

Abordagens para uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior à distância

Approaches for using gamification as an active methodology in virtual learning environments in distance higher education

Enfoques para utilizar la gamificación como metodología activa en entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior a distancia

Recebido: 04/04/2021 | Revisado: 10/04/2021 | Aceito: 14/04/2021 | Publicado: 26/04/2021

Rosemary Meneses dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1620-9653>
Faculdade de Ensino Superior de Parnaíba, Brasil
E-mail: rosemarymeneses2009@gmail.com

Ana Carolina Santos de Assis

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9764-9492>
Faculdade de Ensino Superior de Parnaíba, Brasil
E-mail: carolinasannts@gmail.com

Rodrigo Augusto Rocha Souza Baluz

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4745-1442>
Universidade Estadual do Piauí, Brasil
E-mail: rodrigobaluz@gmail.com

Resumo

Esta pesquisa se propõe a contribuir, para o uso da gamificação na prática do professor no ensino superior na modalidade a distância, como uma abordagem metodológica ativa e favorável a fim de auxiliar o docentes em suas ações de transmitir o conhecimento de forma clara e eficiente, trazendo ao aluno uma aprendizagem significativa, dinâmica, interativa e interessante, que o envolva na construção de seu aprendizado. No cenário educacional, inovar saberes no processo de ensino/aprendizagem é o que almeja o sistema de educação diante do novo contexto tecnológico. Desta maneira, é percebida a carência de professores quanto ao uso das metodologias ativas com condições de conhecimentos diferentes, fazendo do ambiente virtual apenas uma plataforma de conteúdo. Este artigo objetiva produzir um estudo sobre as principais técnicas, abordagens e ferramentas para uso da gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) no Ensino Superior da Educação a Distância (EAD). O estudo teve uma pesquisa bibliográfica, com leituras exploratórias, descrevendo os conteúdos de forma qualitativa. As bases de leituras usadas para o estudo foram Google Scholar, Scielo e periódicos abertos da Capes. Nos dados apresentados, notou-se ausência de formação continuada para os professores que atuam nas instituições de ensino superior em EAD. Especificamente, a gamificação, sendo pouco ou quase nada aplicada na prática dos professores, como também, percebeu-se o quanto a utilização de técnicas de jogos educativos na prática pedagógica no AVA pode melhorar o ensino aprendizado, tornando professor e alunos protagonistas na desconstrução e construção de novos conhecimentos diante da nova perspectiva de cidadãos que o mundo deseja.

Palavras-chave: Gamificação; Educação a distância; Ambiente virtual de aprendizagem; Práticas pedagógicas; Metodologias ativas.

Abstract

This research proposes to contribute, for the use of gamification in the teacher's practice in higher education in the distance modality, as an active and favorable methodological approach in order to assist the teachers in their actions to transmit knowledge in a clear and efficient way, bringing to the student a meaningful, dynamic, interactive and interesting learning that involves him in the construction of his learning. In the educational scenario, innovating knowledge in the teaching / learning process is what the education system aims for in the new technological context. In this way, it is perceived the lack of teachers regarding the use of active methodologies with different knowledge conditions, making the virtual environment just a content platform. This article aims to produce a study on the main techniques, approaches and tools for the use of gamification in Virtual Learning Environments (VLE) in Higher Education in Distance Education (EAD). The study had a bibliographic search, with exploratory readings, describing the contents in a qualitative way. The reading bases used for the study were Google Scholar, Scielo and Capes open journals. In the data presented, there was an absence of continued training for teachers working in higher education institutions in distance education. Specifically, gamification, with little or almost nothing applied in the practice of teachers, as well, it was realized how much the use of educational game techniques in pedagogical practice in AVA

can improve teaching and learning, making teacher and students protagonists in deconstruction and building new knowledge in the face of the new perspective of citizens that the world wants.

Keywords: Gamification; Distance education; Virtual learning environment; Pedagogical practices; Active methodologies.

Resumen

Esta investigación se propone contribuir, para el uso de la gamificación en la práctica docente en la educación superior en la modalidad a distancia, como un enfoque metodológico activo y favorable para asistir a los docentes en sus acciones para transmitir conocimientos de manera clara y eficiente, aportando para el alumno un aprendizaje significativo, dinámico, interactivo e interesante que lo involucra en la construcción de su aprendizaje. En el escenario educativo, innovar el conocimiento en el proceso de enseñanza / aprendizaje es lo que busca el sistema educativo en el nuevo contexto tecnológico. De esta forma, se percibe la falta de docentes en cuanto al uso de metodologías activas con diferentes condiciones de conocimiento, haciendo del entorno virtual solo una plataforma de contenido. Este artículo tiene como objetivo elaborar un estudio sobre las principales técnicas, enfoques y herramientas para el uso de la gamificación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en la Educación Superior en Educación a Distancia (EAD). El estudio contó con una búsqueda bibliográfica, con lecturas exploratorias, describiendo los contenidos de forma cualitativa. Las bases de lectura utilizadas para el estudio fueron las revistas abiertas Google Scholar, Scielo y Capes. En los datos presentados, hubo una ausencia de formación continua para los docentes que trabajan en instituciones de educación superior en educación a distancia. En concreto, la gamificación, con poca o casi nada aplicada en la práctica de los docentes, además, se percató en qué medida el uso de técnicas de juego educativo en la práctica pedagógica en AVA puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje, haciendo que el docente y los alumnos sean protagonistas en la deconstrucción y construcción. nuevos conocimientos frente a la nueva perspectiva de los ciudadanos que el mundo quiere.

Palabras clave: Gamificación; Educación a distancia; Ambiente de aprendizaje virtual; Prácticas pedagógicas; Metodologías activas.

1. Introdução

As metodologias ativas na Educação a Distância (EAD) têm alterado a estrutura educacional, tendo sua expansão significativa na sociedade, chegando aos diversos espaços sociais. Portanto, dando a população o acesso à educação, que caso fosse presencial seria bem mais difícil. Desta forma, o ensino a distância tem assumido um caráter fundamental, podendo ser utilizado junto ao ensino presencial, objetivando tornar o aluno responsável pela sua educação. Com este pensar, faz-se o uso da gamificação na proposta educacional, Prensky (2012, p. 2) mostra que esta ferramenta pode “obter um maior engajamento, ensinando de maneira prática, gerando maior entretenimento com o propósito de atingir os objetivos específicos de cada área e tema”.

Fadel et al. (2014), Sanchez, Dos Santos e Hardagh (2018), Barros, Bezerra e Cunha (2019), mediante citação, evidenciaram que as técnicas e ferramentas de gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) podem tornar os docentes na educação a distância praticantes desta metodologia ativa, assim favorecendo um aumento no engajamento e diminuição da evasão nesta modalidade de ensino superior. Ante ao exposto, a formação docente – de como utilizar as técnicas de gamificação na prática pedagógica – promoverá a seus acadêmicos um ensino significativo, mediado por metodologias digitais, além de construir conhecimento de maneira interativa, motivadora e engajamentos recíprocos entre professor e aluno no AVA.

Assim sendo, a educação em EAD, por meio da gamificação, torna-se uma técnica inovadora e desafiadora aos docentes deste ensino. Para dos Santos, Cabettes e Luiz (2020), a falta de conhecimento, habilidade e capacitação por parte de docentes do ensino superior em cursos a distância, contribui para o baixo uso de abordagens ativas, como a gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem. Diante desta necessidade, há um número considerável de professores sem saber utilizar as novas tendências educacionais de tecnologias digitais, trazendo para si barreiras, consequentemente impossibilitando oferecer um ensino diferente que estimule seus acadêmicos a saírem da condição de desmotivados para começarem a agir, refletir e agir, perante as novas propostas de fazer conhecimentos.

