



## **CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES PARA UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA DE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**AUTOR(ES):** JÉSSICA KARYNE PEREIRA, KELLY SABRINE MACHADO, ANDRESSA RIBEIRO SANTANA MALVEIRA, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, ANTÔNIO CARLOS COSTA JUNIOR, JULIANE MOREIRA MARQUES

**Objetivo:** Devido ao avanço e o fácil acesso a tecnologia na sociedade atual, é perceptível que mudanças estão ocorrendo no modo de pensar e agir, tanto no convívio social quanto na educação, dessa forma enfrentamos o desafio de entender e participar desta nova realidade tecnológica. Pensando na gamificação como uso de estratégias, mecânicas e dinâmicas de jogos para engajamento de pessoas em contextos que não são de jogos, o Educ@r: Núcleo Interdisciplinar de Tecnologias Digitais na Educação, da Unimontes, ministrou em 19 de julho de 2016, durante o III Festival de Inverno realizado na cidade de Grão Mogol, MG, oficinas de capacitação para professores da educação básica. O objetivo foi capacitar os professores para utilização da metodologia de gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

**Metodologia:** Para tanto nos fundamentamos nos estudos de Vieira (2010); Schlemmer (2016), Xavier (2013). Foram realizadas presencialmente duas oficinas com duração de duas horas cada, para 23 professores da educação básica da referida cidade. Inicialmente apresentou-se na ferramenta PREZI os princípios da Gamificação. Em seguida, foram iniciadas as atividades práticas referentes às oficinas de Gamificação I: gamificando com o PowerPoint e Gamificação III: gamificando com o Minecraft.

**Resultados:** Foi perceptível que boa parte dos professores, por não serem usuários de jogos digitais, apresentou maior dificuldade na oficina de Gamificação III: Minecraft. Embora tenham apresentado dificuldades ao utilizar os softwares das referidas oficinas, os professores demonstraram interesse em aprofundar os conhecimentos sobre esta metodologia e assim contribuir para a melhoria do processo ensino-aprendizagem.

**Conclusão:** O trabalho com os professores evidenciou a importância de iniciativas que visam proporcionar experiências de uso das novas ferramentas tecnológicas como apoio ao processo educativo.