

GAMIFICANDO O SABER: PLATAFORMA PLICKERS NO ENSINO DE HISTÓRIA ODS 04

Vitória Nascimento Lorena Ferraz (E.E. Dr. Antônio Moura Abud)
Isabelly Moreira Kiyoo (E.E. Dr. Antônio Moura Abud)
Isabelli Cristina Galvão Da Silva (E.E. Dr. Antônio Moura Abud)
Stefan Sousa Campos

A tecnologia está transformando a educação e está inserida em diversas instituições, dessa forma, novas ferramentas e plataformas digitais são integradas ao ambiente escolar, reinventando métodos já conhecidos. A gamificação é um exemplo dessa evolução, já que consiste em uma metodologia que usa a dinâmica dos jogos para tornar o aprendizado de diferentes conteúdos mais interativo e cativante. O objetivo do trabalho é discorrer sobre o aumento do engajamento e da motivação dos alunos, pois esse formato de atividades torna o processo de aprender algo mais dinâmico, divertido e, conseqüentemente, mais significativo. Para realizar uma revisão de conteúdos do componente curricular de Geografia, os alunos da Escola Estadual Dr. Antônio Moura Abud, em Taubaté (São Paulo), dentro do Programa de Ensino Integral (PEI), participaram da metodologia ativa com o professor na aplicação de um jogo na plataforma *Plickers*; na atividade os alunos recebem cartões numerados, previamente registrados na plataforma, contendo um *QR Code* e cada lado do cartão corresponde a uma alternativa, da letra A até a D; o professor elabora as questões com as alternativas e com um dispositivo que contenha câmera faz a captura das escolhas dos estudantes; a plataforma permite imagens, vídeos e *Gifs* na elaboração das questões e possui recursos limitados que são gratuitos, enquanto a versão paga contem mais recursos. Com a atividade gamificada, os estudantes mantiveram-se atentos e participativos, buscando em seu material de estudos os conteúdos trabalhados afim de responder. A construção de um conhecimento mais dinâmico e participativo, que se distancia dos métodos tradicionais, explica por que os estudantes apresentam mais facilidade de aprendizado quando estimulados por metodologias ativas.

Palavras-chave: Ensino; História; Metodologias Ativas; Protagonismo Juvenil; Escola Pública;