USO DA GAMIFICAÇÃO EM CURSOS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Autor(res)

Luciane Guimaraes Batistella Bianchini
Luciana Michele Ventura

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - PIZA

Introdução

Os jovens da geração atual interagem cada vez mais com as tecnologias digitais, baseado nesta constatação, Marc Prensky (2001) criou a expressão “nativos digitais” para definir as crianças e os adolescentes nascidos a partir de 1980, que cresceram utilizando quase que diariamente objetos tecnológicos presentes na cultura contemporânea. Para engajar os estudantes desta geração uma estratégia que tem se mostrado colaboradora é a gamificação. Trabalhar com situações gamificadas despertam o interesse do estudante permitindo maior interação com o curso ou disciplina que está sendo estudada. Kapp (2012) define gamificação como a utilização da mecânica e estética baseada em jogos para engajar pessoas, motivar para a ação, promover o aprendizado e resolver problemas.
Diante dessa demanda por uso de metodologias ativas como é o caso da gamificação, surge a necessidade de ter professores preparados para utilizar esses recursos em suas aulas. Esta pesquisa faz parte do projeto de Tese da autora.

Objetivo

O presente trabalho objetivou identificar pesquisas sobre gamificação em cursos de formação de professores.

Material e Métodos

Este estudo buscou por trabalhos existentes sobre a utilização da gamificação na formação de professores, realizou-se uma revisão sistemática, a qual, para Sampaio e Mancini (2007, p. 83), “[...] serve para nortear o desenvolvimento de projetos, indicando novos rumos para futuras investigações [...]”. Elegeu-se para essa pesquisa a base de dados de Teses e Dissertações da CAPES, na qual os dados foram obtidos em Janeiro de 2021, buscando por trabalhos publicados nos últimos 5 anos. Os descritores utilizados nesta pesquisa foram: “Formação de Professores” e Gamificação.
Após leitura dos 12 trabalhos encontrados, constatou-se que: 6 não se referiam à formação de professores, mas sim, a pesquisas realizadas pelo pesquisador ou professor em suas salas de aulas.
A partir das eliminações indicadas acima, utilizou-se para tabulação e análise 6 trabalhos que traziam a temática envolvendo o uso da gamificação na formação de professores, em uma análise caracterizada como descritiva.

Resultados e Discussão

Os trabalhos encontrados são provenientes de 6 Dissertações de Mestrado, apresentados nas seguintes áreas de Programas Stricto Sensu: Educação (2 trabalhos); Ensino e Novas Tecnologias (2 trabalhos); Ensino de Ciências e Matemática e Educação Matemática, sendo estes um trabalho cada.

Quanto aos objetivos dos cursos de formação de professores envolvendo o tema gamificação, foram: 1) Capacitação para professores da educação básica, para a construção de objetos de aprendizagem; 2) Desenvolvimento e analise de uma disciplina gamificada, voltada para formação de professores através de uma proposta de letramento; 3) Organização e aplicação de um curso de formação continuada sobre o ensino da Astronomia; 4) Gamificação de uma disciplina na modalidade EAD; 5) Desenvolvimento de Cursos on-line por meio de MOOC's – Massive Open Online Courses); e 6) Uso do SE GGBOOK na formação continuada de professores da matemática.

Conclusão

O presente trabalho teve como objetivo, por meio de uma revisão sistemática, conhecer os estudos existentes sobre o uso da gamificação na formação de professores nos cursos de licenciatura e formação continuada.

A pesquisa também mostrou que a utilização dessas ferramentas digitais é importante e elas podem ser aplicadas em todas as áreas de conhecimento em qualquer nível de ensino.

Referências

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015 .

KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

PINHEIRO, Anderson Jorge Marcolino. Atividade lúdica e hábitos digitais: um estudo com acadêmicos em processo de formação no curso de Pedagogia EaD. 2020. 97 f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagem e suas Tecnologias) – Universidade Pitágoras Unopar, Londrina, 2020.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SAMPAIO, Rosana F.; MANCINI, Marisa. C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. Revista Brasileira de Fisioterapia, São Carlos, v. 11, n. 1, p. 83-89, 2007