

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

Thiago Cosin
Mestrando em Educação – Unesp Bauru
cosin.tc@gmail.com

INTRODUÇÃO: Com o início da pandemia de Covid-19, a educação precisou ser reformulada em pouco tempo. Foi uma mudança que nós, educadores, não estávamos esperando. Em 2020, eu estava atuando como educador na rede estadual de ensino do estado de São Paulo e, com a suspensão das aulas em março, surgiu a falta de informação sobre como a educação enfrentaria esse período. Com o retorno em sistema remoto, no final de abril, enfrentei algumas dificuldades, principalmente porque meus alunos eram da rede pública. Lembro que a minha primeira atividade foi bem simples: o aluno precisava 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 precisei pensar em outras estratégias. **OBJETIVO:** A importância do uso de games na Educação Básica. **RELATO DE EXPERIÊNCIA:** A primeira estratégia que veio à minha mente foi a utilização de formulários online, pois bastava que os alunos abrissem o link e respondessem à atividade solicitada, e as respostas chegariam automaticamente ao meu e-mail. Com essa nova ferramenta, tive um retorno de, no mínimo, 70% dos alunos, mas ainda não era o suficiente. Diante disso, comecei a pensar em outras formas de conseguir chegar até eles, pois a maioria dos alunos tinha a sensação de estar de férias, mesmo com o ensino remoto em andamento. Um dia, me veio a ideia de desenvolver games com os temas da disciplina de Ciências, pois, além da minha formação em Licenciatura em Biologia, tenho formação na área de Tecnologia. Aproveitei essa segunda formação e fui desenvolvendo games referentes aos temas das aulas de Ciências. Os jogos criados foram disponibilizados aos alunos por meio do aplicativo *WhatsApp* e no *Google Drive* da escola onde eu atuava em 2020. **DISCUSSÃO:** Com a metodologia de aprendizagem baseada em games, pude observar que o retorno dos meus alunos durante o ensino remoto, em 2020, passou de 70% para 100%, devido ao uso dos jogos. Sabemos que o uso dessa metodologia pode aumentar o interesse dos alunos. Os games tornam o aprendizado mais interessante, pois não utilizam as mesmas estratégias do ensino tradicional. **CONCLUSÃO:** O uso de games em qualquer disciplina é uma metodologia promissora, especialmente para o ensino de Ciências. Essa abordagem contribui para o aprimoramento do conhecimento que os estudantes já possuem. Os jogos despertam a curiosidade, incentivam a participação e o engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado. Portanto, os games foram fundamentais no fechamento das notas dos meus alunos em 2020.

Palavras-Chave: Game, Ciências, Ensino.