

RESEÑA

Gamificação na Educação

Gamification in Education



Andersen Caribé de Oliveira

Mestrando em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação pelo Mestrado em Tecnologia Aplicadas à Educação da Universidade do Estado da Bahia - GESTEC/UNEB.

andersen.caribe@gmail.com

RECIBIDO: 17 de Mayo 2015

ACEPTADO: 20 de Julio 2015

Resumo

Gamificação na Educação, lançado no ano de 2014, apresenta o tema gamificação e suas potencialidades para a Educação, dividido em dez seções, apresenta relatos de experiências e reflete acerca do desenho da estratégia em diferentes segmentos e espaços como a Educação a Distância, Redes Sociais voltadas para a Educação e Educação Corporativa. Subsidiada por uma revisão de teóricos, a obra apresenta uma leitura embasada e consistente sobre o tema, apresenta conceitos, suscita reflexões, e incentiva novos debates, colaborando desta forma, para a construção de novas trilhas sobre um tema ainda em consolidação nos estudos acadêmicos.

Palavras-chaves

Gamificação; Educação; Redes Sociais; Ensino; Formação de Professores;

A Gamificação [gamification em inglês], pode ser compreendida como a utilização de lógicas, estética e mecânicas de jogos, em cenários que não são de jogos, com o objetivo de promover o engajamento, motivação e mudança de comportamento (Detterding et al 2011; Fardo, 2013; Martins et al, 2014). Difundida em ampla escala no marketing, publicidade, propaganda, redes sociais e no meio empresarial, a estratégia também está presente com sucesso

em APPs como Waze, Duolingo e Foursquare e nos últimos anos tem sido sistematicamente incorporada a educação. Neste segmento a gamificação é vista pelos que a defendem como potencial para estabelecer uma interlocução diferenciada com os sujeitos de forma atraente e produtiva, promovendo uma maior apreensão, difusão e construção do conhecimento, bem como propiciando o desenvolvimento de distintas competências e habilidades. Entretanto, o debate neste segmento ainda está em consolidação. Justamente com o intuito de acrescentar mais elementos a esta temática e colaborar com este debate, foi lançado em 2014, através da Editora Pimenta Cultural, o ebook “Gamificação na Educação”.

A obra organizada por Luciane Maria Fadel, Doutora em Typography & Graphic Communication - University of Reading, Professora e Pesquisadora da Universidade Federal de Santa Catarina; Vania Ribas Ulbricht, Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina e Pesquisadora da Universidade Federal de Santa Catarina; Claudia Regina Batista, Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento – Área Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina, Professora e Pesquisadora na Universidade Federal de Santa Catarina e Tarcisio Vanzin, Doutor em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina, Professor e Pesquisador na UFSC; nas suas quase 300 páginas, apresenta 10 artigos sobre gamificação e suas diversas interfaces com a educação, através dos quais se discute o conceito, apresentam-se relatos de experiências, e reflete-se acerca do desenho da estratégia em diferentes espaços como a Educação a Distância, Redes Sociais voltadas para a Educação e Educação Corporativa. Toda a obra é subsidiada por uma extensa revisão de teóricos, textos e com a implementação dos posicionamentos dos autores, promovendo uma leitura embasada e consistente sobre o tema, os textos das seções são apresentados de forma fluída e didática, que tornam a obra uma leitura atrativa para aqueles que estão iniciando os seus estudos sobre o tema, bem como para aqueles que querem aprofundar as discussões.

A primeira seção, intitulada “a gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recursos emocional”, dos autores Busarello, Ulbricht e Fadell; destaca logo na introdução, as modificações tecnológicas do mundo contemporâneo e o crescente interesse das pessoas por jogos. Partindo desta afirmação, discutem o conceito de gamificação, dando ênfase na perspectiva emocional do jogador para um bom retorno da estratégia; destaca-se também a importância de um equilíbrio entre os elementos relacionados com a motivação intrínseca e extrínseca, para um bom engajamento dos sujeitos envolvidos no processo. Outro ponto bem desenvolvido no texto, é o papel das mecânicas no sucesso da gamificação, interferindo na dinâmica e funcionalidade do processo, ao mesmo tempo que influenciam na estética e determinam uma melhor interação do sujeito. Finalizando o texto os autores apresentam ferramentas e mecânicas importantes na construção de ambientes para a gamificação.

