PBL: PROPOSTA DE APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS APLICADA POR MEIO DE JOGO DIGITAL.

Autor(res)

Bernadete Lema Mazzafera
Anderson Jorge Marcolino Pinheiro

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - PIZA

Introdução

Muito se ouve a respeito da internet de todas as coisas ou, no termo inglês, Internet of Everything (IoE), com infinidade de processamentos de bytes em nuvens (MAGRANI, 2018). Com isto, de forma exponencial, a utilização passiva das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no ensino e aprendizagem vem deixando de ser um mito entre os docentes (MORAN, 2017). Sabe-se que os docentes estão utilizando cada vez mais tecnologias, mas não há garantias de que a estejam utilizando efetivamente para o ensino, pois, de forma histórica, os docentes atuais são considerados imigrantes digitais. Prensky (2012) define como imigrante digital aqueles que não nasceram no mundo digital. De acordo com o autor, que analisa os desafios docentes, muitos professores imigrantes digitais ainda fazem uso de métodos antiquados, que já não atendem às demandas de aprendizagem dos alunos.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é realizar uma reflexão a respeito da proposta de aprendizagem baseada em problemas-PBL aplicada por meio de jogos digitais e sua aplicação na formação continuada de docentes não licenciados.

Material e Métodos

Existem vários caminhos a serem percorridos para refletir sobre um determinado assunto. Neste estudo a opção por uma revisão bibliográfica pensada para trazer as reflexões do tema. A pesquisa foi realizada na biblioteca digital Google Scholar (https://scholar.google.com.br/?hl=pt), nos meses de junho e julho de 2022, utilizando as palavras-chave: metodologia ativa; PBL; gamificação; currículo. Foram selecionados artigos em português e inglês, disponíveis nesta plataforma, independente doano da publicação. A escolha dos artigos foi por conveniência e a análise dos textos encontrados foram de cunho qualitativo,
aplicando-se técnica de leitura de Bardin (1979), onde buscou-se realizar então somente a leitura do resumo e as considerações finais de cada artigo, desta forma buscando refletir sobre as ideias centrais apresentada em cada artigo.

Resultados e Discussão

Pondera-se que não podemos ensinar da mesma forma todos os alunos, pois cada um tem uma personalidade,

assim como não existem dois professores iguais. Seguramente existem diversas metodologias ativas, tais como: Aprendizagem baseada em Problemas e/ou Projetos (ABPP); Aprendizagem Baseada em Times (TBL); Metodologia da Problematização; Sala de aula invertida; Desing Thinking; Gamificação; Storytelling entre outras. As metodologias ativas para Moran (2017, p. 24) são “estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida”. Valente (2014 p.82) considera que a ABPP "é a resolução de problemas ou as situações significativas, contextualizadas no mundo real". Para Boruchovitch e Bzuneck (2004) o ensino e aprendizado por meio de jogos digitais trazem inúmeros benefícios, tais como, o aprimoramento do raciocínio lógico, melhora da autoestima do estudante e desenvolvendo habilidades.

Conclusão

De acordo com as considerações apresentadas até aqui, é possível considerar que os jogos digitais, na cultura contemporânea digital, possam contribuir na formação inicial e na formação continuada de docentes de diversas áreas, por meio da experiência e prática em ambientes gamificados. O Projeto Baseado em Problemas o/ou Projetos como metodologia integrada com jogos digitais, busca auxiliar uma aprendizagem dos alunos de forma ativa e lúdica.

Referências

BARDIN L. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70; 1979.

BORUCHOVITCH, Evely; BZUNECK, José Aloyseo (org.). A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

MAGRANI, Eduardo. A internet das coisas. Editora FGV, 2018.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: YAEGASHI, Solange Franci Raimundo; BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella; JÚNIOR,Isaias Batista de Oliveira; SANTOS, Annie Rose dos; SILVA, Samira Fayes Kfouri da. (org.). Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. Curitiba: EDITORA CRV, 2017. p. 23-35.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora SENAC, 2012.

VALENTE, José Armando. Blended learning e as changes no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida. Educar em Revista. 2014, (4), 79-97 ISSN: 0104-4060. Disponível em: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155037796006. Acesso em 22 jun. 2022