



## **RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB DIMENSÕES ÉTNICO-RACIAIS EM FOCO: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE ÉTICA E RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

Lorena Emília Santos Vinesof;  
Marcos Alan Shaikhzadeh Vahdat Ferreira

### ***Programa de Monitoria***

*CCSA - Centro de Ciências Sociais Aplicadas Campus I - João Pessoa*

### **INTRODUÇÃO**

O projeto de monitoria do curso de Relações Internacionais, intitulado “Dimensões Étnico-Raciais no Ensino de Relações Internacionais” ultimamente tem o objetivo de promover uma abordagem crítica e inclusiva nesta disciplina, tradicionalmente marcada por perspectivas e abordagens eurocêntricas. A proposta visa integrar discussões sobre raça e racismo ao currículo, destacando a permeabilidade dessas questões em todos os debates, teorias e práticas da área.

O trabalho da monitoria da disciplina de ‘Ética e Relações Internacionais’, fundamentado nessa preocupação, tem como eixo central a combinação dessa perspectiva crítica com o uso de novas ferramentas pedagógicas. Para criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico, interativo e reflexivo, foram aplicadas estratégias pedagógicas alternativas, com o intuito de aumentar o engajamento e a retenção do conteúdo pelos alunos. Entre essas estratégias, destacam-se metodologias ativas que incentivam a participação direta dos estudantes, como quizzes interativos e dinâmicas de grupo, além das discussões levantadas em sala com o fito de promover a troca de ideias e questionamentos.

Desse modo, o objetivo principal da monitoria tem sido proporcionar um ambiente de aprendizado acolhedor e estimulante, onde os estudantes se sintam incentivados a explorar criticamente as questões e implicações práticas da disciplina de ‘Ética e Relações Internacionais’, bem como suas relações com a temática étnico-racial. Ao fomentar a reflexão ativa e participativa do alunado, o projeto visa, portanto, diversificar o ensino da disciplina e desafiar as visões tradicionais do mainstream a partir de novas perspectivas e abordagens.

