

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC
CAMPUS FLORIANÓPOLIS-CONTINENTE - CTE
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nome Completo do Aluno: Eliane Vieira de Carvalho Gariani

Nead de Matrícula: 20241800397

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Composto de marketing gamificado

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um relato de construção de uma proposta de gamificação em uma unidade curricular intitulada Composto de Marketing, ministrada a estudantes do curso Técnico em Administração. Esta proposta surge como resposta para o desafio de proporcionar maior engajamento dos estudantes neste nível educacional, uma vez que muitos deles ainda não estão inseridos no mercado de trabalho e encaram a temática numa perspectiva teórica. Trata-se de uma versão inicial, para a qual foi desenvolvido um vídeo de apresentação do problema, tendo sido utilizada a ferramenta CapCut; uma aula introdutória, produzida com o auxílio da ferramenta Kahoot e tendo como objetivo apresentar a proposta de conteúdo para os estudantes; um podcast, elaborado com a ferramenta Riverside, com *drops* de conteúdo da unidade curricular; e por fim um resumo da construção da proposta exibida por meio da ferramenta Padlet. O maior desafio encontrado foi para validação da proposta, uma vez que a instituição alvo não ofertou o curso no segundo semestre de 2024. Ainda assim, buscou-se validação alternativa, com ex-alunos deste mesmo curso. Avanços no domínio da gamificação como metodologia de aprendizagem ainda se fazem necessários para lapidação da proposta e eventual aplicação em outras unidades curriculares.

O presente trabalho trata-se de um relato de construção de uma proposta de gamificação para uma unidade curricular intitulada Composto de Marketing, ministrada a estudantes do curso Técnico em Administração. Esta proposta surge como resposta para o desafio de proporcionar maior engajamento dos estudantes neste nível educacional, uma vez que muitos deles ainda não estão inseridos no mercado de trabalho e encaram a temática numa perspectiva teórica. Trata-se de uma versão inicial, para a qual foi desenvolvido um vídeo de apresentação do problema, tendo sido utilizada a ferramenta CapCut; uma aula introdutória, produzida com o auxílio da ferramenta Kahoot e tendo como objetivo apresentar a proposta de conteúdo para os estudantes; um podcast, elaborado com a ferramenta Riverside, com *drops* de conteúdo da unidade curricular; e por fim um resumo da construção da proposta exibida por meio da ferramenta Padlet. O maior desafio encontrado foi para validação da proposta, uma vez que a instituição alvo não ofertou o curso no segundo semestre de 2024.

Ainda assim, buscou-se validação alternativa, com ex-alunos deste mesmo curso. Avanços no domínio da gamificação como metodologia de aprendizagem ainda se fazem necessários para lapidação da proposta e eventual aplicação em outras unidades curriculares.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação na educação; Ensino do Composto de Marketing; Ensino em nível técnico.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Eliane Vieira de Carvalho Gariani, sou professora e consultora de marketing, na cidade de Joinville/SC, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque estou muito inquieta com minha atuação em sala de aula, querendo melhorar as dinâmicas que levo para os estudantes, a fim de engajá-los.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: Como podemos implementar tecnologias educacionais, utilizando a metodologia de gamificação, na unidade curricular de Composto de Marketing, do curso Técnico em Administração, do Senac Joinville/SC? O público-alvo do meu desafio são estudantes do curso Técnico em Administração do Senac Joinville/SC. Escolhi esse desafio porque sinto que o engajamento é ainda mais desafiador na educação de nível técnico, pois, no geral, são alunos bem mais novos que eu, com hábitos e comportamentos diferentes dos meus; sem vivência profissional para efeitos comparativos nas temáticas trabalhadas em sala de aula. O resultado disso, somado a outros fatores, é uma evasão de cerca de 25% ao longo do curso.

Foi necessário adaptar a proposta do seu desafio ao longo do curso, pois o curso Técnico em Administração não foi ofertado à comunidade no segundo semestre de 2024. Com isso, não pude testar devidamente a proposta, tendo que recorrer a validação de protótipo com ex-alunos.

