

## TRABALHANDO COM JOGOS COMO FERRAMENTA DE METODOLOGIAS ATIVAS: uma ação de extensão do Programa Aproxime-se em polos de educação a distância em Minas Gerais

*WORKING WITH GAMES AS A TOOL FOR ACTIVE METHODOLOGIES: an extension action of the Programa Aproxime-se in distance education centers in Minas Gerais*

Amanda de Menezes Ferreira<sup>1</sup>  
Emerson Coelho Luiz de Almeida<sup>2</sup>  
Lais Cerqueira Guerra<sup>3</sup>  
Márcia Marília Teixeira Alves de Souza Duarte<sup>4</sup>  
Ramiro Barboza de Oliveira<sup>5</sup>



### RESUMO

O Aproxime-se é um programa de extensão do Centro de Apoio à Educação a Distância (CAED) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) que proporciona, desde 2013, atividades educativas que contribuem para que cada polo mineiro de educação a distância parceiro da UFMG torne-se um espaço ativo de encontros entre saberes acadêmicos e locais. O objetivo deste trabalho é apresentar as ações de extensão universitária realizadas presencialmente pelo Aproxime-se nas cidades-polo da Universidade Aberta do Brasil (UAB) de Sabará/MG e de Jaboticatubas/MG em 2022. O tema escolhido foi "Reflexões sobre Metodologias Ativas na Educação Básica: Gamificação em Sala de Aula". A partir dos estudos e das leituras de artigos científicos e da bibliografia sugeridos pela coordenação do programa, realizou-se um evento em cada município citado, nos quais, por meio de uma roda de conversa e de oficinas, esses conteúdos foram divulgados e debatidos com a comunidade dos polos, constituída, principalmente, por professoras da Educação Básica. Os eventos foram um momento de interação entre a comunidade local e a universidade, nos quais a equipe envolvida e os participantes do encontro perceberam que o conteúdo discutido oportunizou uma melhor compreensão sobre as Metodologias Ativas, estimulando a comunidade a ter contato com práticas não tradicionais de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Extensão, Metodologias ativas, Gamificação.

### ABSTRACT

Aproxime-se is an extension program of the Centro de Apoio à Educação a Distância (CAED) of the Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) which, since 2013, provides educational activities that contribute to each UFMG partner distance education center in Minas Gerais become an active space for encounters between academic and local knowledge. The objective of this work is to present the university extension actions carried out by Aproxime-se in the hub cities of the Universidade Aberta do Brasil (UAB) of Sabará/MG and Jaboticatubas/MG in 2022. The theme chosen was "Reflections on Active Methodologies in Basic Education: Gamification in the Classroom". Based on studies and readings of scientific

<sup>1</sup> Bolsista de Extensão do Centro de Apoio à Educação a Distância da Universidade Federal de Minas Gerais Belo Horizonte, MG, Brasil; Graduanda em Direito; [amandamenezes2001@gmail.com](mailto:amandamenezes2001@gmail.com); <https://orcid.org/0009-0008-0070-1583>

<sup>2</sup> Bolsista de Extensão do Centro de Apoio à Educação a Distância da Universidade Federal de Minas Gerais; Belo Horizonte, MG, Brasil; Graduando em Medicina; [emer1943@gmail.com](mailto:emer1943@gmail.com); <https://orcid.org/0000-0001-5143-0295>

<sup>3</sup> Bolsista de Extensão do Centro de Apoio à Educação a Distância da Universidade Federal de Minas Gerais; Belo Horizonte, MG, Brasil; Graduanda em Filosofia; [lais.guerra.bh@gmail.com](mailto:lais.guerra.bh@gmail.com); <https://orcid.org/0000-0001-6721-4933>

<sup>4</sup> Assessora Pedagógica do Centro de Apoio à Educação a Distância da Universidade Federal de Minas Gerais; Belo Horizonte, MG, Brasil; Doutoranda em Educação; [marciamarilia@ufmg.br](mailto:marciamarilia@ufmg.br); <https://orcid.org/0000-0002-5561-8428>

