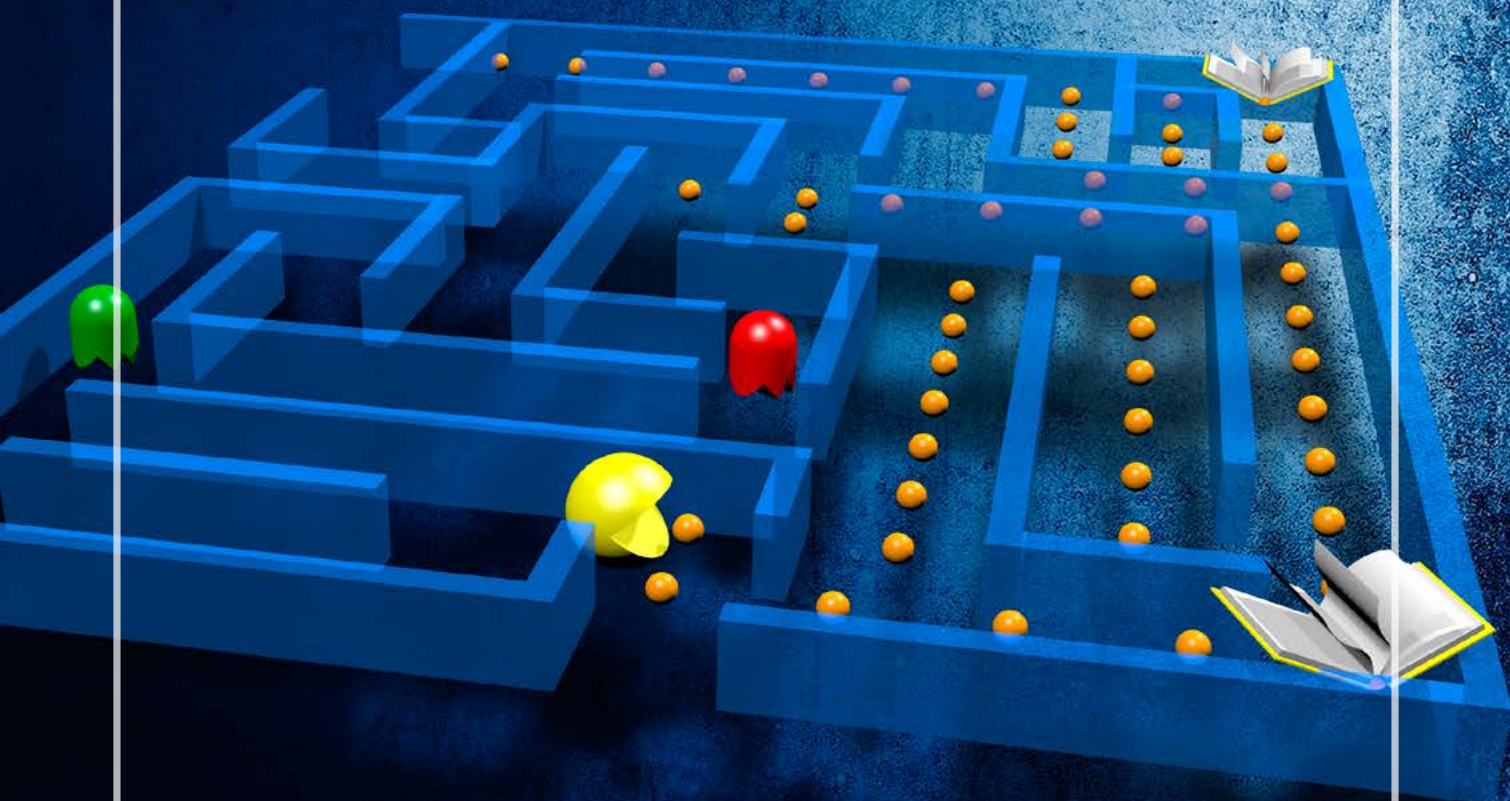


SABERES

Ano 01, núm. 00

Em revista
Reflexões e Práticas Pedagógicas



Gamificação *como plano de engajamento* *na aprendizagem*

A Católica do Tocantins agora é **CENTRO UNIVERSITÁRIO**



Editorial



Querido leitor,

Os anos não apenas passaram para a Faculdade Católica do Tocantins. Ela amadureceu, crescendo em infraestrutura, nos números bibliográficos, no quadro discente e docente, sem perder de vistas sua visão de futuro: “Ser Centro Universitário de referência na Região, reconhecido pela excelência dos processos de ensino e aprendizagem...”; isto sim, a colocaria em patamares mais altos. Passados 20 anos, ei-la em pleno gozo de sua maioridade: transformada em Centro Universitário, o UniCatólica!

E nada mais louvável que fazer deste momento um marco na história da Formação dos Professores desta Instituição. Nos primórdios, UADE, o setor pedagógico que apoiava os docentes dos cursos de Administração e de Direito; depois Nadime, o Núcleo de Apoio Didático e Metodológico, nosso ponto institucional para formação docente. Com o ingresso de professores de várias áreas do conhecimento, o grupo agora já é uma pequena rede. Torna-se mais robusto e demonstra mais amadurecimento com ações sistematizadas de formação, acompanhamento e avaliação, sempre atento aos desafios de ser professor em dias atuais.

Como resposta a esta dinâmica, nasce a SABERES reflexões e práticas pedagógicas em revista. Um espaço para atualização e troca de experiências profissionais; descobertas e aprofundamento em temáticas do fazer docente; enfim, uma pauta para autoformação. Temos às mãos um espaço privilegiado para interagir como corpo que somos: o corpo docente do UniCatólica. Neste primeiro número, a Revista traz como destaque a gamificação. Os jogos são excelentes para desenvolvimento de habilidades cognitivas, operacionais e atitudinais, e a sala de aula é locus para formação integral do homem para o jogo da vida!

Outros editoriais são petiscos para este momento festivo, e a disponibilidade da agenda de formação, pensada para o próximo semestre, nos permite planejar o investimento que empreenderemos em prol do nosso crescimento profissional. Além disso, todos são convidados a participar da Revista. O espaço Página em Aberto é de todos nós! Brindemos ao UniCatólica, saboreando cada página deste apetitoso presente que nos damos!

Prof.ª [MSc. Rachel Bernardes de Lima](#)
Coordenadora Pedagógica do UniCatólica

Sumário

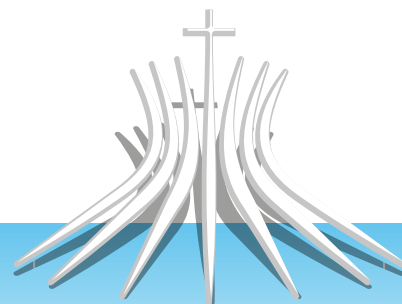


A matéria de capa deste número de lançamento trata da **Gamificação como plano de engajamento na aprendizagem**. Saiba como tirar proveito deste recurso para alavancar as suas metodologias em sala de aula.
Com Prof. MSc. Osnilson Rodrigues Silva 06

Pesquisa e Extensão NUPPE
Com a Profª Drª. Eliene Gomes dos Santos 12

Metodologias Ativas / Vareie para variar
Com a Professora MSc. Sibéria Sales Queiroz de Lima 14

Entrevista com o Professor André Pugliese
Pela Editora Geral: Profª. Drª. Valdirene Cássia da Silva 16



Expediente

Reitoria
Reitor
Padre Helenes Oliveira de Lima

Pró-Reitora Acadêmica
Ma. Maria Angela Brescia Gazire Duch

Pró-Reitor de Administração
MSc. Rilu Dani Cosme da Silva

Editora Geral
Profª. Dra. Valdirene Cássia da Silva

Revisão Gramatical
Profª. MSc. Sibéria Sales Queiroz de Lima

Capa e Diagramação
Prof. Esp. Adriano Alves da Silva

Arte & Cultura
A teoria do Cultivo e a Sociedade do Espetáculo na saúde emocional dos Discentes
Com o Prof. Esp. Adriano Alves da Silva 18

Agenda de Formações NADIME 2019/2
Com a Profª. Esp. Izabel Cristina Lucena Lemos 20

Os Makers / Projetos Voltados à Educação
Com o Prof. MSc. Rafael Augusto dos Anjos Rosa 22

Boas Práticas / Nossos Professores, nosso patrimônio.
Com a Profª. Esp. Izabel Cristina Lucena Lemos 24

Espaço Social
Pela Editora Geral: Profª. Drª. Valdirene Cássia da Silva 38

OBSERVAÇÃO:

Esta é uma publicação digital interativa, onde são inseridos conteúdos audiovisuais e links externos. Basta clicar sobre as áreas destacadas e navegar. Por exemplo, ao clicar sobre a foto dos editores da matéria você é direcionado para o seu respectivo Curriculum Lattes. Este é um diferencial da Revista Saberes criado para tornar sua leitura mais conceitual e prazerosa.

