

Inovação e Criatividade na aprendizagem: o papel pedagógico das TIC e dos jogos digitais

Key note speaker (via Skype)

- Maja Pivec – FH|Joanneum University of Applied Sciences e parceria GREAT

Oradores

- Nuno Nogueira - PWC Academy
- Carlos Vaz de Carvalho - 7ECGBL
- Ana Cristina Almeida – Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação-Coimbra
- Maria Luísa Corbal – Consultora de Recursos Humanos e Formadora

Moderador

- Etelberto Costa – Vice-Presidente da APG e parceria GREAT

Relatora

- Maria Luísa Corbal
-

Maja Pivec, com base numa apresentação PowerPoint, apresentou diferentes possibilidades para utilização de jogos na educação tendo enumerado diversos jogos adequados para jovens estudantes de acordo com as seguintes áreas:

- Science - Math - Physics
- Culture & Environmental Issues
- Cognitive Competences
- Creativity, interdisciplinary learning
- Motoric Competences

Apresentou também o *Serious Sports Catalogue of Digital Sports Games* com 5 géneros de jogos; o GBL ao desporto de modo a suportar a formação profissional de treinadores, desportivos, professores de educação física e outros agentes desportivos.

Finalmente apresentou e explicou o projecto GREAT. Apresentou a equipa, informou que os dados de participação se encontram na plataforma e-learning e referiu ainda alguns comentários de participantes nos cursos Train The Trainer realizados no âmbito do projecto.

No seguimento da intervenção de Maja Pivec, Carlos Vaz de Carvalho colocou a seguinte questão:

Qual a importância que Maja Pivec atribui ao desenvolvimento de competências dos professores para utilizarem jogos e à existência de guias pedagógicos para a sua utilização?

Maja Pivec considera muito importante os professores conhecerem o que cada jogo permite e saberem usar os jogos de acordo com os objectivos de aprendizagem. O catálogo de jogos e os recursos on-line são também muito importantes para poderem tirar ideias, bem como os guias de exploração e workshops para discussão conjunta e geração de ideias.

O moderador colocou a seguinte questão a Maja Pivec: Como prosseguir após o projecto GREAT?

Maja Pivec deu então como exemplo a Summer School que organizou e realizou este ano e na qual utilizou a metodologia GREAT. Explicou que foram fornecidos vários materiais ligados às competências a desenvolver sendo o jogo foi uma parte. Trabalharam a gestão do tempo na 2ª semana e usaram a experiência de jogo para trabalhar a competência. O jogo foi rápido não tomou muito tempo.

Houve algum cepticismo por parte de alguns participantes, todos jogaram, mas nem todos de forma muito entusiasta. Alguns não sabem se os ajudou mas ainda assim todos retiraram pontos positivos da experiência. No entanto houve outros que depois de ultrapassadas as reservas iniciais só queriam jogar.

Após a intervenção da key note speaker (que não participou no restante debate) foram realizadas as intervenções dos oradores da mesa.

Ricardo Oitavén

Nunca jogou, estas temáticas são novas para ele, mas considera que todas as formas de aprendizagem podem ser complementadas. E estes métodos são importantes porque a escola hoje em dia já não desperta interesse.

Alguns receios: é importante filtrar o que é bom e o que é mau

Desafio: ligar o desenvolvimento na área das Ciências Humanas com as Tecnologias, pois aprender Ciências é mais fácil, o mais complicado são coisa como Cidadania, por exemplo.

Nuno Nogueira (PWC)

Primeiro que tudo é importante convencer as empresas que não é jogar, mas sim ganhar competências.

Na verdade isto não é nada de novo. Sempre se usaram formas distintas de aprender, o que é novo são os instrumentos.

Outro aspecto importante é a credibilidade destes instrumentos - *O que é que nós enquanto pais vamos pensar quando os nossos filhos nos disserem que estiveram na escola a jogar e não a aprender na forma tradicional?* – porque a questão não está nos jogos mas sim na credibilidade da sua utilização.

Ana Cristina Almeida

Sempre achou que os jogos e aprendizagem pela via informal seriam tão ou mais importantes que a via formal. Foi a sua preocupação em fundamentar como aprender e melhorar o ensino pela via informal que a levou a encontrar o projecto GREAT

Aprendemos a brincar desde que nascemos. Agora é preciso articular o diálogo entre Brincar e/ou Jogar e Aprender.

Na escola devem trabalhar-se os jogos e depois fazer-se a activação, consciencialização do que se aprende a jogar. Desta forma as crianças não dirão: “Hoje estivemos a jogar” mas sim “Hoje aprendemos ...” . O jogo é o meio.

Carlos Vaz de Carvalho

Os professores têm que estar confortáveis com os jogos, caso contrário não os vão usar e os jogos vão atrapalhar.

Concordou com a ideia de complementaridade com outros métodos de aprendizagem - os jogos são mais uma ferramenta.

Luísa Corbal

Apesar de sempre ter utilizado jogos e simulações na formação, nunca tinha jogado videojogos. Relatou a sua experiência no Train the Trainer do projecto GREAT.

