

Gamificação no ensino à distância (EaD) como metodologia ativa de aprendizagem

Izaias Loureiro Tavares
Universidade do estado do Amapá

Ricardo Damasceno de Oliveira
Universidade Regional do Cariri

Francisco Cleiton Cardoso Batista
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Sidinei Farias
Universidade do Vale do Taquari-UNIVATES

Amanda Conrado Silva Barbosa
Universidade Federal de Juiz de Fora

Josué Teixeira de Abreu Neto
Universidad del Sol - UNADES

Dayse Marinho Martins
Universidade Federal do Maranhão

Dyêgo Marinho Martins
Bolsista ALI do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas

Hevelynn Franco Martins
Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)

Resumo: O estudo analisou a aplicabilidade da gamificação na educação como metodologia de aprendizagem no ensino à distância (EaD). Através de um levantamento de dados em plataformas acadêmicas, foram selecionados três artigos representativos do tema. Os resultados destacaram a gamificação como uma estratégia promissora para promover metodologias ativas no ensino superior em modalidade EaD, proporcionando uma nova perspectiva de ensino por meio das tecnologias. A gamificação foi apontada como capaz de promover o engajamento dos alunos, recontextualizando a aquisição de conhecimentos e enfrentando os desafios contemporâneos da educação. No entanto, ressaltou-se a importância da formação continuada dos professores para a utilização efetiva da gamificação, bem como os desafios didáticos e técnicos associados ao desenvolvimento de cursos gamificados em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Concluiu-se que a gamificação surge como uma estratégia inovadora, destacando suas potencialidades e desafios, e enfatizando a necessidade de uma abordagem pedagógica adequada e contínua por parte dos professores para sua efetiva implementação, contribuindo para a reflexão e pesquisa sobre propostas pedagógicas de gamificação e adequando a prática docente à nova realidade das metodologias ativas virtuais a distância no ensino superior.

Palavras-chave: Gamificação; Educação; Metodologia ativa; Ensino à Distância (EaD); Tecnologia.

Date of Submission: 25-06-2024

Date of Acceptance: 04-07-2024

I. Introdução

A gamificação na educação emergiu como uma abordagem inovadora para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz, especialmente no contexto do ensino à distância (EaD). Ao integrar elementos de jogos, como desafios, recompensas e competições, à experiência de aprendizagem, a gamificação visa estimular o engajamento dos alunos e promover uma participação mais ativa nas atividades educacionais. Essa metodologia busca aproveitar a motivação intrínseca dos estudantes, tornando o aprendizado mais atrativo e significativo (Tenório; Silva; Tenório, 2016).

No contexto do ensino à distância, a gamificação oferece uma solução promissora para superar os desafios de engajamento e interação que frequentemente surgem em ambientes virtuais de aprendizagem. Ao incorporar elementos lúdicos, como narrativas envolventes, progressão por níveis e sistemas de pontuação, os cursos online podem se tornar mais atrativos e dinâmicos, incentivando os alunos a permanecerem motivados e comprometidos com seu processo de aprendizagem. Essa abordagem também pode ajudar a criar um senso de comunidade e colaboração entre os participantes, mesmo à distância (Lima; Tenório, 2016).

Além disso, a gamificação no ensino à distância permite uma maior personalização da experiência de aprendizagem, adaptando-se às preferências e necessidades individuais de cada aluno. Por meio de mecânicas de jogo personalizadas e feedbacks imediatos, os estudantes podem progredir em seu próprio ritmo e serem desafiados de acordo com seu nível de habilidade e interesse. Isso não apenas aumenta a eficácia do processo de ensino, mas também promove uma aprendizagem mais autônoma e autodirigida, capacitando os alunos a assumirem maior controle sobre seu próprio aprendizado (Tenório; Bittencourt; Tenório, 2016).

Frente ao exposto, o objetivo desta pesquisa foi analisar a aplicabilidade da gamificação na educação como metodologia de aprendizagem no ensino à distância (EaD). Espera-se que os resultados desta pesquisa forneçam subsídios teóricos e práticos

II. Materiais e métodos

A pesquisa foi conduzida por meio de um levantamento de dados realizado em duas renomadas plataformas acadêmicas, Google Acadêmico e Scielo. Utilizaram-se palavras-chave específicas e operadores booleanos, como "AND" e "OR", para garantir a precisão dos resultados e abranger uma ampla gama de estudos relevantes.

