



GAMIFICAÇÃO

por Antônio Miguel F. Zarth

A gameficação representa uma área cuja popularização é relativamente nova e seu interesse tem aumentado rapidamente devido à diversidade de aplicações e serviços que podem se beneficiar deste conceito. De acordo com Borges et al. (2013), o termo abrigado “gameficação” (do inglês gamefication), é a aplicação de técnicas da mecânica dos jogos (games) em situações diversas, com os objetivos principais de simular situações, influenciar e engajar a participação de um grupo de usuários alvo.

A definição de gameficação é flexível e possui diferentes perspectivas. Como apresentado por Klopfer et al. (2009) em um dos artigos mais referenciados sobre a área, a gameficação é um fenômeno emergente e está intrinsecamente relacionado ao comportamento humano em diversas situações que são exploradas de forma competente pela indústria videogames há décadas. No entanto, na gameficação a dinâmica é replicada a outros contextos não relacionados a jogos, mas almejando manter os benefícios de engajamento e motivação encontrados nos jogos de videogames.

Entre os elementos do design de jogos que podem ser aplicados e explorados para estes contextos diversificados tornando-os gameficados, cita-se como exemplo:

- **Pontuação.** Assim como nos jogos que o jogador pode estabelecer e acompanhar seu desempenho, um sistema de pontuação é uma forma de explicitar um benefício, status ou riqueza virtual do participante que progride;
- **Ranking.** Expor publicamente os melhores participantes é um incentivo em busca da vitória. Igualmente é uma forma notória de status;
- **Medalhas e Troféus.** Também chamados de badges (*distintivos, insígnias virtuais, ou seja, indicadores simbólicos de uma conquista ou realização*), estes símbolos representam prêmios colecionáveis dentro do contexto. Diferente do ranking, este elemento não está necessariamente relacionado a competitividade entre os pares. Um troféu geralmente é aplicado a uma situação onde todos podem ser capazes de ganhar, caso alcance o requisito. Geralmente é um prêmio aplicado como reconhecimento de cumprimento de tarefas ou missões;

TEXTO ADAPTADO

Trabalho de Conclusão orientado pela Profa. Dra. Sabrina Bleicher e apresentado em 2017 ao Centro de Referência em Formação e EaD (CERFEAD) do IFSC no âmbito do curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Formação Pedagógica para a Docência na Educação Profissional e Tecnológica.



GAMIFICAÇÃO

por Antônio Miguel F. Zarth

- **Aversão à perda.** O participante deve continuar engajado para evitar perder suas conquistas;
- **Níveis de dificuldade.** O contexto deve ser desafiador e os problemas devem informar de alguma forma sua dificuldade. Este conceito está relacionado com o sistema de progressão e reputação do participante;
- **Feedback instantâneo.** O participante precisa saber como está seu desempenho permitindo a busca pela evolução.
- **Continuidade.** Jogue infinitamente até alcançar seu objetivo.

No entanto, a gamificação não é a resposta, tampouco o protagonista do contexto. Sua aplicação deve ser planejada como instrumento potencializador, nunca como objetivo principal. Como explica Fardo (2013), a escolha dos elementos e de como aplicá-los depende de um contexto específico e da finalidade do projeto em questão. Podem ser utilizadas de mecanismos básicos de jogos a dinâmicas complexas com narrativas e experiência significativa de jogos modernos. Em ambos os casos, é importante que contexto não seja desfigurado quanto ao seu propósito ou subjugado quanto necessita de uma avaliação de produtividade e desempenho.

REFERÊNCIAS DO TEXTO:

BORGES, S. de S. *et al.* Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education** (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2013. p. 234.

KLOPFER, E. *et al.* **Moving learning games forward.** Cambridge, MA: The Education Arcade, 2009.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, v. 11, n. 1, 2013.

TEXTO ADAPTADO

Trabalho de Conclusão orientado pela Profa. Dra. Sabrina Bleicher e apresentado em 2017 ao Centro de Referência em Formação e EaD (CERFEAD) do IFSC no âmbito do curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Formação Pedagógica para a Docência na Educação Profissional e Tecnológica.