

7.08.04- Educação/Ensino-aprendizagem

**TECGAME**

Livia Maria da Silva Santos<sup>1</sup> João Carlos Diniz Martins<sup>2</sup>

1. Estudante do Curso Técnico em Logística- Escola SESI SENAI EBEP- Maceió- AL

2. Instrutor do Curso Técnico em Logística- Escola SESI SENAI EBEP- Maceió- AL (Orientador)

**Resumo:**

O projeto TECGAME aborda a criação de uma plataforma digital, a qual dispõe de um *game*, dentre outras ferramentas de interação, idealizado para promover o aprendizado de forma lúdica no ensino técnico profissionalizante. A proposta apresenta-se como um projeto inovador, dinâmico e interativo na área educação, concebido como espaço de apoio no desenvolvimento da aprendizagem fora dos padrões tradicionais de ensino. O game desenvolvido, inserido numa plataforma digital, tem o objetivo de preparar estudantes do ensino técnico-profissional para a realização da Prova de Avaliação do Desempenho dos Estudantes - PROADE, que avalia o desenvolvimento das capacidades exigidas para o exercício de uma profissão no mundo do trabalho a nível nacional.

**Palavras-chave:** Game; Educação; Aprendizagem

**Apoio financeiro:** Sistema FIEA

**Introdução:**

Com o avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), o universo de criação de games tem recebido um destaque significativo para a indústria e o comércio. Na contramão de outros setores, o mercado está em expansão. É oportuno ressaltar que os *games* têm ultrapassado as fronteiras do entretenimento virtual e são cada vez mais empregados em diferentes contextos, tais como na área da saúde, da publicidade, do marketing e em novas práticas pedagógicas.

Os jogos digitais têm sido cada vez mais discutidos como alternativas pedagógicas para o uso em contexto escolar, principalmente pelo reconhecimento de que podem contribuir com a aprendizagem e constituir-se como uma atividade lúdica e motivadora para grande parte dos alunos (RAMOS E CRUZ, 2018).

A aprendizagem baseada em jogos, de acordo com Prensky (2012) funciona por três razões: 1) O envolvimento acrescentado vem do fato de a aprendizagem ser colocada em um contexto de jogo, promovendo a motivação para jogar através do desafio e na busca por uma vitória ou solução do problema proposto. Fator motivacional que deve ser colocado em evidência, principalmente para as pessoas que não desenvolveram o gosto por estudo; 2) O processo interativo de aprendizagem empregada, o contexto ou cenário, o qual é colocado a interação jogador-jogo, jogador-jogo-aprendizagem, essas situações devem ter um propósito definido e mostra-se envolvente para que o sujeito sinta prazer em jogar e conseqüentemente aprender. Isso pode, e deveria assumir formas diferentes dependendo dos objetivos de aprendizagem; 3) A forma como os jogos e aprendizagem são conectados dentro de um contexto ou cenário, há muitas maneiras de fazê-lo e a melhor solução é altamente contextual.

Aprender, nessa perspectiva, requer a imersão do indivíduo, pois é necessário que ele mergulhe na experiência, que estabeleça conexões com suas vivências e construam a partir da interação, novos saberes e conhecimentos. Um dos principais responsáveis pela introdução do debate sobre *games* em educação Gee

(2004) defende a existência de princípios de aprendizagem incorporados aos *games*, mesmo utilizando-os como objetos de entretenimento.

Nessa conjuntura, este projeto apresenta uma temática inovadora, tendo em vista as crescentes mudanças no campo da educação e as demandas por novas estratégias pedagógicas de ensino e aprendizagem no processo educacional. Nesse sentido, justifica-se ao considerar que a interação entre alunos e conteúdos na proposta da utilização dos *games* no contexto educacional criam experiências que permitem o surgimento de uma nova dinâmica nas salas de aula. Diante disso, o trabalho tem como objetivo a utilização de um game, inserido numa plataforma digital, para preparar estudantes do ensino técnico-profissional para a realização da Prova de Avaliação do Desempenho dos Estudantes - PROADE, que avalia o desenvolvimento das capacidades exigidas para o exercício de uma profissão no mundo do trabalho a nível nacional.

