FEEDBACK NO USO DE ESTRATÉGIAS GAMIFICADAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR

Autor(res)

Luciane Guimaraes Batistella Bianchini
Thamis Rampazzo Bedani
Daphne Cristine Gomes De Carvalho
Diones Da Silva Vale

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - PIZA

Resumo

Atualmente nos deparamos com uma realidade em que o uso das tecnologias digitais se faz cada vez mais presente no cotidiano das pessoas. Essas ferramentas deixaram de ser utilizadas apenas como diversão e passaram a fazer parte do contexto de ensino- aprendizagem, sendo utilizadas como estratégias de ensino. O presente trabalho teve como objetivo refletir sobre o conceito de gamificação e a sua aplicação no Ensino Superior, a partir do material disponibilizado num curso realizado no AVA com a orientação da docente responsável do projeto. A referida pesquisa caracterizou-se como bibliográfica uma revisão dos textos científicos. Os textos analisados foram 3 os quais indicam que houveram resultados positivos nos experimentos realizados com atividades gamificadas no Ensino Superior. Pode-se concluir que fazer uso de estratégias gamificadas promove maior engajamento dos alunos e favorece o desenvolvimento do professor e do estudante no processo de ensino - aprendizagem.