Para entender melhor o desafio e propor os recursos educacionais digitais para solucionar o desafio, eu pesquisei e busquei informações sobre os seguintes assuntos: Ensino de marketing; Metodologias de ensino aplicada em educação de nível técnico; e Gamificação no ensino do marketing. Os primeiros dois termos mencionados, como são relativamente amplos, proporcionaram um certo volume de resultados de busca via Google Acadêmico e, a partir de um filtro por ano de publicação (2020 – 2024), identifiquei: GIORDANO, Carlos Vital; DE SOUZA, Lucas Tosi Dias. A gamificação e a motivação dos alunos: considerações sobre técnicas efetivamente aplicadas na educação profissional. **Revista Eniac Pesquisa**, v. 10, n. 1, p. 26-38, 2021. Este foi um dos artigos fundamentais para a elaboração desta proposta, o qual me levou a uma segunda publicação, também relevante, mas de um período anterior ao filtro inicialmente

estabelecido: MARTIN, João Alberto Prado et al. Uso da gamificação no ensino de marketing. **Brazilian Applied Science Review**, v. 2, n. 2, p. 734-745, 2018.

Também foram muito válidos os conteúdos disponíveis no curso, bem como as ferramentas apresentadas nas Web Práticas, que me ajudaram a construir a proposta.

Com base no meu desafio, desenvolvi um portfólio composto pelos seguintes recursos educacionais digitais:

Recurso 1 (roteiro + vídeo): Vídeo de apresentação do meu desafio.

O principal aprendizado nesta etapa foi estabelecer roteiros para qualquer produção (foi utilizado modelo disponibilizado pelo curso e produzido com auxílio da ferramenta Google Docs). Inicialmente pode parecer contraprodutivo, mas acaba sendo um recurso que otimiza tempo e faz com que o resultado esperado seja mais próximo do desejado. Sem dúvidas o maior desafio é ser o ator/atriz de seus vídeos, pois exposição em vídeo não é meu ponto forte. Neste quesito o roteiro também facilitou alcançar o resultado desejado por proporcionar mais segurança daquilo que estava sendo feito (foi produzido com auxílio da ferramenta CapCut). Diante disso, definir o desafio foi mais fácil do que me expor na produção de um vídeo, recurso este que não utilizo em sala de aula.

Recurso 2 (recurso educacional digital): Aula introdutória.

Como o público-alvo da proposta não tem familiaridade com o assunto a ser abordado na Unidade Curricular de Composto de Marketing, foi elaborada uma aula introdutória, tendo o Kahoot como ferramenta, com o objetivo de fazer com que todos os estudantes partam com conhecimento nivelado. O desenvolvimento desta atividade proporcionou maior materialização da proposta.

Nesta aula introdutória, que seria conduzida de forma presencial, o Kahoot seria projetado em telão, simultaneamente os estudantes participariam utilizando seus celulares (caso algum estudante não disponha, poderia trabalhar em duplas). Todas as questões receberiam explicações, bem como todas as alternativas seriam comentadas.

O desafio encontrado foi seu teste, pois o curso Técnico em Administração não foi ofertado no segundo semestre de 2024 na instituição Senac Joinville. Com isso, sua validação ocorreu com 9 ex-alunos do curso Técnico em Administração, que apontaram uma necessidade de revisão do tempo disponível para cada questão.

Recurso 3 (podcast): Podcast PodMarketing (sobre Composto de Marketing)

Utilizei o Riverside como ferramenta para produção do podcast. Não o conhecia (fui apresentada a ele em aula). É um instrumento bastante intuitivo e fácil de manipular, pena que a versão gratuita não tem tantos recursos. A maior dificuldade foi na gravação do conteúdo,

para driblar a vergonha. O podcast será parte da gamificação em construção. Serão pequenos drops de conteúdo que os participantes terão acesso ao longo da dinâmica com o objetivo de apresentar novos conceitos.

Por meio dos episódios deste podcast, os estudantes terão acesso a partes mais teóricas da temática trabalhada. O mesmo foi validado pela ex-estudante do curso Técnico em Administração Nicole da Silveira Alves – Turma 2023 Vespertino, tendo se formado no primeiro semestre de 2024, cujas considerações se restringiram a solicitar variação nos formatos de transmissão de conteúdo, não ficando restrito ao formato PodCast.

