A INFLUÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR À DISTÂNCIA (EaD)

Autor(res)

Fabricio Nascimento Silva
Isabela Chagas Silva
Cezar Henrique Da Costa E Souza
Alisson De Souza Batista
Iara Gonzaga Dos Santos
Shirlei Aparecida Duarte Yott

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

A gamificação é um tipo de metodologia ativa que proporciona uma motivação dos alunos na participação de aulas, a partir de desafios e metas propostas por recursos nos jogos, trazendo uma dimensão lúdica para o processo de ensino (SANTOS et al 2021).
O uso da gamificação no ensino superior surge para combater o problema de desmotivação e desistência dos estudantes, auxiliando em um aprendizado mais apelativo, divertido e bem-sucedido nas universidades (MARQUES;COSTA 2021). O ensino EaD é uma modalidade em que os alunos têm a baixa interação com os professores, podendo levar à desmotivação, e a gamificação surge para melhoraria da interação e construção do conhecimento com diversas ferramentas (SILVA;PIMENTEL 2022).
A cada dia, se torna mais evidente o uso das tecnologias e a presença de jogos no cotidiano e estudos trazem que na educação, a gamificação atua de forma positiva no aprendizado dos alunos e na melhoria da motivação e interação de forma colaborativa (SANTOS et al 2021).

Objetivo

Compreender a importância e o funcionamento da gamificação na construção do conhecimento no ensino superior EaD.

Material e Métodos

Para a realização do trabalho foi feito uma pesquisa bibliográfica de revisão descritiva e exploratória pela busca de artigos científicos na plataforma "Google Acadêmico" com as palavras-chaves: "gamificação", "gamificação no ensino a distância", "gamificação no ensino EaD", "gamificação e letramento digital no ensino superior EaD", " Gamificação no ensino e inteligência artificial EaD", "Ensino EaD e gamificação e inteligência artificial" e "Ensino superior e gamificação EaD I.A" que evidenciaram por meio de sua literatura a gamificação e o seu uso no ensino superior EaD. Foram selecionados 18 artigos relacionados ao tema proposto entre os anos de 2019 a 2023, sendo

considerados artigos originais, revisões sistemáticas e artigos de revisão. Para a realização do resumo expandido, 3 artigos, os mais relevantes com o tema, foram escolhidos.

Resultados e Discussão

A Educação a Distância é uma modalidade que surgiu para tornar a educação mais acessível. O seu desafio é adotar estratégias de ensino capazes de levar a interação, motivação e permanência dos alunos (SANTOS et al 2021). As metodologias ativas têm sido de grande auxílio, como a gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), para melhoria do engajamento e aprendizado dos através de jogos e desafios aplicados pelo professor (SILVA;PIMENTEL, 2022). Foi observado que o uso da gamificação como uma alternativa educacional funcionou de forma positiva, a fim de encantar e motivar os alunos no aprendizado: fazendo, testando e vivenciando, favorecendo o ensino de modo mais dinâmico e interativo (MARQUES;COSTA 2021). Alguns desafios estão presentes no uso da gamificação, como por exemplo, um professor capacitado e que saiba utilizar as plataformas de jogos e interação, planejamento das atividades, desafio no uso da tecnologia dos alunos e professores entre outros (SANTOS et al 2021).

Conclusão

Conclui-se que o uso da gamificação no ensino superior EAD auxilia na motivação e fidelidade dos estudantes, melhora na aprendizagem, interação entre alunos e professores, aumento de interesse pela matéria de forma positiva. Além disso, vem sendo utilizada por todos os anos de ensino como uma forma alternativa lúdica para o desenvolvimento no ensino e aprendizagem.

Referências

DINIZ MARQUES, G.; ALBUQUERQUE COSTA, F. Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. #Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, Canoas, v. 10, n. 1, 2021. DOI: 10.35819/tear.v10.n1.a5035. Disponível em: https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/5035.

SANTOS, R. M. dos.; ASSIS, A. C. S. de.;BALUZ, R. A. R. S. . Abordagens para uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior à distância. Research, Society and Development, [S. l.], v. 10, n. 5, p. e4010514650, 2021.DOI: 10.33448/rsd-v10i5.14650. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14650.

SILVA, E. M. P. da; PIMENTEL, F. S. C. A GAMIFICAÇÃO NA PROMOÇÃO DA INTERAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR A DIST NCIA. Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER), [S. l.], v. 3, n. 1, p. e5/01–18, 2022.DOI: 10.33448/rsd-v10i5.14650. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/67986.