Neste contexto, os teóricos Ogawa, Klock e Gasparini (2017) apud (Ferreira, et. al., 2020), corroboram que muitas

vezes os professores não sabem utilizar o sistema AVA, tendo apenas a funcionalidade de disponibilizar conteúdo. Justus (2017) aduz que a carência de formação pelos professores na educação em EAD é uma barreira, a qual impede a promoção de um ensino que eleve conhecimentos aos acadêmicos, mediante as novas perspectivas de cidadãos ativos, críticos, responsáveis, colaborativos, comprometidos com seu aprender, que saibam solucionar os desafios que eventualmente enfrentarem e, acima de tudo, que eles reconheçam suas ações, por ser parte integrante na construção de seus conhecimentos por meio da gamificação.

Com isso, a problemática instigou os pesquisadores a produzirem um estudo sobre as principais técnicas, abordagens e ferramentas para uso da gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior da educação à distância. Bem como, em compreender a importância da aplicação da técnica de gamificação no processo de ensino/aprendizagem na educação superior; conhecer as ferramentas de gamificação e sua aplicabilidade na prática pedagógica do professor do ensino superior em EAD; analisar o fenômeno da gamificação e suas técnicas sob a perspectiva sócio histórica na educação a distância; explicitar as abordagens de gamificação e sua utilização no ambiente virtual de aprendizagem no ensino superior em EAD e investigar as dificuldades docentes em utilizar as metodologias ativas em ambientes virtuais por meio da gamificação na EAD.

Com os objetivos elencados, os dados foram descritos criteriosamente, apresentando abordagens, ferramentas e instrumentos didáticos capazes de tornar os docentes habilitados em manuseá-las em sua função, bem como instigar seus estudantes a construir juntos em seus conhecimentos. As sugestões foram selecionadas em acervos científicos reconhecidos no âmbito acadêmico. Como critério de inclusão, foram analisados materiais de ensino superior a distância, metodologias ativas, ambiente virtual, formação de professores, práticas docentes e gamificação. Contudo, Mazucato (2018) relata, que ao propor uma pesquisa científica o pesquisador deve ter o cuidado de apresentar dados que venham a construir conhecimentos novos e válidos à sociedade. O estudo teve embasamento bibliográfico, analisando fontes dos sites no Google Acadêmico, Scielo e portal de periódicos gratuitos da CAPES. Para Marconi & Lakatos (2017) realizar uma investigação bibliográfica, há necessidade de aprofundar conhecimentos diante do tema em questão, para assim apresentar saberes relevantes à transformação da educação em EAD, com metodologias digitais mais dinâmicas nos ambientes de aprendizagem virtuais. Os pesquisadores realizaram leituras exploratórias, com abordagem qualitativa, descrevendo e confrontando cada dado encontrado que trouxessem contribuições à prática didática docente com o uso da gamificação.

Desta forma, o artigo inicia com a introdução, na qual apresenta a estrutura e organização do estudo, seguida da segunda seção que relata a fundamentação teórica, que aborda por esta pesquisa os conceitos de Educação a Distância, ambiente virtual de aprendizagem e a gamificação na educação. A seção seguinte traz a metodologia adotada por intermédio de uma pesquisa bibliográfica, com acervos que contém publicações dos anos de 1993 a 2021, todas sendo analisadas e confrontadas com teóricos de forma qualitativa para o desenvolvimento da abordagem e instrumentos de gamificação para ser utilizado no ensino superior dentro do ambiente AVA. A quarta seção traz os resultados e discussões das plataformas sugeridas de gamificação e sugestões de abordagens de jogos. Por fim, a quinta seção apresenta as considerações finais e trabalhos futuros para a pesquisa.

2. Fundamentação Teórica

Nesta etapa o artigo se estrutura em três tópicos, apresentando definições e esclarecimentos de abordagens sobre a educação a distância no contexto brasileiro, o ambiente virtual - AVA e a gamificação como um instrumento a ser utilizado para motivar e enriquecer o ensino, mas principalmente tornar a EAD uma educação diferente, podendo elevar a aprendizagem, bem como reduzir a evasão escolar pelos cursistas.

2.1 Educação a Distância no Brasil

É sabido que o Brasil tem apresentado diversas formas de oferecer seu ensino, instigando o sistema de educação a criar políticas públicas que abram o espaço para propostas educativas que oportunizem seus cidadãos pela busca do conhecimento, resultando na participação efetiva destes em escolas, universidades e outros centros educacionais. Nesta perspectiva, surge a Educação a Distância, uma modalidade de ensino regida pelo Decreto nº 9.057, que segundo Dias et al. (2018, p. 1) “é uma forma de ensino/aprendizagem que diverge da modalidade presencial sendo realizada por meio de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), onde professor e o aluno estejam em ambientes físicos diferentes”. Completa Garone (2019), Zichermann e Cunningham (2011) que as TICs surgiram como uma alternativa de tornar mais acessível a educação, dando às pessoas que residem em locais distantes e com dificuldades de terem uma educação de qualidade.

A EAD atualmente funciona como um imenso catalisador, idealizador e multiplicador de conhecimentos, proporcionando às pessoas as condições de participarem de forma simples, dinâmica e rápida a frequentarem a sala de aula, consumindo conteúdos cada vez mais personalizados e eficientes. Aduz Alonso e Silva (2018, p. 512), “criar ambientes de aprendizagem que recombina, remixam, mesclam espaços de trabalhos colaborativos dispostos e acessíveis em lugares e tempos que se combinam, é plausível a ideia de uma educação mais aberta e extensa”. Pode-se dizer que a educação a distância é uma forma de ensino que opera a partir da integração virtual entre aluno e um tutor em EAD, separados por espaço e tempo, mas, se relacionam entre si de forma significativa.

Todavia, o distanciamento com os envolvidos em ambientes físicos distintos, não os impedem de se relacionarem a partir de uma plataforma de ambiente virtual de aprendizagem. No Brasil, a EAD vem apresentando exitosos esforços na superação de uma educação de exclusão nas últimas décadas, buscando e trazendo alternativas de ofertas do ensino, ampliando sua demanda ao alcance de todos, em tempo mais curto e com nível de qualidade. Ao se referir a esses esforços, a Lei Brasileira de Educação nº 9.394/96, em seu art. 80, fomenta que a educação a distância objetiva promover oportunidades educacionais, com responsabilidade do poder público em incentivar o “desenvolvimento e a veiculação de programas de ensino a distância em todos os níveis e modalidades de ensino e de educação continuada” (LDB, 2020, p. 51).

Desta forma, nota-se que o ensino a distância tem permitido com maior facilidade, trazer a possibilidade de ofertar uma educação acessível, inovadora, construtora de uma sala de aula mais viável em todas as etapas de ensino, principalmente, o foco deste estudo, o ensino superior. Para de Souza e Tenório (2016) um dos desafios da EAD é adotar estratégias de ensino capazes de levar ao engajamento, motivação e permanência dos alunos nos cursos, além de potencializar a construção de organizada por professores responsáveis por elaborar os conteúdos e material didático, mas conhecimento. Significa que o ensino em EAD é presente e precisa fazer parte das vivências de seus educadores, sendo pensado e organizado de maneira que atraia seus estudantes a aprender fazendo.

