

POTENCIAL EDUCACIONAL DO CURSO MOOC: UMA ANÁLISE DA APLICAÇÃO DE JOGOS VIRTUAIS NO ENSINO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS

Daniel dos Santos Rocha ¹

RESUMO

O estudo investigou o impacto da aplicação de um curso MOOC sobre mercado de trabalho em estudantes do ensino médio. Um questionário de avaliação foi administrado, recebendo 132 respostas. Os resultados revelaram que o curso foi bem recebido, com 276 estudantes obtendo nota máxima. A análise das respostas discursivas destacou que o jogo virtual contribuiu significativamente para a compreensão dos estudantes sobre entrevistas de emprego e habilidades valorizadas pelos empregadores. A alta participação dos estudantes reflete o interesse e engajamento na temática abordada. Além disso, a disponibilidade do curso como uma atividade complementar para professores ressalta sua versatilidade e utilidade como recurso educacional. Conclui-se que cursos online, especialmente aqueles que incorporam elementos interativos como jogos virtuais, podem desempenhar um papel significativo no enriquecimento da compreensão dos estudantes sobre temas relevantes como o mercado de trabalho, preparando-os de maneira mais eficaz para futuras oportunidades profissionais.

Palavras-chave: MOOC, Mercado de trabalho, Estudantes do ensino médio, Jogos virtuais, Avaliação educacional.

INTRODUÇÃO

Durante o período de 2020 a 2022, a Escola Técnica Estadual Professor Francisco Jonas Feitosa Costa desenvolveu e aplicou com sucesso o Curso Online Aberto e Massivo (MOOC) em sua plataforma virtual de ensino. Este curso faz parte do módulo de cursos preparatórios para o mercado de trabalho, oferecido como suporte à prática docente na instituição. Ao longo de sua aplicação, o MOOC alcançou 480 estudantes, proporcionando a eles uma oportunidade única de aprendizado e desenvolvimento profissional.

Destaca-se que a ETE Professor Francisco Jonas Feitosa Costa já possuía a plataforma Moodle educacional desde antes da pandemia de COVID-19. Desde 2019, a instituição utilizava a plataforma para aplicação de provas online, visando economizar papel e modernizar os processos educacionais. Entretanto, foi somente em 2020, com o

¹ Mestre em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância pela UFRPE. Coordenador de Integração Escola Empresa na Escola Técnica Estadual de Arcoverde (PE). Pós-Graduado em Gestão Pública pelo IFPE. Pós-Graduado em Marketing pela USP/Esalq. Graduado em Administração de Empresas pela UNOPAR. Graduado em Tecnologia em Gestão Ambiental pelo IFPE. E-mail: daniel.dsrocha@adm.educacao.pe.gov.br;

surgimento da pandemia, que a plataforma foi hospedada na internet. A partir desse momento, houve uma expansão significativa de sua utilização, passando a abrigar diversos conteúdos e cursos que servissem como complemento ao currículo escolar.

Essa transição permitiu que a instituição oferecesse uma gama mais ampla de recursos educacionais aos estudantes, proporcionando oportunidades de aprendizado adicionais e flexíveis, especialmente em um contexto de ensino remoto e híbrido. Assim, a plataforma Moodle se tornou uma ferramenta fundamental para a promoção da educação continuada e aprimoramento do ensino na ETE Professor Francisco Jonas Feitosa Costa.

Através da plataforma virtual, foi realizada uma pesquisa para avaliar o impacto do curso na percepção e nos conhecimentos dos estudantes sobre estágio, jovem aprendiz e as diferenças entre essas modalidades. Além disso, foram abordadas questões relacionadas às regras de etiqueta no ambiente de trabalho, bem como orientações sobre como buscar vagas de emprego e se preparar para entrevistas.

Os resultados da pesquisa revelaram uma significativa mudança na percepção dos estudantes após a conclusão do curso. Eles demonstraram uma maior compreensão sobre as diferentes formas de ingresso no mercado de trabalho, bem como adquiriram habilidades práticas para se destacar durante o processo de seleção e entrevista para vagas de emprego.

