

## APLICAÇÃO DE GAMIFICAÇÃO PARA EVOLUÇÃO DE PARTICIPAÇÃO E INTERESSE

Jean Marcelo Barbosa Cordeiro dos Santos<sup>1</sup>

É possível promover diversão e engajamento de alunos em aulas com alto nível de complexidade técnica pela utilização de gamificação? Afirmo que sim. À primeira vista, a afirmação pode gerar certa dúvida quando relacionamos diversão ao ambiente de ensino e aprendizagem, porém, o objetivo da metodologia aplicada foi de abordar as melhores práticas e, também a construção de técnicas que permitiram a utilização de *Gamification* para otimizar a participação e interesse dos alunos em disciplinas do curso de Sistemas de Informação. GAMIFICATION tem origem da palavra game, e pressupõe um conjunto de desafios e regras que não são restritas para o meio digital. A associação natural para games é diretamente relacionada a videogames devido à popularidade e à alta demanda por jogos cada vez mais sofisticados e tecnológicos; exatamente o que o aluno vivencia. A proposta foi utilizar técnicas e conceitos de games em contextos fora dos games. A aplicação da gamificação foi baseada nos seguintes pilares: proporcionar clima positivo, incentivar competências e valores em salas de aula e feedback constante. Com a proposta de feedback em tempo real, a consulta de histórico de feedbacks e evolução de habilidades exploradas durante o semestre foi facilitada com a utilização de aplicativo (website responsivo). A participação efetiva permitiria a evolução de habilidades, que poderiam trazer recompensas, visualizadas diretamente no aplicativo. As habilidades (participação, entregas no prazo, desafios, trabalho em equipe, colaboração e outros), por sua vez, permitiam a coleta de recompensas (pontos em nota, ajuda do professor e outros) que poderiam ser utilizadas em avaliações durante o semestre. Conclui-se sobre o excelente resultado obtido com a realização da metodologia, destacando o

---

<sup>1</sup> Docente do Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: professorjeanmarcelo@gmail.com

aumento expressivo do engajamento dos alunos e perceptível evolução dos resultados em avaliações.

**Palavras-chave:** Gamificação, Participação, Engajamento, Feedback.