<sup>5</sup> Assessor Pedagógico do Centro de Apoio à Educação a Distância da Universidade Federal de Minas Gerais; Belo Horizonte, MG, Brasil; Doutor em Direito Público; [ramirocaed@ufmg.br](mailto:ramirocaed@ufmg.br); <https://orcid.org/0009-0004-6823-9736>

articles and bibliography suggested by the program's coordination, an event was held in each city, through a round table discussion and workshops, these contents were disseminated and were discussed with the school community, consisting mainly by Basic Education teachers. The events were a moment of interaction between the local community and the university, in which the team involved and the participants of the event realized that the content discussed provided a better understanding of active methodologies, encouraging the community to have contact with non-traditional practices of teaching and learning.

**Palavras-chave:** Extension, Active methodologies, Gamification.

## Introdução

O Programa Aproxime-se, com o fomento da Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Minas Gerais (PROEX/UFMG), tem como meta realçar a presença da UFMG nos polos da educação a distância das cidades mineiras do interior do estado. As ações do programa contribuem para que as comunidades participantes atuem e estejam mais próximas da Universidade, o que justifica o seu nome "Aproxime-se".

Motivados pela vontade de partilhar experiências e saberes, a equipe do Aproxime-se, constituída pela direção do Centro de Apoio à Educação a Distância (CAED) da UFMG, por quatro assessores/as pedagógicos/as e seis bolsistas de diferentes cursos de graduação da UFMG, elaborou dois eventos presenciais nos quais um dos temas abordados tratou das Metodologias Ativas e do processo de gamificação na aprendizagem. Essa temática se baseou na necessidade da comunidade local de entender e refletir sobre os benefícios da aplicação das Metodologias Ativas por meio da utilização dos jogos em sala de aula.

Apesar do fato de o planejamento das atividades ter sido realizado em um momento no qual a pandemia do coronavírus ainda estava presente, o cenário já estava mais tranquilo devido à ampla disponibilização de doses de vacinas à população. Nesse sentido, adotando as medidas sanitárias necessárias, foi possível almejar a inclusão de algumas atividades presenciais na edição do programa em 2022. Assim, além de estabelecer momentos de interação e interlocução entre a equipe do programa e os participantes acerca dessa forma ativa de ensino, também foi propiciado, junto à comunidade, um momento de aplicação prática do uso de jogos, tanto digitais quanto analógicos.

Para além da importância desses encontros para os membros da população local, que conheceram o potencial educativo dos jogos e, portanto, se sentiram mais motivados a aplicar essa nova metodologia de ensino para seus alunos da Educação Básica, os encontros foram essenciais para a formação humana dos próprios bolsistas, que, ao escutarem os participantes, tiveram contato com diversos pontos de vista acerca do tema. Além disso, possibilitou uma melhor compreensão dos desafios enfrentados pela comunidade, sobretudo com o contexto de pandemia, que trouxe diversos prejuízos para o setor de ensino, sendo os mais notáveis a falta de motivação e, conseqüentemente, a baixa interação dos estudantes.

Por isso, o presente artigo tem como objetivo não só demonstrar os impactos que esses eventos trouxeram à comunidade local dos polos em que foram realizados, mas, também relatar a experiência enriquecedora dos bolsistas de extensão, que igualmente aprenderam muito durante toda sua trajetória no programa.