Recurso 4 (elaboração do portfólio no Padlet e relato de experiência): Relato de experiência.

O Padlet se mostrou uma ferramenta bastante intuitiva. Ajudou a “coleccionar” as atividades anteriormente desenvolvidas e ver seu começo, meio e fim.

Acredito que já possuía algumas das competências do egresso Tedpro, mas o curso me ajudou a intensificá-las e ampliou meu repertório de ferramentas, uma vez que desconhecia várias delas, como Riverside e Padlet. Produzindo esses recursos, acredito estar mais preparada com as competências e ferramentas indicadas no quadro a seguir:

Competências do egresso Tedpro	Roteiro + vídeo	Recurso educacional	Podcast	Portfólio + Relato
C1: Usar tecnologias de forma inovadora nas minhas atividades profissionais em contextos educacionais híbridos, presenciais ou a distância.	X	X	X	X
C2: Atuar com maior entusiasmo na incorporação de tecnologias considerando os perfis diversos atendidos pela educação profissional.	X	X	X	X
C3: Produzir materiais educativos, experimentar, adaptar e aplicar ferramentas tecnológicas por meio de estratégias pedagógicas diversas.	X	X	X	X
C4: Planejar cursos a distância e mediar o processo de ensino e aprendizagem com uma linguagem engajadora no ambiente educacional.	X	X	X	X
Não adquiri nenhuma das competências listadas acima				
Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:	Google Docs; CapCut	Google Docs; Canva	Google Docs; Riverside	Google Docs; Padlet

Considerando o desafio que escolhi, os recursos que produzi/experimentei e a opinião do público-alvo, obtive os seguintes resultados: consegui construir um planejamento de unidade curricular diferente do que eu já havia feito, aplicando gamificação. O conteúdo

em si, Composto de Marketing, não trouxe novos desafios, no entanto, apresentá-lo a partir da gamificação foi algo inovador para mim e me ajudou a renovar o desejo de ensinar (construir junto) este conteúdo.

Com base nos resultados obtidos e na possibilidade de continuar desenvolvendo soluções para o meu desafio, eu considero continuar avançando nos meus estudos sobre gamificação na educação, pois será de suma importância para continuar lapidando o planejamento da Unidade Curricular de Composto de Marketing, bem como conseguir planejar outros conteúdos a partir da metodologia de gamificação.

Esta especialização ampliou minha visão sobre como atuar enquanto professora, como a reinvenção é possível e estimulante. Os recursos que cada professor nos trouxe foi algo renovador, especialmente as provocações feitas pelo prof. Rogério em inteligência artificial. Espero continuar evoluindo enquanto profissional e motivada a me reinventar constantemente.

Eliane Gariani 9/29/2024 ↻



Composto de marketing gamificado

Trabalho de Conclusão de Curso - TEDPRO - IFSC

↻ Quem é Eliane?

Sou professora e consultora de marketing, graduada em Comunicação Empresarial e Institucional e Administração. Leciono há 10 anos em cursos técnicos, de graduação e de pós-graduação e estou muito inquieta com minha atuação em sala, querendo melhorar as dinâmicas que levo para os estudantes, a fim de engajá-los.

♡ 0 🗨 0



↻ Qual é meu desafio?

Desafio: Como podemos implementar tecnologias educacionais, utilizando a metodologia de gamificação, na unidade curricular de Composto de Marketing, do curso Técnico em Administração, do Senac Joinville/SC?
Público-alvo: Estudantes do curso Técnico em Administração do Senac Joinville/SC, da unidade curricular de Composto de Marketing.

♡ 0 🗨 0



↔ **P1: 1ª atividade de portfólio - Roteiro + vídeo**

Vídeo produzido com a ferramenta Cap Cut, com o objetivo de apresentar o desafio do projeto.