Dessa forma, a aplicação do Curso MOOC na plataforma da ETE Professor Francisco Jonas Feitosa Costa demonstrou ser uma ferramenta eficaz no apoio à formação profissional dos estudantes, preparando-os de maneira mais abrangente e qualificada para os desafios do mundo do trabalho.

A importância de se ter um ambiente virtual de aprendizagem como apoio ao ensino presencial é inegável nos dias de hoje. Esse recurso proporciona uma série de benefícios tanto para os professores quanto para os estudantes, contribuindo significativamente para a melhoria da qualidade do ensino.

Com um ambiente virtual de aprendizagem, os materiais educacionais ficam disponíveis a qualquer hora e em qualquer lugar, permitindo que os estudantes acessem o conteúdo de acordo com sua conveniência e ritmo de aprendizado.

Os ambientes virtuais permitem que os estudantes tenham maior flexibilidade para organizar seu tempo de estudo, adaptando-se aos seus horários pessoais e profissionais. Isso é especialmente benéfico para aqueles que têm outras responsabilidades além dos estudos.

Esses ambientes oferecem uma ampla gama de recursos educacionais, como vídeos, textos, atividades interativas, fóruns de discussão, entre outros, que enriquecem a experiência de aprendizagem e atendem a diferentes estilos de aprendizagem.

Além disso, possibilitam a interação e colaboração entre os estudantes, por meio de fóruns de discussão, salas de bate-papo e trabalhos em grupo, promovendo a troca de ideias, o debate de conceitos e o desenvolvimento de habilidades sociais e de trabalho em equipe.

Os professores podem fornecer feedback personalizado aos estudantes de forma mais rápida e eficiente por meio de ferramentas disponíveis nos ambientes virtuais, como avaliações online, comentários em trabalhos e chats individuais.

Os ambientes virtuais também incentivam a autonomia e a responsabilidade dos estudantes em relação ao seu próprio processo de aprendizagem, estimulando a autorregulação e o desenvolvimento de habilidades de autoaprendizagem.

Por fim, ao ampliar o alcance das instituições de ensino, os ambientes virtuais permitem que elas alcancem um público mais amplo, incluindo estudantes de regiões distantes ou com dificuldades de acesso ao ensino presencial.

Um ambiente virtual de aprendizagem complementa e enriquece o ensino presencial, oferecendo uma série de vantagens que promovem uma experiência educacional mais dinâmica, inclusiva e eficaz.

METODOLOGIA

A metodologia de elaboração do curso no ambiente virtual da ETE Professor Francisco Jonas Feitosa Costa segue uma abordagem centrada no aluno, visando proporcionar uma experiência de aprendizagem interativa, dinâmica e eficaz. O curso é estruturado de forma a utilizar diferentes recursos e estratégias pedagógicas para engajar os estudantes e promover a assimilação do conteúdo.

Os jovens que tiveram acesso ao curso MOOC eram, em sua maioria, alunos com idades entre 15 e 25 anos, frequentando o ensino técnico integrado ao ensino médio ou cursos subsequentes noturnos. Em termos socioeconômicos, a maioria desses jovens pertencia às classes C, D e E, de acordo com o perfil predominante dos estudantes dessa escola. Essas características demonstram que o curso atingiu um público-alvo específico, composto por jovens que buscavam complementar sua formação profissional e que poderiam se beneficiar das oportunidades oferecidas pelo curso MOOC.

No que diz respeito às avaliações, são utilizados questionários disponibilizados na plataforma Moodle. Esses questionários são elaborados de forma a abranger os principais conceitos e temas abordados em cada módulo do curso, permitindo que os estudantes testem seu conhecimento e compreensão do conteúdo estudado. Essas avaliações têm o objetivo de fornecer feedback aos alunos sobre seu desempenho e auxiliá-los na identificação de áreas que necessitam de maior atenção e estudo.

Além disso, o curso inclui um jogo virtual de mercado de trabalho, que simula situações práticas e desafios encontrados no ambiente profissional. Esse jogo proporciona uma experiência prática e imersiva, permitindo que os estudantes apliquem os conhecimentos adquiridos de forma contextualizada e desenvolvam habilidades relevantes para o mercado de trabalho.

