



METODOLOGIA ATIVAS: A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM METODOLÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Antonia Gisele de Moraes Silva (Discente do Curso de Licenciatura em Biologia-Universidade Regional do Cariri –

Campus Campos Sales)

Veridiana Pedrita Alves Freitas (Discente do Curso de Licenciatura em Biologia-Universidade Regional do Cariri-
Campus Campos Sales)

Agenor Leandro de Sousa Filho (Orientador -Mestre em Biblioteconomia-Universidade Regional do Cariri -E-mail: agenor.leandro@urca.br)

RESUMO

O contexto educacional contemporâneo, requer do professor de Ciências uma abordagem metodológica inovadora, que seja capaz de atender as dificuldades do processo ensino-aprendizagem e que possibilite que seus alunos tenham acesso a uma aprendizagem significativa dos conteúdos de ciências repassados em sala de aula, ou seja, é preciso uma adoção de metodologias por parte do professor que resulte em algo que vá além da mera memorização de informações. Nessa perspectiva, faz-se necessária a promoção de um conjunto de ações que resultem em uma educação onde o aluno seja um agente ativo em seu processo de aprendizagem, e que esses conteúdos tenham resultado significado para ele, neste sentido, a adoção de ações que incorporem o uso de Metodologias Ativas de Aprendizagem (MAA) visto que elas são mais vantajosas quando comparadas com o método tradicional de ensino, principalmente em cenários fortemente marcados pelo uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), assim acredita-se que o uso de metodologias como a gamificação em sala de aula possam caracterizar-se como uma abordagem metodológica que pode aproximar o professor e estudante, visto que ela o auxilia na construção e desenvolvimento de habilidades como: autonomia, autoaprendizagem, pensamento crítico e cidadania, através da resolução de participação das atividades que lhes são apresentadas em sala de aula. Frente a isto questiona-se: Quais empecilhos levam o professor de Ciências a não utilizar a gamificação em sala de aula? A metodologia utilizada para a resolução deste questionamento foi uma pesquisa de cunho bibliográfico, cuja base de dados utilizados para a busca de informações foi a plataforma Google Acadêmico, como forma de atender o objetivo geral: Mostrar as contribuições da gamificação como abordagem metodológica no ensino de Ciências. E como objetivo específico: Conhecer os desafios para a utilização de games eletrônicos nas aulas de Ciências. Os dados permitiram constatar que apesar dos desafios relacionados à implementação dessas ferramentas em sala de aula, o uso da gamificação nas aulas de ciências é algo que trás benefícios para o processo de ensino e aprendizagem da disciplina para o estudante. Contudo, esse tipo de metodologia requer do professor um bom planejamento das atividades a serem realizadas em sala de aula, pois quando bem empregadas, essas ferramentas proporcionam um aumento de engajamento dos alunos na resolução das atividades que lhes são propostas, além de facilitar a assimilação e compreensão de conceitos. O que permite um enriquecimento das práticas pedagógicas dos professores de ciências em sala de aula, e, por conseguinte, uma aprendizagem significativa do estudante.

Palavras-chave: Metodologias ativas de aprendizagem; Ensino de Ciências; Gamificação.