

Experience Day: Uma Abordagem Imersiva no Aprendizado de TI para Alunos de ADS

SAULO FERNANDO BERNARDO ANDRÉ LUIZ GOMES DA SILVA

Resumo:

Este relato descreve a experiência bem-sucedida do "Experience Day", uma atividade imersiva e interativa destinada aos alunos do 1º período de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) da Faculdade Senac PE. Durante o evento, os alunos foram desafiados por meio de jogos de TI, promovendo a colaboração, a resolução de problemas e o trabalho em equipe.

Palavras-chave: Aprendizado imersivo, desafios de TI, colaboração, trabalho em equipe, inovação educacional, gamificação.

O que motivou a realizar a experiência?

O "Experience Day" foi idealizado com o propósito de proporcionar aos alunos uma introdução imersiva ao mundo da Tecnologia da Informação (TI). Compreendendo a necessidade de envolver os estudantes desde o início de sua jornada acadêmica, a atividade foi planejada para ser interativa e divertida, visando estimular o interesse e o engajamento dos alunos com a área. Além disso, a gamificação pode ser utilizada como uma estratégia para engajar equipes de desenvolvimento, promovendo a colaboração, competição saudável e reconhecimento de conquistas. Também pode ser aplicada na resolução de problemas complexos, estimulando a criatividade e o pensamento estratégico. Através da gamificação, é possível promover o aprendizado contínuo, aprimorar habilidades técnicas e estimular a inovação na área de TI.

Aplicações Metodológicas:

A metodologia do "Experience Day" foi baseada na criação de desafios de TI que abrangiam diferentes aspectos da disciplina, incluindo termos de Tecnologia da Informação (ICT), prototipagem de aplicativos, modelagem, banco de dados e codificação. Os desafios foram estruturados em formatos de jogos, como "Passa ou Repassa de ICT", "Desafio da Modelagem no Figma", "Desafio do Contexto", "Desafio do Banco de Dados", "Kahoot de Inovação" e "Quebra-Cabeça de Codificação".

Impacto do Estudo:

O evento teve um impacto significativo na instituição, alunos, docentes e na comunidade acadêmica em geral. Para os alunos, o "Experience Day" proporcionou uma experiência de aprendizado mais envolvente e prática, permitindo-lhes aplicar conceitos teóricos em situações reais. Para os

docentes, a atividade demonstrou a eficácia da abordagem de metodologias ativas, em especial na gamificação e atividades lúdicas no ensino de conceitos complexos de TI.

Dificuldades Apresentadas:

A principal dificuldade foi garantir que os desafios fossem acessíveis e relevantes para alunos no início de seu curso de ADS. Também foi necessário um planejamento minucioso para garantir o bom funcionamento de cada desafio e manter os alunos engajados ao longo do evento. Como elemento de gamificação, inserimos um desafio ainda maior, propondo que uma das atividades, o "Passa ou Repassa de ICT", fosse realizado no idioma de língua inglesa. Em um mundo cada vez mais globalizado, o inglês é a linguagem predominante na área de tecnologia da informação. Ele oferece acesso a recursos técnicos, documentação e comunidades de desenvolvedores. Além disso, o inglês facilita a comunicação e a colaboração com profissionais internacionais, ampliando as oportunidades de carreira e o desenvolvimento pessoal dos estudantes de ADS.

Lições Aprendidas:

O "Experience Day" ressaltou a importância de tornar o aprendizado de TI mais interativo e prático. Os alunos puderam vivenciar a aplicação real dos conceitos aprendidos em sala de aula, compreendendo melhor como esses conhecimentos são utilizados na prática profissional. Também foi possível avaliar o desenvolvimento dos saberes construídos durante a realização do "Experience Day". Para Hoffmann (2007) avaliar é criar um espaço de encontro a ser construído entre educadores e educandos, um espaço a ser ocupado pela reciprocidade entre pessoas em processo de humanização, através de métodos interativos em confluências de ideias e vivências.

Conclusão:

O "Experience Day" é uma abordagem inovadora que visa aumentar a participação e o interesse dos alunos em disciplinas de TI desde o início de sua jornada acadêmica. As características usadas nos jogos, incluindo permissão para falhar e repetir as fases, colaboração de jogadores e apresentação de novos conteúdos por meio de desafios, ativaram o engajamento, a motivação e a aprendizagem. É fundamental que o professor por sua vez, encontre as estratégias adequadas que o ajudem a identificar com precisão e rapidez quais habilidades e competências o aluno construiu e quais ainda precisam construir. Através de desafios de jogos envolventes, os alunos desenvolvem habilidades essenciais e aplicam conceitos teóricos em cenários do mundo real.

Referências Bibliográficas:

HOFFMANN, Jussara. Pontos e contrapontos do pensar ao agir em avaliação. 9ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2007.

FREITAS, H. A. G. Gamificação e a Influência no Aprendizado: Um Estudo de Caso. Revista EaD em Foco, v. 8, n. 2, p. 103-119, 2018.



**Partilhar experiências,
conectar futuros**

www.tecnologianaeducacao.com.br

KAPP, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons, 2012.

SENAC. Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Editora Senac São Paulo, 2021.

SMITH, R. G. The Joy of Game Theory: An Introduction to Strategic Thinking. Createspace Independent Publishing Platform, 2014.