

LINHA GUIA - METODOLOGIA DE LINHA DO TEMPO PARA CONTEXTO HISTÓRICO E AÇÕES DE PROCEDIMENTO TÉCNICO DE ENGENHARIA

Guilherme Silveira Simões (guilherme.simoes@saolucas.edu.br)¹
Thamara Letícia Silva Machado (thamara.machado@saolucas.edu.br)¹
Thiago de Jesus Marques (thiago.marques@saolucas.edu.br)¹
Amanda Marques Azevedo (amanda.azevedo@saolucas.edu.br)¹

1 – Centro Universitário São Lucas – Porto Velho

Área: Ciências Exatas

Introdução/Justificativa: O processo ensino e aprendizagem de funções mentais menores, como de compreensão, apontamento e aplicação, acaba por dispersar atenção de alunos durante aulas expositivas pelo volume de conteúdo, além de dificuldade de retenção do grande volume de conteúdo. Uma estratégia de retenção e dinamização da aula é o uso de gamificação no processo ensino-aprendizagem e, dentro das metodologias, os jogos didáticos são uma das estratégias. Para conteúdos que cronologia ou sequências são importantes, o uso da estratégia do jogo Timeline, publicado pela Galápagos no Brasil. O jogo consiste em cartas com uma informação, ilustrada e com texto sobre um evento em uma das faces, com a outra face idêntica, mas com a data do evento. O objetivo do jogo é usar suas cartas para montar, com os outros jogadores, a ordem certa sem olhar as datas, com seus conhecimentos prévios. **Objetivo(s):** Usar a estratégia do jogo Timeline em um jogo didático de modo prático e econômico para uso em sala de aula invertida. **Método/Relato da Experiência:** As versões desenvolvidas pelo docente foram na disciplina de Geologia em duas ocasiões separadas, em turmas separadas. A primeira em 2023, usando eventos da história da Terra, começando do éon Hadeano até o Holoceno, separados por grupos, onde eles, em pequenos grupos, deveriam montar pequenas linhas dos tempos a serem reunidas no final, como ação de contato do conteúdo. A outra metodologia, em 2024 foi de distribuição de folhas por grupos com os temas fora de ordem onde os alunos deveriam organizar, pós debates, na ordem certa dentro dos períodos, sem consultas externas, onde haveria um ranqueamento com premiação se acertassem a ordem dos eventos, como critério de desempate a velocidade da tomada de decisão. **Resultados:** A primeira metodologia, é um pouco mais custosa devido o uso de material físico, além de necessitar maior planejamento para o docente, porém, possibilita o uso recorrente do material em outros semestres. Alunos gostaram do contato do jogo e até ficaram surpresos com algumas ordens de ocorrência. A segunda metodologia foi uma atividade mais breve, e os alunos empenharam mais por envolver o sistema de recompensa aos melhores desempenhos, onde o critério velocidade de identificação torna-se um desempate aos grupos que o conteúdo foi melhor fixado. **Considerações Finais:** A metodologia de gamificação promoveu mais interesse nos alunos em gravar as informações no momento e, pelo estímulo de recompensa, acaba facilitando o lembrar do conteúdo. Achamos a segunda metodologia como mais efetiva, por ser mais breve de execução e elaboração prévia, e pode-se verificar o uso em outras disciplinas, como Lógica e Programação, Estruturas de Concreto, Aço e Madeira e Dimensionamento Hidrossanitário, onde os alunos conseguiriam fixar a ordem dos procedimentos lógicos ou de etapas de cálculo necessários no curso de Engenharia.

Palavras-chave: Gamificação, Geologia, Lógica