SABERES Reflexões e Práticas Pedagógicas
Em revista

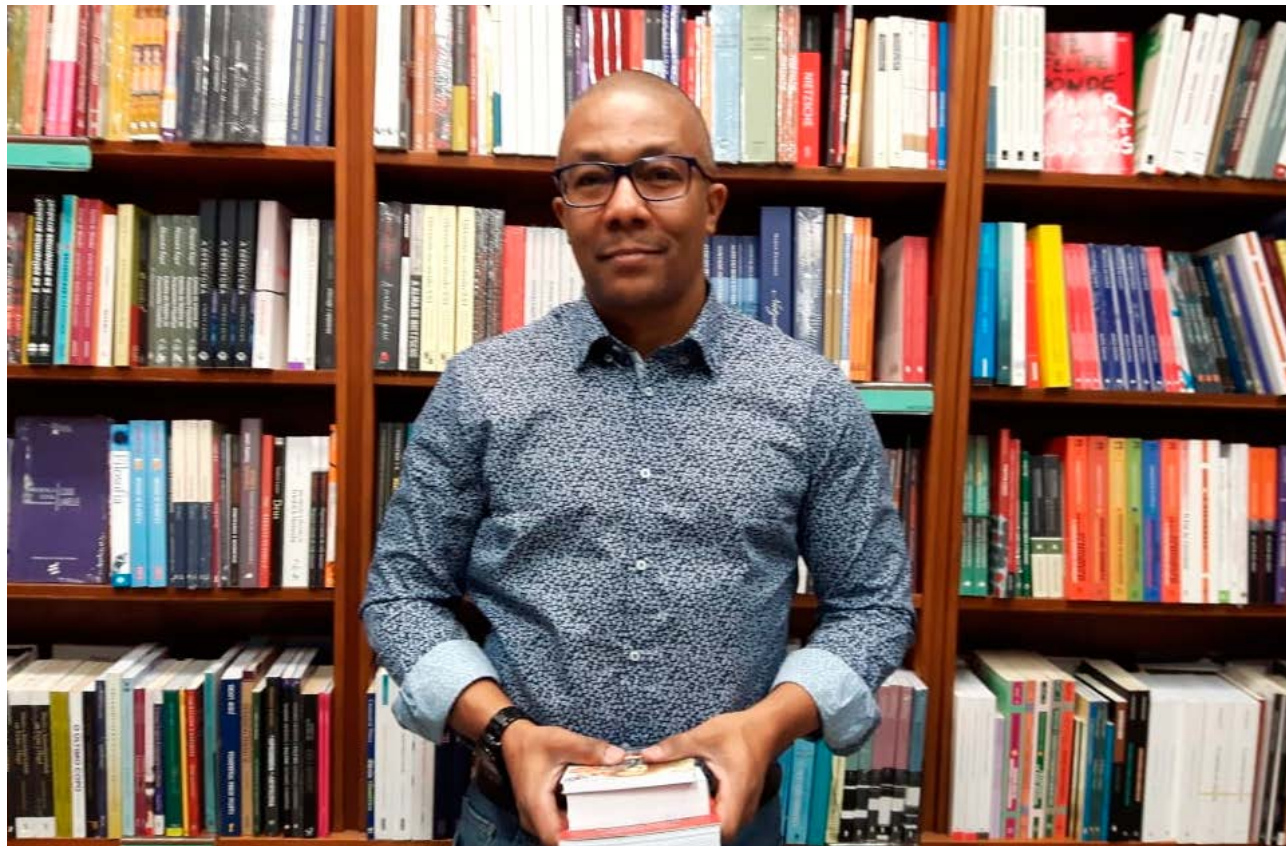
Editorias

Prof. Esp. Adriano Alves da Silva
Profª. Dra. Eliene Gomes dos Santos
Profª. Esp. Izabel Cristina Lucena Lemos
Prof. MSc. Osnilson Rodrigues Silva

Profª. MSc. Rachel Bernardes de Lima
Prof. MSc. Rafael Augusto dos Anjos Rosa
Prof. MSc. Sibéria Sales Queiroz de Lima
Profª. Dra. Valdirene Cássia da Silva



Gamificação como plano de engajamento na aprendizagem



“A sala de aula precisa criar condições para estimular o engajamento dos estudantes, assim como o jogo que, naturalmente, envolve o jogador, desperta o interesse e o faz perseguir uma meta.”

Prof. MSc. Osnilson Rodrigues Silva

Nível I

Os elementos Básicos de um jogo

Todo e qualquer jogo apresenta quatro elementos básicos: um desafio; regras claras com instruções precisas; feedbacks ou sinais de desempenho; e a participação voluntária dos jogadores.

Jogos de tabuleiro, jogos digitais, jogos esportivos, jogos corporativos ou de azar apresentam estes elementos básicos em sua dinâmica. Ganhar, ranquear, entreter, superar são alguns comportamentos provocados pelo objetivo do jogo.

Em cada jogo há um claro desafio conhecido por todos aqueles que pretendem jogá-lo, assim cada jogador se submete a um conjunto de regras que equaliza as condições e equilibra as oportunidades. O progresso e a evolução durante a partida são conhecidos por todos por um sistema de pontuação exposto em tempo real.

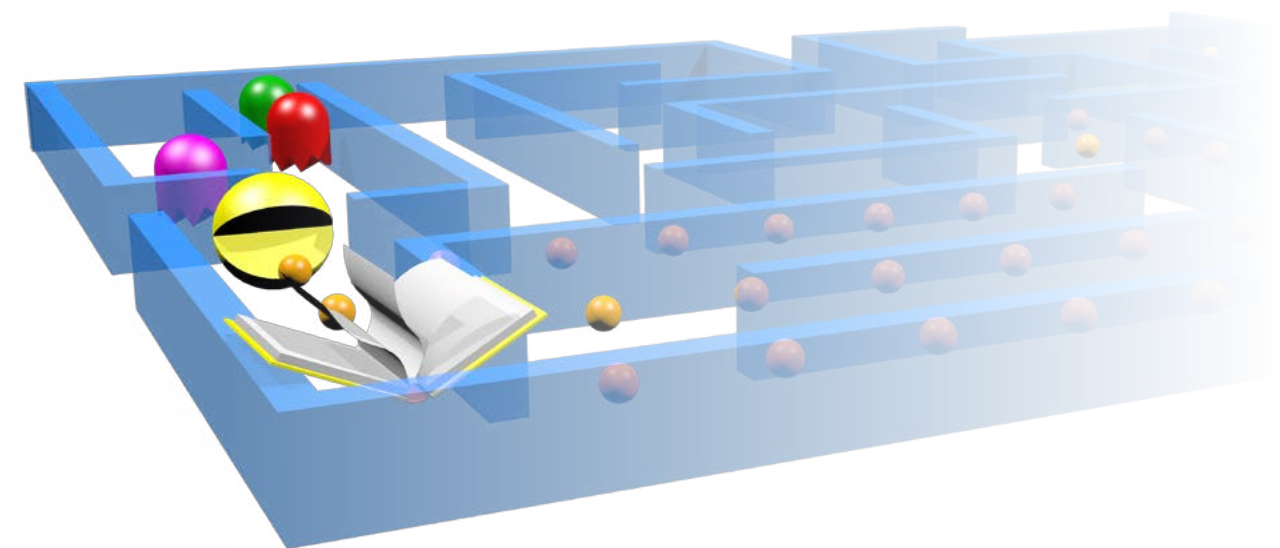
Nenhum jogador é obrigado a jogar, mas, ao participar, aceita as condições e como a participação é livre, as oportunidades

equilibradas e os desafios claros e superáveis, o jogo provoca o comportamento engajado no jogador.

Entende-se que o engajamento é a dedicação, o empenho e o foco total na atividade ou tarefa.¹ Provocar o engajamento! Essa é a essência de todos os jogos.

Se os jogos naturalmente provocam o engajamento, em razão de sua dinâmica, então, a associação entre a sala de aula e jogos implica dedicação dos estudantes em situações de aprendizagem. Nesse sentido, o papel do professor será de criar condições para aumentar o nível de envolvimento do acadêmico.

Daí, se esta associação é possível, entre situações de aprendizagem e situações de jogos, como utilizar o modus operandi de jogos em situações reais de aula? Como é possível estimular na sala de aula o comportamento engajado dos estudantes em tarefas com objetivos pedagógicos?



1. Entenderemos o ‘engajamento’ no sentido do existencialismo sartreano como um empenho ético na realização das escolhas absolutamente livres.

Nível II

A Gamificação

A Gamificação é um plano proveniente do mundo corporativo que provoca o comportamento engajado em situações de treinamento ou de aprendizagem. Ela consiste no uso da dinâmica e da mecânica dos jogos para engajar pessoas na resolução de problemas e estudantes nos desafios de aprendizado.

Do ponto de vista do ensino e da aprendizagem e da rotina da sala de aula, a gamificação proporciona uma experiência de aprendizagem positiva. Você está lembrado dos professores mais “carrascos” em seu tempo no ensino básico?

Aprendemos com os professores mais “bravos”. Memorizamos datas históricas, as regras de acentuação gráficas, os elementos químicos, por meio da lembrança dos professores que mais “pegam no pé da turma”. Decoramos, recitamos, calculamos, ou seja, aprendemos. Porém, nestes casos, por uma experiência de aprendizagem negativa.

Agora reflita! Imagine o resultado de aprendizagem por meio de uma experiência positiva, gratificante, motivadora e desafiante? Isto é o que proporciona a Gamificação.

Muito cuidado agora! Trabalhar com a Gamificação como ferramenta de ensino e aprendizagem não implica transformar a aula em um grande jogo ou realizar brincadeiras para envolver alunos e conteúdos com a finalidade de provocar maior retenção de informações. Esta estratégia pode ser significativa à medida que as atividades lúdicas da aprendizagem se tornam um meio de ensinar, envolver e entreter. Mas, ao meu ver, criticáveis para o desenvolvimento de habilidades que serão utilizadas no ambiente acadêmico e de trabalho.

A Gamificação não é um instrumento utilizado para ensinar e sim o plano do próprio ensino. Portanto, requer um planejamento (design ou layout) diferenciado para provocar o engajamento de todos.

Nível III

A Gamificação e o *Design* da aula

Associar a aprendizagem com os elementos básicos dos jogos é gamificar a sala de aula. Em outras palavras, é construir um *design* da aula a partir da **dinâmica** e **mecânica** inspirados em jogos e planejar um layout por meio de sua **forma** e **funcionalidade** para engajar estudantes no aprendizado.

