



O "faz de conta" digital

Antes de colocar os pés em um avião militar, os pilotos são exaustivamente treinados para conhecer cada minúcia desse equipamento. São jornadas exaustivas, estudando e conhecendo seu funcionamento, a função de cada peça e dos seus instrumentos de controle.

Mas isso não basta. É igualmente importante entender a reação do equipamento e do piloto em situação de voo, sob os mais diversos tipos de ambiente. Para tal, é preciso desenvolver habilidades e competências próprias, como raciocínio rápido, tomadas de decisão em situações de emergência ou sob fogo cruzado. Habilidades desse tipo não se aprendem com a leitura de manuais. É preciso colocar a mão na massa. Mas como fazer isso sem colocar em risco a vida do piloto e um equipamento de milhões de dólares?

A resposta é: pelo "faz de conta". Sem tirar as rodas do chão, réplicas das cabines e painéis de controle são utilizados com eficiência nos treinamentos. Abastecidos com sistemas inteligentes que reproduzem situações da realidade, os simuladores são altamente eficazes na tarefa de avaliar situações-problema, as tomadas de decisão e as consequências decorrentes. Com uma grande vantagem: não há mortes nem perdas reais.



Marcelo Freitas
Consultor em
Gestão Estratégica
e Responsabilidade
Social da Linha
Direta e diretor da
Corporate Gestão
Empresarial



Tachyshnik/iStock.com

Uma outra virtude do uso de simuladores é que as decisões tomadas em cada exercício e suas consequências podem ser depois avaliadas, revistas e compartilhadas. O uso desse tipo de prática em segmentos como o militar tem demonstrado alto grau de eficiência no processo de aprendizagem e aquisição de competências por parte dos treinandos.

Tomando esse exemplo como referência, podemos inferir que metodologias semelhantes poderiam e deveriam ser utilizadas com mais intensidade nas escolas. Embora no Ensino Superior essa prática já venha acontecendo em áreas como a saúde e as engenharias, ela ainda não é uma prática muito comum nas escolas de Educação Básica.

Nesse caso específico, ao contrário do que se pode imaginar, não é necessário um alto investimento para tornar o uso de simuladores uma prática corriqueira. Isso porque o mercado de games dessa natureza já está bastante recheado de alternativas. Elas vão dos jogos de estratégia àqueles que desenvolvem habilidades de gestão, passando por um espectro de possibilidades bastante sortido. Neles, o participante pode assumir o papel de um presidente da república que precisa lidar com a diplomacia internacional, ou de um executivo que negocia contratos com fornecedores de outros

países, ou ainda de um general que conduz seu exército para batalhas que envolvem ganhos de territórios. Também pode ser o piloto de um avião em plena Segunda Guerra Mundial, ou um agente de polícia que tem que desbaratar um cartel de traficantes.

A grande vantagem é que esses games estão disponíveis em qualquer loja física ou plataforma digital, pagos ou gratuitos. E mais: em alguns deles é possível jogar em equipe e online, em tempo real.

Até mesmo a aplicação de estudos de casos, método de aprendizagem já bem difundido entre os professores, pode ser amplamente enriquecida com a utilização de games e simuladores. Além de possibilitar avaliações de causa e efeito, o uso de games torna o aprendizado leve e atraente para os alunos, mesmo em situações complexas da realidade.

Os simuladores permitem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e também maior interação dos estudantes com a situação-problema, a troca constante de opiniões entre eles e, a partir daí, a construção colaborativa do conhecimento.

Soma-se a todas essas vantagens o fato de que a utilização de simuladores possibilita aos alunos ter o resultado imediato de uma avaliação sobre sua aprendizagem, porém, não como uma nota ou avaliação numérica, mas com distintivos e condecorações decorrentes da utilização de princípios de gameificação. Esse tipo de avaliação permite que os professores estabeleçam distintivos digitais de acordo com os resultados e consequências das decisões tomadas nos casos.

Bom para todo mundo. Que tal, então, transformar a escola em um lugar onde o "faz de conta" é uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de competências? Se precisar de uma mãozinha, conte conosco. Basta entrar em contato e conversamos. ■

marcelofreitas@escolaresponsavel.com