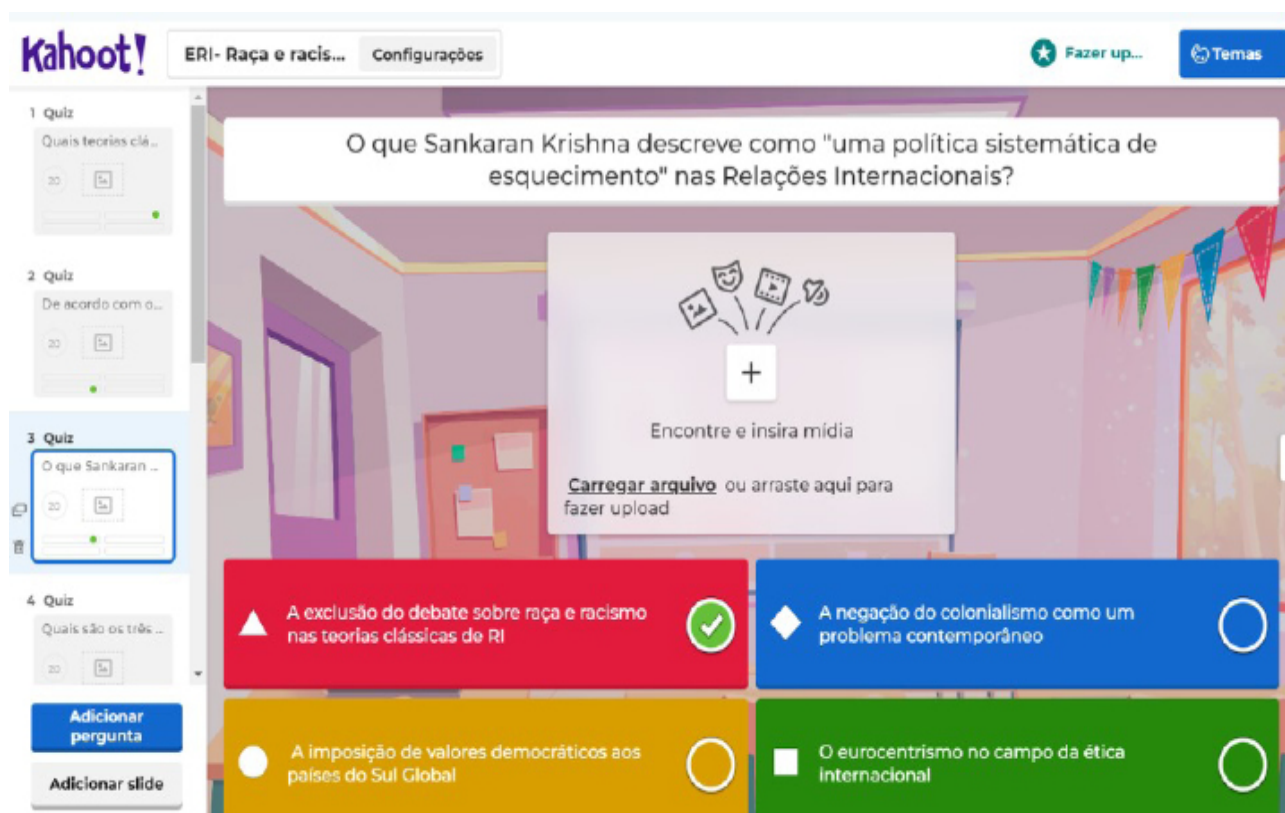
### **METODOLOGIA**

A metodologia do projeto baseou-se prioritariamente no uso de gamificação como estratégia pedagógica. Foram utilizados quizzes interativos através da plataforma online Kahoot, que permitiram a criação de questões sobre temas centrais da disciplina, como Direitos Humanos, raça e racismo. Essa abordagem visou estimular a participação ativa dos alunos e facilitar a fixação dos conteúdos de forma lúdica e engajante. Além disso, houve acompanhamento das aulas via redes sociais, como WhatsApp, para sanar dúvidas e fortalecer o diálogo entre monitora e alunos. Assim, a inovação, nesse sentido, reside na combinação do uso de tecnologias interativas com a abordagem crítica das questões étnico-raciais, bem como de outros temas centrais da disciplina. Essa metodologia de integração possibilitou um aprendizado mais dinâmico e colaborativo aos discentes.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados e discussões desenvolvidos na monitoria, a partir da implementação da gamificação na disciplina de Ética e Relações Internacionais foram consideravelmente positivos. Foi constatado que Kahoot! permitiu que os alunos, trabalhando individualmente ou em equipes, revissem os conteúdos discutidos em sala de maneira lúdica e cativante, possibilitando a discussão, reflexão e resgate de temas já estudados. Corroborando essa ideia, Subhash e Cudney (2018) explicam que a gamificação transforma o processo de aprendizado em uma experiência interativa e personalizada, onde as dinâmicas de jogo não apenas aumentam a motivação, mas também favorecem a autonomia e a autorregulação do estudante. Ao viabilizar mecanismos como feedback instantâneo, níveis de progressão e recompensas por conquistas, a gamificação permite que o erro seja visto como uma oportunidade de aperfeiçoamento e de revisão. Além disso, Da Cruz et al. (2021) analisam que a gamificação torna o ensino menos linear e mais adaptável às diferentes formas de aprendizado, oferecendo um contraponto inovador às metodologias tradicionais e criando um ambiente educacional mais inclusivo, responsivo e centrado no aluno.

O uso do WhatsApp também contribuiu para alcançar o objetivo de envolver o aluno em seu próprio processo de aprendizado, pois estabelece uma ponte eficaz e acessível entre os alunos, o docente e a monitoria. Esse recurso facilitou a comunicação, ao promover um acompanhamento mais próximo e seguro, criando um canal aberto para dúvidas e interações fora da sala de aula.



## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A comunicação fluida entre monitoria e alunos contribuiu para um melhor entendimento dos conteúdos e para uma experiência mais colaborativa, onde o aprendizado se deu de forma conjunta e com maior participação de todos.

Por fim, a experiência da monitoria mostrou que, ao integrar tecnologias interativas e abordar criticamente temas como raça e racismo, foi possível transformar a maneira como os alunos se relacionam com a disciplina. Foi uma vivência enriquecedora, tanto para os alunos quanto para mim, enquanto monitora, pois abriu espaço para um ensino mais inclusivo e dinâmico, alinhado com questões tão caras à nossa disciplina.

## **REFERÊNCIAS**

DA CRUZ, Cleide Ane Barbosa et al. Gamificação como ferramenta para melhoria do ensino aprendizagem: uma análise bibliométrica. *Cadernos UniFOA*, v. 16, n. 46, 2021.

SHILLIAM, Robbie. Race and racism in international relations: retrieving a scholarly inheritance. *International Politics Reviews*, v. 8, p. 152-195, 2020. Disponível em:

SUBHASH, Sujit; CUDNEY, Elizabeth A. Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, v. 87, p. 192-206, 2018. ISSN 0747-5632. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>. Acesso em: 8 out. 2024.

ZVOBGO, Kelebogile; LOKEN, Meredith. Why race matters in international relations: Western dominance and white privilege permeate the field. It's time to change that. *Foreign Policy*, 19 jun. 2020.