AÇÕES DE SUSTENTABILIDADE EM MEIO AOS DOCENTES DE PEDAGOGIA DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR DE NATAL-RN POR MEIO DA FERRAMENTA ATIVA DE ENSINO A GAMIFICAÇÃO

ANDRÉ MENEZES DE JESUS

INTRODUÇÃO: Com o início da Agenda 2030, as instituições de ensino superior começaram a estender seus compromissos e responsabilidades sociais e ambientais, inserindo os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente para o ODS 4 da Agenda, para fornecer uma educação de qualidade. Recentemente, no cenário da literatura científica, tem havido um aumento de pesquisas que requerem métodos de ensino mais ativos em relação aos grandes métodos hegemônicos de ensino tradicional no ensino superior. No campo da educação, debates e reflexões estão se tornando mais frequentes, enfatizando a necessidade de implementação de métodos de ensino diferenciados. **OBJETIVO:** buscou investigar percepções e práticas de sustentabilidade dos docentes do curso de Pedagogia de uma instituição privada de ensino superior, localizada em Natal-RN, visando a implementação da gamificação no ensino-aprendizagem. **METODOLOGIA:** Utilizando base de uma pesquisa qualitativa e com delineamento de estudo caso, aplicada e embasada teoricamente; seguiu, também, procedimentos de análises documentais e curriculares junto ao curso de Licenciatura em Pedagogia e levantamento dos dados primários provenientes da aplicação de um questionário on-line junto aos 15 docentes do curso superior, o qual foi submetido à análise de dados e de conteúdo. **RESULTADOS:** constaram a inexistência de conscientização em relação ao assunto e falta de materiais didáticos, ações de sustentabilidade no âmbito educacional, bem como as ausências de cursos de formação continuada sobre a sustentabilidade mediada a partir de metodologias ativas que permitam a independência intelectual e a superação de um currículo oculto de insustentabilidades na formação dos profissionais. No entanto, também pode ser considerado um certo comodismo por parte dos docentes em relação à espera de alguma formação por parte da instituição de ensino, por não buscar meios de eliminar essas adversidades em suas rotinas de aulas. **CONCLUSÃO:** Em síntese, o estudo possibilitou a construção de um curso de formação continuada de docentes mediante a inserção da aprendizagem baseada na gamificação, com o objetivo de apoiar a formação e a construção de um conhecimento socioecológico face às crises socioecológicas através de elementos gamificados de forma a realizar um aprendizado significativo e inovador.

Palavras-chave: Formação continuada de docente, Gamificação, Metodologia ativa, Pedagogia, Sustentabilidade socioecológica.

DOI: 10.51189/ii-econline/10078