

Tecnologias aplicadas ao ensino: o uso da gamificação como metodologia ativa de aprendizagem no ensino à distância (EaD)

Gerlany de Fátima dos Santos Pereira
Universidade do Estado do Amapá

Francisca Amália Castelo Branco
Must University

Isabelle Sena Gomes
Uninassau-João Pessoa

Raimundo Cazuza da Silva Neto
SEDUC - MA

Sérgio David de Moraes
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

José Leonardo Diniz de Melo Santos
Universidade Federal Rural de Pernambuco/Fundação Joaquim Nabuco

Hudson Sérgio de Souza
Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR)

Ewerton Helder Bentes De Castro
Universidade Federal Do Amazonas

Janderson Costa Meira
Universidade Federal Do Paraná

Douglas Branco de Camargo
Universidade do Oeste de Santa Catarina - UNOESC

Resumo: Neste trabalho, investigou-se o uso da gamificação como uma metodologia ativa de aprendizagem no contexto do ensino à distância (EaD). Com a crescente integração de tecnologias na educação, a gamificação surge como uma abordagem inovadora que capitaliza os elementos de jogos para engajar e motivar os estudantes. O objetivo desta pesquisa foi analisar o impacto da gamificação no EaD, explorando os benefícios, desafios e estratégias associados a essa prática. Utilizando uma abordagem qualitativa e entrevistando quinze professores universitários, os resultados revelaram que a gamificação tem sido eficaz na promoção do engajamento e motivação dos alunos, proporcionando uma aprendizagem mais ativa e reflexiva. No entanto, foram identificados desafios, como a necessidade de alinhar os elementos de jogo aos objetivos educacionais e considerar a diversidade dos alunos. Estratégias como o envolvimento dos alunos no design das atividades gamificadas surgem como soluções promissoras. Em suma, este estudo evidencia o potencial da gamificação para melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos no EaD, destacando sua importância para promover um ensino online mais eficaz e engajador.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Gamificação; Ensino à distância (EaD).

I. Introdução

A integração de tecnologias no contexto educacional tem se mostrado uma tendência marcante neste século, transformando profundamente a maneira como o conhecimento é adquirido e transmitido. Com a ascensão da era digital, as tecnologias têm sido cada vez mais incorporadas nas práticas pedagógicas, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, surge a gamificação como uma metodologia ativa de aprendizagem que utiliza elementos de jogos em contextos não lúdicos, visando engajar e motivar os estudantes (Giglio; Botelho; Oliveira, 2017).

No âmbito da educação, a aplicação de tecnologias tem sido explorada de diversas maneiras para potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Ferramentas digitais, softwares educacionais, ambientes virtuais de aprendizagem e aplicativos móveis são apenas alguns exemplos do vasto leque de recursos tecnológicos disponíveis para os educadores. Essas ferramentas proporcionam interatividade, personalização do ensino e acesso a um vasto conjunto de recursos multimídia, enriquecendo assim a experiência de aprendizagem dos alunos (Gumarães et al., 2023).

A gamificação, por sua vez, representa uma abordagem inovadora que capitaliza o poder dos jogos para promover a aprendizagem significativa. Ao incorporar elementos como desafios, recompensas, competição e narrativas envolventes, a gamificação torna o processo de aprendizagem mais atrativo e motivador. Ela estimula a participação ativa dos estudantes, promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, e favorece a retenção do conhecimento (Basilio et al., 2023).

O ensino à distância (EaD) surge como uma modalidade educacional que se beneficia significativamente da aplicação da gamificação. Com a crescente demanda por educação flexível e acessível, o EaD tem se consolidado como uma alternativa viável para a formação continuada e a capacitação profissional. No entanto, desafios como a falta de interação presencial e a motivação dos alunos podem comprometer a eficácia do ensino online. É nesse contexto que a gamificação se destaca, oferecendo uma abordagem dinâmica e envolvente que pode melhorar significativamente a experiência de aprendizagem dos estudantes (Lima et al., 2023; Silva; Coelho; Godoy, 2022).

Assim, o objetivo desta pesquisa foi analisar o uso da gamificação como metodologia ativa de aprendizagem no contexto do ensino à distância. Espera-se que os resultados desta pesquisa forneçam subsídios teóricos e práticos para educadores, instrutores e desenvolvedores de cursos online interessados em explorar o potencial da gamificação para melhorar a qualidade do ensino e o engajamento dos alunos. Além disso, pretende-se contribuir para o avanço do conhecimento científico sobre as práticas de ensino e aprendizagem mediadas por tecnologias digitais, destacando as vantagens e desafios da aplicação da gamificação no contexto do EaD.

