A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA INOVADORA NO ENSINO SUPERIOR À DISTÂNCIA

Autor(res)

Claudir Sales De Lima
Raquel Oliveira Arruda Almeida
Leidleny De Oliveira Farias Gomes
Rejane Ranzan
Odilon José Da Costa
Rosana Iorio Ferreira
Nadya Maria Deps Miguel

Categoria do Trabalho

2

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

Atualmente o mundo evidencia uma sociedade muito dinâmica, e no ambiente de aprendizagem não é diferente, nesse sentido, a gamificação, segundo Tibola (2018), ajustada às necessidades específicas de cada disciplina/competência, tem proporcionado o engajamento de alunos no Ensino à Distância - EaD.
Schleich e Pinto (2021) compreendem a utilização da gamificação como proposta de facilitação do aprendizado em EaD. Nesse contexto, Cicone e Barros (2016), situam a atuação docente nos elementos fundamentais da dimensão social da educação, demonstrando que o professor precisa inovar sua forma de promover o aprendizado efetivo, quando no ensino EaD.
Entre os fenômenos pedagógicos de promoção do aprendizado e, considerando que a gamificação já inserida na sociedade, passa a relacionar-se nos processos de ensino-aprendizagem como aliada das experiências e prática educativas (JAPIASSU e RACHED, 2020).

Objetivo

Apresentar os benefícios da gamificação como ferramenta inovadora no EaD para os cursos superiores e como recurso transformador do aprendizado, listada entre as experiências pedagógicas exitosas por se relacionar com o processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica e se tornar aliada de práticas educativas que levem ao empoderamento do conhecimento pelo aluno.

Material e Métodos

O levantamento dos dados desta pesquisa exploratória aconteceu por meio do Google Acadêmico. Segundo Barichello e Fernandes (2022) a pesquisa exploratória busca se aproximar da realidade do objeto estudado. Esta pesquisa se caracteriza também como uma revisão bibliográfica, com caráter qualitativo, conforme destaca Bastos e Ferreira (2016), pois se ocupa de uma realidade não quantificada, por isso é subjetiva, no entanto esclarecedora.

Para a pesquisa foram realizadas reuniões semanais através da plataforma Teams, ferramenta do Google. Nesta proposta, se utilizou como critério de inclusão oito publicações que versaram sobre o tema nos últimos seis anos. Por isso, foram excluídas do estudo as publicações antecedentes a 2016 e que não citavam a gamificação entre os recursos de inovação tecnológica para o ensino superior à distância.

Resultados e Discussão

Como resultado, compreende-se que ser inovador, utilizando a gamificação, é um desafio no EaD. Para Cicone e Barros (2016) é fundamental que o professor conheça a evolução das práticas pedagógicas na educação superior para melhor interpretar, abordar e desenvolver um planejamento de aula em consonância com o contexto social do discente. O EaD, impulsionado pelo avanço tecnológico e pelas novas práticas de ensino, contribui para o desenvolvimento de indivíduos. Segundo Quintanilha (2017), a gamificação desperta o indivíduo para mudanças sociais e culturais por meio de jogos estratégicos, técnicas e recursos que permitem atingir resultados mais significativos. Por fim, vale destacar que, através da gamificação é possível simular situações como condução de veículos, operar equipamentos com total segurança e colocar em prática conhecimentos, habilidades, capacidade de raciocínio, decisão e ações baseadas em situações reais da vida, potencializando o aprendizado (BRASIL, 2018).

Conclusão

Por meio desta pesquisa de caráter qualitativo, de revisão bibliográfica e com base nos últimos seis anos, em dados científicos coletados no Google Acadêmico, chegou-se à validação do objetivo estabelecido que é apresentar os benefícios da gamificação como ferramenta inovadora no ensino EaD, de encontro com que Japiassu e Rached (2022) destacam, a importância de estudar e desenvolver meios de utilização da gamificação no ensino superior com aprendizados dinâmicos, interativos e duradouros.

Referências

BASTOS, M. C. P.; FERREIRA, D. V. Metodologia Científica. Londrina: Ed. e Dis. Educacional S.A., 2016. BARICHELLO, E. M. M. R.; FERNANDES, F. F. Organicom. 2022. Disponível: https://bit.ly/3dVQVIw acesso: 17 set. 2022 BRASIL. MEC. BNCC. Brasília, 2018. CICONE, L.; BARROS, R. História da educação. 2016. Disponível: https://bit.ly/3E9OdKn acesso: 21 ago. 2022. JAPIASSU, R. B.; RACHED, C. D. A.. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. Revista Educação em Foco– vol. 8 Edição nº 3, 2020. QUINTANILHA, L. F. Inovação pedagógica universitária mediada pelo Facebook e YouTube. 2017. Disponível: https://bit.ly/3E7WrT0 acesso: 28 ago. 2022. SCHLEICH, M.; PINTO, S. A. Utilização de Treinamento Gamificado para Capacitação de Professores em Ensino a Distância. 2017. Disponível: https://bit.ly/3RkJYyk acesso: 06 set. 2022. TIBOLA, L. R. Fatores ensejadores de engajamento em ambientes de mundos virtuais. 2018. Disponível: https://bit.ly/3UVdHAX acesso: 17 set. 2022.