A **dinâmica** dos jogos é identificada nos desafios ou missões e com a elaboração de um sistema de pontuação progressiva de acordo com as dificuldades superadas. A dinâmica da aula está no seu movimento provocado por desafios, atividades, estratégias inovadoras que modificam ou produzem novas ações. A dinâmica é responsável pela evolução da aula.



A **mecânica** dos jogos está no feedback em tempo real e constante, na percepção da evolução em relação ao objetivo e a elaboração de diferentes fases de rendimento. Estas são estratégias motivadoras nos jogos que serão utilizadas à mecânica da sala de aula. A avaliação em tempo real por meio de notas, comentários ou sistema de pontuações, dá condições ao estudante de perceber o seu rendimento e, à medida que os desafios mais complexos são superados, maior é a pontuação, premiação ou recompensa atribuída.

Adotar a Gamificação como uma estratégia de aprendizagem é planejar a dinâmica e mecânica da aula em sua totalidade. Não se refere apenas a um encontro de 50 minutos. E sim, ao design da aula ao longo do semestre.

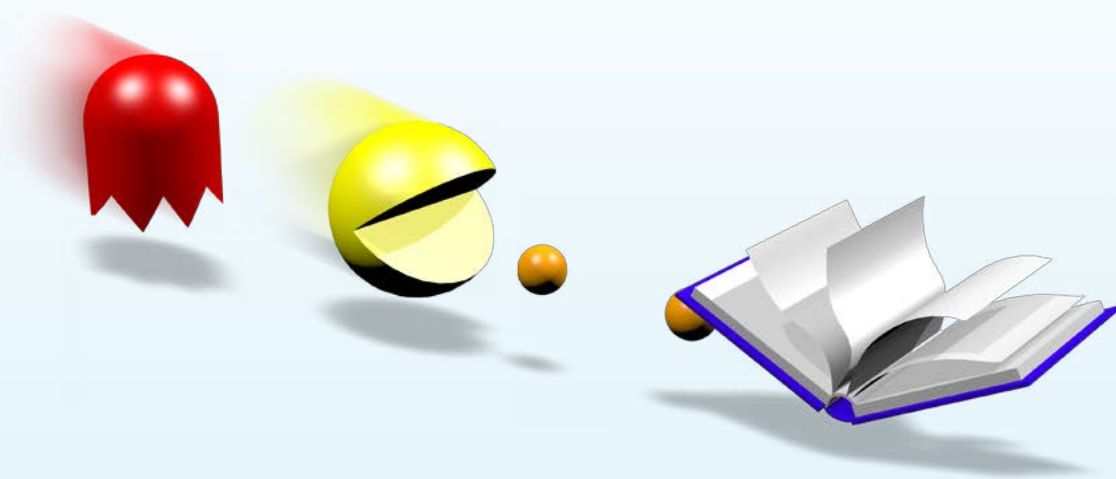
O **design** contribui para que o professor concretize uma rotina de trabalho. Mais do que preparar os encontros, separar os materiais

que serão utilizados e definir uma estratégia de trabalho, o design trata da concepção da aula no que se refere à sua **forma** e **funcionalidade**.

A **forma** da aula é a relação estabelecida entre o tempo, a aparência e expressão. Planejar o tempo é verificar a mecânica de desenvolvimento da atividade ou da estratégia adotada. A aparência é a organização de trabalhos individuais ou em grupo, com carteiras enfileiradas ou estação de trabalho coletivo, de forma presencial ou combinada com momentos fora da sala de aula. A expressão se refere à forma de comunicação que será estabelecida para processar informações como aula expositiva, por meio de tarefas realizadas em sala de aula a partir dos materiais disponibilizados antecipadamente, ou um misto das duas abordagens. Planejar a aula a partir da forma é a garantia de sua eficácia em relação aos objetivos.

A **funcionalidade** da aula se refere aos objetivos, às metas pedagógicas, aos desafios ou missões estabelecidos a partir das habilidades que serão treinadas nos encontros e à percepção da competências que serão desenvolvidas ao longo do tempo.

Pensar na funcionalidade é se preocupar com a sua eficácia. Ela é garantida por meio de instruções claras e regras de fácil compreensão por todos, sistema de feedbacks avaliativos constantes, pontuações ou notas que permitem verificar o progresso em relação à meta de aprendizagem, trabalhos ou atividades possíveis de serem superados e organizados de forma progressiva (da mais simples para a mais complexa) e pontuações correspondentes às superações dos desafios.



Nível IV

O estudo sobre Gamificação

Há muita produção literária sobre o tema. Há também muita confusão produzida sobre o tema! Para ajudá-lo na busca de informações mais sólidas, selecionei algumas leituras mais significativas na área. Além de os autores terem tido o cuidado de embasar o texto em referências de pesquisas sólidas ou em práticas testadas e ressignificadas, essas obras recomendadas tornaram-se, elas próprias, referências para novos estudos. Se você já é um estudioso do tema, vá direito ao conjunto dos **Avançados**. Caso contrário, siga as recomendações para **Iniciantes**.



Para Iniciantes.

Para quem deseja iniciar os estudos sobre o a Gamificação recomendo o livro de Flora Alves. Nele, você encontrará, com uma linguagem bem acessível, a discussão sobre o uso da Gamificação como ferramenta de engajamento para atividades produtivas na sala de aula e nos treinamentos. A autora toma o cuidado de apontar o perfil de jogadores, a os elementos básicos dos Games e quando não devemos usar a Gamificação.

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática.** São Paulo: DVS Editora, 2015.

Para os Iniciados.

Esta é uma recomendação que não poderá faltar na sua estante ou no seu leitor digital. Isto, é claro, se você é um iniciado preocupado em aumentar o seu grau de conhecimento sobre o assunto.

A partir da análise sistemática de contextos de treinamento, da revisão dos princípios psicológicos e sociológicos de uma aprendizagem em jogos e da implantação e avaliação de uma aprendizagem baseada em jogos digitais, o autor Mark Prensky, criou um das principais obras de referência sobre a Gamificação, além de criar Game Based Learning (GBL). Neste, se vê a necessidade do instrutor ou do professor de elaborar um design da aula assim como fazem os designers de jogos ao elaborar a dinâmica e a mecânica de games.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** Trad., Eric Yamagute São Paulo: Senac São Paulo, 2012.



Para um leitor Avançado.

Esta recomendação é o resultado do trabalho do Laboratório Ábaco de Pesquisas Interdisciplinares sobre a Informática e a Educação, do Departamento de Métodos e Técnicas da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UnB) no uso da Gamificação no desenvolvimento de softwares educativos. O livro é uma reunião de artigos em parceria entre pesquisadores brasileiros e canadenses na aplicação e análise do software aprendizagem GBOOK.

SANTOS, Gilberto Lacerda (org.). **Gamificação como estratégia educativa.** Brasília: Comunicação e Design, 2015.



Dicas de vídeo sobre o universo da Gamificação

Clique nos títulos para visualizar os vídeos

1. [A “Gamificação na educação” de Alexsandro Sunaga](#)
2. [Uma visão crítica sobre Gamificação pela Fantástica Fábrica Criativa](#)
3. [Gamificação para o engajamento de pessoas no TEDx Caixa](#)
4. [Gamificação no trabalho](#)
5. [Um caso de uso da Gamificação em sala de aula de Biologia por Paul Andersen](#)





NUPPE

Núcleo de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão

Desde a reforma universitária ocorrida nos anos 60 que o ensino superior passou a ser sistematizado sob a tríade: ensino, pesquisa e extensão, três dimensões que se retroalimentam à medida que, pelo ensino, assegura-se a transmissão e apropriação do saber historicamente construído; através da pesquisa, o processo de construção do conhecimento é continuamente desenvolvido e, pela extensão, acontece a objetivação e a materialização desses conhecimentos.

A indissociabilidade dessas três funções é característica fundamental de uma instituição de ensino superior que se compromete com a produção do conhecimento através da pesquisa, desenvolvendo, com êxito, sua tarefa pedagógica de ensino e, por conseguinte, sua tarefa social de extensão, tornando-se centro energético de transformação da sociedade.

O Centro Universitário Católica do Tocantins - UniCatólica, pensando na organicidade desse tripé, garantiu em suas políticas pedagógicas as condições necessárias para o incremento das dimensões extracurriculares pesquisa e extensão. Para isso, criou o Núcleo de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão – NUPPE, órgão de proposição, gestão, supervisão e avaliação das políticas de pós-graduação, pesquisa e extensão mantidas pela instituição.

No âmbito da pesquisa e da extensão, o UniCatólica, por meio do NUPPE, estimula a iniciação científica, o desenvolvimento tecnológico e as atividades de extensão, apoiando, com recursos próprios ou captados em agências de fomentos, projetos de pesquisas

e de extensão nas linhas definidas no Plano de Desenvolvimento Institucional. Através de Edital próprio, divulga e seleciona, anualmente, as propostas submetidas ao Programa de Bolsa de Iniciação Científica, de Desenvolvimento Tecnológico e Inovação e de Extensão – PIBIC/PIBITI/EXTENSÃO, além de incentivar a pesquisa e a extensão voluntária.

Como resultado do Programa de Bolsa de Extensão, o projeto “Experimentando Conceitos de Engenharia Civil”, orientado pelo Prof. Rafael Bosso, aproximou acadêmicos e estudantes do Ensino Médio ao praticar conhecimentos por meio de ensaios laboratoriais. O projeto objetivou também a oferta de cursos práticos sobre ferramentas que contribuem para a construção do conhecimento profissional.