Concordou com a ideia apresentada de que os jogos não são nada de novo e salientou a importância da reflexão que permite a transferência das experiências e aprendizagens no jogo para a vida real, uma vez que só assim a aprendizagem acontecerá.

O moderador colocou a seguinte questão: Porquê a importância dos jogos na saúde?

Elsa Silva na assistência, testemunhou sobre o impacto dos jogos na recuperação física e mental de um doente.

As pessoas se calhar não se apercebem da repetição que há numa recuperação e essa repetição pode ser ultrapassada com jogos. Há estudos que mostram que as pessoas recuperam muito mais rapidamente utilizando jogos.

Na cura, na recuperação, a auto- responsabilização, a motivação e ter uma maior noção da evolução que se está a ter são aspectos muito importantes, A independência que se ganha através dos jogos é mais rápida.

Micaela Monteiro, médica, na assistência, referiu que estão a ser desenvolvidos pelo IST, o INESC e um Serviço de Urgência nacional jogos sérios para formar médicos, como é o caso de uma simulação de aplicação dos conhecimentos necessários ao transporte de doentes críticos, que se dirige a médicos e enfermeiros.

Através da simulação, não só os participantes aplicam os conhecimentos mas consegue-se perceber onde as pessoas falham e onde aderem.

Considera que o jogo pode ser avaliado através da via verde da sépsis (protocolo terapêutico de sépsis) que ainda é pouco activada. Por isso podem começar o treino com este jogo e analisar os resultados.

Tema para a última ronda de intervenções lançado pelo moderador: O futuro

Nuno Nogueira

A área da saúde tem muito potencial mas também a Gestão e o Retalho, área em relação à qual referiu um caso real de uma formação com jogos que teve um feedback extremamente positivo por parte do cliente.

Questão importante: Como é que se vão conseguir certificar as competências adquiridas, nomeadamente soft skills?

Referiu casos reais em que participantes em formações que utilizam jogos, simulações e não recorrem a metodologias mais comuns como apresentações de PowerPoint podem sentir-se desconfortáveis pois vão para a formação com um problema e querem uma receita para a sua resolução. Quando ultrapassam esta questão, no final, referem que gostariam de ter tido mais tempo para reflexão, o que pode ser visto como um resultado positivo.

Outra questão levantada: Estas formações têm custos elevados. Quem paga este investimento? E o retorno, qual é? Não há muita informação.

É necessário certificar não o instrumento [o jogo] mas a forma de realizar o debriefing.

Carlos Vaz de Carvalho

Referiu que não se sabe o que outros andam a fazer nesta área. Um dos objectivos da ECGBL é por isso mesmo reunir as pessoas, pô-las em contacto, conhecer que estão a fazer.

Ricardo Oitavén

É importante dar continuidade a isto [por as pessoas em contacto] É mais rápido criar uma comunidade na Internet e as respostas e contributos aparecem muito mais rapidamente do que de outras formas.

Ana Cristina Almeida

Referiu que uma rede é importante, mas não se pode deixar de lado a comunicação pessoal.

É também importante que os futuros psicólogos tenham acesso a outras experiências. As faculdades são muito teóricas e os jogos e as simulações podem ser mediadores. Dever-se-ia ter uma plataforma para partilha de resultados e outra informação para avaliação a longo-prazo.

Um grande objectivo é termos pessoas activas e envolvidas no seu processo de aprendizagem.

Luísa Corbal

A utilização de jogos pelos professores nas escolas deverá ser vista como um desafio que pode e deve contribuir para a sua motivação, pois também eles (e não só os alunos) necessitam estar motivados.

Intervenções da Assistência

Ana Conde, partilhou a sua experiência enquanto formadora no projecto GREAT que considerou muito enriquecedora, chamando a atenção que antes desta sua participação pedia no FB que não lhe fizessem convites para jogos, embora já tivesse participado num jodo de estratégia na Universidade Católica. Tem visto com as pessoas aprendem de forma mais sólida quando experienciam as situações.

No projecto GREAT as pessoas começaram a jogar e ficaram a gostar e no debriefing percebeu-se perfeitamente quem aprendeu o quê.

Conclusões

Os jogos são mais uma ferramenta que se pode usar na aprendizagem. É a reflexão e o debriefing que se realizam que vão permitir a activação e consciencialização do que se aprende a jogar e a transposição dessas aprendizagens para o dia-a-dia, com o consequente impacto no desenvolvimento das competências.

A credibilidade do *debriefing* é fundamental para que o processo de aprendizagem através de jogos tenha credibilidade e seja aceite como válido, nomeadamente nas empresas.

A existência de catálogos de jogos, guias pedagógicos, fóruns para troca de ideias e experiências, é fundamental para que os professores estejam confortáveis com a utilização de jogos.

É muito importante a criação de uma plataforma para partilha de conhecimento, experiências, resultados, que enquadre universidades, empresas, sector público, economia social.

Desafios

Certificar as aprendizagens realizadas através de jogos.