GAMIFICAÇÃO PARA A FORMAÇÃO DOCENTE NO ENSINO SUPERIOR À DISTÂNCIA

Autor(res)

Claudir Sales De Lima
Charle Ferreira Paz
Maria De Fátima Dos Santos Gomes
Leidleny De Oliveira Farias Gomes
Rejane Ranzan
Diogo Rosa Da Silva

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

O avanço tecnológico intensificado pelo movimento da globalização a partir do século XX proporcionou o desenvolvimento de diversas ferramentas tecnológicas, que afetaram, sobremaneira, o modo de vida das pessoas, por conseguinte o campo educacional e, em especial, a formação docente no Ensino à Distância - EaD.

A gamificação é uma dessas ferramentas, que por meio da adoção das atividades do dia a dia em forma de jogos, ajuda na formação docente e busca tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso no EaD e, baseado em Prensky, Santos et. al. (2021) a gamificação promove um maior engajamento do professor-aluno, aperfeiçoando o pensamento e a reflexão, com o intuito de atingir os objetivos acadêmicos.

Nesse contexto, a gamificação no EaD se apresenta como um tema importante na formação de professores no ensino superior, dado que a educação sempre esteve em constante mudanças, devido às transformações econômicas, culturais e sociais pelas quais o mundo passa (FREITAS, 2021).

Objetivo

O presente trabalho busca compreender de que forma a gamificação pode contribuir para a formação docente no ensino superior à distância, por meio da análise de artigos publicados com a temática.

Material e Métodos

Para este trabalho realizou-se uma pesquisa bibliográfica, que segundo Pizzani, et. al. (2012, p. 54) “a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas.” Os dados para esta pesquisa foram levantados na plataforma digital Google Acadêmico e as palavras-chaves utilizadas foram: formação de professores; gamificação; formação docente; EaD. O período de publicação da temática pesquisada compreende os anos de

2017 a 2022. Foram selecionados quatro artigos que abordavam a gamificação na formação docente, contribuindo para o desenvolvimento deste resumo expandido.

Resultados e Discussão

O uso de recursos tecnológicos dentro dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem - AVA, é importante para despertar o interesse dos alunos da graduação EaD. Segundo Viana et. al. (2020), um desses recursos é a gamificação, como adaptação de jogos voltados à sala de aula, proporcionando um aprendizado mais interativo.

Importante ressaltar que a evolução das tecnologias provocaram o desenvolvimento de um novo perfil de aluno, que por sua vez exige professores mais atualizados. Nesse cenário, a gamificação surge como um recurso ideal para atender aos interesses dos atuais alunos, que desejam aprender com mais engajamento e participação, e, por consequência, se motivam para novas possibilidades de aprendizagem. (VIANA et. al., 2020)

Por fim, acredita-se que através da gamificação, é importante dinamizar todo o processo de ensino-aprendizagem e que todos os envolvidos compreendam o seu papel.

Conclusão

O presente estudo aponta que a gamificação é importante para a formação docente na educação à distância, uma vez que seu uso possibilita o engajamento do aluno no processo de aprendizagem. Um ponto a ser considerado sobre a gamificação, é que a inserção desse recurso não garante a aprendizagem, é relevante deixar claro qual o objetivo a ser atingido pela atividade proposta. Portanto, deve-se considerar a gamificação como um recurso que certamente potencializa o desenvolvimento docente.

Referências

FREITAS, Raphael de Oliveira. Pesquisa-formação na cultura digital com a gamificação no ensino superior. 2021. Disponível: https://www.repositorio.ufal.br/jspui/bitstream/123456789/7954/1/Pesquisa-forma%c3%a7%c3%a3o%20na%20cultura%20digital%20com%20a%20gamifica%c3%a7%c3%a3o%20no%20ensino%20superior.pdf acesso: 20 set. 2022.

PIZZANI, Luciana; et. al. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. 2012. Disponível: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1896/pdf_28 acesso: 20 set. 2022.

VIANA, Johnattan Douglas Ferreira; et. al. A gamificação como recurso didático no ensino a distância. Disponível: https://www.fvj.br › 2020/06 › 7_REdLi_2020.1.pdf acesso: 20 set. 2022.