

Gamificação é o conceito chave do ensino do futuro

Videojogos e aplicações várias promovem a inovação, a criatividade, o espírito de equipa, a diversão e a independência dos alunos. Os professores também saem beneficiados desta dinâmica e as escolas evoluem na transformação digital.

JOÃO TEHESO CASIMIRO
jcasimiro@diariodeconomico.pt

Robôs coloridos, jogos de tabuleiro e elementos interativos são algumas das ferramentas tecnológicas que ajudam os professores a preparar os jovens para o futuro. Baseadas na prática e em problemas do mundo real, as soluções de aprendizagem disponibilizadas pela Edu.Tech assentam na colaboração entre estudantes e colocam os professores como facilitadores da aprendizagem, estimulando o raciocínio e a resolução de problemas, através do pensamento crítico e criativo, que, depois, potencia o relacionamento interpessoal e a autonomia e desenvolvimento pessoal.

Esta empresa portuguesa aposta em modelos educacionais criativos como o uso de elementos cativantes para revolucionar a maneira como se ensina programação, impressão 3D e robótica.

Em concreto, no ensino da programação, a Edu.Tech privilegia "o desenvolvimento do raciocínio lógico e da capacidade de abstração", diz José Miguel Martins, responsável por Formulas & Variáveis da empresa, ao *Jornal Económico* (JE). Explica depois que "a programação pode ser trabalhada desde o ensino básico com linguagens de programação por blocos, tal como o 'Scratch', que potencia não só aprendizagens técnicas, mas também o trabalho colaborativo e a criatividade", com a inclusão de elementos coloridos e, conseqüentemente, mais apelativos para as crianças.

No que respeita ao ensino da robótica, a Edu.Tech aposta em criar desafios para "utilizar a multidisciplinaridade" com os alunos a poderem tentar solucionar problemas de forma "criativa e em cooperação colocando o seu conhecimento em prática".

Um dos elementos fundamentais nas novas ferramentas de aprendizagem prende-se com o conceito de "gamificação", ou seja, utilizar mecânicas de jogos, tais como a pontuação, graus de dificuldade e recompensas, para estimular e motivar a aprendizagem. Neste campo, a Edu.Tech procura despertar o interesse, aumentar a participação dos estudantes e desenvolver a sua criatividade e autonomia. A coqueluche da Edu.Tech é o 'kahoot', que é utilizado em sala de aula onde podem ser criados questionários aos quais os alunos respondem individualmente através de dispositivos



Assinatura

Estas soluções, segundo Casanova, combinam "a estabilidade de plataformas de fabricantes de referência com a customização e adaptação à realidade de cada cliente". Um dos exemplos é a ferramenta Cisco Webex, que "permite ter uma única plataforma que endereça várias necessidades – aulas on-line, chamadas de voz e vídeo 1:1, mensagens, partilha de ficheiros e criação de equipas (turmas) entre outras funcionalidades".

Nuno Casanova não tem dúvidas que o ensino do futuro "vai ser um ensino mais ágil e mais colaborativo, no sentido em que os conteúdos, os meios e as pessoas vão estar acessíveis à distância de um toque num smartphone, num tablet, ou num PC, entre outros".

A crescente importância de incluir ferramentas e soluções que complementem a forma como se ensina e se aprende, será progressivamente mais importante e relevante à medida que a tecnologia for influenciando todos os aspetos da vida. Quer seja na revolução do mercado de trabalho, ou simplesmente na forma como interagimos uns com os outros. Adaptar conteúdos e atualizar modelos de ensino será uma das chaves para dotar o talento do futuro com as condições necessárias para o sucesso. ●



JOSE MIGUEL MARTINS
Responsável por Formulas & Variáveis na Edu.Tech



NUNO CASANOVA
Senior Technical Architect
Consulting - C. & Customer
Experience na Warpcom

móveis, saindo vencedor quem responder a mais questões em menos tempo.

A "gamificação" pode, por outro lado, aplicar-se através da metodologia baseada em 'Game Based Learning', isto é, recorrendo ao uso de videojogos na aprendizagem, o que possibilita a atribuição de tarefas, supervisionar trabalhos e participar no mundo virtual. Exemplo disso é o Minecraft. Na versão educativa, este videojogo com quase uma década é o mais utilizado no mundo inteiro por crianças.

Soluções de outras empresas

Também a EDUdigital aposta no conceito de gamificação para desenvolver a sua oferta. Para Ricardo Santos, diretor executivo da em-

presa, juntar elementos lúdicos às propostas formativas, com elementos metafóricos, exercícios, atividades e recursos diversificados para criar envolvimento nos formandos torna-se essencial. Além deste conceito, o responsável conta ao JE que a empresa tem desenvolvido, entre outras, "plataformas de e-Learning, dashboards personalizados, sistemas de autenticação avançados e aplicações para agendamento de sessões síncronas de formação, bem como sistemas de pagamento automático".

Ricardo Santos adianta que são cada vez mais os clientes que "pedem para fazer integrações à medida entre softwares de gestão comercial, gestão financeira ou gestão de recursos humanos com as

plataformas de e-Learning, para comunicação entre bases de dados e para ter os sistemas todos a comunicar entre si".

Outra das empresas portuguesas apostada em melhorar e atualizar o sistema de ensino é a Warpcom. Para Nuno Casanova, senior Technical Architect Consulting - Collaboration & Customer Experience da empresa, "as escolas não querem uma ferramenta para cada função, querem soluções abrangentes". E a Warpcom responde a essa solicitação com um conjunto de soluções que têm como principal característica o acompanhamento próximo dos seus clientes, isto é, das escolas, com o objetivo de garantir o sucesso das soluções implementadas.