



VIII Simpósio de Pesquisa e de Práticas Pedagógicas do UGB

INOVAÇÃO E RENOVAÇÃO ACADÊMICA

O ESTAR-EM-FLUXO NA APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS: Uma Metodologia Ativa para ser Aplicada à Turma do Curso de Engenharia Civil

Rafael Teixeira dos Santos¹
Izabeli da Silva Souza²
Yasmim Nascimento de Paula³

Resumo

Mudanças tecnológicas têm acarretado novas perspectivas no cenário educacional, que se vê carente da inserção de elementos ativos e criativos que envolvam e estimulem os educandos em direção à compreensão de conteúdos mais complexos, de forma mais direcionada, sendo assim, com foco fora do modelo tradicional. Utilizando como método a pesquisa bibliográfica, o presente artigo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um jogo, baseado na metodologia GBL – *Game Based Learning* (Aprendizagem Baseada em Jogos), norteado pelos princípios da metodologia ativa, elaborado no curso de pós-graduação em Gestão e Docência do Ensino Superior, a ser aplicado no curso de Engenharia Civil, explorando a problemática do entusiasmo pelo conhecimento, que nos levou à associação ao conceito de fluxo, suscitando que são em momentos de vivência e atenção plena onde se dá a aprendizagem efetiva.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos. Inovação. Metodologias Ativas.

¹ Mestre em Educação, contextos Contemporâneos e Demandas POPU pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, UFRRJ e docente do UGB/FERP.

² Bacharel em Sistemas de Informação pelo UniFOA.

³ Discente do Curso de Pós-graduação em Pós-Graduação Lato Sensu em Gestão e Docência do Ensino Superior UGB/FERP.