## Desenvolvimento teórico e metodológico

As mudanças vivenciadas na expansão do uso social das tecnologias digitais sob a forma de diferentes aparelhos conectados à internet, utilizados em diferentes espaços, momentos e contextos, provocam a dissolução de divisas entre espaço virtual e espaço físico e criam uma zona ampla de conexões. A aproximação entre vivências virtuais e presenciais permite novos modos de expressão e pensamento, criando uma cultura digital marcada pela volatilidade, aumento do fluxo de informação e maleabilidade. Diante desse contexto, os métodos de aprendizagem naturalmente acompanham as modificações vivenciadas nessa cultura digital. Segundo Diesel *et al.* (2017, p. 273):

São incontestáveis as mudanças sociais registradas nas últimas décadas e, como tal, a escola e o modelo educacional vivem um momento de adaptação frente a essas mudanças. Assim, as pessoas e, em especial, os estudantes, não ficam mais restritos a um mesmo lugar. São agora globais, vivem conectados e imersos em uma quantidade significativa de informações que se transformam continuamente, onde grande parte delas, relaciona-se à forma de como eles estão no mundo. Esse movimento dinâmico traz à tona a discussão acerca do papel do estudante nos processos de ensino e de aprendizagem, com ênfase na sua posição mais central e menos secundária de mero espectador dos conteúdos que lhe são apresentados.

A forma tradicional de ensino se pauta na transmissão passiva de teoria para, em seguida, o aluno aplicar aquilo que lhe foi transmitido. Assim, critica-se a passividade estudantil e o conservadorismo docente em ser o único detentor do conhecimento. Paulo Freire (1987) não acreditava nas práticas educacionais que transmitissem aos sujeitos um saber já construído. Ele acreditava que o ato de educar deve contemplar o refletir e o concluir, indo de encontro à simples reprodução de ideias já prescritas. A nova pedagogia exige um novo comportamento do professor: ser um curador, um mediador, um facilitador, devendo personalizar seu ensino segundo as características do seu aluno. Bacich e Moran (2018) confirmam o que foi falado anteriormente quando indicam que:

A personalização, do ponto de vista do educador e da escola, é o movimento de ir ao encontro das necessidades e interesses dos estudantes e de ajudá-los a desenvolver todo o seu potencial, motivá-los, engajá-los em projetos significativos, na construção de conhecimentos mais profundos e no desenvolvimento de competências mais amplas. (...) O professor mediador, ao implementar o ensino personalizado, atua também como curador de caminhos para o aprendizado de cada aluno e como orientador do caminho mais apropriado às suas condições naquele momento. (Bacich & Moran, 2018, p. 42 e p. 203).

Além disso, o que se espera no atual contexto de ensino é o dinamismo e a curiosidade do estudante para uma aprendizagem efetiva. Para Bacich e Moran (2018, p. 4), "as metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor". Assim, o aluno é liberado para exercer sua autonomia dentro da sala de aula, o que o capacita para exercer sua racionalidade nos mais diversos momentos da sua vida. Berbel (2011) compreende esse engajamento ativo do aluno como essencial para sua liberdade e preparação para o exercício profissional:

O engajamento do aluno em relação a novas aprendizagens, pela compreensão, pela escolha e pelo interesse, é condição essencial para ampliar suas possibilidades de exercitar a liberdade e a autonomia na tomada de decisões em diferentes momentos do processo que vivencia, preparando-se para o exercício profissional futuro (Berbel, 2011, p. 29).

Dessa forma, deve ser estimulada no aluno a aprendizagem ativa. Para Dewey (2002), o aprendizado ocorre quando o aluno realiza algo, ou seja, ele aprende fazendo. Aprender fazendo não deve ser confundido com realizar grande número de tarefas, mas deve ser entendido como o ato de pensar no método ou na finalidade da atividade. A reflexão é a chave para a aprendizagem ativa. Isso pode ser alcançado colocando-se o pensamento do aluno em estado de mobilização, estimulando-o, por meio das atividades, a analisar, a entender e a comparar fenômenos. Kolb (1984) argumenta que o estudante passa por um processo permanente de incorporação da teoria com a prática, da ação com a análise, quando é incentivado a ser ator e observador, aplicar o raciocínio abstrato e teórico. Para pôr em prática esse conceito, algumas estratégias ativas de aprendizagem devem ser estruturadas para que os alunos sejam mais que ouvintes passivos: eles devem envolver-se em atividades. A ênfase menor deve estar na informação a ser adquirida e a maior no desenvolvimento da aprendizagem, ou seja, é preciso instigar o aluno a pesquisar, fazer analogias, comparar. Isso envolve discussão, resolução de problemas, apresentação, trabalho em grupo, discussão em grupo, ou seja, tudo aquilo que faz com que os alunos interajam uns com os outros.

