

## **RESENHA DO LIVRO *GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: APLICANDO METODOLOGIAS DE JOGOS NO AMBIENTE EDUCACIONAL***

Adriana Lúcia Oliveira Ramos<sup>1</sup>  
Geam Karlo-Gomes<sup>2</sup>

### **RESUMO:**

A obra *Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional*, escrita por Leonardo Meirelles Alves, é um convite ao universo dos games e da gamificação, seus conceitos e usos associados às tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. A gamificação utiliza a mecânica dos jogos para motivar e engajar pessoas. Assim, esse conceito, amplamente utilizado em diversos contextos, é visto por Alves (2018) como solução para uma aprendizagem engajada.

Palavras-chave: Educação, tecnologias, gamificação

### **ABSTRACT:**

The work *Gamification in education: applying game methodologies in the educational environment*, written by Leonardo Meirelles Alves, is an invitation to the universe of games and gamification, in which its concepts and uses are associated with technologies in the teaching-learning process. Gamification uses game mechanics to motivate and engage people. Thus, this concept, widely used in different contexts, is used by Alves (2018) as a solution for engaged learning.

Keywords: Education, technologies, gamification

### **RESUMEN:**

La obra *Gamificación en educación: aplicación de metodologías de juego en el entorno educativo*, escrita por Leonardo Meirelles Alves, es una invitación al universo del juego y la gamificación, en el que sus conceptos y usos se asocian a las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación utiliza mecánicas de juego para motivar e involucrar a las personas. Así, este concepto, muy utilizado en diferentes contextos, es utilizado por Alves (2018) como una solución para el aprendizaje comprometido.

Palabras clave: Educación, tecnologías, gamificación.

## **INTRODUÇÃO**

A gamificação é uma estratégia que utiliza características e mecânicas de jogos no intuito de motivar, engajar pessoas e resolver problemas. Já utilizada no ambiente empresarial como forma de garantir o sucesso dos empreendimentos, tornou-se uma possibilidade para o ensino-

---

<sup>1</sup> Mestra em Educação pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu de Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares (PPGFPI) da Universidade de Pernambuco (UPE) *Campus* Petrolina. Docente no Colégio Estadual Jutahy Magalhães, localizado no município de Juazeiro-BA, Brasil. Email: [adrianalramos@hotmail.com](mailto:adrianalramos@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professor do Mestrado Profissional em Rede - PROFLETRAS, ambos da UPE. Líder do ITESI - Grupo de Pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos Sobre o Imaginário, Linguagens e Culturas (CNPq/UPE). Email: [geam.k@upe.br](mailto:geam.k@upe.br)

aprendizagem, uma vez que apoiada na dinâmica dos jogos, favorece o desenvolvimento de uma série de estímulos que podem melhorar o desempenho dos estudantes. A gamificação associada à educação ainda pode apresentar muitos outros benefícios, tais como: o desenvolvimento da criatividade, autonomia, concentração, interação e participação dos estudantes no desenvolvimento das atividades escolares.

É isso que defende Leonardo Meirelles Alves – mestre em Linguística Aplicada, professor, desenvolvedor de sistemas, *websites* e aplicativos – na obra *Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional*. De forma bastante didática, o livro apresenta o tema gamificação como uma tendência em crescimento. Além disso, traz sugestões de aplicação de estratégias de gamificação associada ao ambiente tecnológico, contemplando uma perspectiva emergente na sociedade contemporânea, o *e-learning*, isto é, quando a aprendizagem ocorre de forma virtual, a exemplo da EaD (Educação a Distância) ou ensino híbrido.

O livro tem como objetivo fazer a descrição de recursos didáticos digitais elaborados a partir da concepção de gamificação. Em sua base conceitual, o livro apresenta uma diversidade de textos que permeiam temas pedagógicos e a educação, sob diferentes perspectivas, além de versar sobre as metodologias ativas e o ensino híbrido. Todo esse arcabouço teórico enriquece e legitima as colocações feitas ao longo do texto. Para isso, o autor transita entre os fundamentos técnicos e pedagógicos das tecnologias com bastante destreza. Isso resulta na construção de uma obra que aborda a questão da ludicidade aplicada aos recursos digitais como estratégia para o processo de ensino-aprendizagem.

Na parte introdutória, o autor problematiza o letramento digital, inexistente ou concebido de forma inadequada, como um fator complicador para o uso das novas tecnologias e seus recursos e estratégias no ambiente educacional, desafiando os professores no desenvolvimento de suas práticas; o que contribui para deixar os estudantes a mercê de um ensino distante da sua realidade. A obra está dividida em dois capítulos. O primeiro, *A evolução da Tecnologia na Educação*, possui um caráter mais conceitual, o qual procura abordar questões do ensino em meio a ambientes virtuais de aprendizagem, da ludicidade e da atratividade dos jogos.

