

EM DIREÇÃO A UMA REFLEXÃO CONCEITUAL PARA ELABORAÇÃO DE UMA GAMIFICAÇÃO NA PERSPECTIVA SOCIOINTERACIONISTA

Agda Isabelle Gonsalves Honorato¹

RESUMO

O presente artigo visa construir o conceito de Gamificação em uma perspectiva sociointeracionista, para tanto, evidencia a necessidade de se promover mudanças no cenário educacional, a fim de atender às necessidades dessa sociedade contemporânea, em lidar com essa nova relação de acesso à informação e ao conhecimento. Serão discutidos aspectos essenciais da Gamificação na construção de uma proposta pedagógica centrada sobre o debate e a construção do conhecimento na Zona do Desenvolvimento Proximal. Para tanto, discute aspectos evidenciados pela tecnologia na forma como o acesso à informação e ao conhecimento tem se dado na sociedade contemporânea, refletindo sobre seu papel na educação para promoção de uma aprendizagem que busque a integração entre educação, tecnologias e sociedade. Identifica e pontua uma discussão sobre o conceito de gamificação em aspectos gerais e no âmbito educacional. Portanto, caracteriza a gamificação, quando pautada no sociointeracionismo, como uma abordagem possível para promoção da aprendizagem no cenário educativo, com o potencial de promover a integração entre educação, tecnologias e sociedade contemporânea. Nesse sentido, conclui que as propostas pedagógicas pautadas na Gamificação, emergem com o intuito de compreender o conceito associado ao termo e suas especificidades, permitindo à tomada de decisões no que se refere a esta prática como proposta pautada no sociointeracionismo.

Palavras-chave: TDIC, Gamificação, Sociointeracionismo.

¹ Mestre em Ensino de Ciências e Matemática pelo Programa de Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM) da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, agda-isabele@hotmail.com.