

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TECNOLÓGICA COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE RACIOCÍNIO LÓGICO NA DISCIPLINA DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Wellington Miarro Ferreira, Anderson Martins Corrêa (IFMS - Instituto Federal de Mato Grosso do Sul)

Resumo. A questão norteadora desta pesquisa é investigar o potencial da gamificação aplicada ao processo de ensino e aprendizagem de raciocínio lógico na disciplina de Lógica de Programação, em um curso Técnico Integrado em Informática no IFMS, Campus Campo Grande. A partir de levantamento bibliográfico prévio, identificamos que o uso de jogos educacionais no processo de ensino-aprendizagem, pode estimular o estudante, retirando-o da passividade imposta muitas vezes pelo ensino tradicional com as aulas expositivas, e colocá-lo em ação, como protagonista em seu processo de construção de conhecimento. Segundo HAWI (2010) a utilização de recursos gamificados podem estimular o raciocínio lógico, na medida em que cada conquista ou fracasso do estudante é pontuada, possibilitando feedbacks imediatos quanto às suas habilidades ou dificuldades, para ALMEIDA (2003), jogos educativos aplicados desde cedo ajudam a desenvolver habilidades como o raciocínio lógico. ao mesmo tempo que, o estudo de QUEIROZ (2018), que evidencia a necessidade do raciocínio lógico em cursos técnicos de informática, bem como dificuldades dos estudantes com esse tipo de conhecimento/raciocínio. Assim, objetivamos construir uma sequência didática gamificada que contribua com a construção do raciocínio lógico dos estudantes. Tendo como caminhar metodológico um recorte da Engenharia Didática proposta por Michèle Artigue (1988), qual seja, por meio de uma revisão bibliográfica, entrevistas com docentes e análise do projeto pedagógico do referido curso, construiremos uma sequência de atividades gamificadas que serão aplicadas em uma turma do 2º semestre do referido curso, e então analisaremos os resultados dessa aplicação, na tentativa de responder nossa questão norteadora.

Palavras Chave. Gamificação, Raciocínio Lógico, Sequência Didática, Educação Profissional Tecnológica.