

METODOLOGIAS ATIVAS: A GAMIFICAÇÃO COMO AUXÍLIO PARA A FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS

LICENCIATURAS

AUTORES
Lívia Bertrameli Casali
Maria Eduarda Mota Pereira
ORIENTADOR(a)
Márcia Mendes da Fonseca



INTRODUÇÃO

Este estudo tem como objetivo abordar o tema “metodologias ativas” com destaque para seu potencial de aplicação no âmbito escolar como forma de favorecer a fixação de conteúdos trabalhados em sala de aula. No desenvolvimento prático deste trabalho, foi aplicada a técnica de gamificação, integrando elementos de jogos ao processo pedagógico.

A proposta foi implemenentada durante uma aula regida pelas acadêmicas do curso de Letras no período de cumprimento ao PIBID (Progama Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) com estudantes do sétimo ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Jardim Consolata, e concentrou sua aplicação de conteúdos na disciplina de Língua Portuguesa. A escolha pela gamificação teve, como finalidade, estimular o interesse dos estudantes, promover a participação ativa e proporcionar uma aprendizagem mais significativa.

DESENVOLVIMENTO

As metodologias ativas têm um papel importante na educação contemporânea pois, como traz Paulo Freire, “nada ou quase nada existe em nossa educação, que desenvolva no nosso estudante gosto da pesquisa, da constatação, da revisão dos ‘achados’ [...]” (1967), e é a partir deste “quase” que surgem as metodologias ativas, à medida que unem a aprendizagem e a tecnologia e renunciam à ideia tradicional, transformando o Ensino em um instante prático, dinâmico e atrativo.

Com o auxílio da gamificação, os educadores deixam de atuar como “transmissores” de conteúdo e se tornam mediadores, contribuindo com a criação de cenários e facilitando o processo de aprendizagem do aluno. Deste modo, a sala de aula transforma-se em um lócus de aprendizagem ativa e o educando passa a ser um pensador crítico que atua ativamente na prática. (BERGMANN;SAMS, 2017).



Fonte: Foto de aluno interagindo com o material disponibilizado na escola campo.



Fonte: Acadêmicas do curso Letras Português/Inglês aplicando a metodologia de gamificação.

A partir deste pressuposto, analisamos os resultados e os benefícios desta estratégia quando aplicada em sala de aula. Iniciamos a atividade com a turma do sétimo ano do Ensino Fundamental no Colégio Estadual Jardim Consolata com a apresentação dos jogos e uma breve explicação das regras, leitura de instruções e dos objetivos a serem alcançados . Em seguida, a classe foi dividida em grupos e os materiais para a execução da atividade foram distribuídos.

A avaliação realizada durante a execução da tarefa proposta mostrou-se satisfatória, visto que estimulou os estudantes em prol de sua evolução. Ademais, foram atribuídas premiações e incentivos como pontuações para os melhores resultados, níveis e *rakings*, que fomentaram ainda mais o engajamento dos discentes. (BERGMANN;SAMS, 2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, concluímos que as metodologias ativas se evidenciam como estratégias eficazes para tornar o processo de aprendizagem mais significativo e dinâmico. Dentre estas abordagens, a gamificação se destaca por sua capacidade de engajar os alunos e favorecer a consolidação dos conteúdos de forma lúdica e motivadora.

Ao transformar o ambiente escolar em um espaço de interação e descobertas, a gamificação contribui não apenas para o desenvolvimento cognitivo, mas também para o aperfeiçoamento de habilidades socioemocionais, como a cooperação e a autonomia. Neste sentido, o uso das metodologias ativas representa um significativo avanço em direção a uma educação mais humanizada e colaborativa.

REFERÊNCIAS

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem.** (Tradução Afonso Celso da Cunha Serra). 1ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17ª. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.