

CHOICES: Validação Científica de uma Intervenção Gamificada para o Desenvolvimento do Protagonismo Juvenil no Ensino Técnico

Melquisedec Ferreira Silva, José Kaiky Alves da Silva, José Bruno Guilherme Cardoso Miranda, Jakline Maria Alves Soares da Silva (ETECB.);
Autor correspondente: melquisedecferreira20223@gmail.com

Área do Conhecimento e Palavras-chave

Protagonismo Juvenil; Jogo Educativo; Projeto de Vida; Gamificação; Ensino Técnico.

INTRODUÇÃO

O CHOICES foi desenvolvido para estimular o protagonismo juvenil e o autoconhecimento de estudantes do ensino técnico, ajudando-os a refletir sobre suas escolhas e projetos de vida. Baseado em teorias socioconstrutivistas e na metodologia da Roda da Vida, o jogo promove a vivência de situações reais de decisão. Ele surge como resposta à falta de ferramentas pedagógicas eficazes para o desenvolvimento de habilidades para a vida e está alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS 4 – Educação de Qualidade) da ONU.

MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa foi quanti-qualitativa com delineamento quase-experimental, envolvendo 120 estudantes dos cursos técnicos de Edificações e Guia de Turismo (15 a 19 anos).

Os participantes foram divididos em:

Grupo Experimental (GE): jogou o CHOICES;

Grupo Controle (GC): teve aulas convencionais.

Foram aplicados:

Pré e pós-testes com escala Likert;

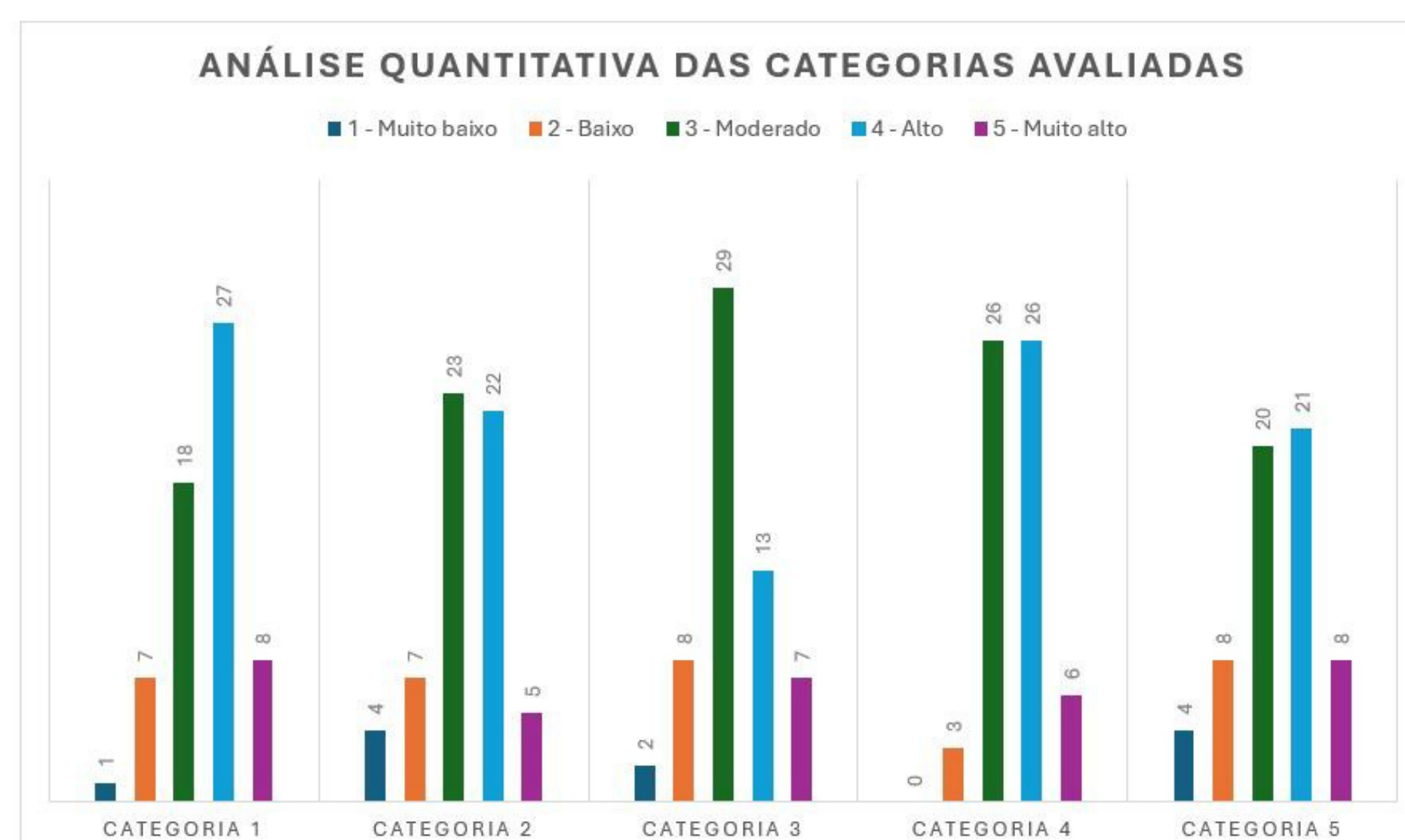
Roda da Vida (autoavaliação em seis dimensões);