É dentro desse espectro das Metodologias Ativas que se insere a aprendizagem por meio de jogos. Os jogos, segundo Huizinga (2010), precedem a sociedade humana, visto que até em animais é perceptível o ato de brincar. Para esse mesmo autor, o ato de jogar é uma atividade voluntária, ou seja, livre, a qual é permeada de tensão pela competição e prazer, ultrapassando os limites da atividade física ou biológica e possuindo um significado que vai além do material (Huizinga, 2010). Essas características podem ser muito úteis como ferramentas para a aprendizagem ativa dentro da sala de aula.

Gamificação é uma tradução do inglês "*gamification*", que significa o uso de jogos para engajar, motivar comportamentos e facilitar o aprendizado de estudantes em situações reais, fazendo com que a assimilação de conteúdos se dê da maneira mais natural possível. Os jogos possuem a capacidade de atrair a atenção do aluno e de despertar seu interesse, sendo um instrumento efetivo e personalizável para aplicação das Metodologias Ativas. "Gamification ajuda os alunos a ter motivação para estudar e, por causa do *feedback* positivo, eles são levados a tornarem-se mais interessados e estimulados para aprender", (...) "oferecendo ao aluno possibilidades de combinar motivações intrínsecas e extrínsecas", segundo Muntean (2011, p. 323). Ainda segundo Alves e Bianchin (2010, p. 284), "o jogo ajuda-o [o aluno] a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem".

A equipe do Aproxime-se, debruçada sobre esse arcabouço teórico acerca das Metodologias Ativas em sua aplicação nos jogos, buscou levar tal conhecimento para as cidades-polo da Universidade Aberta do Brasil (UAB) de Sabará/MG e de Jaboticatubas/MG.

## **Desenvolvimento prático**

Foram realizados dois eventos pelo Programa Aproxime-se sobre o tema "Metodologias Ativas", nas cidades polo de Sabará e de Jaboticatubas. Ambos contaram com uma mesa de conversas introdutória sobre o assunto, além de duas oficinas, uma sobre jogos no contexto da educação e outra sobre mapas conceituais, sendo que o enfoque deste artigo é o de relacionar a oficina realizada no evento sobre jogos com o tema das Metodologias Ativas. Para tanto, faz-se necessário relatar de forma descritiva as experiências dos eventos realizados, principalmente a oficina sobre jogos.

O evento realizado na cidade de Sabará ocorreu dia 17 de setembro de 2022, em um sábado de manhã, na biblioteca pública da cidade. A cidade de Sabará, município do estado de Minas Gerais, está localizada a 22 km de Belo Horizonte, por estrada. Sua população, segundo o último censo realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010) é de 126.269 pessoas e, em 2019, o Produto Interno Bruto (PIB) per capita foi de R\$22.428,04.

Com o objetivo de compreender melhor as demandas da população dos municípios contemplados pelo Programa Aproxime-se, foi desenvolvido e aplicado pela equipe do programa, no mês de maio de 2022, um formulário on-line, a partir do qual percebeu-se que o público-alvo do programa era composto majoritariamente por pessoas do gênero feminino que trabalham como professoras e outros empregos na área da educação conforme explicitado nas Tabelas 1 e 2.

Tabela 1 - Levantamento de temas para os eventos no polo Sabará - Programa Aproxime-se 2022 - Gênero

Gênero	Quantidade	Porcentagem (%)
Feminino	115	90,6
Masculino	12	9,4
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100</b>

Fonte: Formulário on-line próprio (2022).

