

Título: Gamificação e Aprendizagem: um estudo de sua aplicação no ensino a distância.

Autora: Abner Arruda¹, Renato Guedes, Erica Cristina, Gustavo Haring, Victor Marchionno e Paloma Pestana..

Orientador: Francisco Felinto Jr²

Curso: Marketing

Tema: Gestão do Conhecimento

Visto um mundo cada dia mais conectado e globalizado, com constantes avanços tecnológicos, surgem cada vez mais métodos que buscam aperfeiçoar ou até mesmo substituir os tradicionais. Um destes métodos, é uma nova forma de ensino denominada ensino a distância (EAD), que é basicamente uma nova modalidade de educação mediada por tecnologias, onde aluno e professor podem estar separados temporalmente. O público alvo do EAD são pessoas que possuem pouco tempo disponível para os estudos. O EAD funciona de uma forma prática e simples, onde as aulas são em um ambiente dinâmico, mantendo as pessoas interessadas e motivadas, um dos maiores problemas enfrentados pelo ensino a distância (Anon., 2016). Conforme vão surgindo ideias inovadoras e alterando os hábitos atuais das pessoas, surgem elogios e críticas, algumas pessoas se adaptam ao avanço da tecnologia, outras não. Uma das críticas do ensino a distância, é a falta de motivação da pessoa de estudar por conta própria, sem um professor e colegas de sala para incentivar e tirar suas dúvidas. A base para manter as pessoas focadas e entretidas é a motivação, que é um fator fundamental para o sucesso desde o ensino a distância com seus alunos até para empresas com seus clientes e funcionários. Segundo Ricardo Costa (Introdução a Gamificação, 2015), a indústria dos jogos foi a que mais evoluiu na capacidade de motivar pessoas, tendo em vista a contribuição expressiva de profissionais da área de psicologia ao utilizar os jogos com a finalidade de testar as teorias das motivações e sentimentos humanos. Diante destes desafios e teorias, foi criada uma nova estratégia

¹ E-mail:

² E-mail: francisco.felinto@riobrancofac.edu.br

denominada gamificação, ou gamification, em inglês. Gamificação é um recurso tecnológico que serve para produzir resultados no mundo real através da temática de jogos. Sabe-se que estes jogos costumam ser banidos de ambientes corporativos e educacionais, devido ao objetivo final estar relacionado apenas com o entretenimento. Já a gamificação, é uma espécie de junção entre tecnologia, diversão e eficiência, onde através da definição de objetivos, expectativas de resultados e desafios geram recompensas (Reportagem Tendência e Negócios II, 2015). Segundo (Introdução a Gamificação, 2015) o empresário e palestrante Yu-Kai-Chou, um dos pioneiros em gamificação, se atentou aos resultados da colaboração destes profissionais de psicologia e elaborou uma metodologia baseada em oito sentimentos e motivações humanas que certamente pode influenciar nos resultados de uma gamificação bem ou mal modelada. De acordo com Ricardo Costa (Introdução a Gamificação, 2015), estes são os mesmos elementos utilizados pela indústria dos jogos, através de um conjunto de técnicas de engajamento, usando características humanas a seu favor, estimulando a maneira correta de jogar e repetições das atividades tanto individual quanto coletivamente. Este trabalho adota então o seguinte problema de pesquisa: Como os jogos e a gamificação podem contribuir para tornarem o processo de ensino à distância mais atrativo para concursos públicos? O objetivo deste trabalho é discutir possíveis utilidades da gamificação na área educacional, podendo ser utilizada como uma estratégia em ambientes virtuais de aprendizagem focada nos alunos. A motivação deste trabalho se dá ao considerar a gamificação é uma nova tendência na forma em que as empresas e instituições se relacionam com seus clientes, alunos e funcionários. Em entrevista (Reportagem Tendência e Negócios II, 2015), a gerente de capacitação, Aline Castro, afirma que: a riqueza da plataforma é lidar com a temática de jogos dentro da educação de diversas formas, desde jogos do tipo ação, simulador até o processo da gamificação como um todo. Os alunos participam em busca da sua colocação e prêmios. Outro exemplo atual de plataforma gerando bons resultados é da empresa Alfacon Concursos Públicos. (Guedes, 2016), que está investindo em uma plataforma para auxiliar os alunos dos cursos preparatórios online, para que tenham o mesmo índice de aprovação de seus alunos presenciais. “Teremos um banco de dados que irá acompanhar os hábitos dos nossos alunos online, desde as matérias estudadas por dia

ou até a quantidade de tempo de estudo, assim os outros alunos que tiverem pontuação baixa nos simulados poderão comparar seus hábitos aos outros de maior pontuação no ranking.” (Guedes, 2016). Sendo assim, a gamificação já é considerada por muitos profissionais uma tendência a ser a principal estratégia em diversos segmentos para produzir, através dos elementos dos jogos, resultados reais de acordo com os objetivos. No ensino a distância (EaD), este recurso traz uma forma de engajamento capaz de estimular a atenção e disciplina dos alunos, despertando motivação e o desejo de aprender, principalmente da nova geração. A expressão “útil ao agradável”, sendo a palavra ‘útil’ equivalente ao impulso e ambição de querer aprender e agradável a gostar, afeto e prazer, junto aos elementos dos jogos, é a chave de uma gamificação bem modelada. Para desenvolvimento deste trabalho adotou-se como método duas etapas: a primeira parte do trabalho está sendo estruturada a partir de pesquisas em sites de busca sobre aprendizagem baseada em jogos, game designers, gamificação, tecnologias aplicadas à educação, palestras online, empresas de consultoria, entrevistas com profissionais especializados na implantação de gestão EAD e exemplos de estabelecimentos nacionais que já utilizam a gamificação como aliada no relacionamento com seus clientes ou alunos. A segunda parte será desenvolvido um estudo de caso em uma instituição de ensino com foco em ensino a com direcionamento as atividades de cursinho. Como resultados, espera-se que com este projeto a criação de um curso de ensino a distância utilizando por completo as técnicas de gamificação mais adequadas ao tipo de curso. Espera-se ainda a apresentação de prós e contras associados as práticas de gamificação em EAD a partir do estudo de caso desenvolvido.

BIBLIOGRAFIA

Anon., 2016. *O que é EAD?*. [Online] Available at: www.ead.com.br [Acesso em Setembro 2016].

Guedes, E., 2016. *Alfacon Concursos* [Entrevista] (Setembro 2016).

Introdução a Gamificação. 2015. [Filme] Direção: Ricardo Costa. BRASIL: Funifier Gamification Platform.

Jogando Por Um Mundo Melhor. 2010. [Filme] Direção: Jay Herratti, Jane McGonigal. Estados Unidos Da America: TED.

Reportagem Tendência e Negócios II. 2015. [Filme] Direção: Ricardo Costa. Brasil: Funifier Gamification Platform.