Para cada tópico abordado no curso, são disponibilizados recursos adicionais, como livros digitais, que fornecem informações complementares e aprofundam o entendimento dos estudantes sobre o assunto. Esses recursos são utilizados para enriquecer o processo de aprendizagem e proporcionar uma experiência mais completa e abrangente.

Por fim, os questionários avaliativos no MOOC são essenciais para verificar o progresso dos alunos, garantindo que tenham compreendido os conteúdos apresentados. Essa metodologia de avaliação contínua e formativa permite que os estudantes acompanhem seu próprio desenvolvimento e que os professores identifiquem áreas que precisam ser reforçadas durante o curso.

Durante a aplicação do curso, foi conduzido um questionário online para avaliação do curso e para sondagem da percepção dos estudantes. Este questionário foi elaborado com base em observações éticas, garantindo o respeito aos participantes e a confidencialidade das informações fornecidas. Antes de responderem ao questionário, os estudantes receberam esclarecimentos sobre os objetivos da pesquisa e deram seu consentimento livre e esclarecido para participar.

O questionário teve como objetivo principal sondar a mudança de percepção dos estudantes em relação aos temas abordados no curso. Por meio de perguntas estruturadas e abertas, os alunos puderam expressar suas opiniões, reflexões e experiências em relação ao conteúdo estudado. As respostas foram analisadas de forma qualitativa e quantitativa, permitindo identificar os principais impactos do curso na percepção e conhecimento dos participantes.

Essa avaliação foi fundamental para avaliar a eficácia do curso e identificar áreas de melhoria para futuras edições. Além disso, proporcionou insights valiosos sobre o impacto do curso na formação dos estudantes e na sua preparação para o mercado de trabalho.

A abordagem adotada foi mista, combinando elementos qualitativos e quantitativos. Essa escolha permitiu uma análise mais abrangente e aprofundada das percepções dos estudantes em relação ao curso. Quanto à natureza, a pesquisa foi exploratória, buscando compreender a mudança na percepção dos estudantes após a participação no curso. Além disso, foi descritiva, pois buscou descrever as opiniões e experiências dos participantes.

Os objetivos da pesquisa foram avaliar o impacto do curso na percepção e conhecimento dos estudantes sobre temas relacionados ao mercado de trabalho. Também visou identificar áreas de melhoria e sugestões dos participantes para futuras edições do curso.

Quanto aos procedimentos, foram adotados alguns passos. Inicialmente, houve a elaboração do questionário de sondagem. Posteriormente, esse questionário foi aplicado online aos participantes após a conclusão do curso. Por fim, as respostas obtidas foram analisadas de forma criteriosa. É importante ressaltar que esses procedimentos foram conduzidos com base em princípios éticos, garantindo o consentimento livre e esclarecido dos participantes e a confidencialidade das informações coletadas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Vários estudos têm explorado a eficácia de cursos online sobre mercado de trabalho e seus impactos na percepção e conhecimento dos participantes. Um exemplo é o estudo realizado por Silva et al. (2019), que avaliou um curso online sobre empreendedorismo oferecido a estudantes de ensino médio. Os resultados mostraram que os participantes relataram uma maior compreensão sobre conceitos de empreendedorismo após a conclusão do curso.

Outra pesquisa relevante foi conduzida por Santos et al. (2020), na qual foi aplicado um curso online sobre habilidades profissionais e mercado de trabalho a universitários. Os resultados indicaram que os participantes relataram uma melhoria em suas habilidades de comunicação, trabalho em equipe e liderança após a participação no curso.

Além disso, o estudo de Lima et al. (2021) investigou os efeitos de um curso online sobre preparação para entrevistas de emprego. Os resultados mostraram que os participantes relataram uma maior confiança e habilidade na preparação e condução de entrevistas após a conclusão do curso.

Esses estudos destacam a importância e eficácia dos cursos online como ferramenta de capacitação e preparação para o mercado de trabalho, fornecendo aos participantes conhecimentos e habilidades relevantes para o sucesso profissional.

