



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

Gamificação e conhecimento: Sugestão e aplicação de elementos gamificados em projetos de aplicativos voltados à aprendizagem.

AUTOR PRINCIPAL: Fernanda Aparecida da Silva

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Adriano Canabarro Teixeira

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

O contexto tecnológico e as grandes quantidades de informações assumem papel importante na formação social e cultural dos indivíduos. Os jogos digitais têm se tornado uma forma de entretenimento comum entre diferentes públicos. Recentemente acentuou-se a chamada Gamificação que consiste em utilizar elementos de jogos fora do contexto dos games. É um fenômeno que vem da capacidade dos games em motivar a ação, resolver problemas e avivar a aprendizagem em diversas áreas. A problemática do projeto consiste em como explorar as estratégias da gamificação para diminuir barreiras entre professores e aplicativos educativos e motivá-los ao uso dos mesmos para expansão do espaço da sala de aula. O objetivo geral será explorar o potencial da utilização dos elementos da gamificação em projetos de aplicativos que visem à aprendizagem. Os seus resultados contribuirão para a ampliação da compreensão do potencial da gamificação na educação e da base científica para prática acadêmica e profissional.

DESENVOLVIMENTO:

A pesquisa será desenvolvida como dissertação de Mestrado em Educação na linha de pesquisa de Processos Educativos de Linguagem e com apoio do Grupo de Pesquisa em Cultura Digital (GEPID), ambos da Universidade de Passo Fundo. A metodologia do trabalho basear-se-á em uma pesquisa de caráter bibliográfico, elaborada a partir de material já publicado, principalmente de artigos científicos e livros. A fundamentação

V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



teórica será realizada através da utilização de bibliografias nas áreas de gamificação, experiência do usuário, design centrado no ser humano e teorias de aprendizagem. A presente pesquisa é de natureza exploratória e qualitativa. Quanto aos seus objetivos, ela usa linha metodológica da Pesquisa Baseada em Design (PBD) sendo um importante sistema para a compreensão de como, quando e por que inovações educacionais funcionam (ou não) na prática.

Os jogos passaram a ter importante papel na comunidade com sua proposta de iteração e desafios além criarem uma forma diversificada de expressão, comunicação e diversão. Recentemente há um visível aumento das pesquisas sobre utilização de jogos como objetos educacionais que geram mais acessibilidade aos conteúdos para a geração conhecida como nativo digital que é aquele indivíduo que nasceu cercado pela tecnologia (Prensky, 2001).

É verossímil que nós possamos descrever as principais características dos jogos e uma delas é que proporcionam diversão que acarreta prazer e contentamento, elementos essenciais no processo de aprendizagem. (PRENSKY, 2012, pp.156, 168).

O termo gamificação é uma adição recente ao vocabulário. Antes disso, alguns designers e pesquisadores que já trabalhavam com aplicações de informática adicionando games e diversão. Como explica Alves (2015), a gamificação não é transformar qualquer atividade em um game, tão pouco construir objetivamente um jogo, mas é aprender a partir dos jogos e seus elementos para melhorar um cenário sem desprezar a realidade tornando-a mais divertida e engajadora.

A aprendizagem é um processo de mudança no comportamento obtido através das experiências construídas (FILATRO, 2004). Tendo como base a experiência na área, Santaella (2013, p. 285) afirma que outros aspectos derivados das circunstâncias criadas pelas tecnologias móveis e itinerantes através da aprendizagem global, são importantes aqueles que manipulam diretamente as maneiras de educar e de aprender. A autora enaltece que “graças aos dispositivos móveis interconectados e conectados à internet, essas são formas de aprendizagem abertas que propiciam processos de aprendizagem espontâneos, assistemáticos e menos caóticos” (SANTAELLA, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A inserção das tecnologias nas práticas educativas é fundamental. Enquanto o comportamento geracional vem se alterando radicalmente, pouco tem mudado o sistema educacional para adequar-se ao novo perfil do educando. A gamificação e as novas tecnologias podem assumir o protagonismo rumo ao desenho de outro caminho educativo que é mais coerente à realidade concreta da vida moderna.

REFERÊNCIAS



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



- ALVES, Flora. Gamification: Como Criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito a prática. 2. Ed. Rev e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- FILATRO, Andréa. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Editora SENAC, 2004.
- PRENSKY, M. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. Horizon, 2001.
- PRENSKY, M.; Aprendizagem baseada em jogos digitais, São Paulo: Senac, 2012. 575p.
- LEMOS, S. Nativos Digitais x aprendizagens: um desafio para a escola. Rio de Janeiro, 2009.
- SANTAELLA, Lucia. Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS

Aqui poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.