Vídeo: https://youtu.be/eg_FbOhBy88?feature=shared

♡ 0 🗨 0

Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional

P1 - Roteiro de Vídeo

Estudante: **Eliane Vieira de Carvalho Gariani**
Cidade: **Joinville / SC** Grupo: **TEDPeppers / Peperoni**

1- Tema/Assunto: **Meu desafio para a pós TEDPRO**

	Voz	Imagens	Outros/OBS
INTRODUÇÃO			
CENA 1 O desafio	Oi, sou Eliane, estudante da pós TEDPRO, falando de Joinville - Santa Catarina. O desafio que escolhi explorar é: Como podemos inserir tecnologias educacionais, utilizando a metodologia de gamificação, na unidade curricular de Composição de Marketing, do curso Técnico em Administração, do Senac Joinville/SC?	Câmera focando a imagem do narrador.	Fundo musical divertido. Falar com um tom bem animado.
DESENVOLVIMENTO			
CENA 2 Como descobri?	Sou professora há 10 anos e percebo que na educação de nível técnico o engajamento é um desafio, pois, no geral, eles não têm vivência profissional para efeitos comparativos nas temáticas trabalhadas em sala, então metodologias de aprendizagem apenas expositivas não são efetivas e podem impactar	Câmera focando a imagem do narrador.	Fundo musical divertido. Falar com um tom mais sério.

Padlet Drive ↔

P1 - ElianeVCGariani - Roteiro Para Vídeo

⇒ **P2: 2ª atividade de portfólio - Recurso educacional digital + arquivo da P2**

Jogo produzido com a ferramenta Kahoot, como protótipo para solução do desafio proposto no projeto.

URL do jogo:

https://kahoot.it/challenge/08324401?challenge-id=0b6b4be0-99b4-4605-9709-4535fef25070_1739738071681

PIN para acesso ao jogo:

08324401

♡ 0 👤 0

Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidades Curriculares Experimentação e Produção de Recursos Educacionais
P2 – Portfólio Integrado

Estudante: **Eliane Vieira de Carvalho Gariani**
Turma (pizza): **Pepperoni**

Preencha os campos a seguir com as informações relativas ao seu desafio e ao recurso que você produziu/experimentou e aplicou nestas UCs:

Meu desafio e público-alvo:
Desafio: Como podemos implementar tecnologias educacionais, utilizando a metodologia de gamificação, na unidade curricular de Composto de Marketing, do curso Técnico em Administração, do Senac Joinville/SC?
Público-alvo: Estudantes do curso Técnico em Administração do Senac Joinville/SC, da unidade de Marketing
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei:
Foi desenvolvida uma aula introdutória, que seria conduzida de forma presencial, tendo o Kahoot como ferramenta, já que é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos. O Kahoot seria projetado em tela, simultaneamente os estudantes participariam utilizando seus celulares (caso algum estudante não disponha, poderia trabalhar em duplas). Todas as questões receberiam explicações, bem como todas as alternativas seriam comentadas.
URL do jogo: https://kahoot.it/challenge/02369986?challenge-id=0b6b4be0-99b4-4605-9709-4535fef25070_1734562521040
PIN para acesso ao jogo: 02369986
Abaixo, encontram-se as questões trazidas no jogo:

Padlet Drive ⇄

P2_Eliane Vieira de Carvalho Gariani - AJUSTADO

↳ P3: 3ª atividade de portfólio - Podcast

PodMarketing (sobre Composto de Marketing)

Podcast desenvolvido com a ferramenta Riverside, como recurso adicional ao jogo protótipo apresentado anteriormente.

Podcast:

<https://riverside.fm/dashboard/editor/preview/240f83a2-392f-4fd2-802e-0d960ef6e2ad/6715b9073b8b32a6f39f7224?share-token=6ed97a3613d9edac1bc9&content-shared=recording-preview>

♡ 0 🗨 0

Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidades Curriculares "Planejamento de Cursos para o Ensino Híbrido" e "Comunicação e Acompanhamento Pedagógico"
Atividade P3 – Portfólio Integrado

Estudante: [Eliane Vieira de Carvalho Gariani](#)
Turma: [Peperoni](#)

Meu desafio:
Como podemos implementar tecnologias educacionais, utilizando a metodologia de gamificação, na unidade curricular de Marketing, do curso Técnico em Administração, do Senac Joinville/SC?
Público-alvo:
Estudantes do curso Técnico em Administração do Senac Joinville/SC, da unidade de Marketing (aproximadamente 35 indivíduos).