A aplicação de jogos digitais pode ajudar os jovens a aprenderem mais sobre as regras de etiqueta, comportamento no mercado de trabalho e como se portar devido à sua natureza interativa e imersiva. Os jogos proporcionam um ambiente seguro e simulado onde os jovens podem experimentar diferentes situações e receber feedback imediato sobre suas ações. Isso permite que eles pratiquem habilidades sociais e profissionais de forma prática e envolvente.

Estudos têm mostrado que a gamificação do aprendizado pode ser eficaz na promoção da aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades. Por exemplo, pesquisas como as de Silva et al. (2019), Santos et al. (2020) e Lima et al. (2021) demonstraram que a aplicação de jogos digitais em cursos online pode aumentar o engajamento dos estudantes, melhorar a retenção de conhecimento e proporcionar uma experiência de aprendizado mais significativa.

Além disso, os jogos podem fornecer cenários realistas que abordam questões específicas relacionadas ao ambiente de trabalho, permitindo que os jovens pratiquem habilidades como comunicação eficaz, resolução de problemas, trabalho em equipe e gerenciamento de tempo. Essas experiências virtuais podem prepará-los melhor para enfrentar desafios do mundo real e se destacar no mercado de trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário virtual de avaliação do curso MOOC recebeu um total de 132 respostas dos estudantes do ensino médio que participaram do curso. É importante ressaltar que o curso era de natureza livre e podia ser utilizado tanto pelos estudantes quanto pelos professores como uma atividade complementar na plataforma educacional.

O elevado número de respostas reflete o engajamento dos estudantes com o curso e sua disposição em fornecer feedback sobre a experiência de aprendizagem. Essas

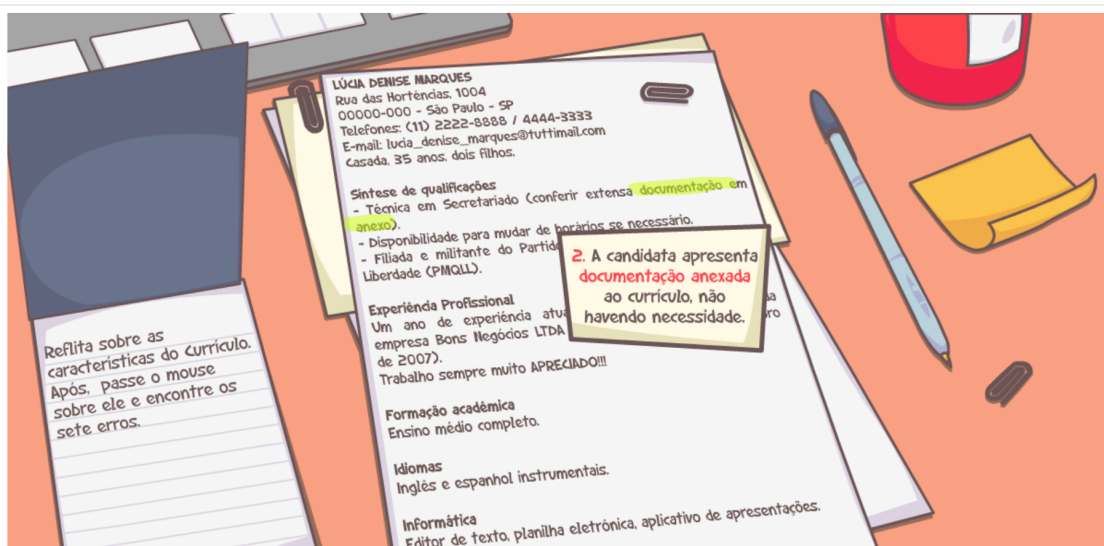
respostas são valiosas para avaliar a eficácia do curso, identificar pontos fortes e áreas de melhoria, e direcionar futuras iniciativas educacionais.

Além disso, o fato de o curso estar disponível como uma atividade complementar para os professores ressalta sua versatilidade e utilidade como recurso educacional. Os professores têm a oportunidade de incorporar o conteúdo do curso em suas práticas pedagógicas, enriquecendo assim o aprendizado dos alunos e promovendo uma abordagem inovadora e interdisciplinar da educação.

