GAMIFICAÇÃO PARA A FORMAÇÃO DOCENTE NO ENSINO SUPERIOR À DISTÂNCIA

Autor(res)

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

Categoria do Trabalho

2

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.