**ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO**

**THIAGO DOS SANTOS CELESTINO DA CUNHA**

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NA SOCIEDADE MODERNA**

**Macaé  
2018**

**THIAGO DOS SANTOS CELESTINO DA CUNHA**

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NA SOCIEDADE MODERNA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de graduação em Engenharia da Computação, da Faculdade Salesiana Maria Auxiliadora, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Engenharia da Computação

Orientador: Prof. M.Sc. Alan Galante

**Macaé  
2018**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

THIAGO DOS SANTOS CELESTINO DA CUNHA

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO E NA SOCIEDADE MODERNA**

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito parcial de obtenção do grau de Engenharia da Computação da FSMA – Faculdade Salesiana Maria Auxiliadora:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Professor M.sc. Exemplo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Professor M.sc. Exemplo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Professor M.sc. Exemplo

**Macaé  
2018**

**DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a Deus e a minha família.

**AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço a Deus a oportunidade e a força para contribuir ao meu conhecimento. Ele colocou pessoas certas em meu caminho.

Agradeço a minha esposa e filha pela paciência em ter um pai ausente durante esses anos de graduação. Pelos professores que acreditaram em minha capacidade. A direção da faculdade que me acolheu nos momentos mais difíceis e meu orientador por conduzir pelo caminho certo.

Nunca poderei falar que cheguei aqui sozinho. Eu precisei de cada um deles para vencer esta etapa da minha vida.

**EPÍGRAFE**

**O temor do Senhor é o princípio da sabedoria, e o conhecimento do Santo é o entendimento.**

**Salomão - Provérbios 9.10**

RESUMO

A tecnologia tem passado por uma evolução ágil, mostrando novos rumos e oportunidades a cada dia. Assim, vem à tona novos comportamentos e processos, adquirido por cada indivíduo. Nesse aspecto, se destacam os processos de aprendizagem, que tem se adaptado muito bem no meio digital.

Essa nova geração de pessoas, presentes em qualquer lugar do mundo tem se mostrado fluente ao mercado digital. Hoje, ter um computador ou um smartphone é quase que uma questão de sobrevivência.

Como estratégia de motivação e engajamento, vamos usar a natureza da Gamificação aplicada na educação, mostrando alguns exemplos de como ela poderia ser aplicada a sociedade moderna.

Palavras chaves: Tecnologia, Educação, Motivação, Engajamento, Aprendizado, Gamificação

RESUMO

Technology has gone through an agile evolution, showing new directions and opportunities every day. Thus, it comes to the fore new behaviors and processes, acquired by each individual. In this respect, the learning processes are highlighted, which has adapted very well in the digital environment.

This new generation of people, present anywhere in the world, has shown itself to be fluent in the digital market. Today, having a computer or a smartphone is almost amatter of survival.

As a strategy of motivation and engagement, we will use the nature of gamification applied in education, showing some examples of how it could be applied to modern society.

Keywords: Technology, education, motivation, engagement, learning, gamification

SUMÁRIO

**Nenhuma entrada de sumário foi encontrada.**

# Introdução

A felicidade e prazer pelo aprendizado tem sido alvo de poucas pesquisas nos últimos anos. Apesar do grande crescimento e o fácil acesso à tecnologia, ainda é possível encontrar diversas deficiências no manuseio de ferramentas digitais para integrá-la na educação e na sociedade atual.

O novo perfil de alunos nos leva a fazer a seguinte afirmação: eles são nativos digitais! Com isso, professores enfrentam todos os dias novos desafios relacionados à adaptação da aprendizagem a diferentes métodos de ensino.

Existe um conceito de aplicação que é conhecido como Gamificação (do inglês – *Gamification)*, que tem como principal objetivo motivar e engajar pessoas utilizando as práticas dos jogos para potencializar resultados (ALVES, 2015).

Segundo Mihaly Csikszentmihalyi, psicólogo húngaro, existe um estado mental em cada indivíduo altamente focado, onde o mesmo fica totalmente imerso em suas atividades que fazem algum tipo de sentido. Teoria conhecida como *Flow* (do português, fluxo).

Para nossa ciência, a Gamificação foi muito usada em diversos modelos de negócios de empresas do setor aéreo, por exemplo. Bem antes de discutir a Gamificação como um conceito cultural.

Nesse tipo de jogo ou modelo de negócios, os clientes acumulavam pontos a cada compra de passagem, e os pontos poderiam ser trocados por recompensas, como a compra de uma nova passagem.

A maioria de nós tivemos uma influência ou experiência por jogos. E, quando digo jogos, não me refiro somente a jogos digitais, mas sim, a um jogo de tabuleiro, cartas, esporte, etc. Existem pelo menos 4 elementos em comum nesses tipos de jogos: Objetivos, Regras, *Feedback* Constante e participação voluntária (MELO, 2017). Então, para que o jogador receba algum tipo de recompensa, é necessário participar voluntariamente do jogo e cumprir objetivos seguindo as regras.

Com a Gamificação aplicada na educação, estamos sendo atraídos tanto pelo jogo, quanto pelo aprendizado de forma assíncrona. Esse formato de negócios em conseguir conquistas seguindo objetivos e regras será a base da construção de uma plataforma web de ensino a distância.

O sistema a ser desenvolvido passará a receber os 4 principais elementos de um jogo: objetivo, regra, feedback e voluntariado. Espera-se que metodologias sejam estabelecidas com o desenvolvimento deste projeto, o que poderá incluir técnicas e ferramentas utilizando linguagens e frameworks inovadores da programação, de modo a interagir de forma criativa com os envolvidos, melhorando assim, o sistema de ensino aplicado.