

INTEGRAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA

Ana Vitória Monteiro Costa ¹
Carlos Henrique da Silva Oliveira ²
Daniel Barroso de Carvalho Ribeiro ³

RESUMO

O presente artigo apresenta uma experiência de pesquisa associada ao ensino e à aprendizagem no Instituto Federal do Maranhão, Campus Coelho Neto, utilizando-se de metodologias ativas de ensino, tais como Aprendizagem Baseada em Projeto (ABProjet), *Gamificação* e *Storytelling* no ensino de Finanças no curso Técnico Integrado de Administração. Para a realização desta pesquisa exploratória sobre artigos a respeito da temática, desvendando as possibilidades de aplicações. Com intuito da construção do enredo para a narrativa e captura de problemas gerenciais, sucedeu-se a entrevista com o proprietário e gerente de uma empresa local, o Provedor de Internet GPI situado na cidade de Coelho Neto. A partir da coleta dados foi construído um banco de dados que simulavam as situações presentes de e finanças de curto prazo e longos, e seus correspondentes registros financeiros. Por meio da narrativa e a planilha com dados, os desafios foram moldados através da ABProjet em uma dinâmica de jogo aplicada à busca de soluções financeiras.

PALAVRAS-CHAVE: Artigo completo, Normas científicas, Congresso, Realize, Boa sorte.

1. INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo tornam-se imprescindíveis inovações na educação, a fim de quebrar os paradigmas que ditam o comportamento dos alunos e professores no âmbito escolar. Nesse sentido, as metodologias ativas combinadas com as tecnologias são alternativas impactantes para romper tradições com técnicas aplicadas ao ensino, proporcionando aos estudantes novas experiências que possam elevar a qualidade da sua formação.

A utilização de metodologias ativas na educação tornam-se estratégias positivas, visto que colocam os discentes como elementos centrais e atuantes no processo de ensino-aprendizagem, impulsionando-os a serem participantes, dinâmicos e responsáveis pelo seu desempenho no

¹Técnica em Administração do Instituto Federal do Maranhão (IFMA), vitoria.costa@acad.ifma.edu.br;

²Técnico em Administração do Instituto Federal do Maranhão (IFMA), dasilvaoliveirac63@gmail.com; e

³ Professor EBTT no Instituto Federal do Maranhão, Campus Coelho Neto, mestre em Administração pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), daniel.barroso@ifma.edu.br.

processo de retenção de conhecimento. Entretanto, quando não planejadas adequadamente podem gerar efeitos contrários, cabendo reflexões e adequações sobre essas práticas.

As metodologias ativas possuem diversas técnicas propensas à assimilação de conteúdos. Com destaque, a Gamificação carrega “elementos de jogos em contexto que não são jogos” e avivam conteúdos através de exercícios educacionais. (DETERDING, 2010). A mesma se combina à Aprendizagem Baseada em Problemas (ABProj), a qual promove em problemas fictícios ou reais a conexão das teorias a desafios. E para tecer a trama que cinja os discentes, o método Storytelling acrescenta ingredientes a narrativas cativantes em histórias como maneiras de situar saberes transmitidos a contextos para além das salas de aula. (FILHO; RIBEIRO, 2016; ALLEN; ACHESON, 2000).

Dessa forma, essa pesquisa possui como objetivo verificar a aplicação de três métodos ativos com finalidade de formar experiências conectadas à matéria programática da disciplina de Administração Financeira no curso integrado de Administração, abordando como questionamento central: De que forma as metodologias ativas podem ser aplicadas no ensino e aprendizagem a respeito de fluxos de caixa? Assim, essa experiência é relevante por proporcionar ao ensino brasileiro inovações no ensino-aprendizagem, o qual busca melhorar a performance dos discentes no cenário educacional.

