

ENCONTRO DOS GTS DO COLÓQUIO DE MODA

DE 16/10 A 02/12 DE 2020 - ONLINE

AS CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE DE MODA

Silva, Larissa Henrici e; mestranda; Universidade de São Paulo,
larissa.henrici.silva@usp.br¹

Prudente, Aline Barbosa da Cruz ; mestre; Senac, aline.bcp@gmail.com²

Kanamaru, Antonio Takao; doutor; Universidade de São Paulo,
kanamaru@usp.br³

RESUMO

A nova geração de jovens passa boa parte do dia conectada à internet, seja através de *#challenges* feitos em redes sociais como *tik tok* e *instagram* ou por meio de jogos de videogames. A partir da observação desse comportamento, percebe-se que existe uma distância na maneira como os alunos experimentam a realidade e como as escolas e professores tratam essa realidade quando estes trabalham de forma tradicional

Para nos aproximarmos da realidade desses jovens, aplicamos a *metodologia ativa da gamificação no ensino da moda*. Segundo Alves (2015), em sua obra “*Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito a prática*”, *Gamification* (em inglês) é um termo cunhado em 2003 pelo programador Nick Pelling e se proliferou em todo o mundo a partir de 2010. Outros autores destacados para o assunto são Alessandra Atonaci, PhD e o Dr. Eduardo Fernandes Barbosa. Dessa forma, nossa metodologia visa a articulação várias áreas do conhecimento, habilidade importante para o profissional contemporâneo

¹ Larissa henrici e Silva é mestranda na Universidade de São Paulo no programa Têxtil e Moda, bacharel pela mesma universidade, atualmente docente do Senac Lapa Faustolo - SP

² Aline Barbosa é mestre em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas; bacharel e licenciada pela mesma universidade. Também estudou Design de Figurino e Moda na HAW Hamburg e Design na Bauhaus Universität, ambas na Alemanha, e Design de Moda pela Sigbol. atualmente docente do Senac Lapa Faustolo - SP

³ Antonio Takao Kanamaru, atualmente suplente de Coordenação do Bacharelado Têxtil e Moda-EACH/USP-Leste. Professor-Doutor (MS-3.1, RDIDP) em atuação na EACH/USP, campus leste, no Bacharelado Têxtil e Moda, desde 2009. Doutor em Arquitetura e Urbanismo (Design), pela FAU/USP (2006). Mestre em Artes (Artes Visuais) pelo IA/UNESP, em 2000

ENCONTRO DOS GTS DO COLÓQUIO DE MODA

DE 16/10 A 02/12 DE 2020 - ONLINE

O objetivo desta pesquisa foi analisar as contribuições do uso da gamificação como estratégia pedagógica a partir da experiência das autoras. Para isso, trabalhamos na conceituação metodológica e suas implicações no contexto escolar; analisamos possíveis aplicações da gamificação para ensino da moda e seus desafios. Ainda ressaltamos neste estudo as possibilidades de aplicação dessas metodologias de forma remota, considerando a nova situação que nos encontramos durante a quarentena.

Entre as experiências analisadas, há uma que chamamos de “desafio cultural”, realizada de forma presencial, mas que seria adaptável para o ensino remoto. Tal situação de aprendizagem visava engajar os alunos na busca de um maior repertório cultural através de atividades como leitura, visita à exposições (podendo ser físicas ou virtuais) e conhecimento de filmes clássicos. O desafio durou 3 meses para que os alunos pudessem incorporar essas práticas em sua rotina. Cada aluno recebeu um calendário e ficou responsável pela curadoria das atividades que se comprometeria a fazer para atingir os pontos mínimos que foram pré-estabelecidos pela turma. Para ganhar o desafio, o aluno deveria fazer pontos extras, e foi acordado que o critério de desempate seriam livros lidos. Durante os 3 meses, os alunos preenchem um formulário on-line para a contagem final. O prêmio foi uma edição especial de um livro sobre o estilista Dior.

Notamos que a possibilidade de acompanhar a pontuação dos colegas em tempo real trouxe motivação para o desafio. Além disso, como prova do desenvolvimento de seu protagonismo os alunos encontraram diversos conteúdos gratuitos para todas as categorias do desafio, como exposições, filmes, *podcasts*, peças de teatro e livros.

Outra situação de aprendizagem que relatamos é a avaliação por “QUIZ”, com ajuda de ferramentas como *Kahoot* e *Quizizz*. Antes desta atividade, em momentos de ensino remoto, muitos alunos relatavam que não sentiam que estavam aprendendo, e após a experiência, eles mudaram de opinião.

ENCONTRO DOS GTS DO COLÓQUIO DE MODA

DE 16/10 A 02/12 DE 2020 - ONLINE

Um ponto positivo dos sites dos aplicativos citados, é que proporcionam links de uso pelo navegador, não necessitando *download*, o que otimizou o uso da memória do celular ou velocidade na internet (problema que tem sido recorrente para o ensino remoto). Outra vantagem é o relatório gerado pelo jogo, que mostra o tempo para resolução de cada pergunta por aluno, e qual o *score* de dificuldade das perguntas feitas.

Através das experiências desta pesquisa concluímos que a gamificação é aliada da aprendizagem em especial no contexto do ensino profissionalizante que tem por característica a inserção rápida no mercado de trabalho, vivências práticas e reais, assim, trazendo motivação aos alunos, diminuindo o peso negativo de uma avaliação e tornando o aprendizado uma consequência natural do desenvolvimento do jogo. Para o professor, ganha-se uma nova visão sobre a avaliação, com informações mais detalhadas sobre o processo de análise e resposta do aluno.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino profissionalizante; Moda.