

A GAMIFICAÇÃO COMO TECNOLOGIA EM CONTRIBUIÇÃO DA FORMAÇÃO DOCENTE

Congresso E-Educação: Criatividade, Inovação E Essência, 1ª edição, de 26/10/2020 a 29/10/2020
ISBN dos Anais: 978-65-86861-25-9

CARMO; Vanessa Fernandes do¹

RESUMO

INTRODUÇÃO: Com o avanço tecnológico, os métodos de ensino baseados unicamente na transmissão de conteúdos, e com a centralização do processo de aprendizagem exclusivamente na figura do professor, estão perdendo espaço gradativamente para o protagonismo do aluno. As tecnologias são muito presentes no cotidiano e as crianças, praticamente, já nascem manuseando tablets, smartphones e computadores. A partir desse cenário, é imprescindível focar na formação docente para essa perspectiva de ensino e um dos recursos favoráveis no contexto atual é a Gamificação. **OBJETIVO:** Discutir a importância de introduzir a gamificação na formação docente. Para trabalhar uma aula com jogos, é necessário que o educador tenha a vivência como um jogador, onde ele será capaz de entender o "universo gamer" na perspectiva do aluno. **EXPERIÊNCIA:** Nos cursos de Pedagogia e Formação de Professores dos institutos tradicionais, o aluno se depara com um universo de teorias, metodologias. Sem dúvida, o saber teórico de Freire, Montessori, Froebel, Wallon e demais pensadores é fundamental, mas o "saber fazer", o saber prático, é essencial. Não basta elaborar um bom plano de aula, seguir todo o cronograma do projeto pedagógico se na sala de aula o educador se sente acuado perante alunos com personalidades e realidades diferentes. **RELATO:** Durante a Licenciatura em Pedagogia no Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro, a existência de uma certa resistência, quanto às tecnologias e demais modalidades de ensino em espaços não-escolares, mostrou-se evidente. A maior parte dos conteúdos trabalhados ainda remete à uma educação "tradicionalmente bancária", onde prevalece a transmissão dos saberes como um depósito para o aluno, mas que, na maioria das vezes, serão esquecidos. Poucas disciplinas contemplam o advento tecnológico no ponto de vista da inovação que uma prática pedagógica merece. Com isso, o aluno, futuro educador, acabará reproduzindo o mesmo modelo tradicional de ensino pautado na avaliação somativa. **RESULTADO:** Com base nesse panorama paradigmático, pode-se concluir que o futuro profissional estará pouco ou não suficientemente preparado para os desafios do mercado de trabalho, no que concerne às metodologias ativas e inovações frente às transformações tecnológicas. Como exemplo de que a ausência de uma abordagem mais dinâmica na formação docente reflete na atuação pedagógica, pode-se comparar ao cenário do ensino remoto emergencial perante a pandemia do Covid-19, onde muitos docentes apresentam dificuldade ao lidar com a perspectiva do ensino virtual com a gama de recursos tecnológicos existentes. É essencial ao educador a imersão no

¹ Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro, vanessa.fcarmo1985@hotmail.com

universo dinâmico dos alunos, lembrando que ele irá se deparar com as gerações Millennial e Alpha, bem como aquelas que ainda surgirão. Essas gerações são justamente as que vivem no universo dos games. Criar um ambiente propício à aprendizagem, seja transformando um jogo antigo, ou criando um novo com a turma, considerando os objetivos e conteúdos é a certeza de estabelecer uma nova metodologia de ensino criativa e flexível. **CONCLUSÃO:** Diante de todo o exposto, conclui-se que as licenciaturas e os cursos de formação de professores devem proporcionar, aos discentes, conhecimentos práticos das tecnologias, das metodologias ativas, recursos pedagógicos como a Gamificação, antevendo os desafios que esses alunos poderão enfrentar. Trabalhar o conceito e a prática da gamificação na formação docente corrobora o sucesso do futuro educador tanto no contexto escolar, mas também nas relações sociais, favorecendo o diálogo, a cooperação, a criatividade, o raciocínio, a autonomia, a capacidade de resolução de problemas e estimulando uma competição saudável. Investir nesta prática ainda enquanto o aluno está na faculdade é garantir ao futuro educador maior segurança, mais autonomia e tomada de decisão, além de capacitá-lo para enfrentar o desafio da educação das novas gerações. Não há mais motivo para cultuar uma "educação bancária", mas sim tornar o processo livre e prazeroso tanto para o docente quanto para seus alunos, dinamizando a aula numa perspectiva plural e cooperativa. **REFERÊNCIAS:** MODELSKI, Daiane; GIRAFFA, Lúcia M. M.; CASARTELLI, Alam de Oliveira. Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas. Educ. Pesqui., São Paulo , v. 45, e180201, 2019 . Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-0172/2019/045/e180201)

OLIVEIRA, Andersen. (2015). Gamificação na Educação. Obra digital. 120. 10.25029/od.2015.82.9. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/319970431_Gamificacao_na_Educacao.

PALAVRAS-CHAVE: Formação, Docente, Tecnologia, Gamificação