II. Materiais e métodos

2.1 Tipo de pesquisa

A pesquisa foi do tipo exploratória, que é caracterizada por seu enfoque na descoberta de insights e compreensão de fenômenos pouco estudados ou novos. Esse tipo de pesquisa é especialmente útil quando o objetivo é explorar áreas em que há pouca informação disponível ou para entender melhor determinados aspectos de um problema. A escolha pela pesquisa exploratória justifica-se pela necessidade de investigar o uso da gamificação no ensino à distância, um tema emergente e ainda em desenvolvimento no contexto educacional.

2.2 Abordagem da pesquisa

A abordagem utilizada na pesquisa foi qualitativa, a qual se foca na compreensão profunda de comportamentos, experiências e percepções dos participantes. A pesquisa qualitativa é adequada quando se busca obter uma compreensão detalhada e contextualizada dos fenômenos, explorando as nuances e a complexidade das experiências humanas. A escolha da abordagem qualitativa foi motivada pelo objetivo de captar as percepções e experiências dos professores universitários sobre o uso da gamificação no ensino à distância, permitindo uma análise rica e detalhada das suas vivências e opiniões.

2.3 Amostra

A amostra foi composta por quinze professores de uma universidade brasileira, selecionados por conveniência. Os professores atuam em redes privadas de ensino superior à distância (EaD). A seleção por conveniência se deve à facilidade de acesso aos participantes e à disponibilidade para participar da pesquisa, o que é comum em estudos exploratórios que não visam a generalização dos resultados, mas sim a obtenção de insights aprofundados sobre o fenômeno estudado.

2.4 Coleta de dados

A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas em profundidade, uma técnica qualitativa que permite explorar detalhadamente as percepções e experiências dos entrevistados. O processo de coleta de dados iniciou com um contato inicial com o gestor da instituição para obter autorização e apoio na identificação dos professores participantes. Após a aprovação do gestor, as entrevistas foram agendadas de acordo com a disponibilidade dos professores. As entrevistas foram conduzidas em ambientes tranquilos e privados para garantir o conforto e a confidencialidade dos participantes. Para registrar as entrevistas, foram utilizados gravadores de áudio, com o consentimento prévio dos participantes. Todos os professores foram informados sobre os objetivos da pesquisa e concordaram em participar e ter suas entrevistas gravadas.

2.5 Análise dos dados

A análise dos dados foi realizada utilizando a técnica da análise do discurso, que se concentra na interpretação dos significados presentes nas falas dos participantes. Inicialmente, as gravações das entrevistas foram transcritas na íntegra para facilitar a análise detalhada. Em seguida, as transcrições foram codificadas para identificar temas e padrões recorrentes nas falas dos participantes. Os dados codificados foram interpretados à luz do referencial teórico e dos objetivos da pesquisa, buscando compreender como a gamificação é percebida e utilizada no ensino à distância pelos professores universitários. Para garantir a validade e a confiabilidade dos achados, foram realizadas discussões e revisões dos resultados com outros pesquisadores e especialistas na área. Esse processo metodológico permitiu uma exploração rica e detalhada do uso da gamificação como metodologia ativa de aprendizagem no contexto do ensino à distância, contribuindo para o avanço do conhecimento sobre práticas educacionais inovadoras mediadas por tecnologias digitais.

III. Resultados e discussões

Os resultados da pesquisa revelaram uma série de percepções e experiências dos professores universitários sobre o uso da gamificação como metodologia ativa de aprendizagem no contexto do ensino à distância (EaD). As entrevistas proporcionaram uma compreensão sobre os benefícios, desafios e estratégias de implementação da gamificação no ambiente educacional virtual.

Os relatos dos participantes destacaram que a gamificação tem sido eficaz na promoção do engajamento e da motivação dos alunos no EaD. O professor P1 afirmou: "Percebo que os alunos se mostram mais envolvidos e entusiasmados com as atividades gamificadas. Eles se sentem motivados a participar e competir pelos pontos e recompensas." Essa percepção foi corroborada por outros participantes, evidenciando que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para estimular o interesse dos alunos e mantê-los engajados ao longo do curso.