### **Metodologia:**

O projeto TECGAME foi impulsionado pela Feira de Inovação, Tecnologia e Empreendedorismo-FITEEM, realizada na Escola SESI SENAI EBEP Maceió. O trabalho foi idealizado pelos alunos da turma do Curso Técnico em Logística motivados em desenvolver um projeto inovador, propondo melhorias no campo educação. Para identificação de um problema e obtenção de uma possível solução, foi realizado um *brainstorming*, mais conhecido como tempestades de ideias. A problemática do projeto foi percebida a partir da realidade dos próprios alunos que estavam se preparando para realizar a prova de Avaliação do Desempenho dos Estudantes – PROADE.

Concebida a ideia da construção do game, dentro de uma plataforma digital, foi realizado o planejamento das atividades, direcionando ações em grupos distintos, definindo responsabilidades e ações de planejamento, execução, finanças e coordenação do projeto. Foi definido um cronograma de atividades para que fosse realizado o modelo de negócios, o projeto descritivo e sua apresentação.

É importante ressaltar que a construção do *game* foi baseada numa pesquisa realizada entre os alunos da Escola, uma vez que a partir da aplicação de um questionário identificou-se que a grande maioria dos alunos são adolescentes e amantes dos games, cerca de 91,3%. Outra informação relevante para a confecção do *game* foi a média dos resultados da Prova de Avaliação do Desempenho dos Estudantes (PROADE) de 2013 e 2015 da área de Logística, que foram 49,2% e 42,3%, respectivamente.

Assim, o projeto concretizou-se, firmando-se como uma nova estratégia de ensino e aprendizagem baseada na utilização de espaços digitais e na confecção do game com o objetivo de preparar estudantes do ensino técnico-profissional para a realização do PROADE.

### **Resultados e discussões:**

A aprendizagem baseada em jogos digitais, segundo Presky (2012) será considerada uma forma bastante normal numa sociedade cercada por TDIC, visto que DGBL está de acordo com as necessidades e os estilos de aprendizagem da geração atual e das gerações futuras, em que a aprendizagem tende a ser motivada pela diversão, ou seja, o sujeito aprende ao mesmo tempo em que está se divertindo, além de estabelecer um nível de versatilidade, adaptação e adequação de conteúdos e formas de ensinar e aprender, quando utilizadas de forma eficaz e com propósito definidos.

Nesse sentido, Gee (2004) expõe o processo que incentiva o jogador a aprender a aprender por meio dos *videogames* chamado de ciclo de sondagem, no qual o jogador tem que sondar o jogo eletrônico, observando e interagindo com seus cenários, personagens e as habilidades adquiridas ao longo do jogo.

Enquanto sonda, o jogador reflete e cria hipóteses sobre o que os eventos, textos, objetos, ações em que se envolve podem significar, e, assim, decide o que fazer a cada momento para obter um resultado positivo; a partir dessas hipóteses, o jogador sonda novamente o jogo eletrônico, interagindo com seus elementos para observar o que acontece; o jogador recebe *feedback* como resposta a sua interação, aceitando ou repensando a sua hipótese original. Por meio desse ciclo, o jogador aprende por tentativa e erro, refletindo suas ações, e vencendo os desafios apresentados por etapas no decorrer do desenvolvimento do jogo eletrônico.

Dessa forma, o *game* apresenta-se como uma contribuição significativa para a preparação dos alunos na realização do exame de avaliação, de uma forma lúdica, direcionada e contextualizada. Essa ferramenta configura-se, no entanto, como uma alternativa pedagógica a ser explorada em sala de aula, permitindo maior engajamento e motivação dos alunos.

### **Conclusões:**

Contudo, nossa proposta evidencia-se como um projeto inovador e interativo, pautando novas práticas pedagógicas que fogem dos métodos tradicionais de ensino e aprendizagem, apresentando um novo *design* para a construção do conhecimento. Dessa forma, o TECGAME é concebido como um novo espaço de apoio no desenvolvimento da aprendizagem, introduzindo a questão da adequação de conteúdos a novas plataformas de ensino, condizentes com uma realidade tecnológica em que vive a sociedade, e como também, uma nova forma de pautar a educação em princípios que desenvolvam competências e habilidades diante da utilização das TDIC.

### **Referências bibliográficas:**

GEE, James Paul. **What video games havetoteachusabout learning and literacy**. New York: PalgraveMacmillan, 2004.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac-SP, 2012.

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. A tipologia de conteúdo de aprendizagem nos jogos digitais. In: Ramos, D. K.; Cruz, M. M. **Jogos digitais em contextos educacionais**. Curitiba, PR: CRV, 2018. v. 1, p. 21-45.