



FORMAÇÃO DOCENTE NA CULTURA DIGITAL: GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS DO PROFESSOR

Natalia Caliman
Universidade Anhanguera- UNIDERP
caliman.natalia@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2285-6080>

Katia Guerchi Gonzales
Universidade Anhanguera- UNIDERP
katia.gonzales@anhanguera.com.br
<https://orcid.org/0000-0003-2827-2545>

Katia Alexandra de Godoi e Silva
Universidade Anhanguera- UNIDERP
katia.a.silva@anhanguera.com.br
<https://orcid.org/0000-0002-6003-6852>

RESUMO

O acesso à informação proporcionado pela tecnologia e pela internet, transformou radicalmente a sociedade em geral, e, com ela, a forma de aprender, ensinar, comunicar e se relacionar. Segundo Sande e Sande (2018), a conscientização desse cenário junto à comunidade escolar tem levado à necessidade de formar cidadãos com novas habilidades e competências digitais, fazendo crescer o interesse por novas práticas pedagógicas. Nesse sentido, a utilização de metodologias ativas na formação do discente vem se tornando uma estratégia cada vez mais atraente. Essas metodologias buscam incentivar os estudantes a aprender de maneira autônoma e participativa, fazendo com que se tornem protagonistas na construção do conhecimento (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014).

Uma das estratégias utilizadas na metodologia ativa é a gamificação, que, segundo Romio e Paiva (2017), permite um maior engajamento por parte dos alunos na busca pelo aprendizado. A utilização da gamificação não se trata apenas de uma adequação na maneira de ensinar, mas sim “toda a reestruturação do ensino, modificando metáforas, estratégias e situações didáticas para que a aprendizagem seja mais profunda e significativa” (SOUZA, 2017, p. 102).

Apresentamos neste texto, um resumo do Projeto de Pesquisa de Mestrado em fase de desenvolvimento, que procura entender quais contribuições uma formação docente sobre gamificação no processo de ensino de Funções possibilita a integração da tecnologia e contribui na prática do professor em sala de aula de uma instituição privada da região sudeste.

Para atingir o objetivo proposto será mobilizada a História Oral, por possibilitar por meio de entrevista constituir narrativas de experiências. Os entrevistados serão selecionados a partir de uma formação docente, ministrada pela pesquisadora, com o intuito de proporcionar aos participantes uma experiência de aprenderem sobre gamificação, seu uso, ferramentas a serem utilizadas, dentre outros.

A estrutura que orientará o curso e as atividades desenvolvidas estão previstas para seguirem quatro fases. No primeiro momento, os professores receberão orientações sobre o conceito de



gamificação, sua importância no cenário escolar, principais vantagens que a utilização deste conceito em sala de aula apresenta. Em seguida, se dará a apresentação das ferramentas que podem ser utilizadas na aplicação deste conceito, incluindo uma demonstração prática de uso em uma atividade do curso. Dando sequência, os participantes serão convidados a explorar cada ferramenta e a filtrar as possibilidades de uso na sua prática docente. Por fim, serão convidados a explorarem o que aprenderam e refletirem como aquela tecnologia poderia ser utilizada no seu contexto profissional, compartilhando essa reflexão com a pesquisadora em um momento de entrevista. Essas entrevistas serão transcritas, textualizadas e passarão pela aprovação dos docentes que assinarão as cartas de cessão.

Para a discussão do tema, será utilizado diversos trabalhos, sendo um deles de Borges (2009), intitulado “Apropriação das tecnologias de informação e comunicação pelos gestores educacionais”, o qual aborda os níveis de apropriação tecnológica, bem como apresenta uma integração entre eles em um processo ascendente e espiral.

Essa proposta de estudo tem o interesse de compreender em quais níveis de apropriação tecnológica o docente estará após a formação e apoiar na utilização da gamificação em sala de aula como metodologia alternativa no ensino, gerando uma maior motivação dos alunos.

Referências

ALVES, L. R.G.; MINHO, M.R.S da.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. at al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Seção 3. p. 74 – 97.

BORGES, M. A. F. **Apropriação das tecnologias de informação e comunicação pelos gestores educacionais**. 2009. Tese (Doutorado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

ROMIO, T; PAIVA, S.C.M. **Kahoot e GoConqr**: uso de jogos educacionais para o ensino da matemática. *SCIENTIA CUM INDUSTRIA*, V. 5, N. 2, p. 90 —94, 2017.

SANDE, D; SANDE, D. **Uso do kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial**. *Holos*, Ano 34, Vol. 01, 2018.

SOUZA, C. V. de. **Gamificação na educação superior**: experimentações na docência. 2017. 107 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife.