



AULAS GAMIFICADAS NO ENSINO REMOTO: UMA REVISÃO DA LITERATURA

RENAN NUNES AGUIAR; FABIANA PARPINELLI GONÇALVES FERNANDES; BRUNO HENRIQUE BARBOSA DE SOUZA; LILIAN CRISTINA GOMES DO NASCIMENTO

INTRODUÇÃO: A pandemia do novo coronavírus (Covid-19) impactou toda a humanidade e diversas áreas da sociedade tiveram que se adaptar para prosseguir com seus trabalhos habituais. A educação elaborou alternativas pedagógicas que visassem a continuidade do processo de ensino. Uma tecnologia evidenciada, foi a utilização de elementos de jogos em classes virtuais, sendo uma ferramenta convidativa para as pessoas. **OBJETIVOS:** Verificar o uso da gamificação em aulas do ensino superior durante o período da pandemia do Covid-19. **METODOLOGIA:** Foi realizada uma revisão da literatura na plataforma de dados do Portal de Periódicos da CAPES, aplicando as seguintes palavras-chave: aula, ensino remoto e jogos, intercaladas entre si pelo termo booleano AND. Como critérios de inclusão foram as publicações nos últimos cinco anos (2017-2022), com relação a presente temática, que contemplavam o ensino superior, publicados na língua inglesa, espanhola ou portuguesa e com acesso na íntegra. Sendo excluídos os estudos que abordassem sobre o ensino híbrido, teses, dissertações e relatos de caso/experiência. **RESULTADOS:** Diante a presente busca, encontrou-se 12 documentos, após a seletividade com a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão foram elegidos três artigos para compor esta revisão. Dentre os dados coletados, observou-se o uso do edpuzzle, kahoot, baamboozle, wordwall, Google Forms e editores de slides. Essas estratégias foram empregadas para prover maior interação entre os alunos e os professores, evidenciando que essas ferramentas corroboraram para a diminuição do esgotamento mental e o aumento da interatividade, além de desenvolver a autonomia para a construção do seu próprio conhecimento. **CONCLUSÃO:** O uso da gamificação nas aulas remotas pode proporcionar um momento de descontração agregado a aquisição de conteúdos, sendo portanto, possível nesse momento prover uma diferenciação na forma de abordar as disciplinas, colaborando para a identificação de lacunas na aprendizagem do discente.

Palavras-chave: Aula, Ensino remoto, Gamificação, Jogos, Pandemia.