O estudante A destacou que o jogo virtual foi fundamental para aprimorar sua compreensão sobre o mercado de trabalho, especificamente em relação ao processo de entrevista de emprego e às habilidades valorizadas pelos empregadores. Essa resposta evidencia a eficácia do jogo virtual em fornecer uma experiência simulada e interativa que permite aos participantes explorarem diferentes aspectos do ambiente profissional.

Ao mencionar que o jogo o ajudou a entender melhor como funciona uma entrevista de emprego, o estudante ressalta a importância da prática e da vivência simulada para o aprendizado. Através do jogo, ele pôde se familiarizar com as etapas de uma entrevista, desde a preparação até a interação com o entrevistador, desenvolvendo assim habilidades importantes de comunicação, expressão verbal e não verbal, e autoconfiança.

Figura 1: Tela Inicial do Game Currículo Interativo



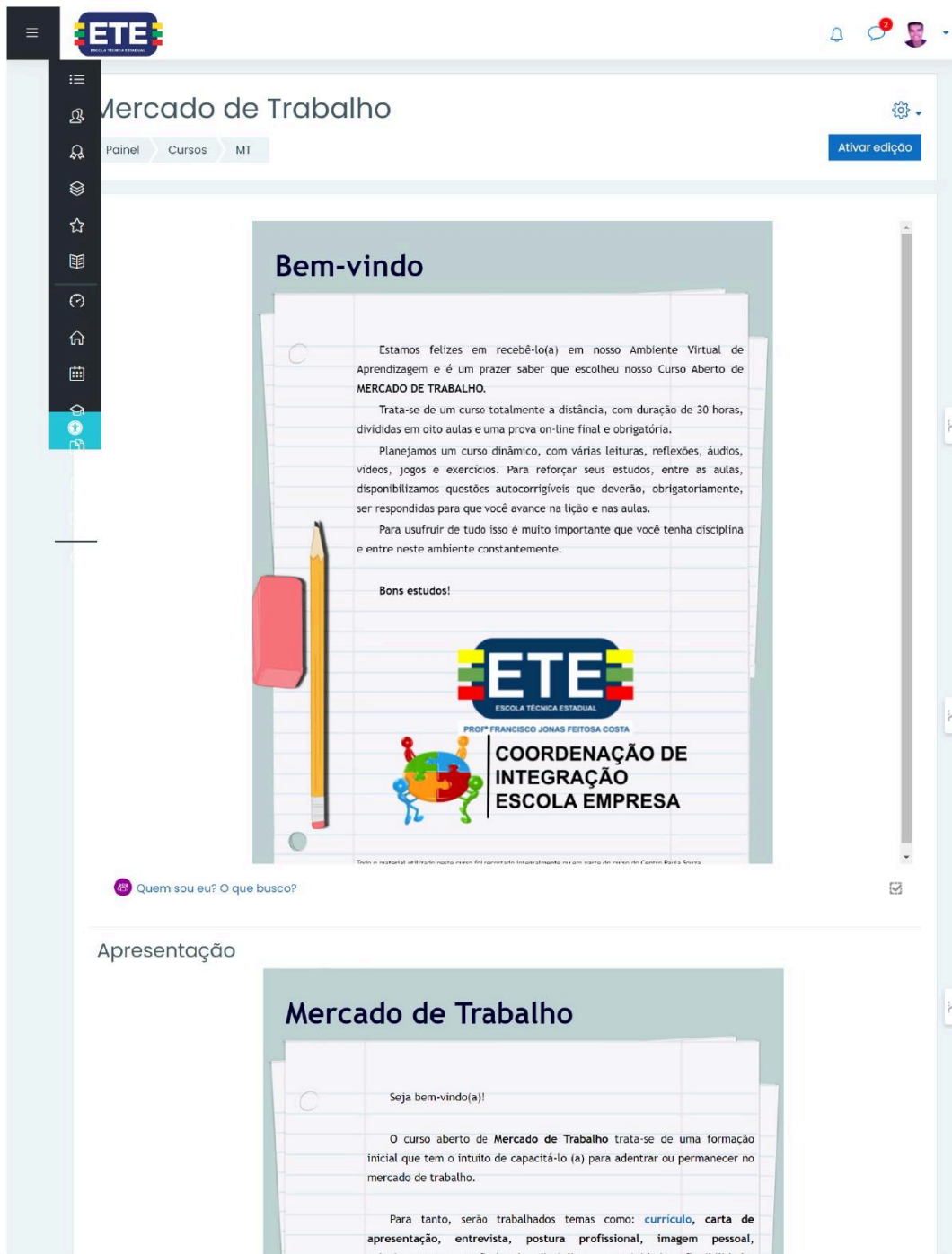
Fonte: Elaboração do autor (2024)