Tabela 2 - Levantamento de temas para os eventos no polo Sabará - Programa Aproxime-se 2022 - Profissão entre mulheres

Profissão	Quantidade	Porcentagem (%)
Professora	81	70,5
Pedagoga	7	6,0
Outros	27	23,5
<b>Total</b>	<b>115</b>	<b>100</b>

Fonte: Formulário on-line próprio (2022).

O evento em Sabará foi dividido em dois momentos, sendo que, no primeiro foi realizada uma roda de conversa introdutória conduzida por um dos bolsistas do programa por meio da orientação e mediação de dois assessores pedagógicos do CAED. Na discussão, foi introduzido o tema "Metodologias Ativas", em que se discutiu a importância do aluno como centro do processo de ensino e aprendizagem e a mudança do papel do professor no contexto da educação básica. A oficina sobre Jogos na educação, foco do presente texto, aconteceu no segundo momento do evento. O público foi composto majoritariamente por mulheres em ambos os momentos. Grande parte delas exerce a profissão de educadora. Ao todo, foram 32 participantes. Houve um grande engajamento do público com o tema da roda de conversa, sendo interessante observar que muitos foram os relatos de experiência acerca de situações do dia a dia que se relacionavam com o tema proposto. Muitas participantes relataram dificuldades com os alunos em sala de aula, bem como apresentaram algumas soluções para lidar com os problemas cotidianos. Com base nos relatos apresentados, percebeu-se que alguns exemplos citados pelas professoras são condizentes com as Metodologias Ativas. Dessa



forma, notou-se que as educadoras já utilizavam algumas técnicas que se aproximam da abordagem, ainda que de forma não-reflexiva.

Em relação ao desenvolvimento da oficina, três bolsistas do programa introduziram o tema de jogos a partir de uma apresentação. Nela, foram discutidos o tema gamificação na educação, o processo de aprendizagem por meio de jogos digitais e analógicos, o funcionamento dos jogos e os benefícios de se aplicar tal metodologia em sala de aula. Em seguida, com a orientação de dois assessores pedagógicos, foi apresentado um exemplo de jogo on-line pela plataforma *Kahoot*, no qual os participantes precisavam acessar uma página na internet pelo celular e, então, responder perguntas relacionadas ao conteúdo discutido na apresentação introdutória. O engajamento do público foi bastante satisfatório, sendo que a grande maioria respondeu às perguntas e se envolveu com a possibilidade de vencer o jogo.

Após esse momento inicial, os participantes da oficina se dividiram em grupos, a partir do lugar onde estavam sentados, e passou-se a criação do jogo analógico "sou eu". Os materiais utilizados na criação dos jogos foram: cartolinas emborrachadas, papel sulfite A4, tesoura, grameador e canetas. O jogo consiste em adivinhar o que cada participante tem em sua testa, e pode ser usado em uma vasta gama de conteúdos apreendidos em sala de aula. Cada participante recebe um papel, o qual deve permanecer virado para baixo de forma que não seja possível sua visualização. Ele, então, coloca o papel no dispositivo que está em sua cabeça, de forma que não lhe é possível enxergar o seu papel. O objetivo é descobrir o conteúdo do papel em sua testa. Para tanto, o participante faz perguntas de sim ou não, que devem ser respondidas pelos demais jogadores, até que todos acertem o que são.

A criatividade dos participantes da oficina foi observável. Alguns escolheram o tema da matemática, colocando nos papéis números a serem adivinhados. Outras pensaram em temas das ciências, em especial da biologia, e ainda palavras da língua portuguesa. O engajamento ao final, quando já se tinha desenvolvido os jogos, não foi tão expressivo, sendo que os participantes se envolveram mais na execução em si do jogo. É interessante observar a relação do engajamento das participantes na execução dos jogos e a profissão por elas exercida. Grande parte das pessoas presentes, mulheres e professoras, se interessaram na aplicabilidade das habilidades aprendidas na oficina em sala de aula com os alunos, sendo que os problemas levantados na roda de conversa se mostraram solucionáveis na prática a partir do uso de jogos em sala de aula.

