

## 4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Este capítulo descreve brevemente o assunto que fundamentará o estudo a ser realizado: Ambientes Virtuais de Aprendizagem, a metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas e a gamificação na educação.

R. Substituir por:  
- Ferramentas educacionais  
- gamificação na educação

### 4.1 FERRAMENTAS EDUCACIONAIS

Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são sistemas educativos online que possuem o objetivo de aproximar o aluno e o professor no ensino à distância, armazenar, conteúdos de aula, disponibilizar meios mais dinâmicos de apresentação e criação de conteúdo educativo e possibilitam que o aluno não fique limitado apenas a ser o receptor de conteúdo (RIBEIRO; MENDONÇA; MENDONÇA, 2007).

Segundo Alonso, Silva e Maciel (2012), as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) se tornaram algo crescente no cotidiano e na formação educacional das pessoas, fazendo com que o uso de ferramentas como os AVAs se tornasse cada vez mais intenso. Com esse novo contexto educacional proporcionado pelas TIC, é possível que os professores utilizem os AVAs para inserir novos recursos no processo educacional, enriquecendo a metodologia de ensino e possibilitando mais envolvimento dos alunos nesse processo (FALCÃO; RANGEL, 2014).

Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), segundo o site GoConqr (2018) "é um método de ensino que permite aos alunos interagir com suas tarefas de estudo como se fossem problemas". De Oliveira Sousa e Schlünzen Junior (2012) sugerem <sup>que</sup> o uso dos AVAs como uma ferramenta colaborativa entre os alunos para a aplicação da ABP é algo significativo e que encoraja os alunos na discussão e resolução de problemas.

### 4.2 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A gamificação é a utilização de mecânicas e elementos de jogos em contextos diferentes de jogos, ajudando no engajamento e motivação dos usuários para atingir um objetivo. Segundo Lorenzoni (2016), a gamificação quando aplicada na educação, promove a interatividade, a resolução de problemas, o alcance de objetivos, a familiaridade com a tecnologia e o trabalho em equipe, tornando as aulas mais atrativas e produtivas para os estudantes.

Segundo Kiryakova, Angelova e Yordanova (2014), a falta de motivação e engajamento dos alunos na participação do processo de aprendizagem é um dos principais problemas da educação atualmente. Esses autores ainda defendem que baseado no uso de

foi muito  
entendido.  
Dividido  
em partes

referencia

12/11/20