



## O JOGO COMO ESTRATÉGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM

**BANDEIRA, Leonardo dos Santos**

Especialista em Docência do Ensino Superior (UCAM)

Mestrando em Ciências Contábeis (UNISINOS)

Universidade do Vale do Rio dos Sinos | [leosbandeira@gmail.com](mailto:leosbandeira@gmail.com)

### RESUMO

Introdução: Atualmente, os maiores desafios do educador de ensino superior é fazer com que o acadêmico tenha, efetivamente, uma participação nas discussões em sala de aula e a busca por metodologias inovadoras que permitam um fazer docente que transcendia os limites técnicos e tradicionais do processo de ensinar-aprender-avaliar (Debald, 2003; Gemignani, 2012). As metodologias ativas de aprendizagem, concepção educativa que permite a construção de conhecimento por meio da ação-reflexão-ação e do protagonismo ativo do aluno, emerge como um método que subsidia o fazer docente inserindo no contexto acadêmico o desenvolvimento de habilidade e competências baseadas na aprendizagem significativa (Freire, 2006; Gemignani, 2012; Moran, 2018). Uma estratégia ativa comumente utilizada é a inserção de jogos no ambiente de ensino, tendo em vista que os games desenvolvem habilidades como comunicação, interação, colaboração e resolução de problemas (Mattar, 2011) e que combinar metodologias ativas com tecnologias digitais móveis é estratégico para a inovação pedagógica (Moran, 2018, p.11). Objetivo: Descrever e avaliar o uso de jogos no ensino superior como estratégia ativa de aprendizagem. Método: Para atingir ao objetivo, o jogo Kahoot! foi aplicado durante o semestre de 2019.2 na disciplina de Gestão Financeira e Orçamentária dos cursos de Administração, Ciências Contábeis, Engenharia Elétrica e Engenharia de Produção de um Centro Universitário do estado do Tocantins. O Kahoot! é uma plataforma de avaliação que permite a criação de quizzes com questões de múltiplas escolhas como método de investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula. O jogo foi aplicado nas semanas de revisão de avaliações ao final das duas etapas avaliativas do semestre contendo, cada aplicação, dez questões objetivas que revisou o conhecimento construído até aquele momento. A partir da observação e desempenho dos alunos, procedeu-se à análise de conteúdo que possibilitou os resultados que seguem. Resultados: Com a aplicação do jogo ratificou-se a dinamização das aulas, a interatividade dos envolvidos, maior produtividade e melhores desempenhos, visto que os alunos possuem mais facilidade de assimilação e compreensão dos conteúdos ministrados e avaliados no âmbito dessa metodologia do que em relação ao modelo tradicional. Apontam-se como principais resultados uma aprendizagem significativa, oposta à aprendizagem por recepção mecânica do modelo tradicional, desenvolvendo um aluno proativo, criativo, perceptivo, além da dinamicidade das aulas e maior participação dos alunos, refletindo diretamente no desempenho acadêmico e no fortalecimento das relações interpessoais dos sujeitos do processo ensino-aprendizagem.

Considerações finais: Permitir ao aluno a autoconstrução do conhecimento e possibilitar sua autonomia no âmbito do processo de ensino e aprendizagem é fator fundamental na aplicação das metodologias ativas e na inovação da educação superior. Os desafios a serem enfrentados e superados com vista à busca da eficácia desse processo ainda são constantes diante dos paradigmas arraigados à educação tradicional e que precisam ser rompidos, porém os resultados notórios e significativos favorecem a persistência por um ensino autônomo, reflexivo e capaz de formar cidadãos aptos a intervirem no meio que estão inseridos.

**Palavras-chave:** Jogos. Metodologias ativas. Ensino superior.