A estrutura deste artigo é constituída por esta introdução, onde são apresentados o contexto, o objetivo e problema da pesquisa; do referencial teórico com a descrição dos principais conceitos a respeito das metodologias ativas, especialmente, da Gamificação, Storytelling, Aprendizagem Baseada em Problemas e afora a temática de Finanças da prática representada nessa pesquisa. Em seguida são descritos os métodos empregados e por fim, são detalhadas as experiências nos resultados e fixados os mais importantes achados com as considerações finais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 GAMIFICAÇÃO

A conceituação recente da Gamificação remonta sua origem aos treinamentos militares, mas só a partir de 2010 ganhou, com a popularização dos games, aplicações atuais (ARAÚJO; CARVALHO, 2014; PAPERT, 2008). Nos negócios, dispôs seus elementos reunidos com o efeito de motivar, engajar e fidelizar clientes e usuários em programas de marketing (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2012).

Já na educação, a Gamificação (Gamification) teve o design de jogos atribuídos a contextos de não game, com elementos de narrativas, mídias digitais, sistema de feedback, recompensas, a existência de conflitos, competições e possibilidades de cooperação. Tudo isso compreendidos com base nas regras para avançar a níveis crescentes de dificuldades em seguidas tentativas até atingir o objetivo principal, claramente, da interação, engajamento e motivação dos jogadores para o aprendizado codificado como desafios. (FARDO, 2013; ZIECHERMANN; LINDER, 2010)

Segundo Pescador (2010), os games potencializam aprendizagens em diversas áreas do conhecimento. No entanto, são emergentes e reúne poucos relatos, até então, apesar das diversas experiências em processos educacionais que incentivam a solução de obstáculos e mantêm o interesse dos novatos aos mais experientes, recompensando a geração de novas ideias, aumentando a confiança ao fazerem com que os jogadores percam o medo de errar e torçam por vitórias (WERBACH; HUNTER, 2012).

Araújo e Carvalho (2014) acrescentam que para a experiência seja gamificada e realmente envolvente a simulação pode ser enriquecida com elementos de jogo levando em conta as atuais potencialidades tecnológicas, como dispositivos móveis, QR codes³, quizzes, vídeos, tanto pela edição e como pela pesquisa, e a realidade aumentada para entrever os personagens e cenários. Apesar de possibilitar aplicações robustas Falcão, Leite e Tenório (2014) advertem que “utilizar tal ferramenta somente para fornecer conteúdos e avaliar a aprendizagem” poderá ocasionar o desinteresse do educando que gradativamente diminuirá seus acessos ao site ou aplicativo, recorrendo ao mesmo apenas para acessar materiais de estudo.

2.2 APRENDIZADO BASEADO EM PROJETOS (ABProj)

Projetos são empreendimentos de prazo determinado que visam solucionar necessidades ou conquistar oportunidades e interesses de pretendes, sejam indivíduos ou organizações. Com a finalidade pedagógica, sua existência é datada desde o século XVII na Itália, no Ensino profissionalizante na área de Arquitetura (KNOLL, 1997).

Na era contemporânea John Devey e William H. Kilpatrick são considerados como precursores da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABProj), constituída como uma forma de metodologia ativa, na qual se estende o processo de conhecimento estruturado por exercícios reais que contendam a prática em diversos contextos. (MOURA; BARBOSA, 2011; BERBEL, 2011)

Conforme Nogueira (2014), os benefícios da Aprendizagem Baseada em Projetos podem ser sintetizados pelos pontos:

- Proporcionar um trabalho com procedimentos predeterminados em briefings⁴;

- Possibilitar o entendimento e uso das diferentes formas de aprendizagem no alcance das competências previstas para o projeto;
- Despertar a autonomia, criatividade e conduzir as relações interpessoais, cooperação e preparo para enfrentar adversidades; e
- Tomar decisões para os problemas apontados. 4 Briefing é o termo em inglês que significa o conjunto de informações e instruções.

