

METODOLOGIA ATIVA: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NAS AULAS DE SOCIOLOGIA

Antonio Jeferson Lima Magalhaes, Danyelle Nilin Goncalves

Esta pesquisa ainda em andamento, emerge a partir da interrogação acerca daquilo que consideramos gamificação(SILVA,2020) e se a mesma é uma metodologia apropriada ao ensino de sociologia que desperte nos discentes o protagonismo que emerge de sua participação nas aulas. Essas possibilidades são potencializadas pelas metodologias ativas de ensino, que possibilitam um diálogo do aluno com o saber, partindo de práticas de ensino que aproxime o conteúdo do cotidiano do aluno (BERBEL,2011) e que dão contornos a aprendizagem significativa (AUSUBEL,1978) que buscamos compreender aqui. Objetivamos aprofundar a Gamificação como metodologia ativa e adequar essa técnica ao ensino de sociologia-mapeando seus limites e potencialidades- desenvolvidos nas relações de ensino aprendizagem tecidas nas aulas de sociologia de uma escola no interior do Ceará. Para atingirmos os objetivos traçados, a pesquisa qualitativa e quantitativa foram inicialmente utilizadas para caracterizar o campo, em seguida a pesquisa-ação é utilizada nesta investigação, apoiando-se nas técnicas para produzir conhecimento através da autorreflexão e consequente transformação acerca práticas docentes que culminarão em um material estruturado para professores de sociologia. Ademais, como resultados iniciais deste processo de pesquisa, observa-se que a aceitação dos alunos no que tange as aulas em que são empregadas as metodologias ativas é bem maior que as convencionais e que o uso da gamificação desperta nas turmas a participação e consequentemente o debate dos temas que são propostos pelas gamificações. Vale ressaltar, que o rendimento dos alunos e sua capacidade de argumentação aumenta significativamente. As relações de aprendizagem tecidas neste contexto, nos levam a entendê-las como experiências que proporcionam a legitimação do objetivo do ensino de sociologia, confirmado pelo estranhamento e desnaturalização propiciados pelas gamificações.

Palavras-chave: METODOLOGIAS ATIVAS. SOCIOLOGIA. GAMIFICAÇÃO. PROTAGONISMO.