

Educação científica gamificada: Treinamento e Desenvolvimento (T&D) para educadores por meio da aprendizagem móvel

Joelmir Vinhoza Canazaro¹; Muriel Batista de Oliveira²; Vinícius de Oliveira Barbosa³

*¹ Professor Universitário no Centro Universitário U Verse e Tutor EAD Sênior na Unicesumar; ² Professora e Coordenadora na Faculdade de Ciências Contábeis de Nova Andradina – FACINAN e Diretora Executiva na SURMONTE: Gestão e Consultoria Educacional; ³ Engenheiro Mecânico e de Projetos na Aumech Engenharia e Professor Universitário no Centro Universitário Redentor
joelmirvcanazaro@gmail.com; muriel1078@gmail.com; mech.barbosa@gmail.com*

Resumo

A formação continuada e permanente tem se mostrado forte aliada na busca do aprimoramento independente do espaço e tempo. Esta varia desde a realização de cursos de capacitação, aperfeiçoamento, extensão, *Workshops*, *Bootcamp*, *MasterClass* até Treinamento e Desenvolvimento (T&D). Esse último, comum no segmento corporativo, vem sendo adotado no meio educacional devido sua praticidade e objetividade. Dentre as possibilidades, a aprendizagem móvel que viabiliza o aprendizado a distância cresce exponencialmente. O objetivo deste trabalho é mostrar o processo realizado para a construção do T&D da Universidade Federal do Sul Sudoeste do Pará (UNIFESSPA), voltado para educação científica, utilizando o método de aprendizagem móvel, a gamificação e o ensino *pocket* (microconteúdo) via *WhatsApp*. A metodologia adotada baseia-se na pesquisa-ação que envolve a tentativa continuada, sistemática e empiricamente fundamentada de aprimorar a prática e do modelo de Design Instrucional ADDIE, que foca o processo de desenho e construção de um curso. Neste trabalho, foram abordadas as cinco fases do modelo: análise, design, desenvolvimento, implementação e avaliação. Os resultados mostraram que os treinamentos usando microconteúdos propõem interação, colaboração e engajamento dos participantes. Outro ponto, é a competição imposta pela gamificação, onde os participantes se veem desafiados a buscar pontuação e recompensas através dos desafios propostos, visando melhor colocação no *ranking*. Sugere-se a realização de novos cursos na modalidade móvel, validando ainda mais esse novo modelo de aprendizagem, destacando o importante papel da equipe multidisciplinar.

Palavras-Chave: Aprendizado a distância. Educação Continuada e Permanente. Ensino Pocket. Equipe multidisciplinar. Gamificação.

Instituição de fomento: Universidade Federal do Sul Sudoeste do Pará.