

#37 - METODOLOGIAS ATIVAS: ENSINO E APRENDIZAGEM COM TECNOLOGIAS DIGITAIS

Marcos Lemos Afonso – UFG, marcoslemos@ufg.br

Eixo 2 - Inteligência Artificial e Metodologias Ativas com Tecnologias Digitais na Educação Superior
Metodologia; Digital; Educação; Aprendizagem; Gamificação.

Introdução: A utilização de tecnologias digitais na educação está cada dia mais comum, fato que para alguns é considerada uma ação opressora, mas para outros gera liberdade de escolha. Vygotsky (1896 – 1934) cunhou o termo “zona proximal” para quantificar a distância que o aprendiz está do aprendizado, fato que a escolha do método poderá acelerar a aprendizagem, além de tornar a ação mais prazerosa para docentes e discentes.

Objetivos: Analisar o uso das Metodologias Ativas atreladas as Tecnologias Digitais em disciplinas curriculares da graduação presencial no semestre 2025-1.

Metodologia: A metodologia de ensino é uma escolha docente, neste caso a opção foi pela Aprendizagem Baseada em Projeto (com Gamificação) na prototipagem de um Jogo de Tabuleiro – em 4 disciplinas da graduação presencial. As tarefas foram postadas semanalmente no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), sendo que todas foram entregues no formato digital, assim foi possível – aos discentes – sua realização em qualquer horário, inclusive com a Inteligência Artificial (IA).

Resultados: As respostas entregues (pelos discentes) nas tarefas postadas (pelo docente) demonstram que foram utilizados recursos de IA, mas as avaliações (cega pelos pares discentes) conferiu ineditismo nas melhorias incorporadas ao projeto (Jogo de Tabuleiro), cujo tema estava diretamente associado a ementa da disciplina. Independentemente da classificação da disciplina na grade curricular, obrigatória, optativa ou livre, os projetos foram realizados por todos – sem impedimentos.

Discentes matriculados na mesma disciplina, oriundos de diferentes cursos de graduação, alcançaram os resultados desejados pelo docente, sem pré-requisito.

Conclusão: O ensino e aprendizagem foram otimizados com a adoção da Gamificação pelo docente, dado que a distância da zona proximal foi menor para os discentes. A utilização da Gamificação atrelada as tecnologias digitais possibilitou superar os transtornos e dificuldades na aprendizagem discente, mas também facilitou o trabalho docente, dado que os jogos possuem maior atratividade, independente do tema a ser gamificado, pois são retirados da ementa.

Referências Bibliográficas:

AFONSO, Marcos Lemos. Transtornos e dificuldades na aprendizagem: PEI e DUA como instrumentos de educação inclusiva. Formiga: Uniatual Editora, 2025.

_____. Design thinking com gamificação: metodologias ativas na educação. Belém: RFD, 2023.

_____. et al. Logística: atividade primária na cadeia de valor da EaD. Belém: RFD, 2023.

ALVES, Rubem. A escola com que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir. Campinas: Papirus, 2001.

DEMO, Pedro. Complexidade e aprendizagem: a dinâmica não linear do conhecimento. São Paulo: Atlas, 2002.

LA TAILLE, Yves et alii. Piaget, Vygostky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.