GAMIFICAÇÃO - UMA PONTE ENTRE A INOVAÇÃO E MOTIVAÇÃO NO ENSINO A DISTÂNCIA

Autor(res)

Samera Rafaela Bruzaroski
Franciele Silva Fonseca
Dayana Dos Santos Cordeiro Gomes
Julia Raisa Ximenes Figueiredo
Márcio Adriano Da Silva
Luã Carvalho Resplandes

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

ANHANGUERA - EAD

Introdução

Em decorrência do aceleramento tecnológico, inovações no sistema de Ensino a Distância (EAD) fazem-se necessárias e ganham espaço no Ensino Superior como instrumento pedagógico. De acordo com os autores Menezes e Bortoli (2018) as mudanças surgem a partir dos movimentos gerados pela sociedade, promovendo assim, novas possibilidades no âmbito educacional.
Além disso, a falta de engajamento entre acadêmico e docente no ambiente virtual viabiliza a importância para que novos processos sejam implantados. Conforme De Sá Filho e Gomes (2019), embora haja multiformas nas definições para gamificação, todas englobam o fato de que a ferramenta é construída através da interação entre o homem e a utilização dos processos dos jogos em outros meios.
Portanto, o estudo presente enfatiza que através das oportunidades digitais, as mesmas podem estimular a motivação entre os universitários e os conteúdos lecionados.

Objetivo

O presente trabalho tem como objetivo analisar os elementos dos jogos para potencializar a interação entre acadêmico e docente no Ensino Superior a Distância. Explicitando assim, a importância da implantação do processo de gamificação no ensino-aprendizagem como ferramenta de motivação.

Material e Métodos

Para a elaboração deste estudo utilizou-se artigos extraídos da base de dados do Google Acadêmico relacionados ao tema “Inovação no sistema EAD'', com foco em gamificação. As palavras-chave aplicadas na pesquisa foram gamificação, inovação, educação, educação a distância e motivação, obtendo aproximadamente 5.060 resultados. Após a pesquisa, 12 artigos publicados no período de 2016 a 2021, no idioma português, foram separados para leitura e discussão, sendo 3 implementados na confecção deste resumo.

Resultados e Discussão

Para De Sá Filho e Gomes (2019) a gamificação é uma ferramenta que permite interação entre professor e aluno de forma flexível, contribuindo positivamente no ensino-aprendizado. O uso da gamificação no ensino pode proporcionar experiências que potencializem os resultados dos alunos, podendo apresentar benefícios como: maior motivação dos estudantes, aumento da participação, progresso na criatividade e avanço nas notas (MENEZES; BORTOLI, 2018).

Desta forma, empregar narrativas e tarefas colaborativas podem ser consideradas estratégias de gamificação para envolver o aluno, para isso é imprescindível a formação do educador no que se refere a essa temática (TENÓRIO; BITTENCOURT; TENÓRIO, 2016).

Conclusão

Mediante ao exposto, concluiu-se que a implantação de novas ferramentas interativas no Ensino Superior a Distância atuam de forma positiva na educação. Sendo essas, elementos integradores tanto para a motivação quanto para o interesse do acadêmico pelo conteúdo a longo prazo.

Referências

DE SÁ FILHO, P.; GOMES, R. M. M. Tecnologias digitais e usabilidades no ensino a distância. Revista UFG, v. 19, p. 1-13, 2019.

MENEZES, C. C. N.; BORTOLI, R. Gamificação: surgimento e consolidação. COMUNICAÇÃO & SOCIEDADE, v. 40, n. 1, p. 267-297, 2018.

TENÓRIO, T.; BITTENCOURT, C. P. N.; TENÓRIO, A. Percepções de Pesquisadores Brasileiros sobre Elementos e Estratégias da Gamificação a Serem adotados em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Revista EAD em Foco, v. 6, n. 2, p. 114-132, 2016.