



PERSPECTIVAS DO USO DA GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS

PERSPECTIVES ON THE USE OF GAMIFICATION IN EDUCATIONAL CONTEXTS

Andrei Aparecido Santos Gonçalves¹

Alejandro Cortez Sousa Santos¹

Iran Miguel Chermont¹

Maycon Elias da Silva¹

Vanessa Alves Pereira²

Com a constante atualização tecnológica, cada dia mais os produtos e serviços oferecidos se integram ao nosso cotidiano, modificando, dentre outras coisas, a forma como vivemos, nos comunicamos e aprendemos. Um dos grupos impactados por essas mudanças é o público acadêmico, que já não responde aos métodos tradicionais de ensino, o que desafia o uso de novas metodologias nos ambientes de aprendizado. Assim, a gamificação, método que faz uso de princípios de jogos em contextos de “não-jogos”, se mostra como uma ferramenta capaz de tornar o aprendizado mais dinâmico, estimulando o engajamento e a participação ativa dos alunos na resolução de desafios e tarefas. Dito isso, este trabalho tem como objetivo analisar os usos e impactos dessa metodologia presentes na literatura. Para a realização deste estudo, foram realizadas pesquisas em base de dados científicas, como: Google Acadêmico, Portal CAPES, Scielo, sites especializados e apoiados em estudos de Zichermann e Cunningham (2011). Foram analisados 5 estudos, tendo como base termos-chave “gamificação” e “educação”. Nos trabalhos encontrados, foi observada a maior presença do uso da gamificação em ambientes virtuais, como sites de ensino e aplicativos e em especial no de ensino de idiomas. No campo de idiomas, o aplicativo Duolingo se destaca como um dos mais populares no uso da gamificação, utilizando de pontuações, desafios, missões com amigos, ranking e um registro de dias de ofensiva (dias consecutivos pelos quais o usuário cumpriu os exercícios de aprendizagem). Tais ferramentas resultaram em aumento do engajamento, seja pelo incentivo dos amigos, pela missão a ser cumprida, pela pontuação a ser adquirida ou pelo desejo de não perder os dias de ofensiva. Outro exemplo encontrado foi a plataforma brasileira Geekie, que

¹ Discentes do curso de Sistemas de Informação, Centro Universitário de Mineiros-GO- UNIFIMES. Email: iranmiguel034@gmail.com

² Docente do curso de Sistemas de Informação, Centro Universitário de Mineiros-GO - UNIFIMES.



oferece ensino personalizado para diferentes idades e públicos, utilizando um sistema de progressão parecido com jogos para incentivo dos estudos. Isso condiz com o que afirmam Zichermann e Cunningham (2011), onde destacam que a gamificação explora os níveis de engajamento do indivíduo na resolução de problemas, citando quatro motivos específicos para as pessoas jogarem, sendo eles: obtenção de domínio em uma área; alívio de estresse; entretenimento e socialização. A perspectiva do cenário atual se mostra promissora, com resultados positivos para o uso de uma metodologia gamificada, porém, verifica-se que a forma como ela é aplicada e mesmo o público a quem se destina, interferem de forma direta no resultado desejado, exigindo mais estudos em diferentes contextos.

Palavras-chaves: Ambientes virtuais. Aprendizado. Engajamento. Ensino de idiomas. Gamificação.

Keywords: Virtual environments. Learning, Engagement. Language teaching. Gamification.