# O ESTADO DA ARTE SOBRE A GAMIFICAÇÃO NO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM DO ENSINO A DISTÂNCIA

**Autor(res)**

Marjana Radünz
Edson Alex Medeiros Da Silva
Ricardo Ribeiro Carvalho
Camila Gomes Purga

**Categoria do Trabalho**

Iniciação Científica

**Instituição**

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

**Introdução**

Como manter a motivação e engajamento de alunos no ensino a distância (EaD)? Devido à natureza desta modalidade de ensino, onde a maioria das interações ocorrem em um ambiente virtual de aprendizagem (AVA), é importante que universidades e docentes se utilizem de técnicas, metodologias e recursos complementares aos aplicados nas aulas presenciais (SILVA, PIMENTEL, 2022).
Os jogos, de um modo geral, têm o objetivo de entreter as pessoas e, bons jogos, são capazes de prender a atenção dos jogadores e mantê-los focados em seus objetivos. A gamificação é uma metodologia ativa que utiliza dos elementos de jogos em ambientes de não jogos de forma a alcançar o mesmo nível de envolvimento e foco. Identificar e utilizar esses elementos dos designers de jogos em plataformas de AVA é uma das formas de manter o aluno motivado, engajado e, ao mesmo tempo, aumentar a interação com os colegas e professores (PONTES, FONSECA, SILVA, 2023).

**Objetivo**

O objetivo dessa pesquisa é identificar elementos de gamificação no ensino superior à distância. O foco será nas características dos jogos que geram engajamento e motivação do aluno através de elementos de imersão, feedback e interação, e suas possibilidades no processo de aprendizagem no ensino à distância.

**Material e Métodos**

A pesquisa dos artigos objetos deste estudo foi realizada no Google Acadêmico. Foram procurados artigos através dos descritores “AVA” AND “gamificação” AND ”EAD” AND "estado da arte". Foram obtidos 477 artigos no total. A partir da pesquisa "Incorporação das mecânicas de jogos como ferramenta de engajamento de alunos em sistemas de ensino à distância: uma revisão sistemática da literatura", foi utilizado o recurso de filtro "Arquivos relacionados" chegando ao total de 100 artigos. Desses artigos foram selecionados aqueles publicados entre 2019 e 2023 e excluídos trabalhos de conclusão de curso, dissertações, teses e artigos publicados em livros. Também foram selecionados artigos publicados no Brasil e em língua portuguesa. Foram escolhidos oito trabalhos e, destes, foram eleitos três através da análise dos resumos e conclusões. Foram selecionados aqueles que

demonstraram aprofundamento nas implementações práticas de vários elementos de gamificação.

## Resultados e Discussão

Jogos são elaborados com objetivos e metas a serem superados para alcançar a vitória. No AVA pode-se criar um modelo desafiador onde o aluno supere as problematizações para atingir os objetivos do processo de ensino-aprendizagem. Os perfis de jogadores (sociais, conquistadores, exploradores e exterminadores) refletem a personalidade dos alunos que podem se engajar melhor em mecânicas diferentes que proporcionem ligações emocionais (CUNHA et al., 2023).

Na literatura, observam-se três tipos de elementos: a) recompensa - medalhas, emblemas e troféus; b) feedback - pontuação, ranking, barra de progresso, pontos de experiência e subidas de nível; e c) imersão - relacionada ao ambiente, que proporciona a participação na construção do conhecimento. A implementação de missões e elementos narrativos de fantasia como estratégia que transforma o aluno do EAD em personagem ativo, pode proporcionar recursos colaborativos de interação quando realizado em equipe (PONTES, FONSECA, SILVA, 2023).

## Conclusão

O uso da gamificação no AVA pode promover benefícios no envolvimento dos alunos na modalidade EAD. O estado da arte está na combinação dos elementos dos jogos para potencializar o envolvimento e o processo de aprendizado de diferentes perfis de alunos. A aplicação das técnicas de gamificação no AVA precisa ser bem planejada e estruturada pela equipe docente, levando em consideração os perfis dos estudantes, para que alcance os objetivos de engajamento e motivação esperados dos alunos em EAD.

## Referências

DA CUNHA, Márcia Regina Holanda et al. Gamificação e os jogos educacionais: alternativas metodológicas para o ensino superior em tempo de pandemia por Covid-19. Brazilian Journal of Development, v. 9, n. 1, p. 4127-4137, 2023. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/56549>. Acesso em: 18 de outubro de 2023.

DA SILVA, Emerson Michael Pereira; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. A gamificação na promoção da interação no ensino superior a distância. Revista Tecnologias Educacionais em Rede, v. 3, n. 2, p. 1-18, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/67986/48881>. Acesso em: 18 de outubro de 2023.

DA SILVA PONTES, Fernando; FONSECA, Luís Carlos Costa; DA SILVA, Wildemarkes de Almeida. Incorporação das mecânicas de jogos como ferramenta de engajamento de alunos em sistemas de ensino à distância: uma revisão sistemática da literatura. Research, Society and Development, v. 12, n. 2, e26412240213, 2023. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/40213/32941>. Acesso em: 18 de outubro de 2023.