

# DISCIPLINA DE TEORIAS DA COMUNICAÇÃO II E O MODO REMOTO

Gabriel Ericson da Silva Paiva, Helena Martins do Rego Barreto

Com o surgimento da pandemia do COVID-19 no Brasil, os ambientes de aprendizagem presenciais tiveram modificações e adaptações para o novo contexto que estava surgindo, tornando-se digitais. Pela situação remota adotada pelas instituições de ensino, o processo de aprendizagem e construção de conhecimento passou a ser um novo desafio para os docentes e discentes, tendo em vista a mediação tecnológica e as dificuldades enfrentadas neste período. Com as aulas sendo mediadas por tecnologias digitais, a utilização de metodologias ativas de aprendizagem se apresenta como forma de estimular os discentes no despertar de engajamento no cotidiano. A fim de pensar sobre o processo de ensino e aprendizagem em um contexto de isolamento e restrições sociais, o trabalho reflete sobre o uso de jogos na disciplina de Teorias da Comunicação II, do curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará (UFC). Para tanto, optamos por uma metodologia quantitativa, utilizando a técnica de questionário survey com os docentes da disciplina no semestre 2021.1. Pretende-se, com isso, suscitar a reflexão sobre os impactos da implementação de metodologias ativas para desenvolvimento e participação dos alunos, como plataformas lúdicas que utilizam de técnicas e características de jogos para engajamento no contexto ensino-aprendizagem, a partir da experiência dos discentes.

Palavras-chave: Ensino Remoto. Metodologia Ativa. Gamificação.