O segundo evento foi realizado em Jaboticatubas, uma cidade a 65 km de Belo Horizonte, que possui 17.134 habitantes e um PIB per capita de R\$11.070,98, apresentando Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) de 0,681. O evento em Jaboticatubas/MG se deu na escola da Lapa. Assim como ocorreu em Sabará, o evento foi realizado em dois momentos diferentes, em que primeiro se discutiu, a partir de uma palestra ministrada por um dos bolsistas do programa sob a orientação de duas assessoras pedagógicas, o tema das Metodologias Ativas. Em um segundo momento, o grupo de pessoas, composto em sua grande maioria por mulheres, se dividiu para a realização de uma das duas oficinas (Jogos ou Mapas Conceituais). A oficina de Jogos contou com a participação de 23 pessoas exclusivamente do gênero feminino e foi ministrada por dois assessores pedagógicos e três bolsistas de extensão.

Foi proposto a todos os participantes a criação de um mesmo jogo (quem sou). As pessoas se envolveram e atuaram ativamente na elaboração e aplicação do jogo. O engajamento ativo das

participantes demonstrou a capacidade dos jogos em trazer o atuante da atividade para o momento presente, de forma que o processo de ensino-aprendizagem seja potencializado. As participantes, a partir das habilidades aprendidas na oficina, puderam compreender na prática a forma com a qual os jogos prendem a atenção dos alunos, além de serem um modo ativo de se engajar com os conteúdos. Além disso, o momento trouxe uma aproximação da comunidade com a universidade, a partir do engajamento entre os participantes da oficina, os bolsistas e os assessores do Programa Aproxime-se. Esses eventos representam momentos importantes para que a população dos polos possa se engajar e participar de atividades idealizadas e desenvolvidas pela UFMG. Ao todo, o público externo atendido foi de 55 pessoas. Por meio dessas atividades, almeja-se cumprir os pilares da universidade que se baseiam no ensino, pesquisa e extensão.

## Resultados e discussão

Após a conclusão dos eventos, a equipe do Aproxime-se recebeu variados *feedbacks* dos professores presentes nas oficinas e na roda de conversa. Um dos desafios citados pelos participantes foi a dificuldade de inclusão digital do aluno. É conhecido o fato de que há uma dificuldade de acesso digital dentro da população brasileira. Uma pesquisa do Comitê Gestor da Internet do Brasil (2021) demonstrou que 81% da população tinha acesso à internet no Brasil, ou seja, cerca de 1 a cada 5 brasileiros ainda não estão conectados, aproximadamente 35,5 milhões de brasileiros. Segundo Castells (1999), existem três grandes formas de um indivíduo ser um excluído digital, sendo que a primeira e mais básica delas é não ter acesso à rede de comunicação, como a internet. Assim, a inserção das Metodologias Ativas com jogos digitais é impossibilitada devido à exclusão digital, o que torna o conhecimento sobre os jogos analógicos trabalhado nas oficinas práticas um componente muito importante no contexto pedagógico do país para os professores que desejam trabalhar com a gamificação.

Ademais, as professoras relataram dificuldade de aceitação pelos pais das novas Metodologias Ativas, os quais ainda enxergam os novos métodos com desconfiança, visto que também apresentam desconhecimento sobre essas abordagens na educação e, portanto, medo de que o educador não esteja realizando seu trabalho. Esse fato revelado pelos participantes do evento demonstra que a aplicação das Metodologias Ativas no contexto brasileiro ainda é recheada de dificuldades, o que proporcionou à equipe do Programa Aproxime-se maior contato com a realidade da educação além dos muros do embasamento teórico realizado durante a preparação dos eventos.

