

The background is a vibrant space scene with a gradient from dark purple to teal. It features a large striped planet in the top left, a ringed planet in the top center, a white astronaut floating in the bottom left, and a cratered moon in the bottom right. The sky is filled with numerous white stars of varying sizes and colors.

Produto Disponível em:

<https://profroberto.com.br/produto-educacional/>

The background is a dark blue and purple gradient space scene. It features a large planet with horizontal stripes in the top left, a smaller planet with a ring in the top center, an astronaut floating in the bottom center, and a cratered moon in the bottom right. The scene is filled with numerous white stars and soft, glowing nebulae in shades of blue and purple.

PRODUTO EDUCACIONAL

Unidade de Ensino Potencialmente Significativa (UEPS) com elementos de gamificação

Tipo de Produto: Produto Educacional - Tipo Website.

Definição do produto: É uma Unidade de Ensino Potencialmente Significativa com elementos de gamificação.

Origem do Produto: Trabalho de Dissertação intitulado "explorando a aprendizagem significativa no curso técnico em administração a distância na escola SENAC EAD". Este projeto está vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT).

Linha de Pesquisa: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e inserido no macroprojeto "Propostas metodológicas e recursos didáticos em espaços formais e não-formais de ensino na EPT".

Público-alvo: Professores do curso técnico em administração a distância da unidade SENAC EAD.

Finalidade: O intuito deste produto é trazer recursos para os professores promoverem a aprendizagem significativa no curso técnico em administração a distância do SENAC EAD. Para isso, foi criada uma formação através de um website, sistematizando a aplicação de uma Unidade de Ensino Potencialmente Significativa com elementos de gamificação.

Sobre esse produto



OBJETIVO

Proporcionar recursos e ferramentas para os professores promoverem a aprendizagem significativa em cursos no formato de EAD

O principal objetivo deste produto educacional é trazer recursos para os professores promoverem a aprendizagem significativa no curso técnico em administração a distância do SENAC EAD. Para isso, foi criada uma formação através deste website, abordando a aplicação de uma Unidade de Ensino

Potencialmente Significativa (UEPS) com elementos de gamificação.

Os professores serão guiados através de 7 etapas, com propostas de conteúdos, atividades e ferramentas.

Objetivo da UEPS:

De acordo com a sistemática da UEPS, o primeiro passo é definir um objetivo de aprendizagem. E, como objetivo, foi definido: ensinar aos alunos a **correta definição de marketing, que envolve diversas vertentes como: precificação, comunicação, estudo do produto ou serviço e ponto de venda.**

Objetivos

A space-themed background with a dark blue and purple gradient. It features several celestial bodies: a large planet with horizontal stripes in the top left, a ringed planet in the middle left, and a cratered moon in the bottom right. An astronaut in a white suit is floating in the upper right, holding a long, thin white rope that loops across the sky. The background is filled with numerous small white stars and larger, four-pointed starburst patterns.

1.

SITUAÇÃO INICIAL

Abordar o tema Marketing com base nos conhecimentos prévios de cada aluno

O objetivo desta primeira etapa é construir com os alunos um mapa conceitual sobre a definição de marketing.

1. Inicialmente, pergunte a eles: *"O que é marketing para você?"* Cada aluno deve escrever em uma frase sua definição pessoal de marketing.
2. Então, o professor deve se encarregar de unir as respostas em um diagrama.
3. Após isso, peça para cada aluno escrever uma situação real e individual onde o marketing estava presente.

Instruções:

- Esta etapa pode utilizar o recurso de fórum do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).
- É importante nesta fase incentivar as respostas únicas e bem elaboradas.
- Recompense as contribuições com o recurso de conquistas e emblemas, disponível na maioria dos AVA's. Como cada aluno terá sua situação única, no recurso de **"Conquistas"** deve-se configurar emblemas que representem diferentes conceitos de marketing, como por exemplo **"Criativo"**, **"Estratégico"** e **"Comunicador"**.

1. Situação inicial

EXEMPLOS DE EMBLEMAS



CRATIVO

Premiar com esse emblema os alunos que relacionaram em suas histórias o marketing com elementos de criatividade.



ANALÍTICO

Premiar com esse emblema os alunos que realizaram uma análise profunda da situação ligada a Marketing



ESTRATÉGICO

Premiar com esse emblema os alunos que entenderam ou abordaram uma situação estratégica em sua história.



COMUNICADOR

Premiar com esse emblema os alunos que relacionaram a sua história de marketing com comunicação / promoção.





