



METODOLOGIAS IMERSIVAS COMO PROPULSORAS DO APRENDIZADO ONLINE

MARIANA LIMA DE SOUSA; JOSÉ AIRTON ROLIM NETO

INTRODUÇÃO: Devido a pandemia do COVID-19, as aulas presenciais foram substituídas pela sala de aula virtual. Entretanto devido a situação atípica do uso de plataformas online, notou-se que estas não possuíam a mesma nem participação ativa dos alunos, sendo utilizadas então, metodologias novas como forma de instigar os estudantes. **OBJETIVOS:** Analisar sobre como as metodologias imersivas tem um fator propulsor na participação ativa dos estudantes nas plataformas digitais e a importância disso no aprendizado. **METODOLOGIA:** A pesquisa tem a finalidade básica e puramente descritiva (FONTELLES et al, 2009), é uma pesquisa qualitativa (CRESWELL, 2010; MONTEIRO, 2009) sendo feito por meio de uma revisão bibliográfica (GIL, 1924; LIMA & MIOTO, 2007). **RESULTADOS:** A sociedade hodierna é marcada pela presença massiva da tecnologia, dentre essas os jogos digitais, que se mostram presentes na vida de muitos indivíduos (SENA et al. 2016). As escolas por sua vez não acompanharam esses avanços e ainda reproduzem um modelo do século XIX (Buckingham, 2010, p.44). Como forma de dinamizar o estudo, do ensino básico ao profissional, os jogos digitais tem se mostrado como uma ferramenta promissora. Utilizado como uma ferramenta pedagógica, planejada e orientada pelo professor, os jogos podem tornar o ensino mais atrativo e dinâmico. Claro que os jogos não podem ser vistos como uma panaceia para todos os problemas educacionais, contudo, já contribuem de maneira significativa, sendo possível através deles estimular a reflexão crítica, o trabalho em equipe, a resolução de problemas, entre outras habilidades. Dessa forma, é possível haver uma maior aproximação da escola com essa sociedade altamente imersa em tecnologia aproximando a escola de um de seus papéis principais, que segundo Dewey (1979) é preparar jovens para a sociedade atual, que parece tão perdido com o uso de métodos arraigados. **CONCLUSÃO:** A pesquisa buscou evidenciar como as metodologias imersivas são importantes aliados para o aprendizado nas plataformas digitais visando a instigação dos estudantes de forma que participem ativamente aumentando o desempenho individual e coletivo.

Palavras-chave: Novas metodologias, Participação ativa, Desempenho estudantil, Gameificação do ensino, Tecnologias.