Nesta conjuntura, Bissolotti; Nogueira; de Almeida e Pillonetto (2019) ratificam que a EAD é considerada uma educação que oportuniza aos estudantes a condição de estarem em uma sala de aula invertida, acreditam em uma proposta diferente do ensino/aprendizagem padrão, também pelo tutor online, que tem como missão orientar o aluno segundo sua necessidade, motivando-o a responsabiliza-se com o estudo. Sem contar, que ela segue os rigores das diretrizes educacionais do país, veio para superar, enriquecer e favorecer uma educação de oportunidade, de levar conhecimentos a todos os cidadãos que desejarem estar e fazer parte da educação, com saberes que lhes permitam ter autonomia e conquistar seu espaço na sociedade de forma digna.

Inclusive, no Brasil o ensino a distância tem avançado, disseminando conhecimentos, capacitando professores, incorporando práticas tecnológicas significativas, potencializando habilidades dos alunos e conquistando seu espaço em todo território brasileiro com cursos nas mais diversas áreas da educação. O ensino EAD tem superado barreiras de concepções

arcaicas, que desvalorizaram-na, por acreditarem que ela é inferior em relação a presencial, mas, nas visões de Cerigatto et al. (2018, Gomes (2015) citado por Sanches, dos Santos e Hardagh (2018), Almeida e Pilonetto (2019), a EAD rompe o padrão da educação tradicional, pois são inúmeros exemplos de metodologias e modelos que apresentam sua eficiência, tais como cursos de graduação, livres, técnicos, especializações enfim, dar à nova geração a possibilidade de buscar, absorver, comparar e produzir conhecimentos, por meio de múltiplas relações em rede, reorganizando o ensino e à aprendizagem.

2.2 Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Para Vicente et al., (2010, citado por Andrade, 2019) os ambientes virtuais de aprendizagem configuram-se como espaço de saberes e formações de comunidades virtuais, projetado para dar suporte ao processo de ensinar e aprender em ambientes educacionais que permitam planejar, entregar e gerenciar cursos, dispondo de ferramentas de comunicação com trocas de informações. Além de funcionar como um conjunto de apoio educativo com diversos tipos de atividades, desde a gestão até a construção de materiais pedagógicos. De acordo com Andrade (2019, p. 16), “também conhecido como Sistema de Gerenciamento de Aprendizado (do inglês, Learning Management System, ou LMS)”. Ressalta-se, a necessidade de internet para sua funcionalidade.

O AVA é um espaço virtual, que tem a finalidade de oportunizar maiores interações efetivas, criado para oferecer conteúdo à distância e proporcionar instrumentos síncronas e assíncronas de fácil e rápido acesso, compreensão e manuseio a fim de contribuir com o aprendizado. De Oliveira e Moreira (2019, p. 1), “o ambiente virtual AVA, consiste em locus onde se processa grande parte das interações professor-aluno e aluno-aluno em cursos de Educação a Distância (EaD)”. Porém, em suas percepções, tem-se notado que esses espaços estão sendo apresentados de forma estática, fria e com baixo envolvimento, tendo ausência de componentes que os tornem mais atraentes aos cursistas.

Andrade (2019) contribui, que o ensino a distância pode ser diferente, por meio do sistema virtual de aprendizagem, possibilitando o acesso a diferentes modelos de aprendizagem (visual, auditiva), para com elas aumentam a interatividade e reorganizar um ensino mais efetivo e atrativo. Desta maneira, apresentam atividades, implementadas por diversos AVAs, que podem tornar a plataforma mais interativa e motivadora aos cursistas: feedback com o professor, discussões em tempo real, utilização de recursos (slides, textos, vídeos, jogos) para ambos cooperadores, discussões em fóruns de maneira assíncrona, responder quiz (perguntas) e Wiki - criar páginas em colaboração. Segundo Klock et al. (2014), o uso do AVA serve para melhorar a qualidade da aprendizagem, através de multimídias tecnológicas e da internet, facilitando o acesso aos serviços e recursos para troca e a colaboração de conhecimentos.

Gardner (2006 citado por Klock et al. 2014, s/p)) de maneira resumida aduz que os AVAs é um portal de “acesso on-line aos recursos de aprendizado, em qualquer lugar e em qualquer tempo”. Entretanto, os ambientes virtuais não tem intenção de plagiar o espaço físico existente, mas produzir uma ideia nova de experiências espaço-temporal. Pode-se mencionar uma sala de aula de bate-papo, e-mail, troca de mensagens e aulas ministradas em vídeos, conferências, etc. Vale frisar que cada espaço virtual é criado de acordo com um público próprio.

2.3 Gamificação na Educação

Conforme Fadel et al. (2014), a gamificação é uma das metodologias ativas que proporciona a participação dos alunos a partir dos desafios e metas disponibilizadas pelos recursos propostos nos jogos, motivando os participantes à aprendizagem, além de aumentar o vínculo do aluno com o ensino e a instituição. No âmbito da educação, observou-se que a aplicação da gamificação gerou alterações positivas como artifícios tecnológicos, objetivando interesse dos alunos para o próprio aprendizado.

A eclosão da gamificação como uma alternativa educacional objetiva encantar e motivar os alunos seguindo a

concepção do aprender: fazendo, testando, vivenciando. Cotta Orlandi et al. (2018) reforçam que a gamificação por intermédio dos recursos tecnológicos tende a consolidar o processo de aprendizagem de maneira prazerosa com o alcance dessas metas quando se evolui no jogo. No entanto, os mesmos autores sobressaltam que para esta ser uma estratégia de ensino efetivo e substancial deve haver “planejamento, capacitação e pesquisa”, mediante análise da realidade socioeconômica dos alunos e de toda a estrutura educadora envolta.

Neste entendimento, Tolomei (2017) relata que o método de educação tradicional já não é tão eficaz, quanto se achava há alguns anos, e apresenta tribulações quando se trata de envolver os docentes. Diferentemente da gamificação, a qual eleva o interesse, na “participação e motivação” dos mesmos através dos mecanismos provenientes dos jogos inclusos no processo de ensino/aprendizagem. A gamificação voltada para a educação pode ser classificada e estruturada em diferentes formas com componentes dos jogos, mas sem precisar ser um jogo. Por exemplo, a gamificação de conteúdo que realmente se assemelha a um jogo, visto que ocorre uma adaptação da matéria a ser repassada para o jogo (Kapp, 2012).

Mediante as dificuldades, enfrentadas pela educação tradicional, em manter os alunos participativos, engajados, entre outros obstáculos, que a gamificação tornou-se um método aliado ao ensino. (Lee & Hammer, 2011) Em virtude disso, as atividades com elementos de jogos utilizados pela gamificação motivam e acabam por envolver os participantes por intermédio dos desafios propostos, das formas de recompensa, além da diversão e entretenimento que a abordagem lúdica proporciona, bem distintos dos métodos convencionais de ensino.