ETAPA 1

Roteiro do podcast
Abertura (efeito)
Trilha musical instrumental que acompanha toda narração
Ooóó, pessoal! Muito bem-vindos ao PodMarketing. O objetivo dos nossos encontros neste espaço é trazer conceitos sobre a nossa temática: Composto de Marketing, que servirá de base para nosso jogo. Neste episódio vamos entender o que é Marketing. E o famoso começar pelo começo! Marketing sempre existiu, ou melhor, desde que começamos a fazer trocas dos nossos perfumes, o que hoje entendemos como mercadaria. Por exemplo, se eu tinha batatas, mas precisa de leite, buscava alguém que estivesse disposto a esta troca. A base desta troca é valor para ambos os lados, ou seja, eu ganho porque precisava de leite e a outra pessoa ganha porque precisava de batatas. Todo mundo sai feliz! Começamos a atribuir o nome "marketing" na década de 1920, mas ele toma força na administração a partir da Segunda Guerra Mundial, com o surgimento de novas marcas e aumento da concorrência entre empresas.

Padlet Drive ⇄

P3 - ElianeVCGariani - Podcast

↳ P4: 4ª atividade de portfólio - Relato de experiência

Resumo do processo de construção do projeto Composto de marketing gamificado.

♡ 0 🗨 0

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC
CAMPUS FLORIANÓPOLIS-CONTINENTE - CTE
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nome Completo do Aluno: [Eliane Vieira de Carvalho Gariani](#)
Need de Matrícula: 20241800397

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: Composto de marketing gamificado

RESUMO
O presente trabalho trata-se de um relato de construção de uma proposta de gamificação em uma unidade curricular intitulada Composto de Marketing, ministrada a estudantes do curso Técnico em Administração. Esta proposta surge como resposta para o desafio de proporcionar maior engajamento dos estudantes neste nível educacional, uma vez que muitos deles ainda não estão inseridos no mercado de trabalho e encaram a temática numa perspectiva teórica. Trata-se de uma versão inicial, para a qual foi desenvolvido um vídeo de apresentação do problema, tendo sido utilizada a ferramenta CapCut; uma aula introdutória, produzida com o auxílio da ferramenta Kahoot e tendo como objetivo apresentar a proposta de conteúdo para os estudantes; um podcast, elaborado com a ferramenta Riverside, com drops de conteúdo da unidade curricular; e por fim um resumo da construção da proposta exibida por meio da ferramenta Padlet. O maior desafio encontrado foi para validação da proposta, uma vez que a instituição alvo não ofertou o curso no segundo semestre de 2024. Ainda assim, buscou-se validação alternativa, com ex-alunos deste mesmo curso. Avanços no domínio da gamificação como metodologia de aprendizagem ainda se fazem necessários para lapidação da proposta e eventual aplicação em outras unidades curriculares. O presente trabalho trata-se de um relato de construção de uma proposta de gamificação para uma unidade curricular intitulada Composto de Marketing, ministrada a estudantes do curso Técnico em Administração. Esta proposta surge como resposta para o desafio de proporcionar maior engajamento dos estudantes neste nível educacional, uma vez que muitos deles ainda não estão inseridos no mercado de trabalho e encaram a temática numa perspectiva teórica. Trata-se de uma versão inicial, para a qual foi desenvolvido um vídeo de apresentação do problema, tendo sido utilizada a ferramenta CapCut; uma aula introdutória, produzida com o auxílio da ferramenta Kahoot e tendo como objetivo apresentar a proposta de conteúdo para os estudantes; um podcast, elaborado com a ferramenta Riverside, com drops de conteúdo da unidade curricular; e por fim um resumo da construção da proposta exibida por meio da ferramenta Padlet. O maior desafio encontrado foi para validação da proposta, uma vez que a instituição alvo não ofertou o curso no segundo semestre de 2024.

Padlet Drive ⇄

