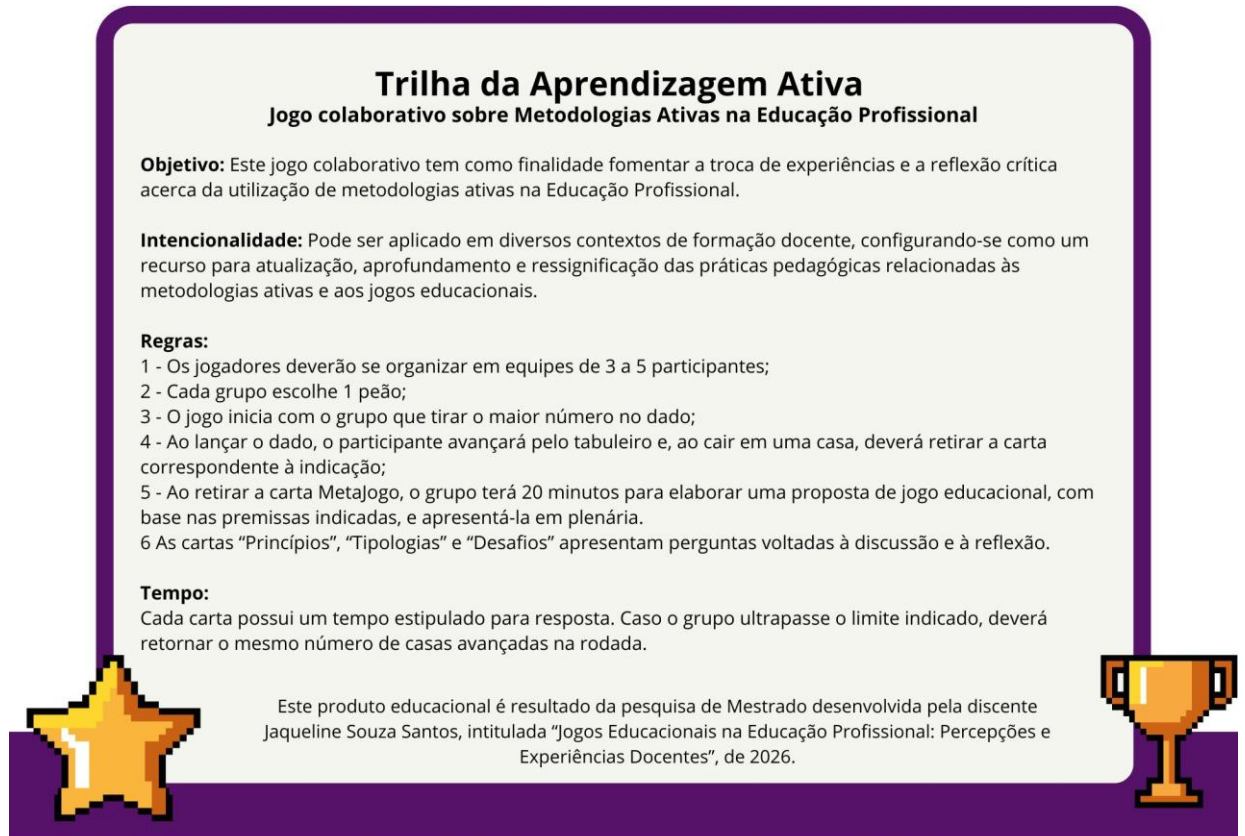
Os jogadores deverão formar equipes de 3 a 5 pessoas e responder conjuntamente às perguntas que abordam metodologias ativas. Cada grupo terá uma peça ou objeto que representará seu progresso. O jogo deve propiciar a colaboração e construção de conhecimentos, partindo do pressuposto de que os participantes compartilharão suas experiências e opiniões, gerando trocas e discussões a cada carta tirada.

O tabuleiro é composto por trilhas coloridas e interligadas, oferecendo um visual vibrante e intuitivo. Um dado será utilizado para determinar o número de casas que o jogador deverá avançar. A disposição das rotas cria um caminho único, mas com casas bem definidas por cores e ícones que representam cada eixo temático.

A cada tirada de carta, o jogo se desenvolve, e a rota oferecerá momentos de reflexões em grupo, nos quais os jogadores compartilham ideias sobre como aplicar o que aprenderam em suas realidades profissionais.

2.3 Imagem do Projeto Gráfico do Jogo

Imagem 1: Regras do Jogo (projeto gráfico do jogo)



Fonte: Elaborado pelos autores.

Imagem 2: Tabuleiro (projeto gráfico do jogo)



Fonte: Elaborado pelos autores.

Imagem 3: Cartas (projeto gráfico do jogo)



Fonte: Elaborado pelos autores.