3. Metodologia

Partiu-se de uma revisão bibliográfica em livros, bases de conteúdos como Google Acadêmico, Google Scholar, Scielo e periódicos gratuitos da CAPES, todos que envolvam descritores de conteúdos relacionados às metodologias ativas, gamificação, educação a distância, ambiente virtual de aprendizagem, ensino superior e formação de professores com trinta artigos dos seguintes anos de 1993 a 2020. Argumenta Marconi e Lakatos (2017), para realizar uma investigação bibliográfica há necessidade de aprofundar conhecimentos diante do tema em questão, para assim apresentar saberes relevantes à transformação da educação em EAD, com metodologias digitais mais dinâmicas nos ambientes de aprendizagem virtuais.

O primeiro passo foi realizar uma leitura exploratória com intuito de identificar possíveis obras. Após, os pesquisadores realizaram leituras analíticas, organizando as fontes e fazendo uma avaliação crítica sobre cada uma, descrevendo instruções de abordagens e instrumentos didáticos digitais com o uso da gamificação. De acordo com Oliveira e Moreira (2019), as sugestões apresentadas devem ser capazes de tornar os docentes habilitados em manuseá-las em sua função, tornando-os competentes, para assim, instigar seus estudantes a construir juntos seus conhecimentos. Menciona também, a leitura de maneira integral dos acervos selecionados, capazes de promover aos pesquisadores uma visão e identificação das ideias centrais e coerentes ao estudo.

As sugestões propostas foram selecionadas em acervos científicos reconhecidos no âmbito acadêmico, tendo-os validados diante dos preceitos éticos, onde sua utilização, por quem tiver acesso ao artigo, possa se apropriar dessas ferramentas de maneira prática e de fácil entendimento, ensinando passo a passo de como aplicá-la no cotidiano da atuação docente. Nesta concepção, da Silva e dos Santos (2021, p. 2) aduz que “a prática docente encontra-se intimamente relacionada com ações didático-pedagógicas a fim de garantir a transmissão do conhecimento”.

As abordagens apresentadas, segundo os objetivos propostos, buscaram produzir, estratégias que possam favorecer práxis inovadoras com uso da gamificação na plataforma AVA, reconstruindo práticas pedagógicas docentes, objetivando torná-las mais significativas a condição de aprender do estudante, segundo a necessidade de elevar um ensino a distância, eliminando a evasão acadêmica, tornando o docente crítico, reflexivo e prático na reconstrução à educação EAD. Mazucato (2018) expõe, a pesquisa científica sendo desenvolvida dos pressupostos da realidade, o pesquisador deve ser comprometido

com a ação de pesquisar, tendo o cuidado de apresentar dados que venha a construir conhecimentos novos e válidos à sociedade. No intuito de seguir e apresentar cada etapa do trabalho, desenvolveu-se com uma abordagem qualitativa.

Os pesquisadores buscam instigar a reflexão dos docentes em compreender que a educação a distância deve ter objetivos claros e capazes de dar aos seus estudantes todos os conhecimentos necessários a sua formação profissional, diante do contexto contemporâneo, além de perceber que o mundo atual exige práticas pedagógicas inovadoras, que despertem o interesse dos alunos com a utilização de metodologias ativas dentro de sala de aula, objetivando tornar as aulas mais atraentes, com alunos mais engajados nas novas perspectivas de cidadãos brasileiros que deseja para a sociedade. Dos Santos, Cabette & Luis (2020, p. 13) corrobora que a universidade necessita potencializar “a formação humana, garantindo que a educação, enquanto bem público, concretize o seu papel na transformação do indivíduo em cidadão atuante e competente com técnica, mas acima de tudo ética e com valores humanísticos”.

Como aduz Moran (2000), Masetto e Fardo (2013), a educação vem sendo alterada e o ensino EAD tem sido uma opção secundária no contexto contemporânea, bem como assumindo assim uma função primordial na busca de projetar caminhos estratégicos, sendo que com utilização de ferramentas mais atrativas e instigadoras ao processo de ensinar, da aprendizagem e de romper práticas arcaicas e não motivacionais a necessidade acadêmico. Com esta perspectiva de inovação, o artigo trouxe as concepções de Fadel et al. (2014), Prensky (2012), (Sanches, Dos Santos & Hardagh (2018), Tomolei (2017), Tomolei (2017), Tavares e Gottschalck (2019), como obras basilares ao tema em estudo.

4. Resultados e Discussão

Nesta etapa os pesquisadores apresentam os resultados encontrados com a revisão da literatura, descrevendo os dados segundo os objetivos elencados, além de discutir com base teórica de autores clássicos e modernos, ambos tão importantes para conhecer como era e como estar o ensino superior a distância, gamificação, estratégias, abordagens, práticas pedagógicas no ambiente virtual de aprendizagem- AVA, professor e sua formação, diante do novo contexto educacional. Ressalta-se, que todas as informações foram colhidas e confrontadas a fim de trazer ao artigo, conhecimentos que realmente possa contribuir para um ensino em EAD que elimine as barreiras na ação didática e de tornar uma educação de qualidade e dinamizadora no processo de aprendizagem.

4.1 A importância da aplicação da técnica de gamificação no processo de ensino e aprendizagem na educação superior

É sabido o quão o ensino deve ser pensado e organizado para proporcionar conhecimentos que realmente traga sentido à vida pessoal e social de seus estudantes, sejam eles no início de sua escolaridade até o ensino superior. Com o propósito de compreender a relevância da técnica de gamificação e sua aplicação no processo de ensino/aprendizagem na educação superior; as leituras realizadas foram possíveis que os pesquisadores constatassem o quanto é necessário a gamificação aplicada nas IES em EAD, por apresentar os jogos como uma atividade social e cultural, possibilitando aos acadêmicos experiências únicas e mensuráveis a aprendizagem com procedimentos de aprender fazendo, com trocas de experiências que, talvez, no ensino tradicional não fossem tão fáceis de serem atingidas. Desta forma, sua aplicação, como estratégias didáticas no ensino da nova geração tecnológica, traz resultados positivos a inovação de uma educação a distância mais interessante e motivadora ao processo de aprendizagem.

Completando a percepção da relevância da gamificação no ensino em EAD, Sanches, Dos Santos e Hardagh (2018) relatam, que a gamificação é uma proposta criada no sistema empresarial que despertou em seus funcionários, habilidades e competências de produzir saberes de forma rápida, dinâmica, interativa, desenvolvendo um trabalho cooperativo e motivador a todos quando envolvido com a tarefa a ser executada. Eles mostram também, se na empresa tem dado certo, por que não utilizá-la no âmbito educacional, na prática didática do professor do ensino em EAD, na plataforma AVA?

Nesta reflexão levantada pelos teóricos da gamificação e sua utilização no ensino, na revisão da literatura, foi claro que a educação precisa ser inovada com ferramentas que possibilitem melhor aprendizado ao aluno, pelo fato dos discentes estarem cansados de terem um ensino monótono, sem atração, ausente de tecnologias digitais e professores que não tem a consciência de inovar práticas que tragam o interesse e motive os alunos a quererem aprender a aprender diante das novas perspectivas de ensino com o uso da gamificação (jogos), como instrumento viável e de fácil retenção de alunos no processo de se tornar coadjuvante na construção de seus conhecimentos. Com estes relatos, Santos, Cabettes e Luiz (2020, p. 15) declara “A grande problemática do assunto tem gerado discussões entre os profissionais e especialistas da educação, pelo fato de precisarem familiarizar-se com as novas tecnologias e muitos se negam a utilizar por falta de conhecimento ou de formação”.