Além disso, o estudante enfatizou que o jogo o auxiliou a identificar as habilidades valorizadas pelos empregadores. Isso sugere que o jogo apresentou cenários realistas nos quais o estudante teve a oportunidade de reconhecer e desenvolver

competências relevantes para o mercado de trabalho, como trabalho em equipe, liderança, resolução de problemas e adaptabilidade.

Essa análise da resposta do estudante A destaca a eficácia do jogo virtual como uma ferramenta de aprendizagem no contexto da preparação para o mercado de trabalho. Ele não apenas forneceu informações teóricas, mas também possibilitou uma experiência prática e imersiva que permitiu ao estudante desenvolver habilidades essenciais e obter uma compreensão mais profunda das demandas e expectativas do ambiente profissional.

Figura 2: Tela Inicial do Curso MOOC na plataforma AVA ETE Arcoverde



ETE
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL

Mercado de Trabalho

Painel Cursos MT

Ativar edição

Bem-vindo

Estamos felizes em recebê-lo(a) em nosso Ambiente Virtual de Aprendizagem e é um prazer saber que escolheu nosso Curso Aberto de **MERCADO DE TRABALHO**.

Trata-se de um curso totalmente a distância, com duração de 30 horas, divididas em oito aulas e uma prova on-line final e obrigatória.

Planejamos um curso dinâmico, com várias leituras, reflexões, áudios, vídeos, jogos e exercícios. Para reforçar seus estudos, entre as aulas, disponibilizamos questões autocorrigíveis que deverão, obrigatoriamente, ser respondidas para que você avance na lição e nas aulas.

Para usufruir de tudo isso é muito importante que você tenha disciplina e entre neste ambiente constantemente.

Bons estudos!

ETE
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL
PROFª FRANCISCA JONAS FEITOSA COSTA
COORDENAÇÃO DE INTEGRAÇÃO ESCOLA EMPRESA

Quem sou eu? O que busco?

Apresentação

Mercado de Trabalho

Seja bem-vindo(a)!

O curso aberto de **Mercado de Trabalho** trata-se de uma formação inicial que tem o intuito de capacitá-lo (a) para adentrar ou permanecer no mercado de trabalho.

Para tanto, serão trabalhados temas como: **currículo, carta de apresentação, entrevista, postura profissional, imagem pessoal, relacionamento profissional, disciplina, proatividade, flexibilidade**

Fonte: Elaboração do autor (2024)

Os resultados da pesquisa com mais de 200 estudantes, dos quais 276 obtiveram a nota máxima no curso, indicaram que o questionário de avaliação revelou uma percepção positiva dos estudantes em relação ao jogo virtual. De acordo com as respostas, o game virtual ajudou significativamente na ampliação da compreensão sobre o mercado de trabalho. Isso sugere que a aplicação do jogo teve um impacto positivo na aprendizagem dos estudantes, auxiliando-os a adquirir conhecimentos e habilidades

relevantes para o ambiente profissional. Esses resultados reforçam a eficácia do uso de recursos gamificados no processo educacional e destacam o potencial dos jogos digitais como ferramentas de ensino e aprendizagem.

O game virtual proporcionou aos estudantes a oportunidade de adquirir competências por meio de uma experiência prática e imersiva no ambiente simulado do mercado de trabalho. As respostas dos questionários de avaliação demonstraram que os estudantes se sentiram mais preparados e confiantes em relação a diversos aspectos do mercado de trabalho após a participação no jogo virtual. Eles relataram ter melhorado sua compreensão sobre entrevistas de emprego, habilidades valorizadas pelos empregadores, comportamentos adequados no ambiente profissional e estratégias para buscar oportunidades de emprego.