Questionário qualitativo com perguntas abertas.

O jogo utiliza cartas de ação e decisão, um tabuleiro dividido em seis áreas da vida e materiais feitos com materiais recicláveis, reforçando a sustentabilidade.

A análise dos dados envolveu teste t de Student e análise de conteúdo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



CATEGORIA 1: Capacidade de reconhecer os principais interesses e habilidades.
CATEGORIA 2: Clareza sobre os objetivos e metas para os próximos 5 anos.
CATEGORIA 3: Sensação de controle sobre as escolhas e direcionamento futuro.
CATEGORIA 4: Habilidade de planejar ações concretas para alcançar objetivos.
CATEGORIA 5: Nível de preparo e confiança para tomar decisões importantes.

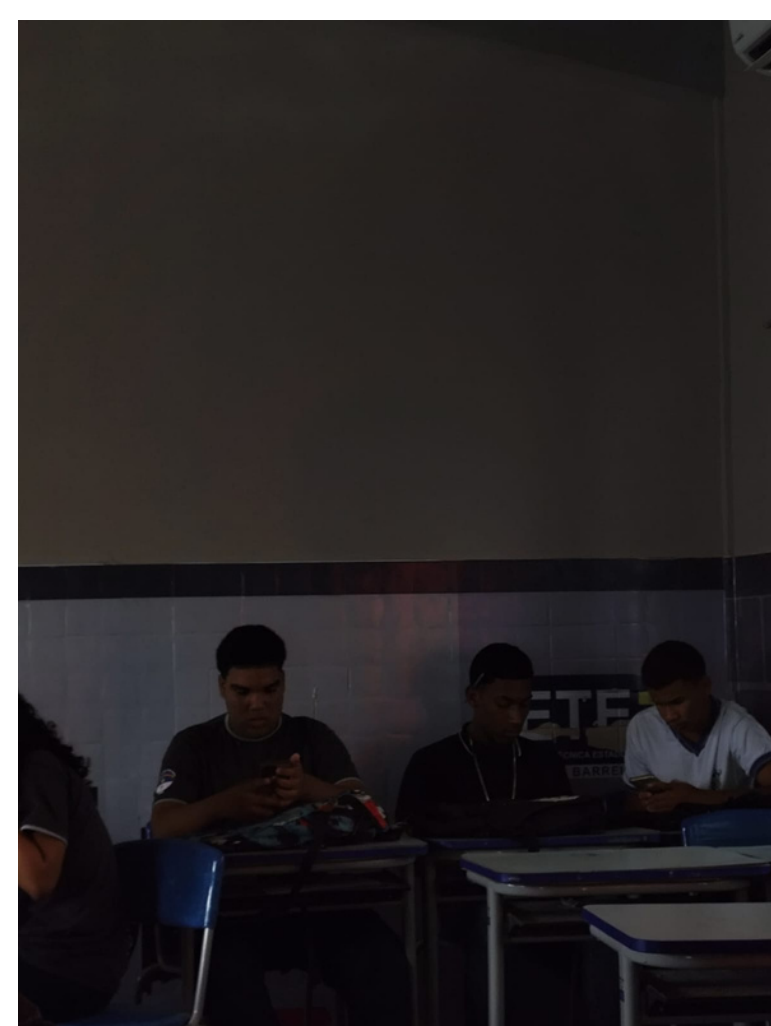


Figura 1 – Imagens do processo de avaliação da validação didática do tabuleiro.

