

Profissões em foco e a diversidade de carreiras através da gamificação

Dayane Gonzaga Domingos
Dayane.domingos@edu.sc.senai.br

Introdução

No contexto educacional atual, o desenvolvimento de jogos surge como uma estratégia envolvente e inovadora para explorar o vasto panorama de profissões na unidade curricular de mundo do trabalho. Esta abordagem lúdica não apenas atrai a atenção dos estudantes, mas também oferece uma forma interativa para aprofundar a compreensão e estimular o interesse em diversas carreiras.

Objetivo:

O propósito da implementação do jogo é promover a interatividade em sala de aula e proporcionar aos alunos uma abordagem descontraída para adquirir conhecimento sobre uma ampla variedade de profissões.

Método:

Utilizando uma plataforma de Inteligência Artificial, foi desenvolvido o “jogo das três pistas”, gerando enigmas para mais de 100 profissões. Na aplicação em sala de aula, foi adotado uma abordagem dinâmica, promovendo a exploração coletiva das diferentes carreiras por meio de um jogo em equipe. A turma foi dividida em grupos, desafiados a decifrar os enigmas de cada profissão com o auxílio de três pistas, fomentando a colaboração e o engajamento.

Resultados:

Os estudantes experimentaram um processo de aprendizado mais dinâmico, adquirindo conhecimento sobre diversas profissões de maneira lúdica e envolvente. Além disso, desenvolveram habilidades essenciais, como comunicação eficaz, trabalho em equipe, criatividade e pensamento crítico, enriquecendo não apenas seu entendimento sobre carreiras, mas também fortalecendo competências fundamentais para o mundo profissional e pessoal.

Conclusão:

A execução do projeto demonstrou que a integração de jogos no ambiente educacional não só torna o aprendizado mais envolvente, mas também é eficaz na promoção do conhecimento sobre profissões de maneira descontraída. Além do enriquecimento do entendimento das carreiras, os alunos desenvolveram habilidades valiosas, incluindo comunicação, trabalho em equipe e criatividade.