



CRIATIVIDADE E TECNOLOGIA APLICADA À EDUCAÇÃO: UMA NOVA PERSPECTIVA DE EDUCAÇÃO.

Congresso E-Educação: Criatividade, Inovação E Essência, 1ª edição, de 26/10/2020 a 29/10/2020
ISBN dos Anais: 978-65-86861-25-9

BORGES; José Carlos ¹

RESUMO

Em questões de anos ocorreram transformações significativas em nosso mundo, a tecnologia e a globalização avançam em um ritmo acelerado, o que é novo hoje, amanhã pode tornar-se obsoleto. Com a educação não é diferente, o professor não pode continuar lecionando da mesma forma que lecionava a anos atrás. Os alunos em sua maioria são considerados nativos digitais, apesar dos graves problemas de desigualdade social e pobreza que o Brasil enfrenta é muito comum encontrarmos adolescentes e até mesmo crianças utilizando *smartphones*. A tecnologia tem entrado no contexto dessas crianças de forma precoce, por esse motivo é dever do professor buscar gatilhos para se apropriar das tecnologias como aliadas no processo de ensinoaprendizagem. Uma prática que tem ganhado força na atualidade, é a gamificação. A utilização desse recurso pedagógico resulta em ótimos resultados em salas de aula, através dos jogos os alunos aprendem a conviverem com vitórias e derrotas, isso auxilia em uma construção emocional saudável, quando trabalhado de forma direcionada. Além disso, a gamificação disponibiliza gatilhos para trabalhar com os alunos concentração, regramento, criatividade entre outros. Um bom exemplo é a aplicação dos jogos digitais e jogos pervasivos, tais como o *Minicraft*, *Age of Empires*, *SimCity* entre outros. Esse recurso pedagógico quando utilizado de forma adequada, cria um ambiente favorável para a conexão da criatividade e do aprendizado. Essa é somente uma das várias oportunidades que a gamificação oferece para o ensinoaprendizado, esse recurso pode ser utilizado em todas as disciplinas e nos mais variados conteúdos, basta o professor buscar ser criativo e adaptar-se ao meio tecnológico. A educação tem caminhado na direção da tecnologia, o professor não pode se tornar refém dela, o mesmo deve trazer essa tecnologia para sua realidade de sala de aula, caso contrário com o passar dos anos as aulas podem se tornar pouco interessantes e até mesmo obsoletas.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação, Educação, Criatividade.

¹ Universidade Federal de Santa Catarina, zeka_borges@yahoo.com.br