3 QUESTÕES DO PRODUTO EDUCACIONAL

Trilha da Aprendizagem Ativa

As perguntas a seguir devem ser impressas no verso das cartas, organizadas em quatro temáticas, conforme o design do jogo: Princípios das Metodologias Ativas; Tipologias das Metodologias Ativas; Desafios das Metodologias Ativas na Educação Profissional; e Cartas Meta Jogo, que apresentam premissas para a autoria de jogos educacionais nesse contexto.

Cartas – Princípios das Metodologias Ativas

♦ Abertas (2 minutos para resposta)

1. O que significa dizer que o estudante é protagonista no processo de aprendizagem?
2. De que forma a aprendizagem ativa contribui para a formação profissional?
3. Qual a importância da colaboração no processo de aprendizagem?
4. Como a tomada de decisão pode ser incorporada em atividades pedagógicas?
5. Em que medida a autonomia discente depende da mediação docente?
6. Como o conceito de “reflexão-na-ação”, de Donald Schön, se articula com as metodologias ativas?
7. Explique por que a aprendizagem ativa não pode ser reduzida à execução de atividades práticas.
8. Em que medida o erro pode ser considerado um dispositivo pedagógico dentro de uma abordagem ativa?
9. Discuta os limites das metodologias ativas quando aplicadas sem intencionalidade pedagógica.

♦ Múltipla escolha (1 minuto para resposta)

10. Uma prática pedagógica inclui trabalho em grupo, mas o professor define todas as etapas e respostas esperadas. Essa prática:
 - a) Representa protagonismo discente;
 - b) Configura aprendizagem ativa plena;
 - c) Mantém centralidade no docente;
 - d) Garante autonomia.

11. A aprendizagem ativa, segundo a perspectiva teórica, ocorre quando:
 - a) Há uso de tecnologia;
 - b) O estudante executa tarefas;
 - c) Há articulação entre ação e reflexão;
 - d) O conteúdo é simplificado.
 12. A mediação docente eficaz implica:
 - a) Redução da participação do professor;
 - b) Intervenções intencionais e contextualizadas;
 - c) Neutralidade pedagógica;
 - d) Controle das etapas da aprendizagem.
 13. Um ambiente com alta participação, mas sem objetivos claros, indica ausência de:
 - a) Autonomia;
 - b) Intencionalidade pedagógica;
 - c) Conteúdo;
 - d) Avaliação.
- ◆ Situações-problema (2 minutos para resposta)
16. Um professor aplica uma dinâmica em grupo, mas os alunos não participam. O que pode estar faltando em termos de princípios das metodologias ativas?
 17. Um docente propõe uma atividade, mas não deixa claro o objetivo. Qual princípio está fragilizado?
 18. Os alunos evitam participar por medo de errar. Como o professor pode intervir?
 19. Em uma aula ativa, há engajamento, mas pouca profundidade conceitual. Que princípio está sendo negligenciado?
 20. Um professor afirma que “metodologia ativa é deixar o aluno fazer sozinho”. Problematicize essa afirmação.
 21. Em um curso profissional, a prática é priorizada, mas sem momentos de reflexão. Quais são as implicações?

Cartas – Tipologias das Metodologias Ativas

- ◆ Abertas (2 minutos para resposta)
1. O que caracteriza a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)?
 2. Qual a diferença entre gamificação e jogo educacional?
 3. Quais elementos são essenciais em um jogo educacional?
 4. Como escolher a metodologia ativa mais adequada?
 5. Como o feedback e a avaliação aparecem em diferentes metodologias?

6. Analise como a Aprendizagem Baseada em Projetos pode favorecer a interdisciplinaridade na Educação Profissional.
 7. Discuta os limites da sala de aula invertida quando reduzida à antecipação de conteúdo.
 8. Como os elementos de um jogo (regras, objetivos, feedback) se articulam com a aprendizagem?
 9. Em que medida a escolha da metodologia impacta o tipo de competência desenvolvida?
 10. Como diferentes metodologias ativas podem ser combinadas de forma coerente?
 11. A escolha da metodologia deve considerar o perfil do estudante ou da turma? Explique.
- ♦ Múltipla escolha (1 minuto para resposta)
12. Um professor decide implementar um sistema de pontos, níveis e desafios progressivos em sua disciplina para aumentar o engajamento dos estudantes. Essa prática é um exemplo de:
 - a) Ensino tradicional com reforço positivo;
 - b) Gamificação aplicada ao contexto educacional;
 - c) Aprendizagem baseada em projetos;
 - d) Avaliação formativa.
 13. Ao implementar gamificação, um docente observa alto engajamento, mas baixa aprendizagem conceitual. Esse cenário pode indicar que:
 - a) Os elementos de jogo estão desalinhados aos objetivos de aprendizagem;
 - b) A gamificação é sempre ineficaz para conteúdos teóricos;
 - c) O problema está exclusivamente no perfil dos estudantes;
 - d) O uso de recompensas garante automaticamente a aprendizagem.
 14. Um docente solicita que os alunos assistam a um vídeo antes da aula e utiliza o encontro presencial para resolução de problemas em grupo. Essa prática exemplifica:
 - a) Ensino tradicional adaptado;
 - b) Sala de aula invertida;
 - c) Ensino híbrido sem mediação;
 - d) Aula expositiva interativa.
 15. Avalie a seguinte prática: “Professor mantém aula expositiva tradicional mesmo após solicitar estudo prévio”. Essa abordagem:
 - a) Potencializa a sala de aula invertida;
 - b) Descaracteriza a metodologia, pois não aproveita o tempo em sala para interação;
 - c) É equivalente à sala de aula invertida;
 - d) Elimina a necessidade de mediação.