No período de 08/2018 a 07/2019, foram realizados ensaios em laboratórios de experimentos de Física e de Materiais com alunos do Colégio Marista, Colégio São Francisco, e foi ofertado curso prático das ferramentas do Excel, úteis na profissão do Engenheiro.



Alunos do Colégio Marista realizando experimentos laboratoriais



Alunos do Colégio São Francisco realizando experimentos laboratoriais



Curso Excel na Profissão do Engenheiro

Revista RIU - Revista Integralização Universitária (RIU)

É um periódico semestral da Faculdade Católica do Tocantins, agora UniCatólica, com o propósito de ser um canal de divulgação de trabalhos científicos dos seus docentes, discentes e pesquisadores. A revista também recebe a colaboração científica da comunidade externa, pois não pretende ser um canal exclusivo da instituição que representa. Sua natureza integrativa faz da RIU uma revista interdisciplinar e multitemática, contribuindo para o desenvolvimento dos estudos e pesquisas de interesse da comunidade acadêmica desde 2007, quando publicou sua primeira edição.

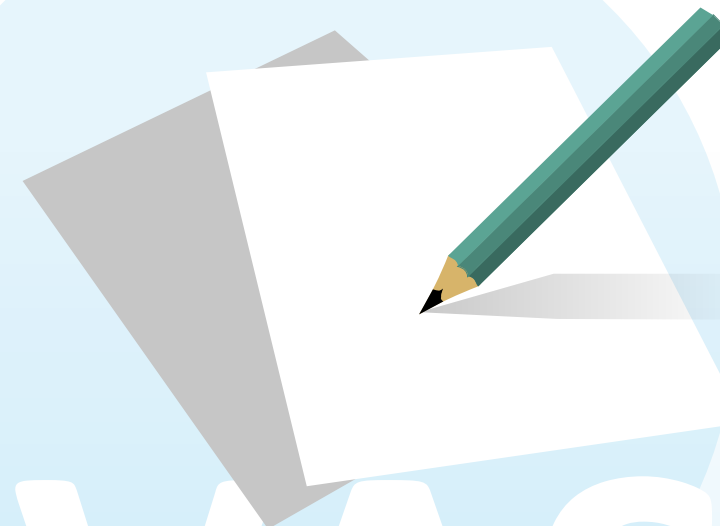
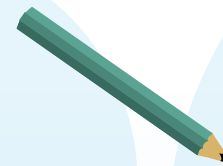
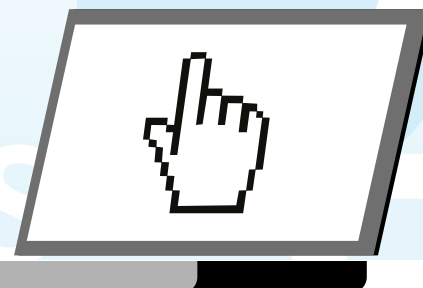
Além de artigos, publica também resenhas, ensaios e documentos, quando forem interessantes à comunidade acadêmica. Os artigos são recebidos em fluxo contínuo e submetidos a pareceres de membros da Comissão Editorial ou de pareceristas ad hoc.

A revista utiliza o sistema OJS/SEER (Open Journal Systems), um software desenvolvido para construção e gestão de publicação periódica eletrônica disponibilizado pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia – IBICT.



Vareie para variar!

Estamos inaugurando um momento muito especial quando tratamos da troca de informações e experiências em torno da práxis pedagógica. Quanto há que descobrir, compartilhar e aprender! Essa coluna, que hoje será um “encontro”, uma breve conversa, será dedicada, especialmente, a trabalhar com temáticas voltadas às Metodologias Ativas, ou seja, para o desenvolvimento da competência de aprender a aprender significativamente, com autonomia e protagonismo.



“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

Paulo Freire

METODOLOGIAS ATIVAS

Não se trata da pretenciosa intenção de gerar uma zona de conforto, na qual uma receita, um modus operandi, poderá ser replicado com facilidade. Não! O que se trata aqui é da possibilidade de aperfeiçoar a prática pedagógica em torno de uma aprendizagem real, significativa e que, de fato, possa contribuir para uma geração de profissionais mais capacitados do ponto de vista técnico e atitudinal.

Para muitos, inclusive os resistentes às mudanças, as Metodologias Ativas são algo da moda e, como tal, passará. Aos que desejam resultados diferentes e anseiam por estratégias que possam permitir-lhes isso, as metodologias ativas trazem da possibilidade real de otimizar a sala de aula, permitindo que o aluno torne-se sujeito ativo de seu processo de aprendizagem, permitindo-lhe ser protagonista de sua aprendizagem.

Há muitas possibilidades de tornar as Metodologias Ativas uma realidade, tais como a Sala de Aula Invertida, a Aprendizagem Profunda, Tutoria entre Pares, Problematização, Técnica de Perguntas, Aprendizagem Baseada em Problemas, Storytelling, Estudos de Casos, Aprendizagem Baseada em Projetos, entre outras.

É importante evidenciar, desde o início, que a característica que determina ser uma metodologia ativa, ou não, trata-se da possibilidade de tornar o aluno o foco central da aula, do processo de aprendizagem.

A proposta que desenvolve a autonomia, o protagonismo e envolve os estudantes é antiga. Freire, Dewey, Knowles, Rogers, Vygotsky não citam o Metodologia Ativa, ou educação ativa, mas defendiam a aplicação de estratégias metodológicas com esse perfil. Ainda, se

jogarmos luz sobre a antiguidade clássica, poderemos ver que a filosofia socrática (século V a.C) já buscava por esses métodos. Naquela época, a estratégia era a adoção de um método interrogativo.

Nesse sentido, é preciso perceber que essas metodologias estão muito relacionadas com uma nova postura do professor, com uma nova maneira de entender e processar a avaliação de aprendizagem e de como os estudantes são percebidos diante de suas experiências prévias.

Essas metodologias personalizam a aprendizagem e não existe uma única maneira de desenvolver uma aula, um modo pré-estabelecido, consolidado.

Portanto, a busca por novos resultados passa pela inovação da sala de aula, variar é preciso, tal como “navegar é preciso”. Vareie, professor! Busque novas estratégias, resignifique a sua prática. **Vareie, pra variar!** Diversifique, mude! Aprenda, aperfeiçoe-se! Novos resultados virão e melhores serão!

Links úteis

[As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.](#)

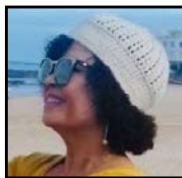
[Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado](#)



[Entrevista com José Moram](#)



[Pergunte ao Autor com José Moran](#)



Entrevista

Prof^a. Dr^a. [Valdirene Cassia da Silva](#)

A gamificação como estratégia pedagógica

Em entrevista, o administrador, mestre em educação e professor do UniCatólica, [André Pugliese](#), fala sobre a gamificação aplicada e sua relevância no processo de ensino-aprendizagem.



Alguns estudiosos afirmam que o modelo de formação tradicional não funciona mais. Que argumentos podemos levantar para justificar essa tese?

São muitos os argumentos, que vão da mudança no perfil do alunado, ao avanço exponencial das Tecnologias da Informação. Sob qualquer aspecto, o que se tem é uma alteração substancial na maneira como se adquire e se processa a informação e o conhecimento. Acredito que as aulas tradicionais, feitas por bons professores, sempre terão espaço na dinâmica dos processos de ensino e aprendizagem, mas sempre é possível incorporar novos métodos e técnicas às práticas pedagógicas.

Dentre as diversas e diferentes estratégias de ensino, propostas por estudiosos mais contemporâneos, encontra-se a gamificação. O que é a gamificação aplicada ao ensino?

O termo gamificação começa a ser mencionado na imprensa por volta do ano de 2010 e pode ser definido como a utilização da mecânica dos jogos em diversas atividades cotidianas. Ela pretende usar a mecânica e a dinâmica de jogos de vídeo para provocar um envolvimento similar em ambientes de “não jogo”. As pessoas, de modo geral, gostam de jogar, mas muitas vezes realizam atividades que podem ser entediantes, como por exemplo uma aula monológica, em que o único exercício



do aluno é ouvir o que o professor diz. É certo que este tipo de estratégia é pouco propício à aprendizagem significativa, o que sugere a adoção de outras práticas. A gamificação é um processo de induzir motivação nessas atividades cotidianas da sala de aula. A educação, por sua importância, é uma área com elevado potencial de aplicação da gamificação.

Como se comprova a eficácia desse método?

Apesar de ser um campo novo da pesquisa em Educação, alguns resultados indicam uma melhoria nos níveis de aprendizagem, sobretudo nas séries iniciais, por sua ludicidade. Posso citar pesquisas dos Professores Gilberto Lacerda e Lúcio Teles, realizadas em colaboração com outros pesquisadores como um bom ponto de partida para elucidar a resposta, em termos de eficácia, da aplicação de tais estratégias.

Metodologicamente, como podemos utilizar a estratégia da gamificação em sala de aula?

