

JOGO DE TABULEIRO HUMANO: COMO FERRAMENTA PARA FACILITADOR DO APRENDIZADO.

Munique Silva de Lima, Sintya De Santis Ascencio, Robervan Alves de Araújo
(IFMS- Aquidauana)

Resumo. Pretende-se, neste trabalho, apresentar relato de experiência de aprendizagem baseada em games como ferramenta auxiliar nas práticas avaliativas educativas no ensino da disciplina *Materiais de Construção 1 do Ensino Médio Integrado em Edificações* como alternativa à estratégia de avaliação. O objetivo é analisar as possibilidades e potencialidades da aprendizagem baseada em games como ferramenta facilitadora e otimizada da aprendizagem no momento pós isolamento social. O ensino médio integrado (EMI) propõe a formação profissional articulada à formação básica, na perspectiva da politecnia, tendo o trabalho como princípio educativo, sua organização curricular pautada na integração entre ciência, tecnologia e cultura e o processo de ensino-aprendizagem orientado pela indissociabilidade entre teoria e prática, interdisciplinaridade e contextualização (Brasil, 2012). Portanto, o ensino integrado requer práticas pedagógicas integradoras e interdisciplinares, em contraposição às concepções fragmentadoras dos saberes (Ramos, 2008).

Palavras Chave. metodologia ativa, ensino profissionalizante,