

RESUMO RELATO DE EXPERIÊNCIA - EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA NA EJA-EPT (PROEJA)

GAMES E EJA-EPT: A APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS NO CURSO DE MANUTENÇÃO E SUPORTE EM INFORMÁTICA

Gabriel Pinheiro Compto (gabriel.compto@ifam.edu.br)

Jeconias Ferreira Dos Santos (jeconias.santos@ifam.edu.br)

Diversas metodologias estão ganhando destaque no processo de ensino e aprendizagem. Dentre elas, podemos destacar a GBL (Game-Based Learning), em que Prensky (2012) ressalta que, com a GBL, é possível combinar games ao processo educacional. Diante do exposto, este estudo teve por objetivo investigar a aplicação da metodologia GBL no curso técnico de nível médio EJA-EPT em Manutenção e Suporte em Informática do Instituto Federal do Amazonas – Campus Manaus Zona Leste (IFAM/CMZL). A GBL foi explorada por meio do uso do game PC Building Simulator. Nessa abordagem, foi aplicada a forma mais usual da GBL, em que o game é usado como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. A metodologia deste projeto foi dividida em três etapas: levantamento das pesquisas científicas sobre o tema, desenvolvimento da pesquisa e análise dos resultados. Na pesquisa científica, podemos destacar que, segundo Gee (2003), os jogos proporcionam a sensação de que nossos corpos e mentes podem ser imersos em espaços virtuais, tornando o real e o virtual uma mistura de lugares. Huizinga (2019) destaca que os jogos são utilizados no contexto social há muito tempo, ensinando valores, limites, normas e outros conceitos necessários para uma convivência social. Silva e Ifa (2022) apontam que o letramento digital e os

videogames possuem relação, porém, ao usar games, deve-se adotar uma abordagem crítica e consciente das plataformas para que se alcancem resultados satisfatórios. Já Meira e Blikstein (2020) aprofundam o tema e destacam três formas de aprender com GBL: aprender através dos games, aprender com games e aprender fazendo games. Após o levantamento de pesquisas científicas, iniciamos a busca por um game que tivesse relação com o conteúdo do curso, e o PC Building Simulator foi escolhido. Ele está disponível para diversas plataformas, sendo que, no cenário abordado, usamos a plataforma Steam em notebooks com o sistema operacional Windows. O grupo de alunos do curso possui uma faixa etária predominantemente acima de 30 anos e, em sua maioria, é composto por homens. O PC Building Simulator é um game com enredo simples, mas com detalhes que atendem às necessidades do curso, pois o jogador, assumindo o papel de um técnico em manutenção de computadores, deve realizar serviços demandados por clientes. Os serviços apresentados são os mais diversos possíveis, como: troca de HD, instalação de antivírus, instalação de fonte de alimentação, entre outros, que são, em sua maioria, competências que um técnico de manutenção de computadores deve possuir. Além disso, o game proporciona ao aluno o contato com uma quantidade maior de componentes e periféricos do que os disponíveis no Laboratório de Manutenção de Computadores do IFAM/CMZL. Foi realizada uma apresentação das mecânicas do game e gerados desafios para os alunos. Ao final da aplicação, observou-se um engajamento significativo dos alunos, apesar dos desafios iniciais de adaptação à nova metodologia e ferramenta. Os resultados indicam que a GBL proporciona um aprendizado mais dinâmico e envolvente, podendo gerar, por meio de seu enredo e mecânicas, uma aprendizagem eficaz para alunos da EJA-EPT.

Palavras-chave: eja-ept; gbl; games; informática.