Resumo:

Este trabalho objetiva identificaras melhores maneiras de utilização da linguagem dos games e da gamificação, na formação acadêmica de alunos em diferentes fases. A pesquisa em questão aborda uma revisão da literatura sobre a gamificação na educação, as estratégias que vêm sendo utilizada se como seu uso permite um incremento do engajamento estudantil.

Foi demonstrado, através do referencial teórico, que mesmo construindo um Ambiente Virtual de. Aprendizagem baseado na dinâmica dos jogos, seguindo todas as características de um jogo online, com conceito de motivação aplicado ao propósito dos mecanismos dos jogos, ainda há dificuldades para o uso da gamificação em atividades escolares.

Constatasse que através da gamificação é possível atuar em três dos quatro fatores que mais influenciam na evasão escolar, tornando possível sua redução. Denota-se que gamificação ainda necessita de muita pesquisa. Foi observado que ainda é necessário aprender muito sobre o

assunto para, então, averiguar o seu real potencial.

Objetivo geral:

Identificar as melhores maneiras de utilização dos “games” e da “gamificação”, na formação de alunos em diferentes fases.

Objetivos específicos:

. Reconhecer as principais ferramentas utilizadas nos “games” e como

Poderiam ser utilizadas ser utilizadas em sala de aula (virtual ou presencial); Pontuação, Níveis, Ranking, Medalhas / Conquistas, Desafios e missões.

. Analisar como estas ferramentas podem aumentar o engajamento dos alunos como ambiente escolar;

Sabendo que os alunos se concentram e se empenham mais em atividades relacionadas a jogos, que tenham objetivos, missões, ranking amento e sistemas de feedbacks instantâneos, trouxemos esses mecanismos ao ambiente escolar, assim criando uma dinâmica em sala de aula provocando uma autonomia em relação ao interesse escolar.

. Apresentar as principais diferenças do uso de games e gamificação na aprendizagem;

Objetivo: os games tem a finalidade de entretenimento dos usuários e a gamificação na aprendizagem tem a finalidade de utilizar os mecanismos dos games para um desenvolvimento das atividades propostas pelos docentes.

Metas: no game os usuários passam por etapas de interação com personagens e mapas, que muitas vezes não se aplica ao mundo real. Já na gamificação de aprendizagem o processo é desencadeado por tarefas relacionadas a pratica do conteúdo em sala, assim os alunos tem que criarem uma autonomia e um jogo de cintura com os recursos disponíveis.

. Detectar as principais dificuldades no uso da gamificação em atividades escolares;

O uso de gamificação no ambiente escolar recebe críticas em parte do incentivo a competição, o que poderia encadear comportamentos como falta de ética, cooperação, pela finalidade educacional o jogo ficar chato e também apenas promover a diversão sem nenhuma lição aprendida.

. Apresentar como gamificar uma solução de aprendizagem;

. Analisar o possível impacto da “gamificação” na evasão escolar;

Introdução:

O uso de jogos para o processo de aprendizagem existe desde que a sociedade se fixou e os jovens tinham que aprender as atividades que desempenhariam quando adultos.

Os jogos fazem parte da vida social e por isso, este trabalho buscou os conceitos dos games e suas estratégias utilizadas no contexto da educação para justificar um modo de motivar e engajar os estudantes nascidos na cibercultura, os chamados “Nativos Digitais”. Eles compõem uma geração que cresceu juntamente com a revolução digital e são os que mais utilizam tecnologias como smartphones, tablets e videogames. Para eles, os jogos eletrônicos utilizados como lazer são partes integrantes da construção de sua cultura, visto que geram interesse e motivação em sua prática.

O contexto de gamificação significa basicamente utilizar os fundamentos dos jogos em atividades fora do contexto de jogo. Segundo Kapp (2012) a gamificação é “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar a ação, promover aprendizagem e resolver problemas”.

Outro fator importante que pode ser ressaltado pela gamificação é o engajamento das pessoas que jogam simplesmente pela possibilidade de realizar atividades do cotidiano em ambientes virtuais, sem a obrigação da realidade.

Estamos presenciando uma educação, em transição, mas que ainda está enraizada em métodos e parâmetros que não encontram mais um formato satisfatório entre nossos jovens. É perceptível que a escolas não vem acompanhando estas mudanças na mesma rapidez.

Muitas pesquisas vêm demonstrando o grau de insatisfação dos jovens e das dificuldades de aprendizado e de manter os alunos motivados em sala de aula. Esta insatisfação pode ser entendida como uma manifestação de que o jovem que convive com outras mídias em seu dia-a-dia, tenha dificuldades para aprender por meio dos métodos tradicionais de ensino. Por isso, urge uma reformulação da educação, onde sejam utilizados métodos e estratégias de ensino mais condizentes com a realidade dos jovens que pretendemos formar.

