

KUNZE; Wilson Leonor ¹, MORENO; Aline Dassie ², FRANCISCO; Paulo Celso ³, GITAHY; Raquel Rosan Christino ⁴, SOUSA; Sidinei de Oliveira ⁵

RESUMO

Em tempos de pandemia da Covid-19, nunca antes o professor se sentiu tão desafiado, pois, o ensino remoto teve que ser implementado para aqueles que estavam aptos ao uso da tecnologia, bem como para aqueles que não tinham o conhecimento e o domínio das ferramentas tecnológicas. Este estudo relata a experiência realizada na disciplina “As Metodologias Ativas aliadas às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no processo de Ensino e Aprendizagem”, integrante do programa de Pós-graduação Strictu Sensu, de uma Universidade particular sediada no interior do Estado de São Paulo. Essa reinvenção na forma de ensinar trouxe desafios e inovações para o contexto educacional. As metodologias ativas, aliadas as TDIC – (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) adquirem enorme relevância neste novo cenário, tendo em vista que o ensino passa a ser online, exigindo intensa integração entre a educação e as tecnologias. Quando analisamos o uso de metodologias ativas, como por exemplo o PBL – (*Problem Based Learning*), o *Peer Instruction* e o TBL – (*Team Based Learning*), entre tantas outras, é possível visualizar a importância de uma proposta pedagógica centrada no estudante, estimulando assim o trabalho com seus pares, com a proposta de torná-lo sujeito participativo na construção do seu próprio conhecimento, por meio da mediação do professor. Dentro desse contexto, a gamificação é uma estratégia de jogos que aguça a criatividade do aluno e o estimula a ser um sujeito ativo no processo de ensino e de aprendizagem. A gamificação engloba diversos elementos, entre os quais podemos citar: objetivos a serem atingidos, desafios, missões, regras, recompensas, prêmios, medalhas e outros elementos presentes nos jogos. Estudantes muitas vezes tidos como desmotivados, com o uso das ferramentas de gamificação existentes em plataformas, seja como softwares ou aplicativos, contribuem em muito para estimular a participação e o desejo pela busca de novos aprendizados. Há atualmente uma variedade de ferramentas de gamificação disponíveis na internet, tais como, *Kahoot*, *Quizzis*, *Quizalize*, *Quislet*, entre outros, cabendo ao professor portanto o papel de atualizar-se e efetivamente fazer uso das mesmas em suas aulas, sejam elas presenciais ou virtuais. Em uma das aulas da disciplina mencionada, foi feito uso da ferramenta de gamificação *Kahoot*, onde ficou clara a percepção para os estudantes quanto a importância do uso dessa ferramenta tecnológica para a construção do conhecimento, pois os jogos conseguem estimular as habilidades cognitivas, o lúdico e as emoções dos alunos. Constatamos que ao mesmo tempo que o aluno joga, ele adquire conhecimentos significativos para o seu processo de crescimento intelectual. Diante disso, é essencial utilizarmos essas metodologias e recursos, lembrando da importância que tais aplicações práticas estejam sempre alinhadas aos objetivos educacionais que o professor visa atingir. Os resultados obtidos evidenciam que a gamificação, por fazer parte do contexto dos estudantes, é ferramenta que pode ser utilizada no processo de ensino e

¹ Unoeste

² Unoeste

³ Unoeste

⁴ Unoeste

⁵ Unoeste

de aprendizagem. Os resultados verificados explicitam que dentre tantas metodologias e ferramentas, o uso da gamificação, coloca o aluno como o agente mais importante no processo, tornando seu aprendizado atraente e relevante.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Tecnologias. Metodologias Ativas. Gamificação.