MARKETING

A space-themed background with a dark blue and purple gradient. It features several celestial bodies: a large planet with horizontal stripes in the top left, a ringed planet in the middle left, and a cratered moon in the bottom right. An astronaut in a white suit is floating in the upper right, holding a long, thin white rope that loops through the space. The background is filled with numerous small white stars and larger, four-pointed starburst patterns.

2.

SITUAÇÕES-PROBLEMA

Abordar questões sob o ponto de vista dos
alunos

Vamos supor que uma clínica odontológica criou uma excelente campanha de divulgação, com conteúdos que se conectam com o público-alvo, artes visuais adequadas, inclusão de *outdoors* em locais estratégicos, boa comunicação nas redes sociais e anúncios atrativos nas mídias sociais.

Então, um possível cliente vê um anúncio dessa clínica nas mídias sociais. O tratamento que ele precisa é exatamente o que a clínica oferece, então ele decide pesquisar sobre essa clínica e vê vários depoimentos de clientes satisfeitos, elogiando os serviços da clínica.

Além disso, esse possível cliente percebe que a clínica é próxima de seu trabalho.

Todos esses pontos fazem com que esse possível cliente entre em contato por telefone com a clínica, já que tudo parece perfeito para ele.

No entanto, ao ligar para a clínica, **a pessoa que o atendeu foi mal-educada** (por qualquer motivo), não o atendeu bem a ponto de ele **desistir de realizar o procedimento** e procurar outra clínica.

Levando em consideração a situação acima, são propostas as seguintes questões:

Perguntas para Discussão

- Marketing trata-se somente de vendas?
- Na sua opinião, Marketing vende?
- Qual a relação do marketing com o setor comercial de uma empresa?
- Qual a diferença entre preço e valor?
- Qual a relação do marketing com a distribuição de produtos?
- Qual a relação do marketing com a publicidade e ou propaganda?

Instruções:

- Todas as questões devem ser discutidas em um grande grupo, pode-se utilizar o recurso de fórum para isso.
- Usar as recompensas como elementos de gamificação, atribuir emblemas aos alunos que ativamente discutirem e ou analisarem as respostas dos demais colegas da turma, como sugestão de emblemas pode-se utilizar algo como "Defensor de argumentos", "Criativo", "Inovador", entre outros

Após um período pré-determinado para a discussão no fórum, deve-se sugerir a leitura do capítulo 1 do livro Marketing 5.0 - Tecnologia para a humanidade de Phillip Kotler, ou algum outro material de preferência do professor que aborde e aprofunde o conceito de marketing, como exemplo a teoria dos 4 P's do marketing.

A space-themed background with a dark blue and purple gradient. It features several celestial bodies: a large planet with horizontal stripes in the top left, a ringed planet in the middle left, and a cratered moon in the bottom right. An astronaut in a white suit is floating in the upper right, holding a long, looping tether. The background is filled with numerous small white stars and larger, four-pointed starburst patterns.

3.

ΔΠΡΟΦΥΝΔΑΝΔΟ ΚΟΝΗΕΚΙΜΕΝΤΟΣ

Αβορδάνδο ο κοντεúdo de forma αprofundada

- Nesta etapa, sugere-se aulas expositivas sobre o Marketing 5.0 de Phillip Kotler, ou algum outro material de preferência do professor que aprofunde o conceito de marketing em todas as vertentes.

- E posteriormente retomando as questões da etapa 2, articulando com os alunos se eles mudaram a resposta inicial das situações-problema, e porque mudaram ou mantiveram sua resposta.

Nesta etapa, também pode-se premiar com emblemas os alunos que justificaram suas respostas. Como por exemplo, o emblema "Defensor de Argumentos".

3. Aprofundando Conhecimentos

The background is a dark blue and purple space scene. In the top left, there's a large planet with horizontal stripes. Below it is a smaller planet with a ring system. In the top right, an astronaut in a white suit is floating, holding a long, thin, white rope that loops through the space. In the bottom right, there's a large, cratered moon. The background is filled with numerous small white stars and larger, four-pointed starburst patterns. There are also some soft, glowing purple and blue nebula-like shapes.

4.

NOVA SITUAÇÃO-PROBLEMA

Como utilizar as estratégias de Marketing

Aqui sugere-se uma nova situação: Supondo que uma empresa, neste caso de qualquer segmento, está iniciando um produto ou serviço novo.

- Surge a questão de como utilizar corretamente as estratégias de marketing para auxiliar no sucesso desta empresa?
- Aqui pode-se fazer uma aula expositiva e ou vídeo-aula com assuntos relacionados a público-alvo, comportamento do consumidor e jornada do consumidor.
- Propor também a leitura de cases de sucesso famosos de marketing. Como exemplo da coca-cola e apple, mas também cases de empresas menores que o professor tenha conhecimento ou afinidade.