Não há muito segredo. Para uma compreensão facilitada do processo, podemos pensar em um conjunto de elementos: narrativas, objetivos, regras, níveis, pontos, recompensas e feedback. Veja que a maioria deles é inerente a qualquer tipo de atividade de ensino e aprendizagem. A grande questão é dinamizar o processo, mantendo o nível de motivação dos alunos em relação à aprendizagem por meio do resultado do jogo. Existem docentes que desenvolvem atividades gamificadas pontualmente e outros que, por características

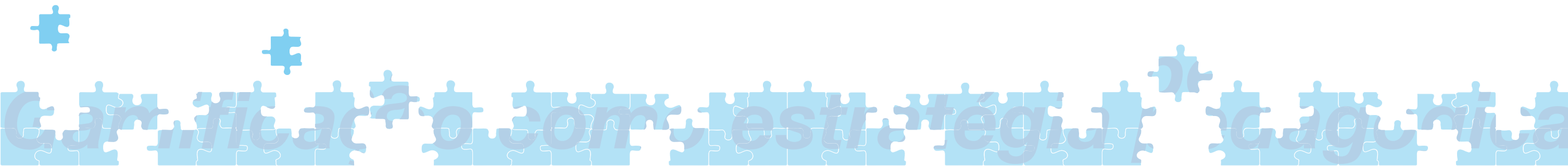
próprias dos componentes curriculares, o fazem no transcorrer de um bimestre ou semestre, por exemplo. O professor deve ter preparo para tal, ou seja, a formação de professores continua sendo fundamental à excelência do fazer pedagógico.

A gamificação é viável para o processo de ensino e aprendizagem em cursos superiores?

Totalmente viável. São muitas as técnicas que podem ser empregadas na perspectiva da gamificação e o alunado já está, de certo modo, acostumado à dinâmica dos jogos. É preciso desmistificar a “coisa”, já que em muitos casos os professores já se utilizavam de técnicas de gamificação, apenas não sabiam que as faziam.

Qual o lugar do professor no contexto da gamificação?

Por mais que os discursos reposicionem o professor, na medida em que a centralidade do processo de ensino e aprendizagem se volta aos alunos, ele é o condutor do trabalho, devendo conhecer bem o fazer docente em todas as suas especificidades. De qualquer modo, estamos falando também de um “novo” profissional, conectado às tecnologias educacionais, mas que não deve abrir mão da escuta sensível e da visão sistêmica dos processos. É um desafio e tanto, o que sugere o compartilhamento de boas práticas e um processo formativo continuado, já que se trata de um campo novo e absolutamente dinâmico, sobretudo em função do uso das Tecnologias da Informação.





A “Teoria do Cultivo” e a Sociedade do Espetáculo na saúde emocional dos discentes



Clique na imagem (foto) para assistir ao vídeo que contextualiza a “Teoria do Cultivo” a partir da televisão.

Muito se discute atualmente sobre a saúde emocional dos discentes. Graves problemas como a depressão movimentam esforços que tentam minimizar os seus impactos no campo acadêmico. Entender a motivação destes problemas potencializa a criação de mecanismos e metodologias que busquem atenuá-los.

O Sociólogo francês Guy Debord em sua obra [“A Sociedade do Espetáculo”](#), escrita em 1960, traz a ideia de que o “Capital” em tamanho nível

de acumulação, transforma a mediação humana em imagens, o que ele chama de “sociedade do espetáculo”. Uma forma de exemplificar isso é a observação que se faz das redes sociais. O feiticismo da mercadoria, do corpo perfeito, da felicidade, torna-se espetáculo por meio da comunicação. O “ter” em detrimento do “ser”, passa a ganhar novos contornos, agora o “parecer ter/ser” gera desdobramentos emocionais drásticos.

A teoria do cultivo exemplificada pelo vídeo a partir da televisão, pode ser convergida para a ação de qualquer intermediação imagética, como o cinema, as publicações impressas e a internet, especialmente as redes sociais.

O jovem está mais do que exposto ao efeito que a Teoria do Cultivo causa. A publicidade e a visão imagética que se dissemina nas redes sociais criam uma nuvem de frustração e anonimato social.

Em sala de aula os impactos negativos são visíveis e na maior parte dos casos ignorados, gerando repercussão no rendimento dos alunos e por consequência na alta taxa de evasão, quando na pior das hipóteses, ao suicídio ou a trágicos episódios como o que aconteceu em Suzano. Os professores pouco compreendem a complexidade de reações que o espetáculo pode causar.

Qual é a saída?

Infelizmente não há como lutar contra o capital, muito menos contra o espetáculo. Metodologicamente existem meios que podem atenuar a ação da “Teoria do Cultivo” de forma que o discente esteja preparado para participar como espectador do mundo imagético sabendo da intencionalidade dos discursos a que são submetidos.

Práticas como a discussão de assuntos polêmicos, e a inserção do imediatismo imagético em pautas das disciplinas, além de serem ótimos

ganchos para trabalhar atualidades e a prática de conhecimentos acadêmicos, potencializam a observação de comportamentos que indicam uma forte submissão aos efeitos da teoria.

Espera-se assim, que as práticas de ensino/aprendizagem passem a discutir a relação da realidade com a idealização construída pelo espetáculo, contrapondo assim, as individualidades dos discentes, motivando-os a exercer as suas identidades independente do que ele acredita que desejam que ele seja.

Prof. Esp. [Adriano Alves](#)



É comunicólogo por formação, pesquisador das teorias da comunicação e dos discursos imagéticos. Atua como docente no Centro Universitário Católica do Tocantins.

Na próxima
edição:

“FRAMMING”
A teoria do
Enquadramento



Agenda NADIME 2019/2

Núcleo de Apoio Didático e Metodológico

A UniCatólica do Tocantins, por meio do Núcleo de Apoio Didático e Metodológico (NADIME) realiza ações de capacitação permanente de professores como continuidade às ações do Programa de Formação de Docentes. Com objetivos de reconhecer referenciais inovadores para o enfrentamento das mudanças nas práticas educativas, no âmbito da formação superior de profissionais; e desenvolver capacidades para aplicar na prática docente processos de ensino-aprendizagem inovadores.

Inscreva-se nas oficinas e boa aula!



Gerenciamento de Projetos

Com o Prof. MSc. Rafael Augusto dos Anjos Rosa

Utilização das ferramentas do Google e do Classroom para o gerenciamento de projetos ao longo do semestre.

Unidade I: 13/08 - das 17h às 18h30min.

Unidade II: 06/08 - das 17h às 18h30min

20



Aprendizagem baseada em Games

Com o Prof. MSc. Osnilson Rodrigues Silva

Utilização Google formulários como estratégia metodológica para criação de aulas dinâmicas

Unidade I: 14/09 - das 9h às 13h.

Unidade II: 28/09 - das 9h às 13h.



A Avaliação eficaz na formação integral

Com a Profª. MSc. Rachel Bernardes de Lima

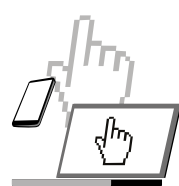
Uma roda de conversa sobre avaliação da aprendizagem rumo aos objetivos de uma formação integral dos envolvidos.

Unidade I: 23/08 - das 17h às 18h30min.

27/09 - das 17h às 18h30min.

22/11 - das 17h às 18h30min.

Local: Laboratório de Aprendizagem



Ensino híbrido: laboratório rotacionado

Com a Profª. MSc. Sibéria Sales Queiroz de Lima

Aplicação dos modelos de laboratório de aprendizagem e possibilidades de avaliações.

Unidade I: 19/10 - das 9h às 13h.

Unidade II: 26/10 - das 9h às 13h.

Importante destacar!

“O que se pretende com estes cursos proporciona uma aprendizagem que se inicia a partir da experiência docente e que exigirá análises profundas por meio da reflexão sobre a prática docente, com a finalidade de proporcionar capacidades para as inovações no processo de ensino-aprendizagem”, disse a coordenadora pedagógica, Rachel Bernardes.

É de suma importância que você participe das oficinas e formações proporcionadas pelo NADIME, pois é através do engajamento docente que potencializamos a eficácia do ensino/aprendizagem. E isso reverbera para toda a sociedade, destacando-nos como uma Universidade que cumpre com as suas diretrizes acadêmicas.

Recicle-se sempre que puder!



Vídeo Educacionais

Com os Professores: Esp. Adriano Alves da Silva e Drª. Valdirene Cássia da Silva

Unidade I: 20/08 - 17h às 18h30min. (parte1)

27/08 - 17h às 18h30min. (parte2)

Unidade II: 21/08 - 17h às 18h30min. (parte1)

28/08 - 17h às 18h30min. (parte2)

Capacitar o professor na produção e uso do audiovisual como tecnologia educacional.



Roda de conversa sobre TCC I e II

Com a Profª. Drª. Valdirene Cássia da Silva

Professores da Politécnica

Unidade I: 16/09 - 17h às 18h30min. **Local:** Laboratório de Aprendizagem

Professores do Curso de Direito

Unidade I: 23/09 - 17h às 18h30min. **Local:** Laboratório de Aprendizagem

Professores do Curso de Administração e Contábeis

Unidade I: 30/09 - 17h às 18h30min. **Local:** Laboratório de Aprendizagem

Professores das Agrárias

Unidade II: 09/09 - 17h às 18h30min. **Local:** Laboratório de Aprendizagem

21

Entre em contato e faça a sugestão de qual assunto deseja que seja tratado em nossas oficinas. Nos colocamos à disposição. Equipe NADIME.



Os Makers

Os Makers são popularmente chamados no Brasil de “fazedores”, movidos pela arte do “faça você mesmo” que se popularizou entre os americanos que construíam, reformavam e criavam seus próprios utensílios domésticos, brinquedos e demais objetos que necessitassem em determinados momentos.

Clique no ícone para assistir ao vídeo



“Maker”, que bicho é esse?

Com o avanço tecnológico e com auxílio de máquinas 3D, os Makers voltaram os seus olhares para a gama de aparatos técnicos que poderiam ser construídos com noções de eletricidade básica, programação e desing.