O aumento de uso dos smartphones e tablets e da facilidade de acesso à internet permitiu que muitas pessoas que antes eram “excluídas digitais” pudessem ter contato com uma tecnologia inovadora que permite viajar pelos campos do conhecimento e do entretenimento.

Atividades divertidas e gamificadas porém engajar públicos diferentes, com idades diversas e o engajamentos está diretamente ligado à relevância dos conteúdos as pessoas e a forma como a aprendizagem é motivada.

Metodologia:

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e quantitativa, de natureza aplicada, de objetivo exploratório e explicativo e de procedimento bibliográfico.

A pesquisa em questão aborda uma revisão da literatura sobre a gamificação na educação (O que é, como iniciou, como vêm acontecendo), as estratégias que vêm sendo utilizadas e como seu uso permite um incremento do engajamento estudantil. A mesma foi realizada a partir da literatura especializada disponível, além de acessos a sites de busca acadêmica e consultas a bibliotecas virtuais. O critério de pesquisa consistiu na busca por palavras-chave tais como games EaD, gamificação, engajamento, evasão escolar entre outras.

Games e gamificação: fundamentos, contextos e perspectivas:

Com o intuito de abrir o debate para os resultados e discussões sobre a gamificação no engajamento discente, serão abordados aqui os pressupostos teóricos que nos guiaram a elaborar o aparato teórico dessa pesquisa, para tanto, seguem-se as principais abordagens que fundamentam o tema proposto.

O cenário educacional e a gamificação:

Percebe-se, que de uma forma geral, há uma crise motivacional, principalmente no cenário educacional. Grande parte das instituições de ensino, em diferentes modalidades e níveis, independente de nacionalidade, está com dificuldades para engajar seus alunos utilizando os recursos educacionais tradicionais. a avalanche de informação disponível torna necessário encontrar novas formas de ultrapassar os métodos tradicionais de ensino, assim como outras maneiras para encantar e motivar os alunos da nova geração. (Segundo Castells 2007)

Quanto maior for seu acesso e disponibilidade ao conhecimento, maiores são as possibilidades de desenvolvimento e crescimento. Esta facilidade de acesso às informações torna-se essencial à medida que o indivíduo, imerso na cibercultura, tem necessidade de vivenciar seu aprendizado de modo realista, isto é, o conhecimento adquirido precisa estar inserido em uma realidade vivenciada pelo indivíduo.

Muitas pesquisas vêm demonstrando a necessidade de uma reformulação nos processos de aprendizagem. Alguns pesquisadores defendem a inserção de tecnologias diversas como forma de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e atrativo a esta nova geração. Outros sugerem o uso da gamificação para engajar e motivar nas atividades escolares.

Vivenciamos uma crise de gerações entre aqueles que cresceram jogando videogames e os professores que não entendem este universo. No entanto, este não é um universo restrito. O uso de games está presente cada vez mais nos lares brasileiros, eem diferentes idades, incluindo quem está nas universidades e no mercado de trabalho.

As habilidades aprendidas e praticadas com os jogos são pouco desenvolvidas nas escolas. A tradição educacional de transmissão de conhecimento não encontra terreno fértil entre os jovens que, por outro lado, não encontram o conhecimento apenas nas escolas. O conhecimento está disponível em qualquer lugar e a qualquer momento. O ato de jogar influencia diversos outros aspectos positivos além da aprendizagem, tais como: cognitivos, culturais, sociais e afetivos. Por meio do jogo, é possível aprender a negociar em um ambiente de regras e adiar o prazer imediato. É possível trabalhar em equipe e ser colaborativo, tomar decisões pela melhor opção disponível. Todas essas características são suportadas pelos jogos.

Alguns pesquisadores perceberam que a utilização de certos elementos de games, fora do ambiente dos jogos, estimula a motivação dos indivíduos, auxiliando na solução de problemas e promovendo a aprendizagem. Esta conceituação é a gamificação, que segundo Fardo(2013), “trata-se de um fenômeno emergente, que deriva da popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas diversas áreas do conhecimento e na vida dos indivíduos”.

**Identidade:** Aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, que assumam compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo. “Os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade”. GEE (2004)

**.Interação:** Nos jogos nada acontece sem que o jogador tome decisões e aja. E o jogo, conforme as atitudes do jogador, oferece feedbacks e novos problemas. Em jogos online os jogadores interagem entre si, planejando ações, estratégias, entre outras habilidades.

**Produção:** Nos jogos, os jogadores produzem ações e redesenham as histórias individualmente ou em grupo. Riscos: Os jogadores são encorajados a correr riscos, experimentar, explorar, e se erram, podem voltar atrás e tentar novamente até acertar.

**Problemas:** Os jogadores estão sempre enfrentando novos problemas, e precisam estar prontos para desenvolverem soluções que os elevem de níveis nos jogos.

**Desafio e consolidação:** Os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que “empurram” o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente.

As NA MANGA: Paulo Freire