Para garantir a qualidade e a relevância dos artigos selecionados, foram estabelecidos criteriosos critérios de inclusão. A pesquisa concentrou-se apenas em artigos científicos de origem brasileira, escritos em língua portuguesa e disponíveis gratuitamente e na íntegra. Além disso, foram selecionados apenas artigos associados ao tema de gamificação na educação e publicados no período entre 2020 e 2023. Outros tipos de estudos, como teses e resumos, foram excluídos para manter o foco na literatura científica relevante.

A análise dos dados foi realizada em duas etapas distintas. Inicialmente, foram examinados os resumos e títulos dos artigos para verificar sua aderência aos critérios estabelecidos. Em seguida, os artigos selecionados foram submetidos a uma leitura completa, permitindo uma análise mais aprofundada de seu conteúdo e contribuição para a pesquisa. Ao final do processo, uma amostra de três artigos científicos foi identificada como representativa do estado atual da pesquisa sobre gamificação na educação no contexto do ensino à distância (EaD).

III. Resultados e discussões

Quadro 1. Artigos selecionados

Autores	Objetivo	Metodologia	Principais resultados
Santos, Assis e Baluz (2021)	Contribuir, para o uso da gamificação na prática do professor no ensino superior na modalidade a distância, como uma abordagem metodológica ativa	Pesquisa bibliográfica	A gamificação no ensino superior em EAD emerge como uma estratégia promissora para promover metodologias ativas na sala de aula virtual, visando engajar os alunos de maneira mais eficaz e recontextualizar a aquisição de novos conhecimentos. Esta abordagem busca alterar o contexto educacional, motivando tanto o aprendizado individual quanto o coletivo, e superar os desafios educacionais contemporâneos. O estudo destaca a relevância da gamificação na prática docente do ensino superior, proporcionando uma nova perspectiva de ensino

			<p>por meio das tecnologias e preparando os alunos para as demandas profissionais atuais. Ao oferecer recursos dinâmicos e aplicáveis, como imagens, textos, sons, gráficos e simulações, a gamificação promove o engajamento dos alunos, resultando em uma aprendizagem mais efetiva. A pesquisa também sugere algumas abordagens para a prática pedagógica do professor, como os tipos de jogadores (Killers, Explorers, Achievers e Socializers), e exemplos de ferramentas e plataformas virtuais para implementar a gamificação, como Moodle, ClassCraft e Khan Academy. No entanto, ressalta-se a necessidade de formação continuada dos professores para a utilização efetiva da gamificação, adaptando-a às características específicas de cada turma e garantindo sua atratividade e motivação. Portanto, o estudo espera contribuir para a reflexão e pesquisa sobre propostas pedagógicas de gamificação, visando adequar a prática docente à nova realidade das metodologias ativas virtuais a distância no ensino superior.</p>
<p>Santos, Cabette e Lusi (2020)</p>	<p>Contribuir para o ensino a distância EAD, utilizando a Gamificação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), como metodologias ativas</p>	<p>Pesquisa bibliográfica</p>	<p>O tema abordado, relacionado à compreensão do intelecto do aluno e sua aplicação nos processos de ensino e aprendizagem, é de grande relevância para instituições de ensino superior, sejam elas públicas ou privadas, presenciais ou de ensino a distância (EAD). A necessidade de entender o funcionamento cognitivo do aluno é crucial para os docentes, pois pode ser uma ferramenta poderosa para auxiliar em suas aulas e promover o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Com a crescente busca por inovação no ensino superior, a gamificação emerge como uma potencial solução para transformar a maneira como as aulas são ministradas e avaliadas. Conclui-se, portanto, que a gamificação merece atenção especial, pois pode representar uma revolução educacional significativa, redefinindo os paradigmas de avaliação e ensino.</p>
<p>Santos Junior (2023)</p>	<p>Demonstrar na perspectiva dos professores uma experiência de formação continuada a distância utilizando um Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA com alguns recursos de gamificação</p>	<p>Pesquisa exploratória, descritiva e bibliográfica</p>	<p>Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) têm sido objeto de estudo por um período considerável, mas a integração de elementos de gamificação em AVA é uma tendência mais recente, impulsionada pela adoção e popularização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e das metodologias ativas. Esses AVAs gamificados têm sido aplicados em diversos contextos, desde treinamentos corporativos até a educação formal, tanto no nível básico quanto no superior. A gamificação no ensino a distância (EAD) emerge como uma metodologia ativa promissora, buscando estimular o engajamento, a autonomia e o trabalho colaborativo dos alunos. Este estudo avaliou a satisfação de um grupo de professores que participaram de um curso de formação continuada para atuarem no ensino superior na modalidade a distância, utilizando um AVA gamificado baseado no MOODLE. Os resultados indicaram que a maioria dos participantes estava satisfeita com a proposta do curso, sua organização, materiais e elementos gamificados, assim como com a experiência de atuar como aluno no AVA. No entanto, o desenvolvimento de cursos de formação em AVA gamificados apresenta desafios</p>

