

Leonardo Meirelles Alves

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO
Aplicando Metodologias de
Jogos no Ambiente Educacional

2018

**DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA
PUBLICAÇÃO (CIP)**

A474g Alves, Leonardo Meirelles.

Gamificação na educação: aplicando metodologias
de jogos no ambiente educacional [versão eletrônica] .
/ Leonardo Meirelles Alves. Joinville: SC, 2018.
99p.

Ebook em formato PDF
ISBN 978-85-5697-672-7

1. Educação. 2. Tecnologia. 3. Livro digital.
Título.

CDD 370

Bibliotecária responsável
Elany Cristina Moreira da Silva CRB 11/863

Dedico este livro ao
Tempo, que me
acompanhou e me
ensinou várias vezes
como seguir adiante.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
1 CAPÍTULO 1: A EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO	10
1.1 Os Ambientes Digitais	10
1.1.1 Evolução da Internet e dos Ambientes Virtuais	16
1.1.2 O Docente diante dos Ambientes Virtuais ...	25

1.2 O ensino e o lúdico.....	28
2 CAPÍTULO 2: GAMES E GAMIFICAÇÃO	33
2.1 Conceitos de Game	33
2.1.1 Aplicação dos Games.....	36
2.1.2 Games na Educação	40
2.2 Conceitos de Gamificação.....	44
2.2.1 Elementos de Games	50
2.3 Análise de Ambientes Gamificados	62
2.3.1 Análise da Khan Academy.....	63
2.3.2 Análise Duolingo.....	70
2.4 Ambiente Virtual Gamificado	76
CONCLUSÃO.....	84
REFERÊNCIAS	90

INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos em torno de um mundo digital abrangente, em que a sociedade nasce e cresce em contato com o uso de dispositivos como computadores, *smartphones*, *tablets*, e outros aparelhos, e fazem uso destes para a leitura, escrita e diversas outras produções e uso cotidiano. Segundo Braga (2013), todo este avanço trouxe também a mudança de meios analógicos para meios digitais, e tudo isso circula de maneira híbrida na internet. Com o crescimento do uso da internet, da popularização de dispositivos diversos, a sociedade também passou a migrar, transformando escolas, escritórios, lares, dentre outros ambientes sociais. Todavia, o não letramento digital e, ainda, o letramento digital inadequado são empecilhos para que se possa usar, pelo menos no meio educacional, as facilidades que tal avanço digital oferece.

No meio digital também existem diversos ambientes apropriados para a prática educacional, em que o docente normalmente disponibiliza os conteúdos vistos em aula,

atividades em geral, enquanto que o aluno acessa tudo isso de qualquer local em que possua uma conexão com a *internet*. Portanto, os chamados AVA (Ambientes Virtuais de Aprendizagem), trazem a possibilidade de utilizar dispositivos com *internet* para acessar os conteúdos normalmente vistos em sala de aula. É comum hoje em dia as escolas, faculdades e universidades possuírem tais ambientes virtuais para acesso de professores e alunos. É importante pensarmos que as mudanças dos meios analógicos pelos digitais trouxeram uma geração já habituada a tal realidade, em que seus integrantes crescem com a facilidade de uso de novos dispositivos digitais, assim como todo o conteúdo a ser explorado na *internet*. Apresentar um ambiente virtual para alunos que já possuem um certo conhecimento de uso da *internet* facilita bastante o desenvolvimento da educação utilizando tal meio, já que não se torna tão necessário detalhar como se utiliza um computador, como acessar um website, utilizar o *mouse* e outras diversas tarefas em determinados dispositivos.

Vale ressaltar também que as gerações atuais de alunos cresceram também em contato com os *games* (ou

jogos digitais), e exercem tal atividade nos celulares e vídeogames, sempre em interação com a tela e os controles para a execução de diversas ações. Como um *game* está na área do lúdico e normalmente acaba envolvendo o jogador através de uma narrativa e outros elementos (como desafios, conquistas, vitórias e outros), acaba se tornando uma atividade bastante interessante.

Aproveitando-se dos conceitos de *games*, vem crescendo ao longo dos anos o uso do termo ‘gamificação’, que já é amplamente aplicado em empresas, produtos e educação. Para definir gamificação, Kapp (2012) diz que é a “utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em *games* para engajar pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas”.

Em uma outra definição, Vianna *et al* (2013), afirmam que gamificação é a utilização de mecanismos de jogos que objetiva auxiliar na resolução de algum problema ou simplesmente engajar um público em alguma atividade. Vianna *et al* (2013) ainda reforçam que essas técnicas têm sido aplicadas em empresas e entidades de diversos segmentos, buscando uma diferenciação em relação às

abordagens tradicionais, em especial no aprendizado e treinamentos.

Com isso, percebe-se que, por meio da gamificação, pode-se auxiliar alguma etapa ou envolver um público específico em alguma atividade. Pensando assim, a gamificação, como já vem sendo utilizada, pode ser aplicada na educação, pois precisamos de certa forma engajar os alunos nas tarefas diárias, e criar o envolvimento deles. Pode-se também pensar na união da aplicação da gamificação com os ambientes virtuais, trazendo assim um chamado ambiente virtual gamificado, em que os recursos já existentes seriam agregados a elementos de *games*. Estaríamos, portanto, sugerindo uma tentativa de que o aluno, que possivelmente se sente confortável com as narrativas e elementos dos *games*, e também está habituado com o uso da *internet* e de ambientes virtuais, faça uso de um recurso ambientado no mundo digital em que ele se divirta e se sinta motivado e engajado na realização das atividades propostas nas aulas.

Porém, pode-se observar no posicionamento de muitos docentes imersos compulsoriamente nesse mundo

digital, a dificuldade de fazer uso de meios tecnológicos digitais, a fim de proporcionar um atendimento mais apropriado a um público de alunos que está habituado a fazer uso das ferramentas e dos recursos desse universo.

Abordar tal tema, justifica-se no próprio Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2001), no qual já se previa a necessidade dos docentes dominarem as novas tecnologias de comunicação e da informação e possuir a capacidade de integrá-las à prática do magistério, além de se pensar na infraestrutura física das escolas dando condições para a utilização das tecnologias educacionais em multimídia.

Portanto, observando a necessidade de um letramento digital adequado, para que a atuação docente no meio digital possa se realizar com eficiência, pergunta-se: podem ambientes virtuais gamificados ser uma alternativa de solução para proporcionar um atendimento mais apropriado a alunos que estão habituados a utilizarem os recursos do universo digital. Visto que esses alunos já estão inseridos no meio digital, e trazer inúmeras possibilidades, inclusive a de envolver o aluno e professor