Os subcapítulos vão tecendo os conceitos de forma gradativa, ao iniciar discorrendo sobre os *Ambientes Digitais, Evolução da Internet e dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem* – AVA, espaços que podem ser utilizados tanto nas modalidades presenciais quanto no formato EaD. Esses ambientes funcionam como repositório de diversos materiais e de diferentes tecnologias, que ajudam na integração dos usuários e proporcionam aos professores o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras. A democratização do AVA nas modalidades de ensino está imbricada aos avanços da internet, como o surgimento da *Web 2.0*, que facilitou o uso das ferramentas digitais por parte dos usuários.

■

Inicialmente, esses ambientes virtuais apenas reproduziam a sala de aula presencial, mas, na atualidade, são espaços multidisciplinares que podem enriquecer o cotidiano escolar. Entretanto, a presença dessas ferramentas, tão comuns na sociedade, alteram a forma de pensar e aprender dos educandos e evidencia a necessidade de mudança das práticas pedagógicas. Isto se apresenta como um desafio para o professor, seja pela falta de conhecimento e afinidade com esses recursos, seja pela dificuldade em transpor a aprendizagem através de uma metodologia centrada no estudante. As partes finais do primeiro capítulo, *O Docente diante dos Ambientes Digitais e O ensino e o lúdico* destacam a importância da motivação para ocorrer a aprendizagem e aponta a ludicidade como fator positivo. Nesse sentido, o lúdico vem aliado à utilização dos jogos, que na sua natureza primária, são motivadores e proporcionam prazeres e desafios. Assim, espera-se que a gamificação aplicada à educação desempenhe o mesmo papel nos educandos, engajando-os na realização e participação de suas atividades educacionais.

O segundo capítulo, *Games e Gamificação*, focaliza na descrição de elementos e aplicações de *games* e da gamificação e sua inserção na educação, realizando análise de ambientes gamificados. Nesse sentido, o autor inicia atribuindo conceitos aos *games*, descrevendo-os como uma atividade lúdica, que apresenta como características principais: o espírito de liberdade, a ordem, a instituição de regras estabelecidas e aceitas, a sua realização dentro de um limite de tempo e espaço, questões desafiadoras, interatividade, fuga do cotidiano, acompanhadas sempre de reações emocionais – alegria, tensão, entusiasmo, entre outras.

No que se refere à aplicação dos *games*, o autor enfatiza a questão do entretenimento, mas sua utilização pode ser evidenciada em outros setores, tais como: empresas, instituições militares, na publicidade, no *marketing* e, é claro, na educação. Entretanto, é comum o fato de existirem muitos *games* utilizados no contexto educacional que não têm sido planejados com função educativa. Entretanto, pelo fato de possuírem algum elemento educacional, são aproveitados para esse fim. O jogo *Angry Birds* é um exemplo disso, pois não é um jogo propriamente educacional, mas sua estrutura permite trabalhar conceitos e leis da física. No que se refere aos conteúdos dos *games*, alerta-se para que estes não sejam totalmente educacionais e nem totalmente divertidos, porque em ambas as situações, perde-se a intencionalidade de educar.

Nesse capítulo, situa-se a gamificação utilizada amplamente em empresas, produtos e na educação. No que tange à motivação, destacam-se três elementos principais presentes no uso da gamificação: autonomia, domínio e propósito. Esses elementos são tratados como “pilares” para uma prática educativa gamificada.

O primeiro deles, a autonomia, diz respeito às tomadas de decisões do usuário diante dos desafios colocados. É a sensação de estar no controle para a busca de soluções dos problemas. Já o domínio, refere-se à necessidade de avançar ou de aprimorar uma habilidade. Na gamificação,

■

alguns elementos dão esse retorno para que o usuário e todos os envolvidos possam acompanhar o seu progresso. Por fim, o propósito, como a própria palavra sugere, é algo que se quer atingir. Esse é um ponto de diferenciação entre a gamificação e os jogos tradicionais. Na gamificação, o propósito é atingir algo realmente significativo.

Segundo Burke (2015, p. 8), muito referenciado na obra de Alves (2018), o propósito é “o desejo de agir a serviço de algo maior que si mesmo”. Então, a sensação de estar no controle das ações, a necessidade de avançar e ter um propósito, mantém a motivação, o engajamento e, conseqüentemente, proporciona ao estudante possibilidades para alterar seu comportamento e desenvolver a capacidade de inovar.