Apesar da ABProj não ser nova, essa abordagem converge ao modelo pedagógico esperado para os ambientes de aprendizagem atuais focados em “aprender fazendo” e envolvendo os grupos de alunos em elaborações efetivas de produtos e serviços. Para isso, professores têm o papel de assegurar o processo contínuo de crescimento dos alunos desde a intenção, o planejamento, a execução e o julgamento. (SANTORO; BORGES; SANTOS, 2002; KILPATRICK, 1926)

3. METODOLOGIA

Esse estudo possui um caráter exploratório, pois existem poucas experiências de metodologias ativas voltadas para a área de administração. Além disso, a mesma está caracterizada como descritiva ao relatar uma vivência de ensino e aprendizagem aplicadas a um componente curricular, com a participação de 37 alunos do curso técnico de Administração do Instituto Federal do Maranhão, *Campus Coelho Neto*.

Quanto aos procedimentos de coleta de dados, primeiramente, foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre as metodologias ativas, com o objetivo de encontrar os melhores métodos para inserir no ensino. Em seguida, foi entrevistado o empresário, Estefane, da empresa GPI, o maior provedor de internet na cidade de Coelho Neto (MA). Após a sua autorização, foram respondidas perguntas do roteiro pré-estabelecido que relacionou a história empreendedora, considerando os aspectos financeiros na abertura, durante a consolidação do negócio e no atual processo de expansão.

A análise dos dados se deu através da dinâmica de jogos, apresentada em forma de avaliação, observando-se o comportamento dos discentes, bem como as interações e o desempenho individual e em equipe em relação aos desafios propostos. Durante a execução, os alunos foram instruídos por pesquisadores quanto à utilização de funções avançadas no excel.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os achados da pesquisa são resultados de diferentes momentos do seu desenvolvimento desse estudo. A roteiro da entrevista capturou informações expressivas após o levantamento bibliográfico sobre as metodologias ativas aplicadas ao ensino de Administração, assim como o gerenciamento financeiro de curto prazo. Depois de refletir os dados, se reproduziu os principais rotinas e eventos nos registros financeiros do banco de dados, que referiram os alunos quanto às adversidades reais enfrentadas pelo negócio. Os dados da entrevista e banco de dados subsidiaram o enredo tecido pelo estudo de caso, com o intuito de lançar o desafio a ser solucionado pela turma em avaliação.

Figura 1 - Integração da pesquisa à experiência de Metodologia Ativa



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.1 A ENTREVISTA SOBRE O CASO DO PROVEDOR GPI

No início da entrevista, o Sr. Estefane rememorar a trajetória empreendedoras que trilhou até fundar o provedor GPI: “Antes desta empresa, tinha aberto aos 16 anos a primeira escola de informática na cidade. [...] Só por volta de 2000, que em parceria com cubanos, constituí esta organização, ainda com a transmissão de internet via rádio. Atualmente, a organização está em uma situação positiva e vamos expandir para outras cidades”.

Na entrevista com o empreendedor à frente da empresa GPI Provedor de Internet na cidade de Coelho Neto (MA), Sr. Estefane, pode-se identificar os impasses financeiros vivenciados pela organização, além das informações sobre fluxo de caixa e histórico do negócio. Dentre as dificuldades financeiras, o entrevistado expôs: “os elevados impostos cobrados pelo Estado e a lentidão na aquisição de financiamentos nos Bancos são empecilhos”. Conclusões semelhantes foram encontradas por Silva (2014), demonstrando que os altos impostos são entraves para a continuidade e progressividade de empreendimentos e que a burocracia em concessões de financiamentos podem desacelerar as expansões.

