



SEFIC & SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA 2021

CIÊNCIA, SAÚDE E INOVAÇÃO: DESAFIOS GLOBAIS EM TEMPOS DE PANDEMIA

Evolução do tema gamificação em pesquisas educacionais recentes

ID do trabalho: 19026

Paulo Pires de Avila

Universidade La Salle

Orientador

Elaine Conte

Co-orientador

Palavras-chave

Gamificação; Experiências de Aprendizagem; Educação.

Nos moldes da sociedade contemporânea, a gamificação faz parte do cotidiano de crianças e jovens e é constituída por jogos digitais em múltiplos contextos, para além das salas de aula. Dentre os pontos positivos e reflexões das pesquisas e produções acadêmicas sobre a gamificação é possível destacar que, historicamente, ela é vista como uma referência para o diálogo, o engajamento, a motivação, a socialização eo encantamento dos estudantes em todos os níveis de ensino. Por trazer tantos pontos benéficos aos processos formativos e educativos, a preocupação e indagação sobre o tema cresceu muito nos últimos anos. Assim sendo, este trabalho teve como objetivo mapear nas produções recentes sobre o tema, quais foram os avanços feitos e quais foram os limites dessa abordagem no campo da educação, além de identificar e analisar, por meio de uma leitura hermenêutica, as principais tendências encontradas para desenhar novos caminhos inspiradores à prática escolar. Por uma pesquisa avançada de 2016 até a presente data, buscamos em diferentes bases de dados digitais pelas palavras-chave “gamificação, experiências de aprendizagem, projetos”. As coletas nesse período evidenciaram um aumento de 395% no número de produções sobre o tema. Além disso, áreas anteriormente pouco exploradas, tais como o impacto da gamificação na experiência de aprendizagem e a criação de projetos práticos de gamificação às salas de aula tiveram um grande aumento, de 1090% e 422%, respectivamente. Concluímos que há muitas referências e iniciativas teóricas realizadas sobre a gamificação nos estudos recentes, no entanto, ainda são incipientes se considerarmos os limites das práticas e da tradição escolar que insiste em limitar-se a ação rotineira de racionalização e administração do ensino. A partir dos resultados desse fenômeno emergente, almeja-se a criação de metodologias e experiências formativas gamificadas com os professores voltadas à práxis.