Apesar dessas objeções, como o objetivo do Programa é tornar-se espaço ativo de encontros entre saberes acadêmicos e locais, os eventos nas cidades de Sabará e Jaboticatubas cumpriram seus propósitos. Os participantes demonstraram, ao término do evento, que o momento foi de grande aprendizado para eles. Entre os relatos, elogiou-se o tema pouco conhecido entre eles e o formato da oficina que disponibilizou um momento de prática do conteúdo abordado. Ressaltaram que gostariam de aplicar os novos conhecimentos dentro do exercício da profissão. Esses fatos confirmam o que Nunes e Da Cruz Silva (2011) referem como objetivo do projeto de extensão: processo educativo, cultural e científico que viabiliza a universidade como espaço de transformação social pública, atendendo demandas para a sociedade que vão além dos seus muros.

## Considerações finais

A pandemia do coronavírus trouxe diversos entraves na área da educação. Dessa forma, através de pesquisas realizadas tanto no polo Jaboticatubas quanto no polo de Sabará, foi possível fazer um levantamento das principais queixas e dificuldades que a população vinha enfrentando em relação a essa área. A partir disso, a equipe do Aproxime-se conseguiu planejar eventos presenciais em ambos os lugares com o objetivo de levar propostas, sobretudo aos professores da Educação Básica, acerca das Metodologias Ativas, que é um método educativo alternativo que visa despertar o interesse do aluno nos estudos.

De acordo com todo o exposto, é possível concluir que as atividades desenvolvidas, em ambos os polos, tiveram grande receptividade por parte dos participantes do evento. O tema "Reflexões sobre Metodologias Ativas na Educação Básica: Gamificação em Sala de Aula", desenvolvido nas oficinas, despertou bastante curiosidade e interesse entre os integrantes, o que é possível de perceber por meio do enorme engajamento que tiveram durante todo o evento, desde as rodas de conversa até o momento da aplicação prática. Além disso, a partir dos *feedbacks* dos professores, observa-se a grande importância que os encontros presenciais tiveram para todos eles, que se comprometeram a levar essas propostas para as salas de aula.

Dessa forma, é incontestável o fato de que o tema discutido e as oficinas ofertadas nos eventos de ambos os polos propiciaram uma melhor compreensão acerca das Metodologias Ativas e estimularam, sobretudo os professores de educação básica, a desenvolverem práticas não-tradicionais de ensino e aprendizagem a seus alunos. Além disso, momentos como as rodas de conversa, nas quais os participantes discutiram e expuseram suas opiniões e impressões sobre assuntos relacionados ao tema, possibilitaram a aprendizagem dos próprios bolsistas, que entraram em contato com diversos relatos de experiência, cada um com sua particularidade. Por isso, o Programa Aproxime-se não é apenas um projeto de extensão da UFMG, é uma experiência de vida para todos aqueles que fazem parte de suas ações, seja como participantes dos eventos, seja como equipe do Programa.

## REFERÊNCIAS

Alves, L.; Bianchin, M. (2010) O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagógica*, 27(83), 282-287. <https://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jogo-como-recurso-de-aprendizagem>.

Bacich, L., & Moran, J. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

Berbel, N. A. N. (2012). As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, 32(1), 25-40. <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/0>.

Castells, M. (1999). *A sociedade em rede* (1st ed.). São Paulo: Paz e Terra.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). (2021). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: Pesquisa TIC Domicílios: Relatório metodológico*. São Paulo: CGI.br.



Dewey, J. (2002). *A escola e a sociedade. A criança e o currículo*. Lisboa: Relógio D' água.

Diesel, A., Santos Baldez, A. L., & Neumann Martins, S. (2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista Thema*, 14(1), 268–288. <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>.

Freire, P. (1987). *Pedagogia do oprimido* (17th ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (6th ed.). São Paulo: Perspectiva.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. (1st ed.) *Journal of Business Ethics*.

Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *International Conference on Virtual Learning ICVL*, (6), 323-329.

Nunes, A. L. d. P. F., & Da Cruz E Silva, M. B. (2011). A extensão universitária no ensino superior e a sociedade. *Mal-Estar e Sociedade*, 4(7), 119-133.

**DATA DE SUBMISSÃO: 19/04/2023**

**DATA DE ACEITE: 28/09/2023**