

METODOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: A RELEVÂNCIA DO JOGO E A INFLUÊNCIA DA EMPÁTIA NO CONTEXTO DE ATIVIDADES ACADÊMICAS REMOTAS

Jhersyka Viana de Andrade, Raquel Crosara Maia Leite

O trabalho tem como objetivo dialogar sobre o impacto de uma cultura empática e positiva em sala de aula no desenvolvimento cognitivo de estudantes e a relevância do jogo como estratégia pedagógica no processo de aprendizagem em contexto de ensino remoto estabelecido pela pandemia do COVID-19. Como metodologia utilizamos a observação participante durante a monitoria da turma de Ensino de Ciências 2021.1 do Curso de Pedagogia. Por acreditar que a interação empática favorece a aquisição do conteúdo de maneira progressiva e que a utilização de jogos viabiliza um maior envolvimento no ensino, além de facilitar a atribuição de significados à aprendizagem, desenvolvemos um jogo que promove a revisão do conteúdo. O jogo “Ensino de Ciências é show!” foi elaborado e executado por meio do Wordwall, recurso digital online que possibilita a criação de atividades interativas que são reproduzidas em qualquer dispositivo habilitado para web. Percebemos a importância e a necessidade de reflexão e planejamento para as problemáticas que se fazem presentes nas salas de aula. Observamos que a metodologia utilizada pela professora, adotando estratégias de diálogo, partilha e o jogo como avaliação parcial, mostrou-se muito eficaz por estimular a interação entre os alunos e proporcionar conversas que ajudam no processo de ensino-aprendizagem. Entendemos a importância de colaborar para a permanência de estudantes e incentivar a educação pública de qualidade no país, principalmente na atual conjuntura política. Percebemos também que a divulgação de estratégias que visam um melhor desempenho do trabalho pedagógico permite uma autoavaliação aos profissionais que estão se preparando para a docência. Por fim, destacamos que a atividade do jogo virtual baseado nos conteúdos e debates realizados em sala de aula é uma excelente alternativa para evitar situações como a falta de envolvimento de estudante, e que pode ser facilmente adaptada levando em consideração as especificidades de cada turma.

Palavras-chave: JOGO. ENSINO DE CIÊNCIAS. REMOTO.