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

Autor(res)

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

Categoria do Trabalho

2

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.