16. Qual proposta melhor representa uma aplicação eficaz da sala de aula invertida?
- Disponibilizar conteúdo prévio sem orientação;
 - Solicitar leitura prévia e repetir o conteúdo em sala;
 - Integrar estudo prévio com atividades colaborativas, resolução de problemas e feedback em sala;
 - Substituir todas as aulas por vídeos.
- ♦ Situações-problema (2 minutos para resposta)
16. Um professor utiliza pontuação e ranking, mas não há objetivos pedagógicos claros. É gamificação ou jogo educacional? Justifique.
17. Uma atividade envolve resolver um problema real da área profissional. Qual metodologia está sendo utilizada?
18. Um docente propõe a criação de um produto final ao longo de semanas. Qual abordagem está sendo aplicada?
19. Um professor aplica uma atividade com a metodologia Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), fornecendo todas as fontes e caminhos de solução. Analise a incoerência.

Cartas – Desafios na Educação Profissional

- ♦ Abertas (2 minutos para resposta)
- Quais são os principais desafios para aplicar metodologias ativas na Educação Profissional?
 - Reflita sobre os desafios em utilizar metodologias ativas em turmas heterogêneas?
 - Como equilibrar conteúdo e participação ativa?
 - Como adaptar metodologias ativas para diferentes áreas profissionais?
 - Discuta os desafios de alinhar metodologias ativas com currículos prescritivos.
 - Como superar a resistência discente às metodologias ativas?
 - Análise o impacto da cultura institucional na adoção dessas metodologias ativas.
 - Comente uma situação desafiadora ao utilizar metodologias ativas em sua prática.
- ♦ Múltipla escolha (1 minuto para resposta)
- Ao integrar tecnologias digitais em uma proposta de metodologias ativas, qual decisão pedagógica é mais adequada?

- a) Utilizar tecnologia como elemento central, independentemente do objetivo educacional;
- b) Selecionar tecnologias com base na facilidade de uso;
- c) Integrar tecnologias alinhadas à intencionalidade pedagógica e aos objetivos de aprendizagem;
- d) Evitar o uso de tecnologias para garantir foco no conteúdo.

10. Um docente deseja avaliar competências desenvolvidas por meio de metodologias ativas. Qual estratégia é mais coerente com essa proposta?

- a) Aplicar testes após a atividade desenvolvida com metodologias ativas;
- b) Utilizar instrumentos diversificados, como rubricas, projetos e autoavaliação;
- c) Avaliar exclusivamente por meio de autoavaliação sem critérios definidos;
- d) Avaliar de maneira formativa, observando se a competência e objetivo esperado foi desenvolvido.

11. Em relação ao uso de tecnologias educacionais, em qual situação sua utilização tende a gerar maior impacto na aprendizagem?

- a) Quando substitui a atuação do professor, tornando-o apenas mediador do conhecimento;
- b) Quando está alinhada à intencionalidade pedagógica e ao objetivo da aprendizagem;
- c) Quando é utilizada em todas as aulas de forma padronizada;
- d) Quando é opcional e sem planejamento.

◆ Situações-problema (2 minutos para resposta)

12. Um docente quer aplicar metodologias ativas, mas não tem recursos tecnológicos. O que ele pode fazer?

13. Um professor utiliza metodologias ativas, mas a gestão cobra resultados tradicionais. Como equilibrar?

14. Em um curso Beleza, os alunos querem apenas prática profissional e rejeitam teoria. Como integrar ambos?

15. Uma turma heterogênea apresenta níveis muito distintos de autonomia. Como planejar uma aula baseada em abordagem ativa?

16. Um professor utiliza jogos, mas os alunos os percebem como “brincadeira”. Como ele pode melhorar essa prática?

17. Uma instituição adota metodologias ativas, mas sem formação docente adequada. Quais riscos emergem?

Cartas – Meta Jogo - Autoria de Jogos na Educação Profissional

1. *Diagnóstico de uma prática pouco engajadora (20 minutos para a criação)*

Um docente do curso de Aprendizagem Comercial, percebe que suas aulas expositivas sobre Atendimento ao cliente não estão promovendo participação nem retenção do conhecimento.