Com a visão anterior dos teóricos, McGonigal (2012 citado por Santos, 2017), em suas pesquisas sobre mapas conceituais: aplicações de técnicas de gamificação no ambiente virtual de aprendizagem Moodle, ratificam que promover a gamificação como instrumento educativo capaz de tornar cada aluno a protagonizar na construção de seu aprender fazer é o que se espera do sistema educacional, sejam eles em níveis básicos ou superiores. Não eliminando quaisquer instâncias de estar se transformando e inovando práxis diante da nova geração existente na educação, pois, da Silva e dos Santos (2021) afirma, que o professor como ponto central, necessita está consciente e buscar capacitação de inovar métodos, capazes de promover alunos críticos, participativos, cooperativos e humanizados em sua ação de cidadão para a sociedade contemporânea.

4.2 Ferramentas de gamificação e sua aplicabilidade na prática pedagógica do professor do ensino superior em EAD

Trazer ao ensino perspectiva de uma educação inovadora, instigadora e inquietante a despertar o interesse dos alunos, colocando-os como parte protagonista na construção de novos saberes. as leituras demonstraram que o ensino superior em EAD, o sistema de ensino, em especial o professor, precisa compreender que a gamificação é um recurso que traz em sua proposta estratégia a dinamizar a prática de ensino e promover a aprendizagem em ambiente virtual, tendo em sua aplicação momentos que trazem mecanismos que envolvem e estimulam a participação, responsabilidade, autonomia, sentimento de realização, relacionamento social e comprometimento por sua educação no ensino. Com este olhar, a concepção de Prensky (2012) menciona-se que ao aplicar quaisquer procedimentos, recursos e estratégias de gamificação no recinto da sala virtual, exige do professor habilidade.

Todavia, os games na educação e sua contribuição a aprendizagem do AVA, os teóricos Press (2013, citado por Sanches, Dos Santos e Hardagh, 2018), ressalta que ao trabalhar com a ferramenta de games, precisa ser pensado e organizada com objetivos claros, bem como trazer prazeres, conter desafios, liberdade de expressão, estimular a competição sadia, criar critérios de recompensa pelo esforço e execução das atividades, enfim, todos estes aspectos dependerá do mediador e sua segurança na elaboração do game, sua finalidade, sujeito e problema os quais desejam solucionar. Fica nítido na percepção dos autores e nos estudos, que há um repertório variado de sugestões de atividades, estímulos e conhecimentos favoráveis ao ensino docente, principalmente a aprendizagem de forma significativa que possam ser desenvolvidos na educação. Mas, todos necessitam ser organizados com responsabilidade, para assim, o professor engajar e transformar o ambiente AVA em um espaço de compartilhamento e reorganização de saberes recíprocos. Para Pereira (2019) o game é diversão, o feedback é um dos requisitos essenciais nas atividades com jogos, na qual Fardo (2013) contribui, relatando ser um fenômeno emergente, com ações, resoluções de problemas e potencializa a prática docente e especialmente a aprendizagem nas diversas áreas do conhecimento acadêmico, na vida dos cidadãos e dos futuros profissionais que sairão das IES.

4.3 O fenômeno da gamificação, abordagens, técnicas sob a perspectiva sócio histórica na educação à distância e sua utilização no ambiente virtual de aprendizagem no ensino superior em EAD

Analisando o fenômeno da gamificação, suas técnicas e perspectiva histórica na educação à distância, alguns

estudiosos, tais como Sanches, Dos Santos e Hardagh (2018) e Prensky (2012) corroboram que ela é um processo considerado recente quando relacionado à sua aplicabilidade na educação, entretanto, os elementos que o compõem não são, tendo em vista que os jogos fazem parte da história sociocultural humana (Huizinga, 2003). Acrescenta Huizinga (1993), que inicialmente seu intuito era aproximar os jovens, sua cultura e promover relações sociais, as quais, com o passar dos anos, transformou-se de acordo com a população. Contribuindo com a visão de Huizinga, Kishimoto (1993) fundamenta-se a Antropologia, a responsabilidade de propagação dos jogos ao longo dos tempos. Huizinga (2000) ainda complementa que os jogos estão presentes no cotidiano da civilização de várias formas, seja diretamente ou indiretamente e cita, como exemplos, os embates civis e doutrinas religiosas através da expressão lúdica humana.

Para Deterding et al., (2011), documentos datados no ano de 2008 comprovam a gênese da expressão gamificação empregada a princípio pela indústria de mídia digital. Todavia, somente foi legitimado, após o segundo semestre de 2010. De acordo com Fardo (2013), muitas empresas de grande porte, conhecidas ao nível nacional e mundial fazem uso da gamificação em suas ações de marketing como estratégias de impulsionar o engajamento entre seus consumidores (Zichermann & Cunningham, 2011). Corroborando com o conhecimento supracitado, Bissolotti, Nogueira e Pereira (2014), mostram que os jogos digitais fazem parte da realidade dos jovens desde 1980 e que alguns consideráveis anos com sua popularização incluíram seus elementos em diversos âmbitos, dentre eles no sistema de ensino-aprendizagem, visando incentivar a autonomia do próprio conhecimento daqueles que participam, de acordo com a realidade e condições de vida destes. Justus (2019) menciona que apesar da gamificação voltada para EAD e o ensino online ser considerado novo, na qual há evidências que faz parte do método de educação tradicional há algum tempo.

Tendo o conhecimento sobre os jogos e sua historicidade, explicitar as abordagens de gamificação e sua utilização no ambiente virtual de aprendizagem no ensino superior em EAD, Tavares e Gottschalck (2019, p. 13) relatam que “o uso de games dentro do ambiente escolar, é indiferente”. É nesta invisibilidade na educação, que pensar na perspectiva de indivíduos mais habilitados, competentes e consciente de suas ações em se transformar para modificar o que estiver ao seu redor, contribuindo para uma nação mais presente e viva de criar e recriar sem medo de errar, que este estudo traz as abordagens para o uso da gamificação como metodologia ativa em ambientes virtuais de aprendizagem. Não deixando de ressaltar que o ensino a distância pode ser inovado, promovendo mais dinamismo em seu sistema de educação, com estratégias de games que possam ser aplicadas no cotidiano da prática pedagógica do professor.

É importante ressaltar, que o professor, ao propor atividades com gamificação, deve ser bem claro diante do público que participará, pois poderá ter dificuldades por partes de alguns participantes e ele deve estar atento a todos os detalhes que desenrolará durante a tarefa proposta. Menciona ainda, a importância de ser criterioso em conhecer antecipadamente quem é seu público alvo e sua faixa etária. Pois, Press (2013, p.34-35, citado por Sanches, Dos Santos & Hardagh, 2018), apresentam algumas abordagens “*Killers, Explorers, Archivists, Socializers*”, a partir deles o professor pode utilizar na hora de criar as atividades de ensino e ao desenvolvimento da aprendizagem. Desta forma, trazemos suas definições, objetivos e sugestões de estratégias que podem tornar-se games educativos no ambiente virtual.

Verifica-se que *Killers* têm como finalidade motivar a competição e eliminar seus adversários, buscando a competição contínua e intensa. Com efeito, pode-se mencionar: jogo da velha, forca, cara a cara (adivinha), jogo de cartas (mexe-mexe), jogo de tabuleiro, dominó, pega-varetas, roleta de temas diversos com a execução de quem sabe responde, labirintos (onde cada etapa vencida, outra pista é apresentada, aumentando o nível de dificuldades). No *Achievers*, conhecido como empreendedores no português, seus usuários serão construtores, buscará envolver o outro, motivando a participar e não desistir, seu perfil é a competição cordial, não importa ganhar ou perder, seu objetivo é conquistar seus resultados positivos de forma leal sobre seu concorrente, como exemplos: caça palavras, atividades de raciocínio lógico, adivinhas, charadas, jogos de montagens onde contenham textos, imagens e partes em branco para serem desenhadas ou escritas segundo o que solicita.