Na segunda seção, os autores Diana, Golffeto, Baldessar e Spanhol, a partir de uma revisão literária buscaram responder a pergunta: “Qual relação pode ser encontrada entre as características da gamification e os elementos da teoria do

flow?”(p.41). Como resposta, temos um texto interessante e didático, que pode ser dividido em três níveis. No primeiro nível, o texto apresenta os estudos e questões elaboradas por Mihaly Csikszentmihalyi, no desenvolvimento da teoria do flow, apresentando definição deste para flow, destacando as características das pessoas em estado de flow, as emoções e como atingir o estado de flow. O segundo nível, é focado no processo de coleta dos artigos para análise, onde os autores mostram como estabeleceram as bases desta coleta e quais variáveis utilizaram para selecionar a literatura utilizada na pesquisa que originou o artigo. O terceiro nível é reservado para a consolidação da resposta à questão geradora, através de um paralelo, os autores mostram que a gamificação pode ser um dos caminhos para atingir o estado de flow, traçando um paralelo e inter-relacionando as propriedades da gamificação com as características das pessoas em estado de flow.

As duas primeiras seções da obra destacam-se pela discussão teórica, realizando uma espécie de introdução geral da temática gamificação e em certa ordem, estabelecendo uma interface desta com a teoria do flow de Mihaly Csikszentmihalyi, teoria importante, quando pensamos em analisar a imersão e o engajamento dos sujeitos em determinadas atividades. Na terceira seção, composta pelo ensaio “Gamificação na Educação”, realizado por Alves, Minho e Diniz, temos a apresentação dos resultados e reflexões decorrentes da formação de professores realizada em parceria com a Secretaria de Educação do Estado da Bahia (Brasil) e os seus Centros Juvenis de Ciência e Cultura. Com um texto objetivo e consistente, os autores problematizam o conceito de gamificação, a partir dos teóricos, das suas características e uma visão geral do cenário mundial e brasileiro. A importância das práticas colaborativas e cooperativas na construção das atividades gamificadas também é destacada no texto, a partir do diálogo com alguns estudiosos. Na apresentação da experiência, temos como ponto positivo, a construção coletiva e troca constante entre os sujeitos participantes da formação. Desde o primeiro momento da formação, da identificação do nível de interação dos sujeitos com os jogos digitais até a elaboração de uma estratégia gamificada, por aqueles que participaram da formação, o processo se deu de forma dialogada, baseando-se numa construção cooperativa, colaborativa e compartilhada, retomando desta forma a premissa defendida no momento introdutório do texto. O que fica evidenciado no artigo, é a necessidade de um planejamento sistemático, para desenvolver uma atividade adequada, atraente e envolvente, demandando uma imersão nos teóricos, nos jogos e na experiência dos sujeitos. Por fim, os autores afirmam que a gamificação não se apresenta como a solução definitiva para todas as questões da educação e do aprendizado escolar, mas ao incentivar o envolvimento do aluno com o que estuda, permite que o professor elabore estratégias mais próximas deste, de suas demandas e da linguagem dos games, criando um ambiente mais prazeroso e motivador, sendo desta forma um elemento potencializador de uma integração entre o jovem e o ambiente escolar.

Na quarta, quinta e sexta seções, os olhares são direcionados para a Educação a Distância e para os objetos de aprendizagem, no contexto de como se dá a relação destes com a gamificação. No capítulo intitulado “aprendizagem na EaD, mundo digital e gamification”, Netto busca estabelecer a interrelação

entre estes educação a distância e gamificação, inicia com uma revisão sobre a educação a distância, destacando suas características, analisando suas implicações na sociedade, afirmando a necessidade de propostas que dialoguem com nosso tempo. Abrindo a quinta seção o texto “gamificação e objetos de aprendizagem: elementos da gamificação no design de objetos de aprendizagem”, de Teixeira e Alves, os autores utilizam a Revisão Sistemática de Literatura (RSL), para analisar como um objeto de aprendizagem pode ser gamificado e as contribuições desta para eles. apresentam os objetos de aprendizagem e suas características; discutem como se busca assegurar a qualidade da instrução, das atividades e da avaliação; o uso de diferentes canais, e refletem sobre a escassez de propostas que falem de motivação e envolvimento a partir da gamificação. A partir deste ponto, defendem que os objetos de aprendizagem devem ter os elementos intrínsecos que os caracterizam, mas devem integrar elementos de games como inserção de desafios, produtividade prazerosa, motivação intrínseca, construção de laços sociais, sem perder de vista características básicas como flexibilidade e interoperabilidade. Fechando este bloco, na seção seis temos o texto “design motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem: contribuições do modelo ARCS”, a partir do questionamento sobre a desmotivação dos alunos nas aulas no contexto contemporâneo e sua atitude diametralmente oposta em relação aos games, os autores Silva e Dubiela, introduzem o tema, refletindo sobre a interação dos jovens com a tecnologia digital e com os games, destacando como um dos desafios atuais a sua incorporação como elemento potencializador da aprendizagem. Seguindo em crescente, trabalham os conceitos de gamificação, objetos de aprendizagem e design motivacional, nesta última defendendo a utilização do modelo ARCS como uma espécie de suporte da gamificação junto aos objetos de aprendizagem, pois está diretamente associado a questões motivacionais, com um amplo destaque para a motivação intrínseca.