Desafio: Crie um jogo que promova o engajamento dos estudantes e favoreça a construção de uma aprendizagem significativa a partir desse conteúdo, articulando objetivos de aprendizagem, mecânicas coerentes e estratégias de participação ativa.

2. *Tradução de uma competência profissional em mecânica de jogo (20 minutos para a criação)*

Um curso Técnico em Segurança do Trabalho exige que os alunos desenvolvam tomada de decisão em situações de risco.

Desafio: Crie um jogo que promova o desenvolvimento da competência de tomada de decisão, assegurando que o estudante vivencie situações que envolvam escolhas e suas respectivas consequências. O foco está em traduzir uma competência abstrata em uma dinâmica jogável, significativa e alinhada a contextos reais.

3. *Criação de jogo a partir de uma situação real do mundo do trabalho (20 minutos para a criação)*

Uma empresa parceira contratou um curso de Comunicação Nas Organizações, pois relata problemas recorrentes na comunicação entre equipes.

Desafio: Crie um jogo que simule esse contexto e estimule habilidades de comunicação e colaboração? Considere a construção de narrativas, regras e objetivos alinhados ao contexto profissional.

4. *Avaliação da aprendizagem por meio de jogos (20 minutos para a criação)*

Um docente do curso de Marketing e Vendas, já utiliza metodologias ativas em suas aulas, mas não consegue avaliar de forma consistente as competências desenvolvidas.

Desafio: Crie um jogo que apoie a avaliação do aprendiz. O foco está na criação de critérios, evidências de aprendizagem e feedback dentro do jogo.

5. *Redesign de um jogo existente com intencionalidade pedagógica (20 minutos para a criação)*

Um professor de Tecnologia da Informação, responsável por uma turma de desenvolvimento de sistemas, identifica um jogo de cartas sobre lógica de programação que, apesar de ser dinâmico, foca apenas em memorização de conceitos e não contempla a resolução de problemas reais — competência essencial para o curso.

Desafio: Adapte esse jogo para que ele esteja alinhado aos objetivos da Educação Profissional, especialmente no desenvolvimento do raciocínio lógico aplicado e da resolução de problemas.

6. *Desenvolvimento colaborativo de um jogo interdisciplinar (20 minutos para resposta)*

Docentes de diferentes áreas da Educação Profissional, Gestão e Negócios, Tecnologia da Informação, Logística e Comunicação, são desafiados a desenvolver um projeto integrado que articule competências técnicas e socioemocionais em uma mesma proposta formativa. No entanto, encontram dificuldades em conectar conteúdos e construir experiências de aprendizagem que façam sentido de forma interdisciplinar.

Desafio: Crie um jogo que integre diferentes saberes dessas áreas e promova a resolução de problemas complexos, semelhantes aos encontrados no mundo do trabalho.

REFERÊNCIAS

SILVA, E. T. ***Design* educacional e aprendizagem ativa**. São Paulo: Penso, 2020.

VALENTE, J. A. **Tecnologia educacional**: fundamentos e práticas. Campinas: Papirus, 2019.

ZABALA, A. **A Prática Educativa** – Como Ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SOBRE OS AUTORES



Jaqueline Souza Santos, mestra em Educação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul, na linha de pesquisa de Formação Docente e Profissionalidade (2026). Graduada em Comunicação Social pela Universidade de Santo Amaro (2011). Pós-Graduada em Tecnologias da Aprendizagem pelo Centro Universitário Senac São Paulo (2023). Pós-Graduada em Marketing pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (2017). Atua no Senac SP com desenvolvimento de projetos educacionais customizados para organizações públicas e privadas. Sólida atuação com projetos educacionais no segmento de Educação Profissional. Experiência

em projetos de Educação Básica, Saúde e Qualidade de Vida através do SESI SP. Experiência em docência em cursos de formação profissional nas áreas de Administração Geral, Comunicação e Marketing.

Acesso ao currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8592557585668221>



Pesquisador na interface entre formação de professores, inovação pedagógica e tecnologias digitais, desenvolvo estudos orientados pelos referenciais da Teoria das Representações Sociais (Abordagem Estrutural), do Paradigma Projetivo (Design) e das metodologias de pesquisa-intervenção, como o Design-Based Research. Nos últimos cinco anos, tenho investigado como docentes e estudantes significam e respondem a fenômenos emergentes da educação contemporânea como as metodologias ativas, uso crítico da tecnologia, jogos sérios, avaliação, currículo integrado e Nomophobia.

Acesso ao currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3357632901736816>