Já no jogo *Explorers*, um será submisso ao outro, sendo explorado o máximo, serão verificadas as diversas formas que puder jogar. O que importa são os caminhos que percorreram, tais como: um labirinto, adivinhas com pistas, caça ao ouro. Nestes jogos o educador pode formar grupos, nos quais a equipe precisa descobrir juntos e avançar gradativamente, criar pistas, iniciando pelas mais fáceis e se tornando complexas. O professor deve orientar de acordo com a realidade, tornando, assim, a atividade e os conhecimentos que desejam alcançar mais prazerosos. Ademais, com o sentido de melhor interação temos o *Socializers* objetiva promover criar vínculo de respeito e amizades, cooperação e ajuda mútua. O respeito à característica de seus usuários é basilar, como exemplo de atividade quem sou eu?

Com todas essas quatro propostas de abordagens, o aluno terá que ser criador, mostrar suas habilidades utilizando sua imaginação na hora de apresentar a resposta para que consigam compreender e avançar a etapa. De Oliveira & Moreira (2019, s/p) “O emprego dessas técnicas de jogos é para incentivar um comportamento, o que certamente é muito interessante para o âmbito educacional, especialmente nos cursos à distância”. Na pesquisa realizada por Vasconcellos (2019), sobre os AVAs gratuitos ele nos apresenta algumas plataformas: *Moodle*, *ClassCraft* e *Khan Academy* e seus instrumentos para gamificação. Com estas plataformas, os estudos de Vasconcellos justificam que há divergente de um ao outro, por exemplo o *ClassCraft*, este foi projetado especificamente para utilizar a gamificação no AVA contendo numerosos elementos de jogos, contudo, desenvolvido para utilização presencial. Enquanto, a *Khan Academy* possui maior desenvolvimento quando se trata de recursos gamificados automatizados, porém como ponto negativo não permite que o professor seja criador dentro da plataforma. Não obstante, o Moodle contém como vantagem a adição dos elementos da gamificação como quiz, ranking, medalhas, entre outros, por intermédio dos plugins, o que exige maior conhecimento para gerenciamento do *Moodle* por parte do docente.

Alves, Barros e Okada (2009), Pereira, (2017 citado por Silva 2018) expõem acerca de outros exemplos de AVA de código aberto, são: o Sakai que foi lançado em 2005, disposto em versão comercial e gratuita, possui rede social, fórum, *chat*, *blog*, *podcast*, *wiki*, sistema para quiz e testes, sistemas de votação, dentre outros; tem-se também o Atutor, criado na Universidade de Toronto no Canadá, em 2002, visando a acessibilidade para estudantes com deficiências, a qual possui mecanismos como rede social, blogs, fóruns, chats e, atualmente, acrescentou-se uma área para a gamificação; e o Dokeos foi desenvolvido na Bélgica em 1999, com versão comercial e gratuita, possui funcionalidades como modelos de cursos (*templates*), suporte a multimídia, wiki, fórum, chats, interação com redes sociais e recurso de e-Commerce.

Silva (2018) ainda cita os AVAs Nacionais elaborados nos últimos anos disponibilizados em versões de código aberto, comerciais e gratuitos, como: o TelEduc gerado pela Unicamp em 1997, com intuito e formação dos professores em relação à informática, em 2001 foi lançado a versão livre para várias instituições de ensino superior; AulaNet desenvolvido pela PUC do Rio de Janeiro, com intuito de mediar o contato entre aluno e professor no ensino a distância; e por fim, o E-Proinfo Elaborado pelo Ministério de Educação (MEC), para uso principalmente das instituições públicas de ensino presencial quanto a distância.

Com abordagens já apresentadas e buscando propor outras, apresenta-se a Mecânica da Reputação, por ela os cooperados são incentivados a escolher a completar o conteúdo, dando-os às condições de tornar a tarefa mais desafiadora, nela o professor traz um tema e nele solicitar que seja ampliado reciprocamente no google documento ou *jamboard*, tendo-os a liberdade de enriquecer com *emojis*, gráficos, tabelas, formas geométricas, desenhos, imagens, rabiscos e outros meios de dar o entendimento do que está sendo trabalhado, sem perder o foco do objetivo a ser alcançado. Outra sugestão é a Mecânica Social, todos os temas são tirados do que está acontecendo no momento, assim, o professor pode iniciar abrindo o quadro branco na tela, solicitar que os alunos construam uma arte ou escrita do conteúdo que está sendo proposto.

4.4 Dificuldades docentes em utilizar as metodologias ativas em ambientes virtuais por meio da gamificação na EAD

Diante dos dados coletados, verifica-se que há muitos professores atuantes no ensino superior em EAD que

apresentam dificuldades em fazer uso de abordagens de gamificação e sua prática no AVA, trazendo, para sua prática, barreiras que acabam interferindo na ação de educar, em construir um espaço de interação, sendo a aula monótona e impossibilitando o aluno de criar o interesse em fazer parte da plataforma como um ser crítico e ativo na construção de seus saberes.

Investigar as dificuldades docentes em utilizar as metodologias ativas, entre elas a gamificação na EAD, é um desafio ainda a ser superado, pois nota-se, na revisão da literatura, a escassez de sua utilização no dia a dia da prática pedagógica. O Brasil tem apresentado dados que comprovam a carência de professores capacitados para exercer a função pedagógica na plataforma de aprendizagem, necessitando conhecimentos e experiências de como utilizá-la, como uma ferramenta a auxiliar a proposta planejada em oferecer com qualidade os conteúdos pensados e organizados de maneira inovadora e interessante na aquisição dos conhecimentos. Salienta-se a importância de modificar práxis, que vá além de repassar conteúdos por meio dos games em sala de aula virtual. Ela instigará e trará um ensino mais vivo e com novos conhecimentos de maneira coletiva.

Aduz Valentes (2014 citado por Tavares e Gottschalck, 2019) as tecnologias digitais possibilitam ao professor ultrapassar os muros do ensino, tornando-os protagonistas em detectar, resolver problemas, desconstruindo e construindo saberes de forma diversificada, interessante para ambos os personagens do processo de ensino/aprendizagem. No entanto, o professor precisará superar sua escassez de conhecimentos que lhe permita fazer uso de ferramentas de gamificação em sua prática pedagógica no ambiente AVA do ensino superior a distância, além de compreender e se responsabilizar em possuir objetivos evidentes da ação que deseja realizar.

Com estes conhecimentos ao uso da gamificação, a formação continuada para o professor se faz necessário, pois dará a sua práxis a capacidade de rever e reorganizar o que for necessário diante do objetivo que deseja alcançar. Não obstante, Tori (2018) aduz que por se tratar de espaço virtual, a prática deve estar em processo de construção, segundo a realidade de cada participante. Assim, a demanda do professor, sua postura investigadora, motivadora e paciente diante de cada desafio que venha aparecer, recriando, sempre que necessário às atividades e os desafios de propostas a serem dadas aos seus alunos.

4.5 Produção de técnicas, abordagens e ferramentas para uso da gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem no ensino superior da educação a distância.

