



## A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Congresso E-Educação: Criatividade, Inovação E Essência, 1ª edição, de 26/10/2020 a 29/10/2020

ISBN dos Anais: 978-65-86861-25-9

**SANTOS; Francisco Eduardo Mendes dos<sup>1</sup>, OLIVEIRA; Felipe Moura<sup>2</sup>**

### RESUMO

A Gamificação é um termo que surgiu há poucas décadas e que retoma a utilização de elementos semelhantes ao de um vídeo game em contextos que não tem sua essência lúdica, com o foco de despertar o interesse de jogadores, que são chamados de usuários, a realizarem tarefas cansativas e desgastantes em atividades prazerosas e que prendam a atenção dos participantes que estão imersos nessa experiência. Essa motivação ocorre por um incentivo extrínseco, uma vez que a gamificação adota a utilização de pontos, *rankings*, emblemas e até avatares. Para fundamentar esta pesquisa foi abordado a Teoria do Fluxo, para justificar a Gamificação como proposta do processo de ludificação na disciplina de Teorias da Administração e questiona-se, de que forma é possível realizar uma proposta de planejamento para aplicação da gamificação em salas de aula, de modo geral? O Objetivo dessa pesquisa foi aplicar mecanismos de jogos de tabuleiro em uma sala de aula de uma Instituição de Ensino Superior para mediação das taxas de engajamento dos alunos, para auxiliar este objetivo, temos a meta de criar um procedimento para auxiliar o processo de planejamento da atividade gamificada, facilitando assim o papel do ator que assume o papel de *designer* de jogos. Observou-se que há a existência de uma literatura crescente sobre o tema, porém, ainda há uma deficiência de exemplos das aplicações. O caso estudado foi a aplicação de elementos de jogos em uma sala de aula do curso de administração, com a participação de 36 alunos do primeiro período, sem nenhum repetente, apenas calouros, além disso, o estudo se destina a criação de um modelo para servir como base para a aplicação em qualquer sala de aula, independente do curso, grau de ensino ou localidade. A abordagem do problema foi de natureza qualitativa, pois se trata de um estudo de caso, além disso, temos uma análise descritiva, pois há a intenção de mapear um procedimento que se torne padrão para a utilização do planejamento da gamificação como atividade pedagógica. Por intermédio do presente estudo, procurou-se confirmar a hipótese de que o uso da gamificação é um diferencial positivo no processo de aprendizagem dos alunos nas disciplinas teóricas de um curso de graduação, dessa forma sendo provado na medida que a sala não teve reprovados. Outrossim, ficou constatado que há uma literatura em constante crescimento neste assunto, abrindo margem para que os aplicadores (pessoas que atuam no papel de *game designers*, criadores dos jogos) e alunos (pessoas que foram denominadas de usuários) associem, com a gamificação, com um melhor proveito de uma disciplina que é basicamente teórica. A gamificação têm elementos e mecânica e,

<sup>1</sup> Universidade Estadual do Piauí, eduardo89mendes@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Estadual do Piauí, felipe.moura.o@hotmail.com

portanto, não deve ser confundida com o lúdico para fins distrativos, pois ela possui especificidades com objetivos a serem alcançados. Por fim, destacam-se elementos que se tornam essenciais para a etapa de planejamento da gamificação para o ensino, que são: necessidade pedagógica; objetivo educacional; meta da gamificação; regras; elementos de jogos e limitações.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação, Ensino Superior, Educação.