

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

A aprendizagem baseada em jogos (ABJ) possui algumas experiências, para o desenvolvimento de competências, que já utilizam tecnologias em suas aplicações, como por exemplo a utilização de jogos digitais, sejam eles comerciais ou desenvolvidos especificamente para a educação. É muito comum vermos a ABJ associada a Gamificação, mas, cabe salientar que um processo gamificado nem sempre é um jogo (ALVES, 2015).

Jogos educacionais bem projetados oferecem oportunidades contínuas de aprimoramento de jogadores. Seus feedbacks devem ser imediatos, suas tarefas podem ter níveis de complexidade oportunizando que qualquer indivíduo possa resolver sozinho. Em jogos digitais os ambientes podem mudar conforme as respostas e ações dos estudantes.

Como exemplo de aplicação da aprendizagem baseada em jogos pode-se citar a experiência realizada na disciplina de Atenção Farmacêutica II ofertada na modalidade EaD no currículo de

Graduação da Faculdade de Farmácia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

A estratégia de aprendizagem baseada em jogos denominada Gincana proporciona ao estudante a vivência do trabalho em equipe e o desenvolvimento da criatividade no planejamento das tarefas, adicionalmente à consolidação do conteúdo trabalhado em aula (GOSSENHEIMER, CARNEIRO e CASTRO, 2015).

Na proposta as equipes foram formadas e tarefas eram formuladas e trocadas entre elas, sendo avaliadas pela construção da tarefa, factibilidade, pertinência de conteúdo e respostas elaboradas.

A ferramenta para as equipes interagirem e resolverem as tarefas foi um Fórum síncrono, ou seja, todos estavam online, para realizar as discussões significativas.

A proposta desenvolvida por GOSSENHEIMER, CARNEIRO e CASTRO (2015) consiste em iniciar com um fórum que é utilizado para o grupo de estudantes compartilhar e registrar a elaboração das tarefas.

Na sequência, a equipe elaboradora disponibiliza, em um local específico no ambiente virtual, um documento com as tarefas elaboradas. As mesmas são analisadas pelos professores, utilizando-se de critérios e considerando-se a factibilidade de realização da tarefa no ambiente virtual.

No segundo momento da aula, as equipes se reúnem no Fórum de Resolução das Tarefas e possuem um tempo de uma aula para realizar e postar as mesmas.

A partir desta experiência, observam-se as possibilidades de aplicação da Aprendizagem Baseada em Jogos na EaD com o suporte dos ambientes virtuais de aprendizagem. Pode-se utilizar diferentes recursos tecnológicos já presentes na ferramenta AVA, tais como fóruns, bibliotecas, bate papos, bem como, há a possibilidade de indicação de jogos virtuais já elaborados e contextualizados para o objetivo pedagógico.

O estudante também é considerado um produtor de conhecimentos e na proposta das metodologias ativas (MORAN, 2012) o mesmo pode e deve ser envolvido em suas construções, como exposto pelo estudo de GOSSENHEIMER, CARNEIRO e CASTRO (2015).

REFERÊNCIAS

BIZARRIA, Fabiana Pinto de Almeida; TASSIGNY, Mônica Mota; BASTOS, Adriana Teixeira; OLIVEIRA, Artur Gomes de. Aprendizagem Baseada em Problemas em Contextos de Educação a Distância. Revista EDaPECI, v. 13, n. 2, p. 278-297, 2013.

BONWELL, C. C.; EISON, J. Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. 1991.2018. Disponível em: https://www.asec.purdue.edu/lct/HBCU/documents/Active_Learning_Creating_Excitement_in_the_Classroom.pdf. Acesso em 17 jul. 2020. DEWEY, J. Vida e Educação. 10. ed. São paulo: Melhoramentos, 1978.

DE ALMEIDA, Versiéri Oliveira; SILVA, Helena Terezinha Hubert; BONAMIGO, Andrea Wander. Aprendizagem Baseada em Problemas na Educação a Distância e as Influências para Educação em Saúde: Uma Revisão Integrativa. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, v. 17, n. 1, 2018.

ALMEIDA, Cláudia Regina Santos de; CAMARGO, Mônica Nogueira; CAMARGO, Luana Brito. Educação popular e aprendizagem baseada em problemas na EAD: Uma aplicação no curso de Ciências Sociais EAD/ UNIMONTES. Revista de divulgação científica do Centro de Educação a Distância da Universidade Estadual de Montes Claros-CEAD/Unimontes, v. 4, n. 01, 2016.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. 1.ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GOSENHEIMER, Agnes Nogueira; CARNEIRO, Mára Lúcia Fernandes; CASTRO, Mauro Silveira de. Estudo comparativo da metodologia ativa " gincana" nas modalidades presencial e à distância em curso de graduação de farmácia. ABCS health sci, 2015.

MORAN, José Manuel. O que é um bom curso a distância. Visitado em, v. 20, p. 12, 2012.