No capítulo “gamificação na construção de histórias em quadrinhos hipermídia para a aprendizagem” que compõe a sétima seção, Busarello, Fadel e Ulbricht, apresentam o potencial das histórias em quadrinhos em formato hipermídia como objeto para o estímulo e motivação da aprendizagem. Estabelecendo os vínculos entre o objeto desenvolvido e a gamificação, os autores discutem questões relacionadas com a narrativa dos jogos como a não-linearidade, maior participação dos atores envolvidos, intervenção no fluxo da história. Na análise do objeto de aprendizagem, são apresentadas as lógicas e mecânicas de gamificação utilizadas na construção do objeto, para enfim finalizar o capítulo destacando que algumas mecânicas de jogo foram importantes para a participação voluntária dos alunos.

A seção oito traz o artigo “gamificação: uma proposta de engajamento na educação corporativa”, Silva, Sartori e Catapan examinam através de uma revisão de literatura, as potencialidades da gamificação para a educação corporativa, defendendo que os elementos desta para este tipo de educação são uma tendência para o futuro próximo, aumentando a motivação e o engajamento das equipes numa dinâmica baseada na mecânica dos games.

Finalizando a obra os capítulos denominados “gamificação de redes sociais voltadas para a educação” e “interface de um ambiente de aprendizagem baseado em questionamento com conceitos de gamificação para dispositivos móveis” compõe as seções nove e dez. No primeiro Lindner e Kuntz, a partir da pergunta “Qual o contexto da gamificação ao ser integrada em redes sociais voltadas para a educação” (p.229) enveredam pelo mundo das redes sociais e com informações sustentadas a partir de pesquisas, destacam a massiva participação dos internautas brasileiros nas redes sociais. O primeiro bloco do artigo é finalizado com uma apresentação de diversas aplicações que utilizam a gamificação nos seus procedimentos. Nos blocos intermediários do texto, amparados por uma revisão sistemática, os autores apresentam os procedimentos utilizados na seleção das publicações, a análise dos resultados e uma discussão estabelecida pelo diálogo com diversos estudiosos, nesta discussão demonstram pontos positivos e algumas ponderações sobre como se dá a interação em algumas experiências de redes sociais e comunidades gamificadas. O capítulo que fecha o livro, foi produzido por França e Reategui, nele os autores nos apresentam os conceitos de aprendizagem baseada em questionamentos (ABQ), gamificação e interfaces educativas, utilizando um conjunto de estudiosos das temáticas. Posteriormente compartilham um esboço do ambiente de Aprendizagem baseado em Questionamentos (GAMINQ), que une mecânicas de games como desafios e recompensas, com diretrizes relacionados à interface, entre os quais destacamos a apresentação dos textos, navegação e orientação e layout. Finalizando com a possibilidade de trabalhos futuros, no sentido de adicionar elementos técnicos relacionados com conceitos de estética entre outros e a experimentação prática com alguns alunos.

Gamificação na educação é um livro que versa sobre um campo ainda em construção, contribuindo de forma significativa para ampliar as discussões, debates e o escopo teórico sobre a temática da gamificação no campo da Educação. Destaca-se por permitir através dos seus textos, o acesso a temática por diferentes prismas e com olhares apurados, contribuindo para avançar no debate já posto, abrindo pistas para pesquisadores, professores, desenvolvedores e estudiosos da área de educação e outras áreas para novas trilhas nos debates acerca da gamificação.

REFERÊNCIAS

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L.E.; DIXON, D. Gamification: Toward a Definition. (2011) CHI 2011, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. 4p. Disponível: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>>. Acesso em 06 mar.2015

FARDO, Marcelo. (2013) A gamificação como método: estudo de elementos dos *games* aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado) – Universidade Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação.

MARTINS, T.; NERY FILHO, J.; VIEIRA, F.; PONTES, E. (2014). A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira. In: X Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2014, Salvador. Anais do X Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação.