

GAMES E GAMIFICAÇÃO DESAFIANDO OS SUJEITOS DA APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DE UM MESTRADO PROFISSIONAL DURANTE O PERÍODO DE PANDEMIA

Nível Educacional: Educação Superior

Eixo Temático 4: Experiências (Relatos) de Sucesso Educacional

ROSA¹, Rosilene Supriano de Jesus Rosa

Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica

PINTO², Darlan Machado

Mestrando em Educação Profissional e Tecnológica

MUTTZ³, Lorena de Souza

Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica

PASSOS⁴, Marize Lyra Silva

Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SONDERMANN⁵, Daniele Veiga Carneiro

Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo

Resumo:

O presente relato de experiência descreve uma Atividade Pedagógica não Presencial (APNP) proposta, para ser realizada durante o período de afastamento social provocado pela pandemia do COVID 19, por alunos do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Espírito Santo, campus Vitória, como uma atividade prática, em formato de seminário, proposto pela disciplina Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica que teve por temática Games e Gamificação. A atividade em questão teve como objetivo levar os alunos a refletirem sobre o uso de jogos na Educação, tendo como objetivos específicos o compartilhamento de experiências pessoais e profissionais sobre uso de jogos, além de propor a criação de atividades utilizando games e gamificação, como proposição prática dos estudos. Para isso, a abordagem foi montada, de forma gamificada com uso de metalinguagem, no Google Classroom, propondo o desenvolvimento da temática a partir de três missões. Na primeira missão, de nível aprendiz, foram disponibilizados vídeos a respeito do uso dos jogos na educação, incluindo seus elementos e benefícios, além de um formulário gamificado criado pelo grupo. Na segunda missão, de nível intermediário, foram disponibilizados três artigos relacionando os jogos à Educação Profissional e Tecnológica. Na terceira missão, de nível mestre, os participantes foram desafiados, por meio do Classcraft, ferramenta de elaboração de gamificação, a "aprender fazendo" sendo possibilitados a, por meio dos recursos oferecidos, adentrar no maravilhoso mundo dos jogos utilizando conceitos já trabalhados nos seminários anteriores. Tivemos, ainda, uma Fase Bônus onde, os participantes por meio da ferramenta Padlet puderam compartilhar experiências

¹ Instituto Federal do Espírito Santo, campus Vitória, rosisuprianorosa@gmail.com

² Instituto Federal do Espírito Santo, campus Vitória, darlan.pinto@ifes.edu.br

³ Instituto Federal do Espírito Santo, campus Vitória, lorenammuttz@yahoo.com.br

⁴ Professora do Instituto Federal do Espírito Santo, campus Vitória, marize.passos@gmail.com

⁵ Professora do Instituto Federal do Espírito Santo, campus Vitória, daniellicarneiro@gmail.com



*"Da Educação Básica ao Ensino Superior: desafios e oportunidades
no exercício da docência na contemporaneidade"*

I CONGRESSO ONLINE INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO

personais e profissionais com o universo dos jogos, além de referências relacionadas ao tema, num mural colaborativo. O desenvolvimento da temática culminou numa aula síncrona, onde por meio da ferramenta de apresentação Genially, os comentários, produtos e materiais produzidos pelos participantes foram exibidos, tendo como premiação pela participação a fala amiga de seus familiares. Além disso, para criar engajamento, foram criados distintivos, enviados por whatsapp em toda atividade. Percebeu-se ao final do seminário, que realmente, games e gamificação podem dinamizar o processo educativo, engajando, motivando, desafiando os sujeitos da aprendizagem, principalmente, por torná-los protagonistas do processo ao possibilitá-los construir seu próprio conhecimento. Percebeu-se, ainda, a importância desse tipo de atividade que valorizou, pela premiação oferecida, a afetividade, num momento de pandemia, como o que vivemos.

Palavras-chave: Games e gamificação; Atividades Pedagógicas não Presenciais; Ferramentas tecnológicas; Mestrado profissional.