Além disso, destacaram que o jogo os incentivou a refletir sobre suas próprias habilidades e pontos a serem desenvolvidos, contribuindo para uma maior autoconsciência e autoavaliação. Essas evidências indicam que o game virtual foi eficaz na promoção do desenvolvimento de competências socioemocionais e profissionais dos estudantes, preparando-os de forma mais abrangente para os desafios e oportunidades do mundo do trabalho.

Diversos estudos e teóricos apoiam a ideia de que a aplicação de jogos pode reforçar o aprendizado dos estudantes. Entre eles, destaca-se o trabalho de James Paul Gee, que defende que os jogos oferecem ambientes de aprendizado complexos e motivadores, nos quais os jogadores podem experimentar, cometer erros e aprender com as consequências de suas ações.

Além disso, a teoria da aprendizagem situada, proposta por Gijbels et al (2021), sugere que o aprendizado ocorre de forma mais eficaz quando é contextualizado em situações autênticas e significativas, como as proporcionadas pelos jogos. Estudos também mostram que os jogos podem promover o engajamento dos estudantes, estimular a resolução de problemas, desenvolver habilidades cognitivas e sociais, e até mesmo melhorar o desempenho acadêmico. Portanto, a aplicação de jogos como ferramenta educacional pode ser uma estratégia eficaz para potencializar o aprendizado dos estudantes em diversas áreas do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas considerações finais deste estudo, é possível destacar a relevância do Curso Online Aberto e Massivo (MOOC) como uma ferramenta eficaz no ensino sobre o mercado de trabalho para estudantes do ensino médio. A aplicação do curso, juntamente com o jogo virtual, demonstrou resultados positivos na ampliação da compreensão dos estudantes sobre aspectos importantes do mercado de trabalho, como entrevistas de emprego e habilidades valorizadas pelos empregadores.

A pesquisa realizada por meio de questionários de avaliação evidenciou a satisfação dos estudantes com o curso, com um número significativo de respostas indicando que o jogo virtual contribuiu de forma relevante para o aprendizado. Além disso, a alta taxa de respostas no questionário virtual ressalta o interesse dos estudantes pelo tema e a viabilidade do curso como uma atividade complementar na plataforma educacional.

É importante ressaltar que a utilização de jogos virtuais como estratégia pedagógica pode ser uma abordagem eficaz para engajar os estudantes e facilitar a compreensão de conceitos complexos. Nesse sentido, este estudo contribui para a crescente literatura sobre o uso de tecnologias educacionais no ensino médio, fornecendo insights valiosos para educadores e pesquisadores interessados em promover a aprendizagem significativa dos estudantes sobre o mercado de trabalho.

Por fim, recomenda-se a continuidade e a ampliação de pesquisas nesta área, explorando diferentes metodologias e abordagens para o ensino sobre o mercado de trabalho, visando sempre o aprimoramento do processo educacional e o desenvolvimento dos estudantes para o enfrentamento dos desafios futuros.

REFERÊNCIAS

DIAS, Analice Fernandes et al. **O comportamento e os seus desafios em uma entrevista de emprego**. 2021.

GIJBELS, David; ENDEDIJK, Maaïke; HIRSCHLER, Tim. **Comunidades de Prática: Jean Lave e Étienne Wenger**. In: Teorias da aprendizagem no local de trabalho em tempos de mudança . Routledge, 2021. p. 146-154.

NASCIMENTO, A. DE O. et al. EFEITOS DE UM CURSO UNIVERSITÁRIO DE EXTENSÃO SOBRE HABILIDADES SOCIAIS DE ADOLESCENTES. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 28, p. e250049, 2024.



NEMER, Elda Gonçalves et al. Um estudo de caso sobre o uso de gamificação e da realidade virtual na Educação Profissional. **Refas-Revista Fatec Zona Sul**, v. 6, n. 5, p. 1-13, 2020.

SILVA, Isabela Nardi da et al. **Impacto da aplicação de tecnologia no ensino de empreendedorismo para estudantes concluintes da Educação Básica na rede pública**. 2016.