Para Tavares e Gottschalck (2019), a prática didática do professor em AVA, necessita do professor fazer uso das metodologias digitais, buscando inovar seus conhecimentos por meios de games, onde o docente terá um acervo imensurável de propostas de retenção do conhecimento. Todos podendo trazer os jogos com ilustração e indagações de pistas (QUIZ), sem contar, as sugestões de livros, artigos, ou outras fontes como suporte, dando a eles a direção de onde podem fazer a pesquisa, como norte para descobrir os resultados esperados. Destaca-se, que a cooperação é basilar para construção de novos conhecimentos.

Promover conhecimentos de abordagens e técnicas de gamificação são recursos que bem usados na prática didática docente, que terá a competência de conduzir e instigar a curiosidade, criando possibilidades de atividades que possam ser resolvidas coletivamente, no qual cada participante terá que se engajar na proposta e ao colega para juntos trazerem os resultados, segundo os objetivos propostos. Sem contar, que cada abordagem e plataformas sugeridas necessita ser pensada e estruturada mediante a necessidade de cada objetivo que se deseja alcançar. Observando que o novo cenário que encontra a educação, a nova geração de aprendentes e dos futuros profissionais, o uso de TICs, por meio dos jogos no AVA no ensino a distância é necessário e pede dos protagonistas feedback e engajamento da equipe.

Para Alves (2015 apud Tavares e Gottschalck, 2019), quando pensar em trazer para sala de aula virtual a aplicação da gamificação, as tarefas devem ser divertidas e atraentes, onde possam envolver e despertar o interesse, eliminando ou amenizando os índices de evasão universitária. Por conseguinte, a transformação do ambiente AVA pelos games, vai depender do comprometimento do ensino, por meio do professor, em trazer os conteúdos, segundo as necessidades e sua relevância.

Pois, o aluno da era tecnológica anseia por desafios que lhe promova a conquista de novos mundos, aprendendo a solucionar sozinho o desafio proposto e lhe despertando um maior envolvimento nas atividades a serem praticadas.

Para autora Bianca Vargas Tolomei (2017), em sua pesquisa a Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação e Gee (2004) existem alguns princípios básicos que o professor ao trabalhar com ela, precisa desenvolver na aprendizagem de seus estudantes. Pode-se mencionar a identidade, neste aspecto o participante precisa conscientizar de seu compromisso em perceber e valorizar o campo em estudo, não deixando sua identidade neutra diante dos demais jogadores. Contribuir para a possibilidade de maiores engajamentos traz-se a interação, fator essencial que ao jogar, tudo pode acontecer, mas parte da decisão e das ações diante dos problemas, onde sua resolução necessita de feedbacks e interação entre si, organizando-se e planejando as estratégias, recursos e meios mais viáveis para todos.

Na perspectiva da autora, ela menciona também a produção, onde o aluno necessita da criatividade como fonte basilar na execução dos jogos, os alunos são levados a refletir, criar e recriar procedimentos que venham a redesenhar o contexto trabalhado de maneira individual e equipe. Relevante frisar, a importância que o jogador vai ser desafiado, correr riscos e estes, os cooperados são alertados que para chegar a um resultado exitoso, eles terão que superar os desafios, tendo a coragem de explorar e experimentar, caso não tenha êxito, pode retornar e começar novamente até alcançar sua meta. Desta maneira, conseguindo despertar sua curiosidade em buscar solucionar os problemas, por fim, objetiva que todos os alunos estejam preparados para solucionar os problemas.

Conscientizá-lo da relevância que todos ganharão com o envolvimento na resolução do problema ao passo que forem apresentados, é uma forma de desenvolver suas habilidades e gerar competências que lhe promoverão avançar a cada nível de conhecimento. Construindo competências segundo os desafios, assim como a consolidação de suas ações como fator preponderante a motivá-lo a se desafiar, dando-lhe coragem para acreditar em seu potencial e conquistar tarefas que em atividades passadas possa não ter atingido.

5. Considerações Finais

Pudemos constatar que a gamificação no ensino superior em EAD é uma estratégia a ser amplamente desenvolvida como metodologias ativas no contexto da sala de aula, tendo o intuito de engajar os alunos de forma mais eficaz, recontextualizando a apropriação de novos saberes, alterando o contexto educacional que venha motivar o aprendizado individual e coletivo. Além de trazer para a prática docente do ensino superior, a superação dos desafios educacionais que a sociedade nacional e mundial exige, alterando sua postura de atuar com a nova perspectiva de ensinar, por meio das tecnologias e do futuro profissional habilitado e competente diante das tendências contemporâneas. Sem contar, que por meios dos games, o ensino por parte dos alunos, mas também do professor se tornam um elo na ação de ensinar e aprender no ambiente virtual de aprendizagem.

O estudo mostra o quanto as novas demandas educacionais e suas diversas inovações de oferecer o ensino/aprendizagem a educação em EAD, através do ambiente AVA no nível superior, tem-se apresentado com recursos amplos e aplicáveis de forma mais dinâmica, motivando seus alunos a engaja-se reciprocamente, pelas ferramentas de imagens, textos, sons, gráficos e simulações, tendo resultados exitosos na aquisição da aprendizagem, superando carências anteriores a sua existência. Sem mensurar a relevância da gamificação nas aulas como estratégias inovadoras, onde os alunos tornam-se interativos e agentes ativos junto ao professor.

Com esta relevância e segundo o objetivo de produzir conhecimentos de técnicas, abordagens e ferramentas com a utilização da gamificação em AVA, no ensino a distância superior, a pesquisa mostra algumas abordagens que bem organizadas trazem enriquecimento à prática pedagógica do professor: *Killers*, *Explorers*, *Archivers* e *Socializers*. Por intermédio destas técnicas, o professor pode promover jogos que despertem a curiosidade e engajamento, desconstruindo e

construindo conhecimentos de acordo com as metas que desejam alcançar. Exemplifica algumas formas de ser utilizado, tais como: quando os alunos são colocados a produzir um vídeo e nele deve apresentar desafios a serem solucionados; o professor pode trazer um jogo de encaixe nas abordagens e plataformas virtuais – Moodle, ClassCraft, Khan Academy, Sakai, ATutor, Dokeos, TelEduc, AulaNet, E-Proinfo e outro AVA que disponibilize ferramentas para gamificação. Aqui são apenas exemplos de quais utilizar, mas claro que toda esta inovação vai depender da criatividade e do conhecimento que o professor tiver do conteúdo, dos alunos e o que espera por parte deles em termo de aprendizagem.

Com tais sugestões, a gamificação deve fazer parte do processo de ensino/aprendizagem em ambiente AVA a distância, mas necessita que os professores tenham conhecimentos de como utilizá-la, saber que cada abordagem, técnicas e ferramenta só trará mudanças se ele conscientizar da nova geração que se encontra dentro da modalidade de ensino em EAD, para assim, além de conhecer os ambientes virtuais e ferramentas para utilização da gamificação, possam modificá-lo de acordo com a turma que estará em foco. Não podendo esquecer que trabalhar com jogos, deve ser uma atividade atrativa e motivadora, não obrigatória e imposta. Isso mostra a carência de produções sobre plataformas de ambientes virtuais e suas abordagens e técnicas de gamificação mais detalhadas para serem usadas na práxis docente em EAD, como uma forma de formação continuada, com cursos, palestras, roda de conversas e outras estratégias de elevar os saberes dos professores.

