

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA

Autores: Profa. Célia Pereira da Silva e Prof. Marcelo de Castro

No cenário atual da educação brasileira na qual o ensino remoto está presente, instalada desde março de 2020 aqui no Brasil, professores e alunos acostumados a sala de aula presencial, tiveram que ser transportados para um outro ambiente, o virtual, em que ficam separados pela tela de um notebook ou aparelho celular. Levando em conta este novo cenário e as aulas síncronas e assíncronas, a gamificação surge como ferramenta de aprendizagem para uma aprendizagem mais efetiva e motivadora. O trabalho em equipe e o desenvolvimento cognitivo, ademais, a gamificação passou a permear o ambiente educativo, despertando o desejo ao aprendizado, ou seja, gamificação pode explorar qualidades cognitivas, sociais, culturais e motivacionais do aprendiz. (FADEL, ULBRICHT, et al., 2014, p. 140). O uso da gamificação pode ajudar os docentes a utilizar estratégias, que desperte o interesse e promova engajamento dos alunos. (ALVES, 2018) e (SANTAELLA, NESTERIUK e FAVA, 2018). Os objetivos deste minicurso: compreender os principais conceitos de gamificação e seus elementos; analisar a aplicação de gamificação em cenários educacionais; conhecer etapas de concepção, desenvolvimento e aplicação de gamificação; construir colaborativamente uma proposição de aplicação prática de gamificação em um cenário educacional.