RELATO DE EXPERIÊNCIA DO USO DA GAMEFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM APLICADA AO 1º ANO DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO AO CURSO TÉCNICO EM LOGÍSTICA – MEDIOTEC

TALITA DA SILVA ANDRADE

É notório o quanto os desafios aumentaram por parte das instituições de ensino, independente de nacionalidade e de níveis de educação, ao encontrarem diversas dificuldades para manter a motivação e o engajamento dos seus alunos ao utilizarem os recursos educacionais tradicionais. Segundo, Castells (2007), a avalanche de informação disponibilizada hoje em dia, em diversos meios de comunicação torna-se necessário encontrar novas formas e processos para revolucionar e transformar os métodos tradicionais de ensino mais atrativos, assim como outras maneiras para encantar e motivar os alunos da nova geração nas atividades educacionais.

É importante ressaltar que essa nova era, dominada pelas “tecnologias de comunicações digitais” (Rifkin, 2001, p. 12), faz com que o estudante desta geração utilize de forma ampla diversas tecnologias, como computador, tablets e videogames (McGonical, 2012). Sendo assim, esse novo modelo de cibercultura permite que o aluno teste, vivencie e experimente novos aprendizados, pois eles preferem aprender fazendo (Prensky, 2002). Com isso, é possível observar a distância existente no modo como os estudantes percebem e vivenciam a realidade da aprendizagem e como as instituições de ensino estão desenvolvendo ou se preparando para essa mesma realidade. Assim, é fácil perceber que a atual forma de ensino ocasiona desinteresse por parte do aluno pela forma como as informações são apresentadas, de modo abstrato.

De acordo com, Müller (2017) a falta de motivação e participação dos estudantes para aprender os conteúdos escolares abordados, perpétua durante todas as fases de ensino, não somente em disciplinas isoladas ou que aparentemente representa um grau de dificuldade maior. Com isso, nos últimos anos no Brasil, têm surgido várias pesquisas e estudos empíricos sobre a aplicação de metodologias ativas para gerar engajamento e motivação e uma delas é a gamificação que vem ganhando destaque tanto no ambiente nacional como no ambiente internacional devido a sua capacidade de envolver, engajar e motivar a ação do estudante em ambientes de aprendizagem.

A partir disto, podemos pensar na gamificação no processo de aprendizagem em sala de aula, buscando como uma alternativa para renovar as práticas pedagógicas e assim gerar um novo engajamento por parte dos alunos para participação, consequentemente no desenvolvimento de novas competências de aprendizado entre eles. O conceito de gameficação segundo Kiryakova (2017) é definindo como o uso do pensamento, abordagens e elementos do jogo em contextos diferente dos jogos. Já para, Marczewski (2013), a gamificação e seus resultados como “o uso de metáforas do jogo, elementos e ideias para influenciar o comportamento, melhorar a motivação, e aumentar a participação" (p. 15).

A experiência foi aplicada na turma do MEDIOTEC – Curso técnico em logística integrado ao ensino médio técnico, que em suas unidades curriculares, desenvolvem competências, visando

com que os alunos tenham domínio técnico-científico em seu campo profissional, tenham atitude

de colaboração e Comunicação diante dos projetos desenvolvidos e apresentados, como também uma Visão Crítica e Flexibilidade para colocar na prática cada conhecimento adquirido.

A cada aula, o docente diante da organização do plano de aula coloca em prática as situações de aprendizagem que podem ser entendidas como ações a serem realizadas pelos alunos, com o objetivo de promover o desenvolvimento dessas competências. Sendo assim a turma composta por 28 alunos foi desafiada através dos conhecimentos apresentados na situação de aprendizagem, a utilizarem a Gameficação como forma de aplicação do aprendizado, os conteúdos técnicos propostos foram a organização do estoque, sistemas como PEPS e UEPS, endereçamento, características da embalagem, nível da embalagem e modais de transporte. De forma colaborativa, a turma montou um tabuleiro humano e criaram uma versão aplicável.

A atividade foi proposta dentro da situação de aprendizagem que integra o ciclo ação-reflexão-ação, na primeira etapa, os aprendizes estudaram e pesquisaram mais acerca dos conceitos e logo mais de como utilizá-los na prática em empresas de diferentes segmentos. Na segunda etapa, os alunos realizaram o planejamento das fases de implementação do tabuleiro, levantando todos os recursos necessários, como também desenhando o layout e as perguntas com seus respectivos desafios. A terceira etapa ocorreu a divisão da turma em seis grupos, com a escolha de um desses alunos, para ser o jogador do tabuleiro representando o time. O desafio aqui era manter a equipe unida e participativa diante de toda a trajetória do tabuleiro, tendo em vista as formas de aprendizagem alguns se recusavam a participar por não querer se expor, porém durante a atividade a medida que a competitividade era colocada em prática todos foram se envolvendo, seja ajudando com a resposta, pesquisando ou até mesmo sendo a peça do tabuleiro.

Desenvolver a gamificação num ambiente físico, aplicando o trabalho em equipe, técnicas de liderança e todo o planejamento e organização permitiu várias criações, tornando-se interessante, quando falamos de aplicabilidade de competências. A aula desenvolvida tem como foco, não apenas a criação do jogo, mas sim de situações que possibilitam o aprendizado.

Analisando o que foi proposto dos 100% dos alunos, tivemos 95% de total engajamento. Atendendo aos conhecimentos da logística. Inicialmente, a proposta despertou nos alunos a vontade de jogar por diversão, o que, com o decorrer da atividade, foi sendo substituído pelo processo de aprendizagem, já que deveriam planejar as ações para obtenção dos resultados.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. V. 1, 10ª ed. Tradução: Roneide Venancio Majer. Atualização: Jussara Simões. São Paulo: Paz e Terra, 2007, 698p.

MARCZEWSKI, Andrzej. Gamification: a simple introduction. Andrzej Marczewski, 2013.

McGONICAL, Jane. A realidade em jogo - por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MÜLLER, Bastian; REISE, Carsten; SELIGER, Günther. Gamification in factory management education–a case study with Lego Mindstorms. Procedia CIRP, v. 26, p. 121-126, 2015.

PRENSKY, M. The motivation of gameplay: the real twenty-first century learning revolution. On the Horizon, v. 10, 2002.

RIFKIN, J. A era do acesso. Trad. Maria Lúcia G. L. Rosa. São Paulo: Makron Books, 2001.