Espera-se que este artigo possa ser uma produção que venha promover reflexão de pesquisa que traga novos estudos de propostas pedagógicas de gamificação, objetivando a condução da prática docente para nova realidade das metodologias ativas virtuais a distância em nível superior. Mensurando que diante do mundo tecnológico, da diversidade de alunos e termos profissionais a oferecer uma educação de equidade e qualidade mediante o sistema educacional nacional a distância, na qual se faz urgente a formação específica para os professores atuantes nesta etapa.

Referências

- Alonso, K. M., & Silva, D. G. D. (2018). A educação a distância e a formação on-line: o cenário das pesquisas, metodologias e tendências. *Educação & Sociedade*, 39(143), 499-514.
- Andrade, T. S. D. Um mapeamento sistemático sobre o uso da gamificação na Plataforma Moodle.
- Alves, L., Barros, D. M. V., & Okada, A. (2009). Moodle: estratégias pedagógicas e estudos de caso. ensino-aprendizagem. In *Anais da XIX Escola Regional de Computação Bahia, Alagoas e Sergipe* (pp. 546-555). SBC.
- Brasil. (2020). *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. (4a ed.).
- Bissolotti, K., Nogueira, H. G., & Pereira, A. T. C. (2014). PBarros, J., Bezerra, T., & Cunha, M. (2019, April). Uma revisão sistemática da literatura sobre gamificação no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) " Moodle" e seus impactos no processo de otencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância. *RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação*, 12(2).
- Cotta Orlandi, T. R., Gottschalg Duque, C., Mori Mori, A., & de Andrade Lima Orlandi, M. T. (2018). Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios*, (70), 17-30.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, setembro). Dos elementos de design do jogo à jogabilidade: definindo "gamificação". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek conference: Envisioning future media environment* (pp. 9-15).
- de Almeida, S. D. C. D., & Pilonetto, M. R. A. (2019). O futuro da EAD nas vozes de diferentes sujeitos. *CAMINE: Caminhos da Educação= Camine: Ways of Education*, 11(1), 94-109.
- De Oliveira, R. K. A. R., & Moreira, A. N. G. (2019). A Ludificação No Ambiente Virtual De Aprendizagem. *HOLOS*, 7, 1-24.
- dos Santos, R. O. B., Cabette, R. E. S., & Luis, R. F. (2020). Novas Tecnologias Aplicadas ao Ensino: Utilização da Gamificação, como Metodologia Ativa para Cursos de Graduação EAD. *Educação, Cultura e Comunicação*, 11(22).
- da Silva, R. E., & dos Santos, R. M. (2021). Contribuição da prática em sala de aula na formação de novos docentes: relato de experiência de um Bacharel. *Research, Society and Development*, 10(1), e25110111571-e25110111571.
- Dias, A. C. M., Sava, P. P., de Farias, H. P. S., & de Farias, B. M. (2018). A Educação A Distância No Ensino De Graduação No Brasil. *CIET: EnPED*.
- Fadel, L. M., Batista, C., Ulbricht, V. R., & Vanzin, T. (2014). *Gamificação na educação*. Pimenta Cultural.
- Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação*, 11(1).

- Ferreira, L. T., da Silva, J. B., de Souza Filho, J. D. V., Lopes, A. S. D., & Barros, A. J. G. (2020). Ludicidade aplicada em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. *Research, Society and Development*, 9(5), e39953136-e39953136.
- Filatro, A. (2018). *Como preparar conteúdos para EAD*. Saraiva Educação SA.
- GARONE, P. M. C. (2019). *Design colaborativo de jogos digitais ou seus elementos para a Educação a Distância: proposta para ampliar a atuação de designers, professores e estudantes* (Doctoral dissertation, Tese (Doutorado em Design)–Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo).
- Gil, A. C. (2017). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. (6a ed.), Editora Atlas SA.
- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens*. Editora Perspectiva SA.
- Huizinga, J. (2003). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. (5a. ed.).
- Huizinga, J. (1993). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. JP Monteiro.
- Justus, M. B. (2019). *Formação de Professores e a Condição do Trabalho Docente*.
- Kapp, KM (2012). *A gamificação da aprendizagem e da instrução: métodos e estratégias baseadas em jogos para treinamento e educação*. John Wiley & Sons.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference.
- KISHIMOTO, T. M. (1993). *Jogos infantis—O jogo, a criança e a educação*, (6a ed.). Editora Vozes.
- Klock, A. C. T., de Carvalho, M. F., Rosa, B. E., & Gasparini, I. (2014). Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. *RENTE-Revista Novas Tecnologias na Educação*, 12(2).
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Mazucato, T. (2018). Metodologia da pesquisa e do trabalho científico. *UNEPE*.
- Masetto, M. T. (2013). Mediação pedagógica e tecnologias de informação e comunicação In Moran, J. M.; Masetto, M. T.; & Behrens, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. (21a ed.).
- Moran, J. M. (2000). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Editora Papirus.
- Marconi, M. D. A., & Lakatos, E. M. (2017). *Fundamentos de metodologia científica*. (8a ed.), Atlas.
- McGonigal, J. (2011). *A realidade está quebrada: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Pinguim.
- O gawa, A. N., Klock, A. C. T., & Gasparini, I. (2017, October). Integrando Técnicas de Learning Analytics no processo de Gamificação em um Ambiente Virtual de Aprendizagem. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*, 28(1), 615.
- Papert, S. (1994). A máquina das crianças. *Porto Alegre: Artmed*, 17.
- Pereira, F. C. (2019). Gamificação Como Forma De Minimizar A Evasão Em Cursos Online E Abertos.
- Prensky, M. (2012). Aprendizagem baseada em jogos digitais. *SENAC*, 575.
- Pinto, SG, de Sousa Santana, F., Venades, GF, & Nogueira, VA Metodologias ativas, Educação e Produção de Conhecimento: As Alternativas e a Perspectiva Pedagógica Docente.
- Santos, J. D. A. D. (2017). *Mapas conceituais: aplicação de técnicas de gamificação no Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle* (Master's thesis).
- Sanches, L. R. J., Dos Santos, A. C., & Hardagh, C. C. (2018). A Gamificação Como Ferramenta Na Criação De Objetos De Aprendizagem EAD. *CIET: EnPED*.
- Silva, L. H. (2018). Avaliação de elementos de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem.
- Tavares, D., & Gottschalck, D. R. S. (2019). A gamificação como ferramenta no processo de ensino aprendizagem dos alunos no curso técnico na modalidade EAD. *Anais do Colóquio Luso-Brasileiro de Educação-COLBEDUCA*, 4(1).
- de Souza Lima, C., & Tenório, A. (2016). Percepções De Pesquisadores Brasileiros Sobre A Gamificação Em Ambientes Virtuais De Aprendizagem. *Revista Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância*, 8(14).
- Tolomei, B. V. (2017). A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. *EAD em foco*, 7(2).
- Tori, R. (2018). *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem* (Vol. 9). Artesanato Educacional LTDA.
- Vasconcellos, I. I. L. B. (2019). *Gamificação Como Estratégia Pedagógica: Desenvolvimento E Experimentação Do Ambiente Virtual De Aprendizagem Gamificado Agile*. Orientador: Dra. Annabell Del Real Tamariz. 2019. Dissertação (PósGraduação em Ensino e suas Tecnologias) - Mestrado, [S. l.].
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."