

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: DESIGN THINKING E JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL DE ESTUDANTES E ATUAÇÃO DOCENTE

Autores: Michele Jussara Bagestão – Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT)/Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG) - Câmpus Anápolis – michele.bagestao@edu.br; Jefferson Nogueira de Oliveira - (ProfEPT)/(IFG- Câmpus Anápolis) - jefferson.oliveira@ifpr.edu.br; Alessandro Silva de Oliveira - (ProfEPT)/(IFG- Câmpus Anápolis) - alessandro.oliveira@ifg.edu.br

Tema: Ideias e soluções inovadoras em Educação Profissional e Tecnológica

Resumo: Este estudo aborda a aplicação da Metodologia do Design Thinking e de Jogos Digitais na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), acerca do potencial para promover a criatividade, o pensamento crítico e a solução de problemas. Apoiadas pelas perspectivas de Jane McGonigal e Tim Brown, o objetivo é investigar como essas metodologias podem contribuir na educação ambiental e preparar os estudantes para os desafios relacionados a Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente (CTSA). McGonigal, em "Reality is Broken," ressalta que jogos promovem o pensamento crítico e a resolução de problemas. Tim Brown, autor de "Change by Design," destaca como o Design Thinking transforma organizações com empatia e criatividade. Ambas as abordagens enfatizam a solução de problemas e a criatividade. O Design Thinking, centrado na empatia, colaboração e resolução de problemas, desenvolve habilidades cruciais para enfrentar desafios profissionais. Jogos digitais, por sua vez, simulam cenários reais e motivam a aprendizagem. Em relação a EPT, ambas as abordagens podem ser utilizadas como alternativas para tratar a complexidade das relações e os dilemas sociais relacionados a CTSA. Isto porque fornecem subsídios à formação docente na ampliação da Base de Conhecimentos para o Ensino (Mizukami). Portanto, conclui-se que essas metodologias ativas têm potencial de ampliar a Base e o processo do Raciocínio Pedagógico (Shulman) contribuindo para a formação omnilateral.

Palavras-Chave: CTSA, Design Thinking, Educação Ambiental, EPT, Jogos Digitais