Em outro ponto se abordou o gerenciamento de curto prazo, detidamente quanto ao fluxo de caixa da organização. No tocante a esses registros diários o entrevistado relatou que “os planos mais rentáveis são os de 3MB; e as maiores despesas estão concentradas no processo de transmissão de links e quadro de funcionários”. Nota-se o domínio do controle das informações

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

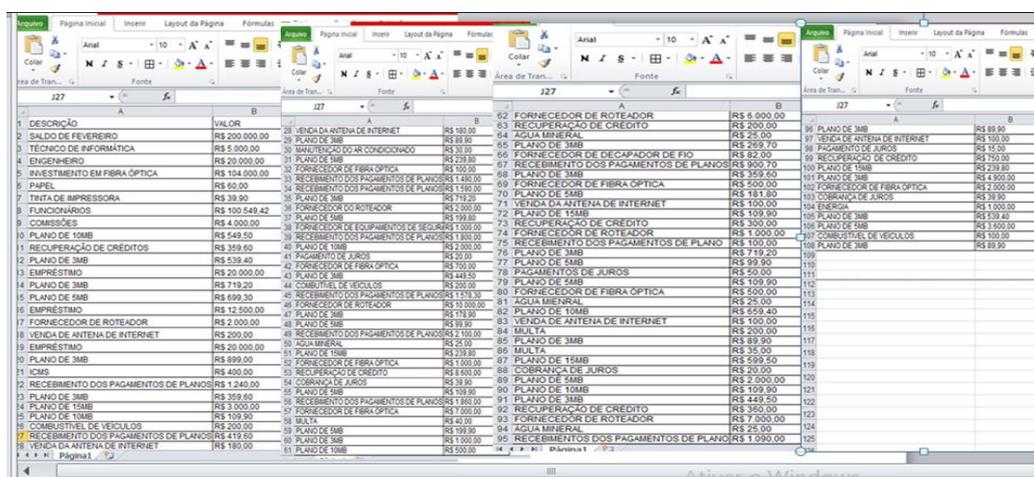
financeiras e contábeis pelo empreendedor, essenciais para a análise dos resultados. (NETO et al., 2002)

Os investimentos também fazem parte do planejamento das finanças da firma no que tange à sua expansão. O gestor declarou: “todo investimento está vinculado com a compra de fibra óptica para a expansão da empresa”. A partir disso, fica evidente que existe uma preocupação da empresa em ampliar os serviços da GPI e atingir novos clientes. Na concepção de Aaker (2009) isso é imprescindível para a vitalidade e saúde de qualquer empresa.

4.2 SIMULAÇÃO DO BANCO DE DADOS

O banco de dados (figura 2) é representação registros fictícios que simulam o livro diário da do Provedor GPI. Nele foram inseridos os fluxos de receitas, despesas e investimentos sem completez dos dados, com a intenção de provocar a discussão dos integrantes para a classificação correta das entradas e saídas, assim como o grupo de contas sintético e analítico a que pertencem.

