

RESUMO SIMPLES - ENSINO DE CIÊNCIAS

O USO DE GAMES COMO METODOLOGIA DE APRENDIZAGEM DURANTE O ENSINO REMOTO

Thiago Cosin (cosin.tc@gmail.com)

Thais Cristina Rodrigues Tezani (thais.tezani@unesp.br)

INTRODUÇÃO: Com o início da pandemia de Covid-19 a educação em pouco tempo precisou ser reformulada. Foi uma mudança que nós educadores não estávamos esperando. Em 2020 estava atuando como educador na rede estadual de ensino do estado São Paulo e com a suspensão das aulas em março, veio a falta de informação de como a educação enfrentaria esse período. Com o retorno em sistema remoto no final de abril como educador tive algumas dificuldades, principalmente por que meus alunos eram da rede pública. Lembro que a minha primeira atividade foi bem simples e o aluno tinha que responder apenas duas questões no caderno. Após finalizar a atividade ele deveria me encaminhar uma foto pelo aplicativo WhatsApp. Percebi que obtive pouco retorno dos alunos. Então tive que pensar em utilizar outras estratégias.

OBJETIVO: A importância do uso de games na educação básica.

RELATO DE EXPERIÊNCIA: A primeira estratégia que veio a minha mente foi a utilização do formulário online, pois, só bastava que os alunos abrissem o link e respondessem a atividade solicitada que a resposta chegaria online no meu e-

mail. Com a utilização dessa nova ferramenta tive um retorno dos alunos de no mínimo 70%, mas ainda não era o suficiente. Diante disso comecei a pensar em outras formas para conseguir chegar até os alunos, pois muito a maioria dos alunos tinham a sensação de estarem de férias, mesmo com o ensino remoto acontecendo. Um dia me veio à ideia de desenvolver games com o tema da disciplina de Ciências, pois além da minha formação em licenciatura em biologia, tenho formação na área de tecnologia. Acabei aproveitando a minha segunda formação e fui desenvolvendo games referentes ao tema da aula e da disciplina de Ciências. Os games criados foram disponibilizados aos alunos por meio do aplicativo WhatsApp e no Google Drive da escola onde atuava em 2020. DISCUSSÃO: Com a metodologia de aprendizagem baseada em games, pude observar que o retorno dos meus alunos durante o ensino remoto no ano de 2020, passou de 70% para 100%, devido ao uso de games. Sabemos que o uso dessa metodologia, pode aumentar o interesse dos alunos. Os games visam tornar o aprendizado mais interessante, pois, não utiliza as mesmas metodologias do ensino tradicional. CONCLUSÃO: O uso de games em qualquer disciplina é uma metodologia promissora, principalmente para o ensino de ciências. O uso de games vem contribuir para o aprimoramento do conhecimento que os estudantes já possuem. Os games despertam a curiosidade, levando a elementos que levam a participação e engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado. Portanto, os games foi fundamental nos fechamentos das notas dos meus alunos em 2020.