No Brasil, embora tímidos, os makers vem crescendo e se desenvolvendo, principalmente, em feiras voltadas à tecnologia e nos meios universitários, com projetos interdisciplinares

No Centro Universitário Católica do Tocantins, os professores Evandro Reina e Rafael dos Anjos resolveram levar a Cultura Maker para a sala de aula, fazendo surgir o trabalho que esta editoria irá dividir para você!

Em novembro de 2018, os professores Evandro Reina e Rafael dos Anjos em reunião, resolveram inserir alunos do curso de Agronomia e Engenharia Elétrica em um projeto comum, os alunos deveriam montar artefatos robóticos que auxiliariam o produtor quanto ao controle de pragas em uma cultura qualquer de um produtor rural.

A metodologia utilizada para auxiliá-los foi a [Aprendizagem Baseada em Projetos \(ABP\)](#). São característica dessa metodologia, segundo Bender (2014, p. 61):

- Introdução e planejamento em equipe do projeto de ABP;
- Fase de pesquisa Inicial: coleta de Informações;
- Criação, desenvolvimento, avaliação inicial de apresentação e de artefatos prototípicos;
- Segunda fase de pesquisa;
- Desenvolvimento de apresentação final;
- Publicação do produto ou artefatos.



Inicialmente, os discentes foram informados sobre o trabalho e em reunião conjunta entre os dois cursos, foram organizados os grupos de trabalho. As etapas do projeto foram acompanhadas pelos professores em reuniões periódicas e uma reunião final que encerrará o projeto, ao fim de junho de 2019.

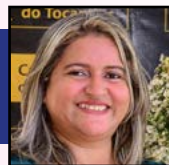
Para gerenciamento do projeto, os professores utilizaram o programa Canvas, específico para projetos. As etapas de encontros e discussões foram suficientes para que três trabalhos fossem delineados e, em fase de finalização, puderam ser apresentados na Feira de Tecnologia Agropecuária do Tocantins (Agrotins).

Os protótipos são controlados manualmente pelo estudante em uma frequência de rádio específica que, ao chegar à área de experimentação, aciona uma armadilha que capturará tipos específicos de pragas para a cultura pesquisada. As culturas escolhidas para o desenvolvimento deste trabalho foram a soja e o milho.

Durante o projeto, os estudantes de agronomia ficaram responsáveis pela escolha da cultura em que o protótipo atuaria e desenvolveram as armadilhas, conforme as orientações do professor Evandro Reina. O professor Rafael dos Anjos ficou responsável pelo acompanhamento dos acadêmicos da Engenharia elétrica que deveriam montar os robôs. Em reuniões coletivas, as equipes definiram as partes técnicas para junção da armadilha com o artefato. Os detalhes deste projeto poderão ser acompanhados na revista científica Institucional.



Segundo os professores, este projeto faz parte de um trabalho inovador pelo qual a Católica do Tocantins busca se alinhar às demandas do cenário agrícola estadual, buscando formar profissionais capazes de aliar a tecnologia ao agronegócio gerando uma atividade sustentável, com aumento de produtividade e menores impactos ao meio ambiente. Nesse sentido, os professores buscam parcerias com produtores do estado do Tocantins para que este projeto possa atingir proporções em larga escala. Inicialmente, o projeto está hoje restrito aos espaços experimentais da instituição.



Nossos professores são nosso maior patrimônio!

Lançar uma revista é sempre algo muito motivador, ainda mais tratando de um tema que é abraçado com todo o entusiasmo pelos docentes da maioria das instituições de ensino do nosso país. Essa fase de desacreditar no processo de mudança da educação já passou, hoje os professores estão engajados e preocupados com a responsabilidade na transformação de vida dos nossos alunos.

O UniCatólica do Tocantins acredita que as metodologias ativas são essenciais para uma aprendizagem significativa e o caminho para alcançarmos o desafio proposta em nossa missão que tem por base a formação integral. Preparar para o mercado de trabalho, mas na perspectiva da ética, do bem comum, da sustentabilidade.

A aprendizagem ativa proporciona valorização e protagonismo dos alunos e essa atitude vai além do âmbito acadêmico. Permitir ao aluno ter experiências ativas em sala de aula, fará que o mesmo perceba que tem capacidade de tomar as decisões em outros setores de sua vida com mais assertividade e segurança, porque as aulas com técnicas de metodologias ativas bem empregada e planejada irá permitir ao aluno trabalhar sua autoestima, criatividade e autonomia.

Neste último ano, o UniCatólica pode enxergar muitos resultados dessa mudança de cultura, foram vários os professores que apresentaram resultados incríveis de aulas inovadoras e nessa primeira edição tivemos a oportunidade de apresentar trabalhos realizados por nossos professores que aplicam modelos inovadores com suas turmas. O UniCatólica investe em formação continuada dos seus professores e fica muito feliz de poder colher frutos. Conheçam algumas boas práticas docentes:

Práticas Docentes



“Metodologia ativa é uma forma de inserção do acadêmico no contexto universitário, como o principal responsável pelo aprendizado. Uma vez que os acadêmicos aprendem ensinado ou fazendo parte do assunto o qual está em discussão. Usar um método ativo e vc dar asas aos alunos para que esses voem alto, apenas orientado a direção a seguir!”

Prof.ª. Dr.ª [Obede Rodrigues Ferreira](#)

Na Escola de **Agrárias**, a Professora: Dra. Obede Rodrigues Ferreira, utilizou a instalação artística como ferramenta multidisciplinar para o ensino do desenvolvimento embrionário no curso de Medicina Veterinária e teve como objetivo mostrar como refletir sobre a prática, a experimentação, o planejamento de ações, aliados a fundamentação e a formação continuada, auxiliando no processo de ampliação e ressignificação no processo de ensino aprendizagem. Os alunos gostaram muito dessa prática, que foi compartilhada com outros acadêmicos da escola.





METODOLOGIAS INOVADORAS E APRENDIZAGEM ATIVA NO CURSO DE ADMINISTRAÇÃO:



a práxis comprometida com a formação de empreendedores, críticos, reflexivos e orientados a sustentabilidade.

Prof. MSc. [André Pereira Raposo](#)



Sabe-se que o ensino de Administração é diversificado de saberes e que, o desafio de formar profissionais com capacidade crítica, reflexiva e que acima de tudo, assuma o protagonismo competente de mobilizar recursos para gerar soluções frente os desafios organizacionais, torna-se o grande objetivo dos cursos de graduação.

O curso de Administração do Centro Universitário Católica do Tocantins – UniCatólica ciente de seu compromisso com a formação integral do indivíduo para atuar de forma proativa e metacompetente diante do cenário

sócio – político – econômico e cultural atua com uma proposta pedagógica fundamentada em metodologias inovadoras, as quais preconizam uma aprendizagem ativa. Os estudantes durante todo seu percurso de formação rompem com o mero ato de receber informações e passam a compartilhar um espaço de construção do conhecimento onde o profissional docente assume o papel de facilitador do processo, mediando a aprendizagem e provocando o futuro profissional por meio de desafios que os conduzirão a patamares mais elevados de domínio da ciência da administração.

Assim, os exemplos de atuação do corpo docente no dia – a – dia do curso avolumam o compêndio de práticas exitosas, no que tange ao processo de desenvolvimento de habilidades e competências. Hoje uma das abordagens mais exploradas no curso é a denominada Aprendizagem Baseada em Problema (ABP), onde o estudante sempre é provocado por meio de uma situação que o leva a elaborar uma hipótese inicial e assim fazer questionamentos, por meio dos quais os mesmos mobilizarão recursos, que subsidiaram a elaboração de uma síntese provisória (teorização), para que posteriormente de posse desses subsídios os mesmos possam compreender os fenômenos e aplicar na reconstrução da realidade proposta. Com esse processo acredita-se formar profissionais que assimilam dentro do contexto universitário o pleno exercício da profissão, de gerir a complexidade das situações apresentadas no contexto organizacional.

Dado o exposto, pode-se observar situações (foto) onde o professor André Raposo na disciplina de qualidade usou da visita técnica em um consultório de Odontologia como disparador,

para trabalhar a qualidade em serviços, bem como, na aula de administração da produção os acadêmicos foram até uma Fábrica de Sorvetes e Picolés levantar toda sistemática do processo produtivo para que os mesmos pudessem associar o aprendizado às soluções demandas no contexto, por meio de diagnóstico. Cabe ainda ressaltar o uso de situações problemas para sala de aula as quais os acadêmicos foram buscar profissionais de mercado para socializar seus desafios e juntos compreender e comparar o que a abordagem teórica tem a contribuir com a prática de mercado e a dinâmica de mercado está reproduzida nas sistematizações teóricas.

De acordo com Morin (2000) “é preciso aprender a navegar em um oceano de incertezas em meio a arquipélago de certeza”. Para os educadores do curso de Administração do UniCatólica o papel da educação é fazer as pessoas aprenderem a lidar com os desafios do mundo, preparando-se tanto técnica como comportamental para, que o exercício da profissão seja um resultado prazeroso de uma jornada, da qual se orgulhe e viva os frutos produzidos por um processo de excelência.



Uma nova proposta pedagógica do Curso de Direito do UniCatólica



Há novidades no Curso de Direito do UNiCatólica. No segundo semestre de 2018, a coordenação de curso recebeu da Direção a missão de construir um novo Projeto Pedagógico, diferente e inovador. Reuniões do NDE foram elaboradas para pensar um novo curso e, por meio de muita conversa e com a orientação do NADIME, resolveram adotar como proposta pedagógica a Metodologia Baseada em Problemas - Problem Based Learning (PBL).

Prof. MSc. [Osnilson Rodrigues Silva](#)



O trabalho com problemas reais traz para a dinâmica da sala de aula situações vivenciadas no ambiente profissional. O “problema” é o elemento motivador dos estudos e a pesquisa orientada para encontrar soluções provocam, no acadêmico, o desenvolvimento de competências e habilidades práticas profissionais e a consciência para uma postura ética e humana desde o início do curso.