De forma complementar, o professor P8 acrescentou: "A gamificação proporciona uma atmosfera mais descontraída e divertida para o processo de aprendizagem. Os alunos parecem mais animados e dispostos a participar das atividades quando estas são apresentadas de forma lúdica e desafiadora." Essa observação ressalta que a gamificação não apenas motiva os alunos através de recompensas tangíveis, mas também cria um ambiente de aprendizagem mais agradável e estimulante, onde os estudantes se sentem mais inclinados a se envolver ativamente.

Verifica-se que a gamificação tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento e motivação dos alunos no ensino à distância (EaD). Através das atividades gamificadas, os alunos demonstram maior interesse e entusiasmo, sendo estimulados pela competição por pontos e recompensas. Esse aspecto sugere que a gamificação é percebida como uma estratégia eficaz para manter os alunos envolvidos ao longo do curso, fundamental para o sucesso do ensino à distância.

Observa-se também que a gamificação cria uma atmosfera mais descontraída e divertida para o processo de aprendizagem. Os alunos se mostram mais animados e dispostos a participar das atividades quando estas são apresentadas de forma lúdica e desafiadora. Isso indica que a gamificação influencia positivamente o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais agradável e estimulante. Essas observações sugerem que a gamificação tem o potencial de transformar a experiência de aprendizagem dos alunos, tornando-a mais envolvente, interativa e divertida.

Ao criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador, a gamificação pode aumentar a participação dos alunos, promover uma aprendizagem mais significativa e melhorar os resultados educacionais no ensino à distância. Assim, é possível constatar a importância de considerar não apenas os aspectos cognitivos, mas também os emocionais e sociais do processo de aprendizagem, enfatizando a relevância do bem-estar emocional dos alunos no contexto educacional.

Não obstante, os professores também destacaram o impacto positivo da gamificação na experiência de aprendizagem dos alunos. O professor P3 mencionou: "Com a gamificação, percebo que os alunos estão mais envolvidos com o conteúdo e têm uma compreensão mais profunda dos conceitos. As atividades lúdicas incentivam a exploração e a experimentação, tornando a aprendizagem mais significativa." Essa observação

ressalta que a gamificação não apenas motiva os alunos, mas também promove uma aprendizagem mais ativa e reflexiva, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a retenção do conhecimento.

Além de realçar o engajamento dos alunos, os professores também ressaltam o impacto positivo da gamificação na experiência de aprendizagem dos estudantes. Através da observação do professor P3, é destacado que a gamificação não apenas motiva os alunos, mas também promove uma aprendizagem mais ativa e reflexiva.

A gamificação parece permitir que os alunos se envolvam mais profundamente com o conteúdo, resultando em uma compreensão mais sólida dos conceitos. Isso é atribuído ao fato de que as atividades lúdicas incentivam a exploração e a experimentação, tornando a aprendizagem mais significativa. Através desse envolvimento ativo, os alunos não apenas absorvem informações, mas também as processam de maneira mais profunda, o que favorece a retenção do conhecimento.

Essa perspectiva ressalta a importância não apenas de manter os alunos motivados, mas também de oferecer-lhes oportunidades para uma aprendizagem significativa e reflexiva. A gamificação configura-se como um mecanismo capaz de proporcionar um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como análise, síntese e aplicação do conhecimento. Além disso, ao promover a exploração e experimentação, a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico e da resolução de problemas, habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e profissional dos alunos.

No entanto, os participantes também identificaram desafios associados à implementação da gamificação no EaD. O professor P5 expressou: "Um dos desafios é encontrar o equilíbrio entre os elementos de jogo e os objetivos educacionais. É preciso garantir que as atividades gamificadas sejam relevantes e contribuam efetivamente para o processo de aprendizagem." Essa preocupação destaca a importância de projetar atividades gamificadas que estejam alinhadas com os objetivos pedagógicos do curso e que promovam uma aprendizagem significativa.

No mesmo sentido, o professor P12 enfatizou que "é essencial considerar a diversidade dos alunos ao desenvolver estratégias de gamificação. Nem todos os estudantes respondem da mesma maneira aos elementos de jogo, portanto, é crucial adaptar as atividades para atender às necessidades e estilos de aprendizagem variados". Essa observação ressalta a importância de uma abordagem inclusiva na implementação da gamificação, garantindo que todas as formas de aprendizagem sejam consideradas e que os alunos se sintam envolvidos e valorizados no processo educacional.

