O USO DA GAMIFICAÇÃO NA MODALIDADE EAD

Autor(res)

Lídia Pitaluga Pereira
Cezar Henrique Da Costa E Souza
John Lennon Pereira Dias

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

Ao longo da história constatamos a importância da Educação na formação dos diferentes grupos sociais e das sociedades. Com o passar dos anos e o desenvolvimento das novas tecnologias, que vão desde a pedra lascada até os atuais computadores, o processo educacional foi gradativamente se adaptando e adequando-se às novas necessidades da humanidade.
Com o surgimento da Internet surge uma nova modalidade de ensino, o Ensino EaD. Essa modalidade relativamente nova no Brasil ainda está se apoderando do uso das novas tecnologias, visando a divulgação do conhecimento. Ao analisarmos a evolução humana constatamos que o lúdico se fez presentes em todas as sociedades. Os jogos sempre estiveram e estão presentes no nosso cotidiano, inclusive no processo ensino/aprendizagem uma vez que o uso do lúdico aumenta o interesse dos alunos permitindo uma melhor absorção dos conhecimentos. Observa-se que o uso da gamificação, na modalidade de ensino EaD, ainda é limitado.

Objetivo

O objetivo desse trabalho é analisar como a EAD pode utilizar a Gamificação para motivar os alunos na modalidade de Ensino a Distância, visando despertar o interesse dos alunos na aquisição do conhecimento de forma lúdica.

Material e Métodos

Para esta pesquisa foi utilizada uma revisão bibliográfica no Google Acadêmico com os descritores "GAMES" AND "GAMIFICAÇÃO" AND "ENSINO" AND "EAD" OR "EDUCAÇÃO A DISTANCIA" AND "AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM" AND "PRÁTICAS PEDAGÓGICAS" AND "METODOLOGIAS ATIVAS usando o recorte de tempo de 2021 a 2022. Como resultado foram encontradas 75 publicações que após a leitura dos títulos excluiu-se os que falavam sobre ensino remoto, presencial ou híbrido assim como, os que direcionam para um curso específico, restando apenas um artigo com o título: “Abordagens para o uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior a distância” dos autores: para posteriormente ser feita uma triagem onde os textos que atendessem ao tema foram utilizados dos autores SANTOS, ASIS e BALUZ do ano 2021 que enquadrou-se no objetivo proposto.

Resultados e Discussão

Na educação EaD usa-se o ambiente virtual de aprendizagem (AVA), plataforma onde são disponibilizadas aulas, textos, atividades, entre outros como recurso pedagógico.

Observamos que a educação EaD exige do aluno a atenção tornando-o responsável pela sua educação. Para que as aulas sejam “mais dinâmicas” uma das propostas sugeridas foi a da gamificação na educação, uma vez que, segundo Huizinga (1938, pág. 10) O jogo é visto como um impulso inato para uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Portanto o jogo serve como um meio de apoio que pode ser usado como um motivador para atrair e aumentar a participação e o interesse nas aulas para “obter um maior engajamento, ensinando de maneira prática, gerando maior entretenimento com o propósito de atingir os objetivos específicos de cada área e tema”. (PRENSKY, 2012, p. 2).

Conclusão

A gamificação na educação é uma ferramenta importante que pode promover uma melhoria visível no processo ensino-aprendizagem na graduação EaD. Os professores que pretendem usar a gamificação em suas aulas, devem conhecer as suas ferramentas digitais mais adequadas ao conteúdo da disciplina, como também pode usar jogos não digitais como, por exemplo, o júri simulado e incorporá-las na sua metodologia de ensino a fim de motivarem os alunos independente da área de atuação.

Referências

HUIZINGA; Johan Homo Ludens. O Jogo como elemento da cultura (Homo Ludens vom Unprung der Kultur in Spiel) 4ª Edição – reimpressão - Editora Perspectiva S.A 1978

PRENSKY, M. (2012) APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS. SENAC, 575

SANTOS, Rosemary Menezes dos; ASSIS, Ana Carolina de; BALUZ, Rodrigo. Abordagens para uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais
de aprendizagem no ensino superior à distância. 2021. Disponível em: .https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14650/13107 Acesso em: 25 de fev. 2022