			didáticos e técnicos significativos, exigindo planejamento cuidadoso, testes e avaliações constantes. O objetivo final é melhorar a aprendizagem, e a gamificação surge como uma abordagem inovadora e eficaz para alcançar esse objetivo.
--	--	--	--

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

O resultado apresentado pelo estudo de Santos, Assis e Baluz (2021) destaca a gamificação como uma estratégia promissora para promover metodologias ativas no ensino superior em modalidade a distância (EAD). A gamificação surge como uma abordagem inovadora para engajar os alunos de forma mais eficaz, recontextualizando a aquisição de conhecimentos e enfrentando os desafios educacionais contemporâneos. Essa abordagem busca modificar o contexto educacional tradicional, motivando não apenas o aprendizado individual, mas também o coletivo.

Uma das contribuições significativas do estudo é ressaltar a relevância da gamificação na prática docente do ensino superior, oferecendo uma nova perspectiva de ensino por meio das tecnologias. Ao utilizar recursos dinâmicos e aplicáveis, como imagens, textos, sons, gráficos e simulações, a gamificação consegue promover o engajamento dos alunos, o que, por sua vez, resulta em uma aprendizagem mais efetiva.

Além disso, o estudo sugere algumas abordagens específicas para a prática pedagógica do professor, como a segmentação dos tipos de jogadores (Killers, Explorers, Achievers e Socializers), e oferece exemplos de ferramentas e plataformas virtuais para a implementação da gamificação, como Moodle, ClassCraft e Khan Academy. Entretanto, o estudo ressalta a importância da formação continuada dos professores para a utilização efetiva da gamificação. Isso inclui a adaptação da gamificação às características específicas de cada turma, garantindo sua atratividade e motivação.

O estudo espera contribuir para a reflexão e pesquisa sobre propostas pedagógicas de gamificação, visando adequar a prática docente à nova realidade das metodologias ativas virtuais a distância no ensino superior. Essa análise detalhada evidencia a importância da gamificação como uma estratégia inovadora no contexto do ensino superior em EAD, destacando suas potencialidades e desafios e enfatizando a necessidade de uma abordagem pedagógica adequada e contínua por parte dos professores para sua efetiva implementação.

O resultado apresentado pelo estudo de Santos, Cabette e Lusi (2020) destaca a importância da compreensão do intelecto do aluno e sua aplicação nos processos de ensino e aprendizagem, especialmente no contexto do ensino superior, seja ele presencial ou a distância (EAD). A compreensão do funcionamento cognitivo dos alunos é crucial para os docentes, pois pode fornecer ferramentas valiosas para melhorar suas práticas de ensino e promover o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

O estudo ressalta a relevância da inovação no ensino superior e destaca a gamificação como uma solução promissora para transformar a forma como as aulas são ministradas e avaliadas. A gamificação, ao introduzir elementos de jogos no processo de aprendizagem, pode aumentar o engajamento dos alunos, tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras, e proporcionar uma abordagem mais centrada no aluno.

Ao concluir que a gamificação merece atenção especial, o estudo sugere que ela pode representar uma revolução educacional significativa, redefinindo os paradigmas de avaliação e ensino. Isso implica não apenas na introdução de elementos de jogos nas atividades de aprendizagem, mas também na adaptação das práticas de ensino e avaliação para melhor atender às necessidades e características dos alunos da era digital.

O estudo realizado por Santos Junior (2023) destaca a crescente integração de elementos de gamificação nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) como uma tendência promissora, impulsionada pelo avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e das metodologias ativas de ensino. Essa integração tem sido aplicada em diversos contextos educacionais, desde treinamentos corporativos até o ensino formal, tanto no nível básico quanto no superior.