Figura 2 - Simulação do banco de dados do livro diário de caixa



DESCRIÇÃO	VALOR	DESCRIÇÃO	VALOR	DESCRIÇÃO	VALOR
1. DESCRIÇÃO		62. FORNECEDOR DE ROTEADOR	R\$ 5.000,00	36. PLANO DE 3MB	R\$ 89,90
2. SALDO DE FEVEREIRO	R\$ 200.000,00	63. RECUPERACAO DE CREDITO	R\$ 200,00	37. VENDA DE ANTENA DE INTERNET	R\$ 100,00
3. TECNICO DE INFORMATICA	R\$ 5.000,00	64. AGUA MINERAL	R\$ 25,00	38. PAGAMENTO DE JURO	R\$ 15,00
4. ENGENHEIRO	R\$ 20.000,00	65. PLANO DE 3MB	R\$ 259,70	39. RECUPERACAO DE CREDITO	R\$ 750,00
5. INVESTIMENTO EM FIBRA OPTICA	R\$ 104.000,00	66. FORNECEDOR DE DESCAPADOR DE FIO	R\$ 82,00	40. PLANO DE 3MB	R\$ 239,80
6. PAPEL	R\$ 90,00	67. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANOS	R\$ 200,70	41. PLANO DE 3MB	R\$ 359,60
7. TINTA DE IMPRESSORA	R\$ 39,90	68. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 500,00	42. FORNECEDOR DE EQUIPAMENTOS DE SEGURANSA	R\$ 1.000,00
8. FUNCIONARIOS	R\$ 100.549,42	69. PLANO DE 3MB	R\$ 181,80	43. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 1.000,00
9. COMISSOES	R\$ 4.000,00	70. PLANO DE 3MB	R\$ 109,90	44. ENERSON	R\$ 39,90
10. PLANO DE 3MB	R\$ 549,50	71. VENDA DA ANTENA DE INTERNET	R\$ 100,00	45. COBRANCA DE JURO	R\$ 1.000,00
11. RECUPERACAO DE CREDITOS	R\$ 200,00	72. PLANO DE 3MB	R\$ 300,00	46. PLANO DE 3MB	R\$ 1.000,00
12. PLANO DE 3MB	R\$ 539,40	73. RECUPERACAO DE CREDITO	R\$ 1.000,00	47. FORNECEDOR DE ROTEADOR	R\$ 1.000,00
13. EMPRESTIMO	R\$ 20.000,00	74. FORNECEDOR DE ROTEADOR	R\$ 1.000,00	48. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANO	R\$ 100,00
14. PLANO DE 3MB	R\$ 719,20	75. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANO	R\$ 719,20	49. PLANO DE 3MB	R\$ 99,00
15. PLANO DE 3MB	R\$ 699,30	76. PLANO DE 3MB	R\$ 50,00	50. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 50,00
16. EMPRESTIMO	R\$ 12.500,00	77. PLANO DE 3MB	R\$ 200,00	51. PAGAMENTO DE JUROS	R\$ 25,00
17. FORNECEDOR DE ROTEADOR	R\$ 2.000,00	78. PAGAMENTOS DE JUROS	R\$ 50,00	52. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 1.000,00
18. VENDA DE ANTENA DE INTERNET	R\$ 200,00	79. PLANO DE 3MB	R\$ 109,90	53. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 1.000,00
19. EMPRESTIMO	R\$ 20.000,00	80. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 25,00	54. COBRANCA DE JURO	R\$ 20,00
20. PLANO DE 3MB	R\$ 899,00	81. AGUA MINERAL	R\$ 25,00	55. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANOS	R\$ 1.000,00
21. ICMS	R\$ 400,00	82. PLANO DE 3MB	R\$ 259,50	56. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANOS	R\$ 1.000,00
22. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANOS	R\$ 1.240,00	83. VENDA DE ANTENA DE INTERNET	R\$ 100,00	57. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 1.000,00
23. PLANO DE 3MB	R\$ 359,60	84. MULTA	R\$ 200,00	58. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 1.000,00
24. PLANO DE 3MB	R\$ 3.000,00	85. PLANO DE 3MB	R\$ 89,90	59. RECUPERACAO DE CREDITO	R\$ 500,00
25. PLANO DE 3MB	R\$ 109,90	86. MULTA	R\$ 35,00	60. FORNECEDOR DE FIBRA OPTICA	R\$ 500,00
26. COMBUSTIVEL DE VEICULOS	R\$ 200,00	87. PLANO DE 3MB	R\$ 259,50	61. AGUA MINERAL	R\$ 25,00
27. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANOS	R\$ 419,00	88. COBRANCA DE JUROS	R\$ 20,00	62. PLANO DE 3MB	R\$ 259,50
28. VENDA DA ANTENA DE INTERNET	R\$ 180,00	89. PLANO DE 3MB	R\$ 2.000,00	63. FORNECEDOR DE ROTEADOR	R\$ 1.000,00
		90. PLANO DE 3MB	R\$ 359,60	64. AGUA MINERAL	R\$ 25,00
		91. PLANO DE 3MB	R\$ 449,50	65. FORNECEDOR DE ROTEADOR	R\$ 2.000,00
		92. RECUPERACAO DE CREDITO	R\$ 300,00	66. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANO	R\$ 1.000,00
		93. FORNECEDOR DE ROTEADOR	R\$ 1.000,00		
		94. AGUA MINERAL	R\$ 25,00		
		95. RECEBIMENTO DOS PAGAMENTOS DE PLANO	R\$ 1.000,00		
		96. PLANO DE 3MB	R\$ 500,00		