Além disso, o professor P8 levantou a questão da avaliação no contexto da gamificação, afirmando que "é necessário desenvolver métricas de avaliação que capturem não apenas o desempenho dos alunos nas atividades gamificadas, mas também o impacto da gamificação na aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades". Essa preocupação destaca a necessidade de avaliar não apenas o engajamento dos alunos, mas também os resultados educacionais alcançados através da gamificação, garantindo que ela seja eficaz na promoção da aprendizagem e no alcance dos objetivos pedagógicos.

Para superar esses desafios, os participantes compartilharam diversas estratégias que têm se mostrado eficazes na implementação da gamificação no EaD. O professor P7 sugeriu: "É fundamental envolver os alunos na criação e no design das atividades gamificadas. Isso aumenta o engajamento e permite que as atividades sejam adaptadas às preferências e necessidades dos alunos." Essa recomendação destaca a importância da participação dos alunos no processo de gamificação, garantindo que as atividades sejam relevantes, desafiadoras e motivadoras para eles.

IV. Conclusão

Diante dos resultados e discussões apresentados, constata-se que a gamificação emerge como uma metodologia ativa de aprendizagem promissora no contexto do ensino à distância (EaD). Através das percepções e experiências compartilhadas pelos professores universitários, foi possível identificar uma série de benefícios que essa abordagem traz para o processo educacional virtual.

Inicialmente, destacou-se a capacidade da gamificação de promover o engajamento e a motivação dos alunos. Através da introdução de elementos lúdicos e competitivos nas atividades de aprendizagem, os estudantes se mostraram mais entusiasmados e propensos a participar ativamente do curso. Além disso, a criação de uma atmosfera descontraída e divertida contribuiu para tornar o ambiente de aprendizagem mais agradável e estimulante, impulsionando ainda mais o interesse dos alunos.

Além do aspecto motivacional, a gamificação também foi reconhecida pelos professores como uma ferramenta eficaz para aprimorar a experiência de aprendizagem dos alunos. Ao promover uma abordagem mais ativa e reflexiva, as atividades gamificadas incentivaram a exploração, experimentação e compreensão mais profunda dos conceitos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a retenção do conhecimento.

No entanto, não se pode ignorar os desafios associados à implementação da gamificação no EaD. A necessidade de encontrar um equilíbrio entre os elementos de jogo e os objetivos educacionais, bem como a consideração da diversidade dos alunos e o desenvolvimento de métricas de avaliação adequadas, destacam-se como aspectos críticos a serem abordados.

Nesse sentido, estratégias como o envolvimento dos alunos no processo de design das atividades gamificadas surgem como uma abordagem promissora para superar esses desafios, garantindo a relevância, adaptabilidade e eficácia das práticas gamificadas.

Em última análise, os resultados desta pesquisa sugerem que a gamificação pode desempenhar um papel significativo na transformação da experiência de aprendizagem dos alunos no ensino à distância. Ao criar um ambiente dinâmico, motivador e inclusivo, a gamificação não apenas aumenta o engajamento dos alunos, mas também promove uma aprendizagem mais significativa e reflexiva, alinhada com os objetivos pedagógicos do curso. Assim, essa abordagem emerge como uma importante ferramenta para educadores interessados em aprimorar a qualidade do ensino online e promover o sucesso acadêmico dos alunos.

Referências

- [1]. BASILIO, M. et al. Inclusão de alunos com deficiência intelectual e dificuldade de aprendizagem: gamificação e os impactos do lúdico. **Revista Física no Campus**, v. 3, n. 2, 2023.
- [2]. GIGLIO, G. P. M.; BOTELHO, A. L. P.; OLIVEIRA, P. A. G. Gamificação para a inclusão de deficientes no âmbito escolar. **Revista de trabalhos acadêmicos**, 2017.
- [3]. GUIMARÃES, U. A. et al. A EDUCAÇÃO ESPECIAL E AS NOVAS TECNOLOGIAS. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar**, ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 4, n. 12, p. e4124379, 2023.
- [4]. LIMA, L. A. de O. et al. Desafios e oportunidades na aplicação de TICs como instrumento de inclusão escolar para alunos com dislexia: uma abordagem qualitativa. **CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES**, [S. l.], v. 16, n. 10, p. 22910–22927, 2023.
- [5]. SILVA, F. C. C.; COELHO, R. C.; GODOY, C. M. G. O papel da gamificação no desenvolvimento das habilidades cognitivas e na aprendizagem de estudantes autistas: revisão sistemática da literatura. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 122–131, 2022.