No contexto específico do ensino a distância (EAD), a gamificação surge como uma metodologia ativa capaz de estimular o engajamento, a autonomia e o trabalho colaborativo dos alunos, promovendo uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e motivadora.

O estudo realizado envolveu a avaliação da satisfação de professores que participaram de um curso de formação continuada para atuarem no ensino superior na modalidade a distância, utilizando um AVA gamificado baseado no MOODLE. Os resultados indicaram que a maioria dos participantes estava satisfeita com a proposta do curso, bem como com a organização, materiais e elementos gamificados do AVA. Isso sugere que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para envolver e motivar os professores no processo de formação continuada.

No entanto, o estudo também aponta desafios significativos associados ao desenvolvimento de cursos de formação em AVA gamificados, tanto do ponto de vista didático quanto técnico. Isso inclui a necessidade de

planejamento cuidadoso, testes e avaliações constantes para garantir a eficácia e a qualidade da experiência de aprendizagem.

IV. Conclusão

Diante dos estudos analisados sobre a gamificação no ensino superior, tanto presencial quanto a distância (EAD), é possível concluir que essa abordagem surge como uma estratégia promissora para promover metodologias ativas de ensino. A gamificação oferece uma nova perspectiva educacional ao recontextualizar a aquisição de conhecimentos, visando não apenas o aprendizado individual, mas também o coletivo, enquanto enfrenta os desafios contemporâneos da educação.

Os estudos destacam a relevância da gamificação na prática docente, fornecendo recursos dinâmicos e aplicáveis que promovem o engajamento dos alunos, resultando em uma aprendizagem mais efetiva. Além disso, oferecem orientações específicas para os professores, como a segmentação dos tipos de jogadores e exemplos de ferramentas e plataformas virtuais para a implementação da gamificação.

Entretanto, ressalta-se a importância da formação continuada dos professores para a utilização efetiva da gamificação, bem como os desafios didáticos e técnicos associados ao desenvolvimento de cursos gamificados em AVAs. Esses desafios exigem planejamento cuidadoso, testes e avaliações constantes para garantir a eficácia e qualidade da experiência de aprendizagem.

Portanto, os estudos analisados contribuem para a reflexão e pesquisa sobre propostas pedagógicas de gamificação, visando adequar a prática docente à nova realidade das metodologias ativas virtuais a distância no ensino superior. Evidenciam a importância da gamificação como uma estratégia inovadora, destacando suas potencialidades e desafios, e enfatizando a necessidade de uma abordagem pedagógica adequada e contínua por parte dos professores para sua efetiva implementação.

Referências

- [1]. LIMA, C. S.; TENÓRIO, A. PERCEPÇÕES DE PESQUISADORES BRASILEIROS SOBRE A GAMIFICAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM. *Paidéi@, Revista Científica de Educação a distância*, v. 8, n. 14, 2016.
- [2]. SANTOS JUNIOR, A. C. P. Gamificação em ambiente virtual de aprendizagem: uma experiência de utilização na formação continuada de professores do ensino superior EaD. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar*, [S. l.], v. 4, n. 3, p. e432814, 2023.
- [3]. SANTOS, R. M. dos .; ASSIS, A. C. S. de .; BALUZ, R. A. R. S. Abordagens para uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior à distância. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 10, n. 5, p. e4010514650, 2021.
- [4]. SANTOS, R. O. B.; CABETTE, R. E. S.; LUIS, R. F. Novas Tecnologias Aplicadas ao Ensino: Utilização da Gamificação, como Metodologia Ativa para Cursos de Graduação EAD. *ECCOM*, v. 11, n. 22, jul./dez. 2020.
- [5]. TENÓRIO, T.; BITTENCOURT, C. P. do N.; TENÓRIO, A. Percepções de Pesquisadores Brasileiros sobre Elementos e Estratégias da Gamificação a Serem Adotados em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. *EaD em Foco*, [S. l.], v. 6, n. 2, 2016
- [6]. TENÓRIO, T.; SILVA, A. R.; TENÓRIO, A. A influência da gamificação na Educação a Distância com base nas percepções de pesquisadores brasileiros. *Revista EDaPECI São Cristóvão (SE)* v.16. n. 2, p. 320-335 maio /ago. 2016.