Fonte: Elaborado pelos autores

Por meio desse banco, os discentes foram encarregados de classificar as receitas e despesas em contas operacionais, financeiras e administrativas, além de identificarem o dado que correspondia ao fluxo de investimento. Em seguida, tiveram que julgar as entradas e saídas, elaborando reflexões e decisões para a resolução dos problemas financeiros da organização, como a falta de caixa, sincronização do ciclo de pagamentos e recebimentos e outros.

4.3 CONSTRUÇÃO DO CASO PARA O ENSINO

Com referência ao estudo de caso (figura 3), a metodologia ativa de *Storytelling* aludiu uma narrativa que evidenciasse tanto o contexto histórico quanto à situação financeira da empresa reproduzindo de forma breve os acontecimentos descritos durante a entrevista e vinculados ao banco de dados. Dessa maneira, no estudo de caso foi apresentada a empresa GPI, o personagem central, as etapas que incentivaram o empreendedorismo e a contextualização quando segmento de mercado local e a fase atual da empresa.

Figura 3 - Estudo de Caso do Provedor GPI

Estudo de caso – Provedor GPI

Desde muito cedo, Estefane está no ramo da computação. Foi pioneiro a abrir uma lan house em Coelho Neto. Ainda como funcionário do departamento de tecnologia do Grupo João Santos, a maior empresa da cidade, o Sr. Estefane costumava participar de feiras tecnológicas e em uma dessas oportunidades conheceu dois cubanos e recebeu uma proposta para abrir um provedor de internet no município, transformando-se no único fornecedor desse serviço por alguns anos. Atualmente, com uma receita crescente e perspectivas de vendas animadoras, a sua empresa GPI está em um processo de expansão para três cidades vizinhas. Para isso, conseguiu aprovar no Banco do Brasil um financiamento de 300 mil reais a uma taxa de 1,5% a.m após um ano de espera. O pagamento foi acordado em 24 meses. Esse capital será aplicado nos investimentos de infraestruturas de novas lojas, expansão da tecnologia de fibra ótica e no aumento de estoque de roteadores. Com a carência de dois meses para começar a pagar o valor das prestações do empréstimo, ele precisará aumentar o seu faturamento e tornar-se ainda mais eficiente, reduzindo algumas despesas e aumentando a receita, a princípio com o mesmo número de funcionário que hoje possui.

Para auxiliá-lo nessa missão, os técnicos em Administração do IFMA devem fornecer uma análise financeira sobre o seu fluxo de caixa diário (dados fictícios), deixando o empresário ciente de decisões financeiras que precisará tomar, ou que deveria ter escolhido anteriormente.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Com o desafio de continuar o crescimento da empresa, o Estudo de caso instigou as equipes e alunos a refletirem soluções próprias e singulares ao estágio presente sociedade empresarial. O resultado verificado foi a intensa discussão sobre descobrir o real diagnóstico da situação financeira da empresa e as possibilidades de resolução.

4.4 A APRENDIZAGEM BASEADA AOS PROBLEMAS DE FLUXO DE CAIXA

No desenvolvimento da dinâmica, os estudantes tiveram que encontrar os *qr codes* espalhados na Instituição de ensino, em seguida, utilizaram os seus *smartphones* para escaneá-los e desvendar os enigmas sobre a localização dos bancos de dados, que estavam sob domínios dos funcionários. Na etapa posterior, os alunos tiveram que responder uma série de questionamentos sobre fluxo de caixa para a obtenção dos bancos de dados; e, por fim, ocorreu a aplicação do teste, o qual tinham que resolver os problemas propostos pelo docente, sendo esse teste constituído de uma história sobre a empresa estudada.

