

## **DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COMPORTAMENTAIS POR MEIO DE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO NARRATIVA**

Congresso Online Nacional de Pedagogia, 2ª edição, de 20/09/2021 a 22/09/2021  
ISBN dos Anais: 978-65-89908-89-0

**VERONEZI; Rafaela Julia Batista <sup>1</sup>, BARBOSA; Valquiria Vicente da Cunha <sup>2</sup>, TAMEIRÃO; Daniela Cristina Machado Tameirão <sup>3</sup>, CARVALHO; Eria Lino Ferreira de Carvalho <sup>4</sup>, VASCONCELOS; Angélica Maria Alves Vasconcelos <sup>5</sup>**

### **RESUMO**

Desenvolver habilidades comportamentais é uma tarefa fundamental e desafiadora na atualidade. Acredita-se que estas habilidades superam as habilidades técnicas, quando se trata da necessidade de recursos humanos adaptados a um novo modelo de mundo. Percebe-se que a educação emocional pode (e deve!) ser inserida no processo de ensino-aprendizagem em todos os níveis educacionais, como parte do desenvolvimento integral dos aprendentes. Há uma ampla discussão sobre o quanto é possível ensinar e como seria pertinente aprender estas habilidades, porém, faz-se necessária a definição de estratégias educacionais assertivas. Assim, a gamificação surge como uma ferramenta inteligente. O objetivo deste estudo foi analisar o impacto da utilização da gamificação na educação para o desenvolvimento de habilidades comportamentais. O método utilizado foi a revisão bibliográfica da literatura científica publicada nos últimos cinco anos nas principais bases de dados mundiais em educação: *Education Resources Information Centre (ERIC)*, *ACM Digital Library*, *AIS eLibrary*, *IEEEExplore*, *Ebsco*, *Emerald and the Directory of Open Access Journals (DOJ)*, valendo-se de descritores específicos sobre o assunto. Foram considerados relatos de casos, anais de eventos com texto completo e artigos originais publicados em inglês. Resenhas de literatura, bem como livros e capítulos de livros foram excluídos. De acordo com os critérios estabelecidos, esta pesquisa incluiu dez artigos originais. Os estudos foram unânimes em destacar a relevância do desenvolvimento de habilidades comportamentais que incluem tomada de decisão, gerenciamento de tempo, comunicação, liderança, solução de problemas, flexibilidade, criatividade, resolução de conflitos, trabalho em equipe, mentalidade positiva, dentre outras. Observou-se que, apesar de ainda ser escassa a quantidade de pesquisas científicas nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia interessante e aplicável para promover o desenvolvimento integral do ser humano. O uso de gamificação para o desenvolvimento de habilidades técnicas tem sido recorrente. No entanto, a utilização deste recurso tecnológico para o desenvolvimento de *soft skills* ainda não está amplamente discutido. Por sua natureza, a gamificação desafia os aprendentes a ter um melhor desempenho nas tarefas, motivando-os e tornando-os mais engajados. Por meio dela, eles podem definir metas claras sobre o que fazer e o que alcançar. Ao receber *feedback* em tempo real pelo sistema de inteligência artificial, por

<sup>1</sup> Associação de Gestão, Inovação e Resultados em Saúde (AGIR/GO) - Goiás, contato@rafaelaveronezi.com.br

<sup>2</sup> Instituto Valquiria Vicente, valquiriavcb@gmail.com

<sup>3</sup> Faculdade de Medicina Atenas Sete Lagoas - Minas Gerais, danielacmtameirao@gmail.com

<sup>4</sup> UNIFIMES Centro Universitário de Mineiros - Goiás, erlapsf@gmail.com

<sup>5</sup> Secretaria Estadual de Educação de Goiás e Secretaria Municipal de Educação de Goiânia - Goiás, angelicaguapa5@gmail.com

exemplo, os aprendentes têm a oportunidade de mudar sua estratégia, seja revisando seus objetivos ou mesmo mudando seu comportamento em relação à atividade/situação proposta. Trata-se de melhorar a experiência geral de aprendizagem, tornando-a mais divertida, o que pode fomentar o envolvimento e desempenho dos envolvidos. Em um dos estudos analisados, os autores alertam sobre os prós e contras da gamificação em sala de aula. Os pesquisadores afirmam que é importante avaliar os desafios que essa estratégia na educação enfrenta atualmente, considerando a realidade das instituições de ensino e a capacidade dos professores e dos próprios aprendentes em lidarem com a tecnologia no processo de aprendizagem. Conclui-se que a gamificação na educação reúne aprendizagem inovadora e tecnologia, impulsionada pelos princípios de *design* de jogos, e que estudos científicos que busquem comprovar o impacto dessa estratégia educacional no desenvolvimento de habilidades comportamentais dos aprendentes devem ser estimulados.

**PALAVRAS-CHAVE:** ambiente de aprendizagem inteligente, gamificação na educação, habilidades comportamentais, soft skills

<sup>1</sup> Associação de Gestão, Inovação e Resultados em Saúde (AGIR/GO) - Goiás, contato@rafaelaveronezi.com.br

<sup>2</sup> Instituto Valquiria Vicente, valquiriavcb@gmail.com

<sup>3</sup> Faculdade de Medicina Atenas Sete Lagoas - Minas Gerais, danielacmtameirao@gmail.com

<sup>4</sup> UNIFIMES Centro Universitário de Mineiros - Goiás, erlapsf@gmail.com

<sup>5</sup> Secretaria Estadual de Educação de Goiás e Secretaria Municipal de Educação de Goiânia - Goiás, angelicaguapa5@gmail.com