As estratégias de gamificação podem ser então aplicadas tanto no meio digital como em outras abordagens analógicas. Nessa obra, Alves (2018) analisa os elementos de *games* presentes em dois ambientes virtuais: o *Khan Academy* (Plataforma Multidisciplinar) e o *Duolingo* (Plataforma para o ensino da Língua Inglesa).

O autor (2018) explica que no *Khan Academy* estão presentes alguns elementos da gamificação, como a ideia de “evolução” observada a partir do momento em que o usuário escolhe seu avatar e o conteúdo a ser estudado. A plataforma ainda dispõe de Desafios e Missões, que são “pontuados” à medida que são realizados. Com um certo número de pontuações, o usuário pode ganhar os *badges* (recompensas). Num ambiente virtual, os *badges* podem ser representados por um ícone gráfico. O sistema de *badges* no *Khan Academy* é um aspecto importante, pois sua aquisição não é simples e requer ultrapassar vários desafios.

De modo semelhante, o autor esclarece que no *Duolingo* existem regras a serem seguidas e “conquistas” a serem realizadas. Nele, aparece uma “barra de força” a ser cumprida. Nela, o usuário é informado sobre o seu “progresso”: mudança de nível, número de etapas a serem concluídas ou que já foram concluídas. O sistema de pontuação ocorre por meio do termo XP (*experience points*), que corresponde aos pontos de experiências que são necessários para que o estudante passe de nível e progrida no jogo. Nessa plataforma também está presente o sistema de *badges*. Assim, em ambas as plataformas estão claramente presentes os elementos da gamificação e, segundo o autor, isso faz toda a diferença no engajamento dos estudantes para a resolução das atividades.

Na sequência, o capítulo é finalizado com o desenho de um ambiente virtual gamificado, idealizado pelo autor a partir dos conceitos motivacionais e no design de jogos. Os elementos de gamificação incorporados a esse ambiente foram: a progressão (trajeto percorrido pelo jogador), desafios (atividades sempre em forma de desafios), sorte (inserido através do jogo de perguntas), *badges* (recompensas), placar (estimula a competição), níveis (também mostrado na progressão)

▪

e pontos (XP – *experience points*), no intuito de elaborar um recurso para o desenvolvimento do letramento digital.

Em relação aos conceitos motivacionais, Alves (2018) retoma o elemento da autonomia para explicar a ideia de que esse ambiente virtual permite a “escolha” das diversas atividades destinadas às práticas de letramento digital. Na vivência do domínio (a necessidade de avançar), o autor ainda esclarece que o ambiente mostrará o “progresso” do estudante através de suas atividades realizadas, pontos adquiridos e *badges* alcançados. Em relação ao propósito, o livro sugere a elaboração de postagens em um *blog* como forma de transcender, da prática individual, para o exercício da organização de uma página oficial de um projeto, ou de uma instituição que possa conter conteúdos que auxiliem nas práticas de letramento digital de outros usuários.

A obra traz à conclusão o fato de as funcionalidades gerais do ambiente virtual gamificado serem fundamentais para a definição das atividades e para o desenvolvimento das práticas de letramento digital. Assim, os estudantes terão acesso aos dados, conteúdo das aulas e verificação de calendário de atividades. Essas serão sempre apresentadas na forma de desafios e pontuadas, e o desempenho dos discentes pode ser verificado então por todos os envolvidos. O ambiente ainda trará um jogo de perguntas aleatórias, para promover o debate entre os estudantes. O objetivo passa a ser que todos os discentes participem, independente da pontuação ou *ranking*.

Alves (2018) ainda frisa que para desenvolver as práticas de letramento dentro do ambiente virtual, as primeiras atividades podem ser feitas por meio de buscas na internet, com o intuito de analisar *websites* pesquisados. Em sequência, os estudantes podem usar as redes sociais, como o Facebook e o Instagram, para a realização do trabalho com imagens, a serem selecionadas com o uso do Pinterest. Toda essa produção pode ser publicada em *blogs* criados pelos próprios discentes, funcionando como tutorial para visualização de outros estudantes e professores.

O livro é recomendado a todos os professores e estudantes de graduação que se interessem por inovações pedagógicas, tecnologias digitais e letramento digital, ampliando o conceito de sala de aula e permitindo novas estratégias de pensar o estar junto fisicamente e virtualmente. Soma-se a isso a ludicidade aplicada ao ensino e o entendimento do design de construção no ambiente virtual como forma de despertar a motivação para a aprendizagem no contexto educacional.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação**: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joinville: SC, 2018. 99 p.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015. 166 p.