



GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: IMPACTO NO ENGAJAMENTO E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

SHIRLEIA LAGO SANTOS; ERISMAGNO MARINHO DA SILVA; MARCOS AURÉLIO DA
SILVA MOTA JÚNIOR; NERIVALDO RIBEIRO; RAIMUNDO DIAS DA SILVA

Introdução: Desde os seus primórdios, a educação a distância passou por uma significativa evolução, de um ensino via correspondência, algo totalmente diferente da modalidade que conhecemos, para uma educação a distância digital. Acompanhando o advento das tecnologias, em especial a internet, o ensino a distância passou por reformulações, onde a sala, os materiais e os professores passaram a ser acessíveis através de ambientes virtuais de aprendizagem por meio de plataformas digitais como o Moodle. Contudo, engajar os alunos e promover uma aprendizagem significativa ainda é um desafio. Deste modo, a aplicação de metodologias ativas nesta modalidade se faz necessária, colocando o aluno no centro do aprendizado. **Objetivo:** Analisar como a gamificação, como metodologia ativa na educação a distância, impacta na construção do conhecimento e no engajamento dos alunos. **Relato de Caso/Experiência:** No segundo semestre de 2023, participando do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, pelo Instituto Federal de Roraima, foi adotada em uma turma do 9º ano da Educação para Jovens e Adultos da Escola Estadual Vereador Francisco Pereira Lima a gamificação como estratégia de ensino de matemática. Para isso, foi utilizada a plataforma *Wordwall*, onde foram adaptados os modelos dos jogos para o conteúdo desenvolvido (notação científica). Os alunos tiveram a oportunidade de jogarem várias versões de jogos como *quiz*, *caça-palavras*, *flashcards*, entre outros, com o mesmo conteúdo. Além disso, tiveram a oportunidade de produzirem suas próprias atividades. A interação e o engajamento foram diferenciais dessa atividade, visto que os alunos conseguiram aplicar o conhecimento recém-aprendido em uma atividade totalmente diferente da tradicional a que estavam acostumados. **Conclusão:** A gamificação como metodologia ativa se mostrou um diferencial na Educação para Jovens e Adultos, visto que muitos alunos possuem lacunas e dificuldades de aprendizagem. Hoje é percebido que as tecnologias podem e são necessárias para um ensino e aprendizagem de qualidade e acessível para todos. Assim, a gamificação na educação a distância não só pode facilitar a construção do conhecimento, mas também promover um ambiente de aprendizado mais engajado e dinâmico.

Palavras-chave: **MOTIVAÇÃO; INTERATIVIDADE; TECNOLOGIA**