

ELABORAÇÃO DE BANCO DE JOGOS PARA O APERFEIÇOAMENTO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE PROJETO E CONSTRUÇÃO DA SUPERESTRUTURA VIÁRIA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Francisco Lennon Jorge Pessoa, Bruno Cavalcante Mota, Francisco Heber Lacerda de Oliveira, Suelly Helena de Araujo Barroso

Nos últimos anos, passou a ser evidenciada no cenário educacional da formação superior a necessidade de mudança no processo de ensino-aprendizagem que seja mediada pela inserção das tecnologias e uma dinâmica diferente na condução das aulas. O Kahoot, uma plataforma de questionários fundamentada na Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ) ou, do inglês, Game Based Learning (GBL), tem ganhado cada vez mais espaço nas escolas e universidades, despertando a motivação dos usuários por ter uma combinação bastante eficaz entre educação e tecnologia. Percebendo-se a praticidade da plataforma Kahoot e os benefícios que a ABJ pode proporcionar aos discentes e aos docentes, a pesquisa foi desenvolvida com o objetivo de descrever a experiência obtida pela aplicação de alguns jogos na disciplina de Projeto e Construção da Superestrutura Viária do curso de Engenharia Civil, da Universidade Federal do Ceará (UFC), com a finalidade de revisar os conteúdos lecionados em sala de aula, evidenciando uma maior fixação dos mesmos, além de uma melhoria do ensino e uma facilidade na aprendizagem. Para tanto, foram aplicados, por meio de aplicativo de smartphones, dois questionários na plataforma Kahoot em dias distintos e um jogo da velha realizado em sala de aula, sem auxílio de tecnologia para duas turmas da referida disciplina, totalizando 80 alunos. Como resultados puderam ser obtidos os conteúdos nos quais os alunos possuíam um domínio mais elevado e os que eles encontraram uma certa dificuldade, além de, por meio de feedbacks dos discentes, ser possível constatar a estratégia de ensino como positiva na aprendizagem usando a técnica de ABJ. Desse modo, constata-se ser importante a divulgação e utilização dos jogos em sala de aula na disciplina do estudo de caso e, certamente, com aplicabilidade em outras da formação do curso de Engenharia Civil da UFC.

Palavras-chave: Ensino. Aprendizagem. Kahoot. Jogos.