O PBL vai ao encontro do novo **Objetivo** do curso o de habilitar acadêmicos ao pleno e eficaz exercício profissional, por meio do estímulo à aprendizagem autônoma e crítica,

pelo domínio dos métodos consensuais de resolução de conflitos e de uma sólida formação ética e humanística para contribuir para o desenvolvimento da cidadania e de uma sociedade mais justa.

No primeiro semestre de 2019, já com uma nova coordenação que finalizou a construção do PPC, o PBL foi experimentado pela primeira vez no primeiro período do Curso. Neste primeiro experimento, apenas um problema foi trabalhado pelos alunos: **“Os filhos têm o direito de não serem expostos?”**.

O PBL no Curso de Direito foi desenvolvido da seguinte maneira:

No primeiro momento ocorreu a seleção de um problema real pelos professores que compõem o período. A seleção do problema ocorreu de forma colaborativa e interdisciplinar. No segundo momento, o problema foi exposto aos alunos com a presença de todos os professores do semestre para a apresentação das

primeiras discussões envolvidas no problema. Em seguida, os professores dividiram a sala em grupos e cada docente coordenou os trabalhos de 20 acadêmicos aproximadamente. Na última fase, os acadêmicos foram reunidos para a exposição dos produtos finais para evidenciar o trabalho realizado ao longo do semestre e para apresentar as possíveis soluções dos problemas de forma consensual.



E não é só isso. O Curso possui agora uma Missão - Potencializar por meio da aprendizagem ativa o saber jurídico, desenvolvendo sólida formação ética, profissional e humanística - uma Visão - Promover o melhor ensino jurídico da região Norte do Brasil, sendo referência nacional na utilização de metodologias inovadoras de aprendizagens em cursos jurídicos - e Valores - Ética, Responsabilidade Social, Inovação, Excelência acadêmica e Alteridade. A conjunção desses elementos transforma o ensino no Curso significativo para acadêmicos e professores.

Conhecimento, ousadia e inovação são os impulsos para a construção de um Novo Projeto Pedagógico do Curso de Direito. Dessa forma, busca-se formar profissionais com competência técnica, provedores da justiça social e adeptos da resolução de conflitos por meios consensuais.



Os cursos de Ciências Contábeis e Administração lançam e-book sobre Gestão financeira e Orçamentária

Prof.ª. Esp. [Ana Maria dos Santos](#)
Prof.ª. MSc. [Lidiane dos Santos Silva](#)
Prof. MSc. [Valtuir Soares Filho](#)



A ideia de escrever um livro sobre Planejamento de negócios, veio em uma aula sobre Gestão Financeira e orçamentária 2 na turma de Administração, quando a professora Lidiane dos Santos Silva falava sobre as dificuldades das empresas em crescer no nosso país, e era uma quinta feira, foi compartilhada com os alunos e todos amaram a iniciativa e logo chegou a sexta e o mesmo convite foi realizado aos acadêmicos da disciplina Contabilidade Intermediária nas Ciências Contábeis e os alunos gostaram da possibilidade de sair da faculdade com o seu próprio livro! Pronto, projeto idealizado de forma interdisciplinar. Mas agora vinha o principal, será que a faculdade apoiaria? Foi quando a professora procurou os dois coordenadores de curso Ana Maria dos Santos e Valtuir Soares Filho para contar a ideia e de imediato foi aceita, e o melhor, ambos concordaram em organizar o livro juntos.

O objetivo do e-book planejando o seu negócio:

um guia para o empreendedor é justamente orientar o gestor na direção da sua empresa, mostrando que há conhecimentos que não podem ser descartados, pois são fundamentais para o sucesso. Existe um objetivo ainda maior que é o de disseminar conhecimento, pois é papel da universidade mudar o meio em que ela está inserida, levando à população informação e diante deste contexto, como modo de extensão acadêmica o livro funcionará como um guia dos conhecimentos mais importantes para a gestão. É importante entender a necessidade de empreender, no nosso cenário atual o tema deve ser muito debatido e este livro vem direcionado a esta ansiedade. Para a formação acadêmica os conhecimentos dispostos no livro são essenciais, imagine então para a formação de um gestor. Os nossos estudantes conseguem sair envolvidos com o mercado quando se posicionam ainda neste ambiente como consultores e escritores. O UniCatólica os prepara de fato!

O livro é gratuito e será disponibilizado em plataformas digitais, logo será compartilhado em e-pub e publicaremos o endereço.

Foi extremamente motivador ver a reação dos acadêmicos com a vontade de participar do projeto e para os autores (os estudantes que integraram o projeto) era perceptível a realização, o olho brilhando e a gratidão por este projeto. Poder estar na frente de modo representativo, quebrando paradigmas, saindo da zona de conforto foi um grande passo para eles.

O material é para toda a sociedade que julgue necessitar de entendimento dos temas disponibilizados no livro. Mas tem como foco gestores de pequenos negócios.

O projeto foi apenas um primeiro passo para a nossa caminhada de pesquisa e incentivo aos alunos para a disseminação de ideias e conhecimentos. E com certeza teremos mais. Logo virão mais edições!

Depoimentos

Professora Lidiane dos Santos Silva

“Eu sempre me sinto realizada quando o projeto toma a forma que tomou. Quando há engajamento e empatia, e foi isso que aconteceu com esse projeto. Um livro que será capaz de despertar a vontade de empreender mas mostrará as dificuldades e vantagens neste processo. Um guia para que o gestor entenda que os temas disponibilizados são cruciais para a gestão do negócio. O UniCatólica prepara seus estudantes para o mercado, para que possa gerir e serem consultores nas mais diversas atividades!”

Coordenador Ciências Contábeis Valtuir Soares Filho

“O livro vem ao encontro da missão do UniCatólica que é a formação integral do Aluno. Formar integralmente é, inclusive, formar o aluno para que ele seja protagonista de sua vida. O empreendedorismo é um dos caminhos que o contribui para esse protagonismo.”

Coordenadora do Curso de Administração Ana Maria Santos

“A produção do livro planejando seu negócio consolida as competências desenvolvidas pelos estudantes nas disciplinas dogmáticas do curso, além de cumprir o papel da instituição de devolver a sociedade orientações úteis para o processo de gestão.”

Prefácio do Livro

Como seria interessante um livro que tratasse em uma linguagem simples de questões importantes e necessárias àqueles que estão planejando o início de um negócio. Foi a partir dessa dor que nasceu a ideia de escrever sobre diversos temas debatidos entre pessoas que pensam em abrir uma empresa, começar uma atividade empresarial ou inovar dentro de um negócio. Assuntos como empreendedorismo, tributos, gestão de pessoas, relatórios financeiros, planos de negócios, dentre outros, estão aqui, em um único local, para que os interessados possam se dedicar a uma leitura prazerosa e útil para tomar decisões importantes e rotineiras, e o melhor, escrito por pessoas que convivem diariamente com essa realidade tanto na prática do dia a dia dentro de organizações, quanto na parte acadêmica, dentro da universidade, e cá entre nós, da melhor universidade do estado, cursando faculdades de gestão. Futuros administradores e contadores que dedicaram uma parte do seu tempo para auxiliar o empreendedor com textos que o orientarão na gestão de suas atividades. A vontade inicial era produzir uma cartilha, um beabá dos negócios, e o projeto foi crescendo e ganhando parceiros que se comprometeram com a organização e com a produção de algo mais consistente, como esse livro. O objetivo é simplesmente levar conhecimento e disseminar informação, pois este é o papel da universidade, mudar o meio em que está inserida, estender-se à comunidade, melhorar a realidade e, se for para alterar o cenário com um projeto científico e de pesquisa, mais relevante seria para a academia. Este projeto foi estudado e organizado por professores e estudantes de Administração e Ciências Contábeis da Faculdade Católica do Tocantins e tem a intenção de agregar informação à micro e pequenos empreendedores que assim como nós, pretendem crescer, se tornar um sucesso e agregar valor ao nosso estado, ao nosso país.

Ótima leitura a todos!
Os organizadores



Engenharia Elétrica e Engenharia de Produção

Prof. Esp. [João Carlos Sarri Júnior](#)

Engenheiro Eletricista. Docente no UniCatólica desde 2014. Atualmente, coordenador de Engenharia Elétrica e de Produção

O ensino superior tem passado por diversas atualizações: os métodos de ensino e aprendizagem; o perfil dos alunos; as demandas da sociedade e do mercado de trabalho. Diante tudo isso, o ensino superior deixou de ser visto como instrumento técnico de capacitação para o trabalho e passou a exercer também vários papéis vinculados à contribuição social, cultural e de crescimento pessoal dos acadêmicos. As instituições de ensino superior, e não é diferente no UniCatólica, estão buscando adequar-se a esse novo contexto, dando ênfase à gestão educacional e a todos os elementos que participam desse processo.

De modo geral, em 2018, a desaceleração do crescimento econômico no Brasil, devido à crise política e econômica, fez com que as empresas reduzissem os investimentos e passassem a operar com quadros enxutos em suas operações. Dessa forma, as mesmas empresas agora apresentam uma demanda para profissionais que operem na transição de cenário, mantendo

os baixos custos e, ainda assim, promovendo o seu crescimento. Seguindo esse raciocínio, é possível defender que o profissional que apresenta essas habilidades é o engenheiro.

Um engenheiro que mantenha o foco no futuro, com visão estratégica e, principalmente, que seja um profissional inovador, que permita às empresas se destacarem e serem competitivas. Essa é uma realidade que vem ocorrendo em todo o mundo.

