

# FRAMEWORK GAMIFICADO PARA DOCÊNCIA E AS NOVAS ANTIGAS FORMAS DE APRENDIZADO

## I Encontro de Empreendedorismo e Inovação

Victor Hugo Bezerra Furtado, Daniele Alícia Alves Fernandes, Robson Carlos Loureiro

Este trabalho objetiva descrever todo o processo de concepção e elaboração de um framework conceitual para criação de atividades gamificadas remotas ou não. No contexto de pandemia declarada no Brasil no ano de 2020 o movimento docente para a modalidade remota foi exigido e executado por conta da não paralisação dos serviços durante o distanciamento social no Brasil. Associando o despreparo dos profissionais para a modalidade remota requerida pelo súbito problema e o problema de evasão já existente no ensino superior torna a problemática do engajamento discente mais relevante. Nesse sentido, a adaptação das ferramentas de ensino se torna imperativo. Para tanto, optou-se por analisar o curso ofertado pela UFC através da Pró-Reitoria de Relações Internacionais e Desenvolvimento Institucional contextualizados no framework Octalysis de Yu-Kai Chou. O presente resumo utilizou a pesquisa bibliográfica por meio de fichamentos e análise discursiva dos fóruns. O curso foi ministrado nos meses de agosto à dezembro de 2020. Constatou-se a falta de meios práticos para uso da gamificação na pesquisa bibliográfica. Foi registrado também uma demanda pelo uso da gamificação como ferramenta docente. Busca-se então a continuidade da pesquisa com objetivo de fundamentar a problemática acerca dos recursos educacionais de engajamento e incentivo discente, pautado numa ótica ultrapassada de castração criativa.

Palavras-chave: Gamificação. Docência. Tecnodocência.