4. Nova Situação-Problema



AVALIAÇÕES

A avaliação da aprendizagem através da UEPS deve ser feita ao longo de sua implementação, registrando tudo que possa ser considerado evidência de aprendizagem significativa do conteúdo trabalhado.

Instruções:

Entendido os novos conceitos, e cada aluno conseguindo definir de forma mais coesa o que é marketing, sugere-se então a seguinte atividade:

- Cada aluno escolhe uma empresa (real ou fictícia) com o tema de sua preferência, e nessa situação a empresa está iniciando um produto ou serviço novo, que também o aluno deve ter a liberdade de escolher ou até mesmo criar (inventar), desde que tenha aplicabilidade no mundo real.
- Então o aluno deve criar um texto, explicando como e quais técnicas de marketing a empresa deve utilizar para atrair, se relacionar e conquistar clientes para esse novo produto ou serviço.

5. Avaliação Individual

ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO

Premiar os alunos que tenham proposto estratégias de marketing coerentes com os conteúdos abordados nas aulas, Com um emblema exclusivo, por exemplo: "Estrategista de Marketing".



A space-themed background with a dark blue and purple gradient. It features several celestial bodies: a large planet with horizontal stripes in the top left, a ringed planet in the middle left, and a cratered moon in the bottom right. An astronaut in a white suit is floating in the upper right, holding a long, thin white rope that loops across the sky. The background is filled with numerous small white stars and larger, four-pointed starburst patterns.

6.

SISTEMATIZANDO AS ETAPAS

Abordando temas específicos

Plano de Marketing

- Aqui sugere-se aula expositiva, pode ser em vídeo no caso de EAD, sistematizando as etapas da **construção de um plano de marketing** completo. Contemplando todo o composto (ou 4P's) do marketing.

6. Sistematizando as etapas

The background is a dark blue and purple space scene. It features a large planet with horizontal stripes in the top left, a ringed planet in the middle left, a small white planet with a ring in the middle left, an astronaut floating in the top right, and a cratered moon in the bottom right. The scene is filled with numerous small white stars and larger four-pointed starbursts. There are also some abstract, wavy shapes in shades of purple and blue.

7.

AVALIAÇÃO EM GRUPO

Desenvolvimento de um plano de Marketing

Instruções:

- Distribuir os alunos em pequenos grupos e pedir para os mesmos desenvolver um plano de marketing completo para uma empresa (real ou fictícia) mas que a empresa pelo menos seja de um segmento real de mercado.
- Nesta etapa, pode-se premiar os integrantes dos grupos que se destacaram com um emblema como “Estratégia de Ouro”.

7. Avaliação em grupo



Estratégia de Ouro

Avaliação da aprendizagem na UEPS



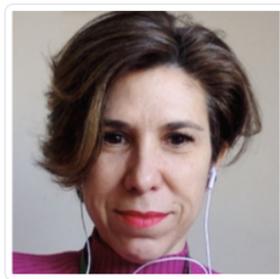
A UEPS somente será considerada exitosa se a avaliação do desempenho dos alunos fornecer evidências de aprendizagem significativa (captação de significados, compreensão, capacidade de explicar, de aplicar o conhecimento para resolver situações-problema). A aprendizagem significativa é progressiva, o domínio de um campo conceitual é progressivo; por isso, a ênfase em evidências, não em comportamentos finais (MOREIRA, 2012).



Discente

Roberto dos Santos Oliveira

Mestrando em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS). Pós-Graduação MBA em Marketing Digital e Mídias Sociais pelo Instituto Educacional do Rio Grande do Sul (IERGS). Pós-Graduação em Docência no Ensino Superior pelo Instituto Educacional do Rio Grande do Sul (IERGS). Graduado em Marketing pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). Professor de Ensino Superior na área de análise e desenvolvimento de sistemas do Centro Universitário do Serviço de Aprendizagem Comercial (UniSENAC).



Orientadora

Prof.ª. Dr.ª Michelle Pizzato

Professora Titular do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Campus Porto Alegre. Possui graduação em Química Licenciatura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998), mestrado em Ensino de Ciências (Modalidade Química) pela Universidade de São Paulo (2002) e doutorado em Ensino de Ciências pela Universidad de Burgos (2010). Professora do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (IFRS) e do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências (UFRGS).

OBRIGADO POR CONCLUIR