Título do subitem

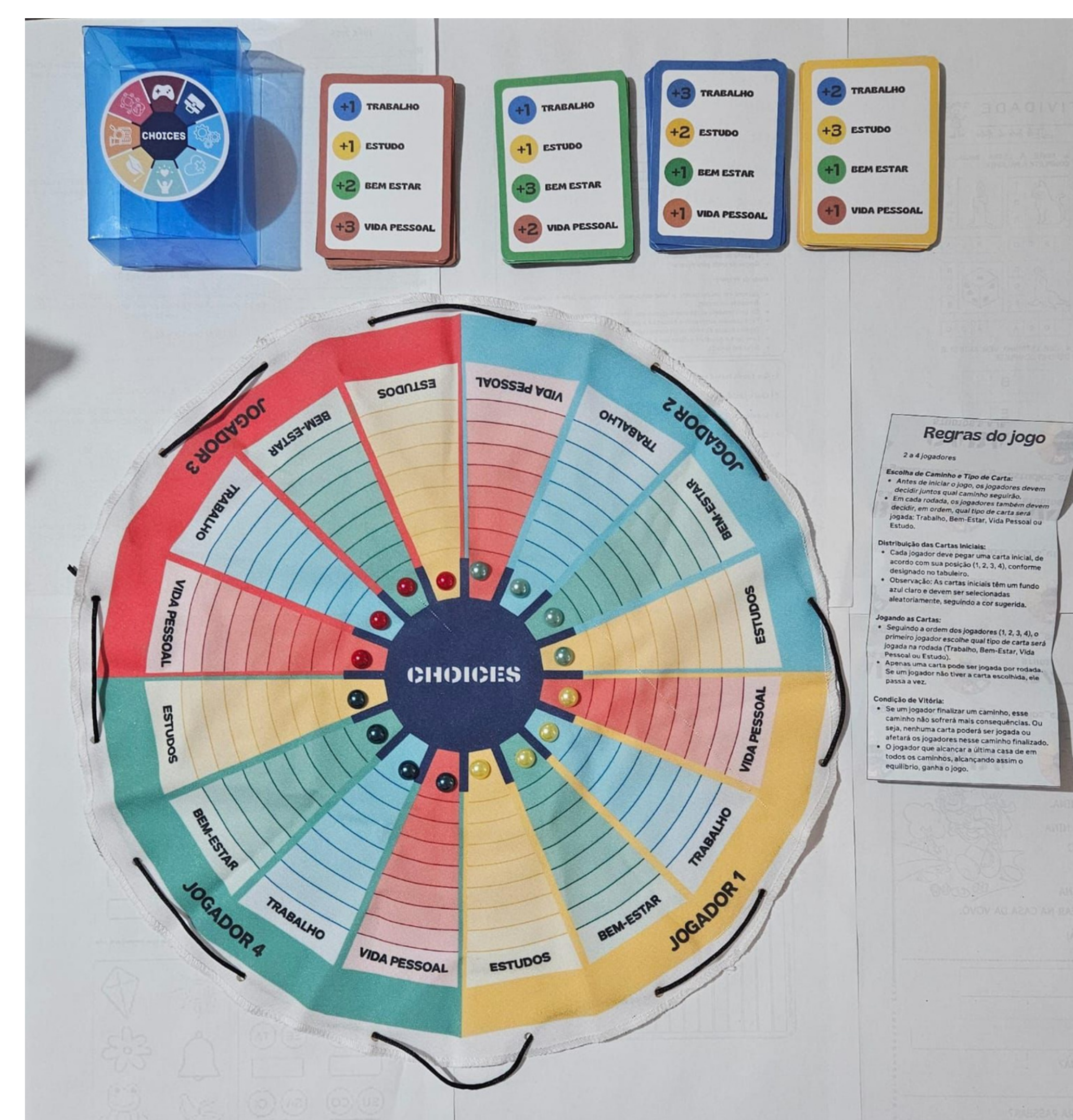


Figura 2 – Tabuleiro utilizado como ferramenta de pesquisa e avaliação didática.

CONCLUSÕES

O CHOICES mostrou-se mais eficaz que métodos tradicionais para desenvolver o protagonismo juvenil e o projeto de vida.

A abordagem lúdica e reflexiva do jogo estimula a tomada de decisão consciente e o autoconhecimento.

Como continuidade, recomenda-se aplicar o jogo em novos contextos educacionais e realizar estudos de longo prazo para avaliar seus efeitos duradouros..

REFERÊNCIAS

- DAYRELL, J.; CARRANO, P. C.; MELO, M. M. *Juventude e Ensino Médio: sujeitos e currículos em diálogo*. Educação & Sociedade, v. 28, n. 100, p. 1105–1127, 2007.
- GIL, A. C. et al. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- TONIETO, C.; PASTORE, M. D.; SILVA, M. R. da. *Projeto de vida: um olhar sobre o futuro*. In: FIGUEIREDO, L. C. M. de; SOUZA, L. K. de. (org.). *Juventude e contemporaneidade: sujeitos, identidades e projetos de vida*. Curitiba: CRV, 2014. p. 237–252.

Apoio:

Secretaria
de Ciência, Tecnologia e
Inovação



GOVERNO DO
PARANÁ
ESTADO DE MUDANÇA