Para o ano de 2019, as mudanças ainda estão tímidas, as retomadas dos investimentos na indústria em geral estão acompanhando a nova revolução tecnológica que está ocorrendo em âmbito global, o foco das empresas que estão sobrevivendo à crise será manter os custos baixos e recuperar seu crescimento gradualmente, com isso, o mercado vai ganhando mais confiança, e o crescimento virá. Logo, as oportunidades para os engenheiros ocorrerão, pois estes são os responsáveis por transformar as ideias em ação e literalmente “fazer acontecer”.

Atividades da Disciplina de Segurança Do trabalho



Os Alunos tiveram aula de campo e puderam verificar, na prática, a utilização dos EPIs e EPCs em um equipamento de linha viva.

Alunos fazendo também prática de primeiros socorros.



Alunos fazendo visita técnica para avaliar in loco as atividades de uma obra



Engenharia de Produção

Projeto de Extensão:

Simulação como ferramenta de apoio à tomada de decisão gerencial em uma indústria

A simulação computadorizada é uma ferramenta poderosíssima que contribui para a tomada de decisão gerencial. Sua principal vantagem é antever, a partir da modelagem do processo e simulação de cenários, iniciando pelo atual, que é possível visualizar os problemas no sequenciamento da produção, e a partir de proposição de melhorias, simular outros cenários até que se apresente um que forneça informações ao empresário para tomar decisões de alteração de seu processo de forma física e estrutural.

Essas informações permitem que ele realize uma análise de viabilidade de investimento nas alterações necessárias com uma probabilidade de sucesso de mais de 95%. Aqui, na Ortega Engenharia – produtora de pré-moldados de concreto o trabalho está em andamento, mas já com resultados em fase de implementações.



Práticas Metodológicas

Disciplina: Engenharia de Fábrica

Neste projeto da disciplina de Engenharia de Fábrica os acadêmicos em grupo desenvolvem um produto, montam a linha de produção, produzem analisando vários aspectos como organização, tempos, movimentos, produtividade, eficácia e eficiência dos recursos humanos, treinamento. Após todas as informações coletadas, são inseridas em um simulador de processos Tecnomatix Plant Simulation 11, onde realizam a validação do modelo, verificando se o cenário produtivo simulado em computador representa de fato os resultados reais de sua produção e a partir de aí, sugerem algumas alterações que serão aplicados de fato na linha de produção. Em poucos encontros atingem resultados de aumento de produtividade que chegam a alcançar 90% não só na simulação, mas na produção de fato como pode ser verificada nas alterações em suas fábricas.

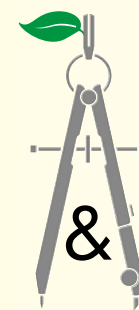




“As Metodologias ativas estão relacionadas a métodos em que os estudantes se tornam responsáveis por parte de seu aprendizado, o professor é um gerenciador e facilitador do conhecimento, ele é o responsável por mostrar o caminho, mas a caminhada é feita pelos alunos, cada um no seu tempo. Os métodos ativos estão relacionados não só ao cognitivo, mas também pelo atitudinal, o que é de extrema importância nos dias atuais.”

Prof. MSc. [Rafael Augusto dos Anjos Rosa](#)

Na Escola **Politécnica**, o professor Mestre Rafael Augusto dos Anjos Rosa, utilizou em sua disciplina de Física III a Metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos onde os alunos são estimulados por meios de problemas reais a desenvolver uma solução real e para chegar a essa solução é necessário incluir os conteúdos referentes à disciplina. O desafio proposto foi de elaboração de protótipos de Robôs Sustentáveis com o tema Natal. O projeto foi desenvolvido de agosto a novembro de 2018 e perpassou por três etapas: ideia; esboço e produto final, sendo esse último apresentado à toda comunidade acadêmica.

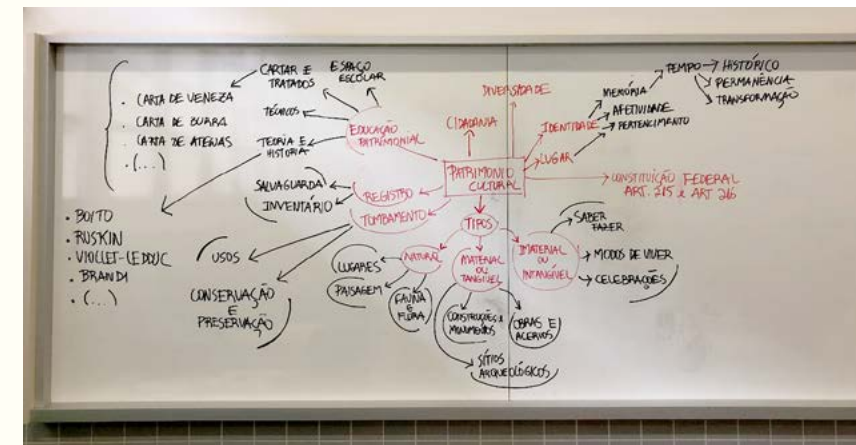


“Metodologia ativa aproxima aluno e professor e abre um mundo de possibilidades para o processo de aprendizagem”

ARQUITETURA & URBANISMO



Prof. MSc. [Fernanda Brito Bandeira](#)

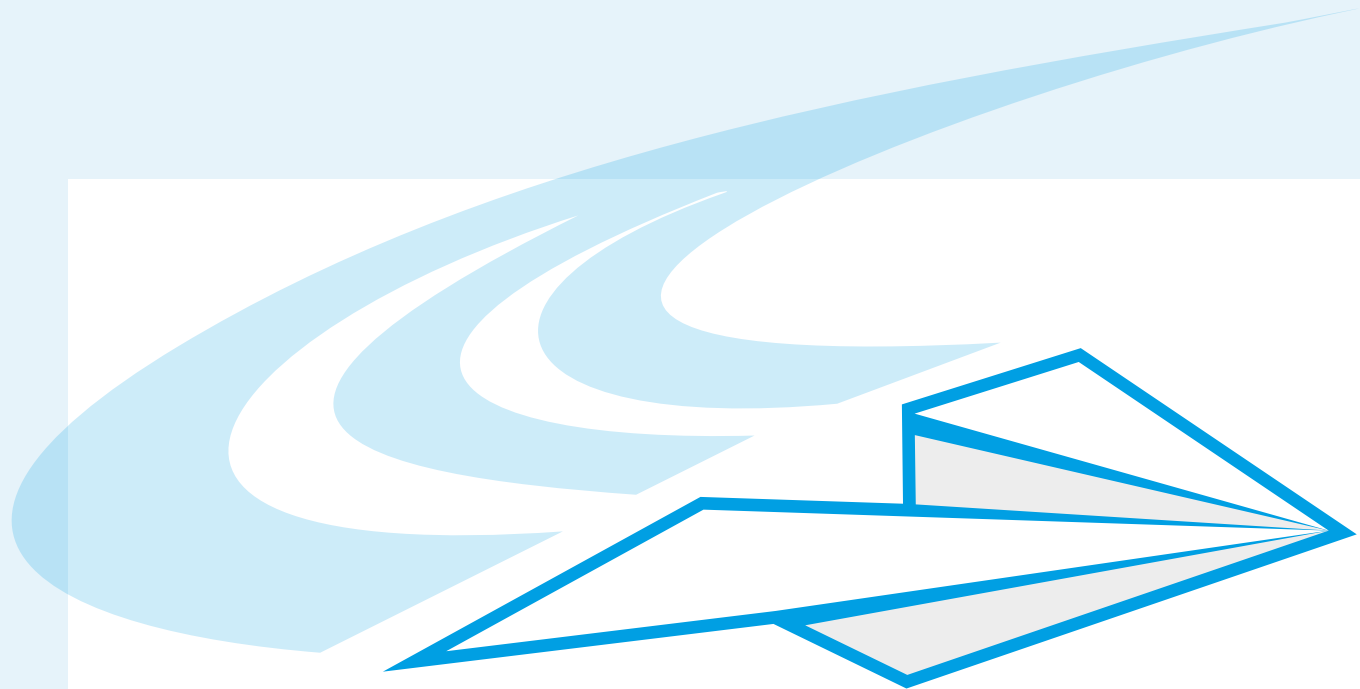


Na Escola **Politécnica**, a professora Mestre Fernanda Brito Bandeira, contextualizou que a disciplina de “Preservação de Bens Culturais” do curso de Arquitetura e Urbanismo é o primeiro momento em que os alunos são diretamente introduzidos a assuntos relacionados a patrimônio histórico. Nesta área do conhecimento, o assunto mais conhecido pelo público leigo é o tombamento de bens históricos (patrimônio físico). A inquietação da professora é de propiciar aos alunos um panorama do tema desde as primeiras aulas. Após pesquisas, foi definido a aplicação do “Jogo do patrimônio”, por ter duas metodologias ativas: a) elaboração de um mapa mental; e b) gamificação no processo de aprendizagem.

O mais interessante do jogo foi envolver os alunos em uma atividade com bastante conhecimento teórico, mas eles não tiveram essa percepção, para eles, foi divertido, desafiador, mas sobretudo, a novidade os motivou.



A atividade foi inspirada no [“Jogo do Patrimônio”](#)



***Fala
você!***

*Caro professor,
a revista Saberes é sua!
Queremos conhecer sua
opinião e sugestão para
os próximos números!*

Fale conosco!



revistasaberes@catolica-to.edu.br




CICLO DE
FORMAÇÕES
NADIME
2019/1

Fique atento ao calendário de ações 2019/2.





UniCatólica

Centro Universitário Católica do Tocantins