A respeito da execução do desafio do fluxo de caixa (figura 4), a imagem 1 denota a decodificação do qr code por uma discente; a segunda, representa a etapa de obtenção do banco de dados, mediante a resolução de questões propostas pela funcionária da mesma Instituição de ensino; e , finalmente, a terceira que evidencia os estudantes utilizando o banco de dados no excel para a solução de problemas propostos pelo docente.

Figura 4 - Realização do desafio do fluxo de caixa



Fonte: Elaborado pelos autores.

Nessa etapa, percebeu-se que houve uma facilidade dos alunos em encontrar os *qr code* e desvendar a localização do banco, através das pistas evidenciadas nesse momento (1). No entanto, verificou-se que no segundo momento (imagem 2) alguns alunos demonstraram dificuldades em passar essa etapa, pois não estavam conseguindo resolver as questões promovidas pelos servidores, mas mesmo havendo esse empecilho, todos passaram para a terceira fase (imagem 3). Quanto esta fase, observou-se que os discentes expressaram domínio no manuseio do excel, entretanto, no primeiro teste, houve muitos equívocos quanto a classificação das contas, demonstrando que os conhecimentos teóricos sobre o fluxo de caixa são fundamentais para a obtenção de um bom desempenho. Mas, no segundo teste, todos obtiveram uma performance excelente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da aplicação das metodologias ativas no ensino de Finanças, tais como *Gamificação*, *Aprendizagem Baseada em Problemas* e *Storytelling*, constatou-se que o emprego desses métodos podem gerar efeitos negativos, quando não planejados adequadamente, destacando-se a importância do planejamento por parte dos professores na elaboração de atividade que incluam esses métodos.

Através da entrevista com empresário Estefane, percebeu-se os problemas financeiros que dificultam o rendimento econômico da organização, ressaltando-se a relevância do Estado e das Instituições Financeiras em incentivar os empreendedores, mediante a redução de tributos e burocratização na aquisição de financiamentos com intuito de facilitar a consolidação econômica das empresas. Além disso, vale enfatizar a importância dos dados fornecidos para a construção da dinâmica, o qual tornou mais realista ao possível de uma situação vivida pela empresa.

Portanto, para se ter resultados positivos em relação em as metodologias ativas é necessário planejamento, conclui-se que este trabalho é satisfatório pois poderá auxiliar o professor a criar uma forma alternativa e eficiente em aplicar os métodos ativos assim proporcionar ao aluno pôr em prática a teoria apresentada em sala de aula.

AGRADECIMENTO

Ao Instituto Federal do Maranhão, pelo apoio financeiro e suporte de materiais e tecnológico fornecidos durante a construção desse trabalho.

REFERÊNCIAS

- AAKER, D. A.; JOACHIMSTHALER, E. **Como construir marcas líderes**. Bookman Editora, 2009.
- ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. A. A. **Gamificação: uma oportunidade para envolver alunos na aprendizagem**. In A. A. A. Carvalho, S. Cruz, C. G. Marques, A. Moura, & I. Santos (Eds.), 2º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning (pp. 392–399). Braga: CIEd, 2014.
- FARDO, Marcelo Luis. **A Gamificação aplicada em Ambientes de Aprendizagem**. RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, 2013.
- MOURA, D. G.; Barbosa, E. F. **Trabalhando com projetos: planejamento e gestão de projetos educacionais**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- SILVA, P. D. O. **Empreendedorismo em pequenas empresas como oportunidade de ascensão econômica na cidade de Manaus (AM) no setor comercial**. 2007. 25f. Monografia – Universidade do Sul de Santa Catarina. Disponível em: https://riuni.unisul.br/bistream/handle/Patrine_TCC. Acesso de 16 de julho de 2019.

