O ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, MEDIADOS PELO PROCESSO DA GAMIFICAÇÃO NO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM: MOODLE

Autor(res)

Fátima Aparecida Da Silva Dias
Deymis Luis Da Silva
Izaque Pedro Da Silva
Cezar Henrique Da Costa E Souza
Rodolfo Polzin Rondon
Thiarles Cristian Aparecido Tonon

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

AMPLI

Introdução

A gamificação é uma proposta que permite a construção do conhecimento de forma interativa e motivadora, gerando um maior engajamento e interatividade entre professores e alunos. Para Santos, Assis e Baluz (2021, p. 05) No âmbito da educação, observou-se que a aplicação da gamificação gerou alterações positivas como artifícios tecnológicos, objetivando interesse dos alunos para o próprio aprendizado. Embora essa técnica seja inovadora, existe uma certa resistência em sua utilização. Segundo (Ibid., p. 10), há muitos professores atuantes no ensino superior em EAD que apresentam dificuldades em fazer uso de abordagens de gamificação e sua prática no AVA. A aplicação da gamificação exige planejamento, dedicação e principalmente formação, uma vez que muitas pessoas veem como um simples jogo, quando, na verdade, a gamificação usa componentes de jogos para ampliar o processo de ensino e aprendizagem.

Objetivo

Apresentar a importância da gamificação inserida na plataforma Moodle e a sua aplicabilidade no processo de ensino e aprendizagem nos cursos de modalidade EAD.

Material e Métodos

O presente estudo de caráter qualitativo utilizou o método de revisão bibliográfica de artigos acadêmicos, empregando como fonte de pesquisa a base de dados Google Acadêmico. Por meio de uma busca simples foram encontrados seis resultados com os descritores e operadores booleanos: gamificação + moodle + aprendizagem + engajamento + ead + AVA - tutores + graduação - pandemia - híbrido - "nível médio" - Kahoot -"Pós-Graduação" - trabalhador; no período de 2019 a 2022, dentre eles um resultado foi descartado por não se tratar de um artigo acadêmico, outro por se tratar de uma pesquisa sobre ensino destinada à educação presencial, e outro por não abordar gamificação e Moodle, resultando em três artigos.

Resultados e Discussão

O AVA, influencia diretamente a experiência de ensino e aprendizagem na EaD. De acordo com (Sabbagh e Silva, 2022, p. 33), o Moodle fornece por meio de seu repositório oficial uma lista diversa de plugins que adicionam funcionalidades gamificadas, devido a sua flexibilidade; característica de um sistema de código aberto. Em um questionário aplicado aos alunos, alguns embora insatisfeitos com a implementação da gamificação, se mostraram receptivos, pois se sentiam motivados a realizar atividades, outros não sentiam que aprendiam, mas se mostravam abertos à abordagem de recompensas implementadas. Ibid., p35. Para (Santos; Assis; Baluz, 2021, p. 12) a gamificação deve ser integrada no processo de ensino e aprendizagem na EaD, porém, o docente precisa utilizar abordagens adequadas para cada finalidade. Por fim, (Oliveira e Silva, 2020 p. 16) complementam, que o uso da gamificação é uma prática positiva de engajamento, mas também apontam a dificuldade de execução.

Conclusão

A gamificação promove o maior engajamento dos alunos, por meio de pontuação, prêmios e reconhecimentos. Viabilizando as metodologias aplicadas e apontando a característica do aluno como centro do processo de ensino e aprendizagem. Seu uso auxilia o aluno a se interessar mais pelo conteúdo, criando propósito e engajamento naquilo que ele precisa, entrega e fazer, mas é importante implementar a abordagem adequada para cada perfil de aluno e curso.

Agência de Fomento

FUNADESP-Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular

Referências

DE OLIVEIRA, Arthur Marques; SILVA, Silvana. Um chefão no ensino superior: olhar enunciativo sobre a gamificação no ensino de gêneros textuais. Revista Docência do Ensino Superior, v. 10, p. 1-20, 2020.

SABBAGH, Daniel Athayde; DA SILVA, Rodrigo Luis de Souza. Percepções de alunos do curso de Licenciatura em Computação acerca da utilização de Gamificação na plataforma Moodle. Lynx, v. 2, 2022.

SANTOS, Rosemary Meneses Dos, ASSIS, Ana Carolina Santos De, BALUZ, Rodrigo Augusto Rocha Souza. Abordagens para o uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior à distância. Revista Research Society and Development v. 10, nº 5, 2021.