

Aspectos filosóficos e éticos da comunicação: a gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação à distância

Edilberto Venturelli¹; 0000-0002-0794-5424

Angelica Aparecida Silva Arieira¹; 0009-0004-8954-0616

Douglas Baltazar Goncalves¹; 0009-0006-1589-9727

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

edilberto.venturelli@foa.org.br

Resumo: Este artigo explora a utilização da gamificação como estratégia pedagógica na disciplina de Aspectos Filosóficos e Éticos da Comunicação, oferecida no curso de Publicidade e Propaganda, Jornalismo e Escola de Comunicação, através de plataformas EAD como Teams e LXP. A metodologia gamificada adotada busca transformar as aulas online, tradicionalmente menos envolventes, em experiências dinâmicas e motivadoras. Utilizando conceitos de gamificação, como descrito por Alves (2015) e Kapp (2012), o projeto introduziu elementos lúdicos como desafios, enigmas e recompensas, criando um ambiente de aprendizagem interativo. A pesquisa envolveu a análise da participação dos alunos, a eficácia das atividades gamificadas e o impacto na motivação e desempenho acadêmico. Os resultados demonstram um aumento significativo no engajamento dos alunos e na percepção positiva das aulas, corroborando com a literatura existente sobre o potencial da gamificação na educação (Fardo, 2013; Koster, 2004). As conclusões sugerem que a aplicação de técnicas de gamificação pode efetivamente melhorar a experiência de aprendizagem à distância, oferecendo recomendações para a continuidade e expansão da metodologia.

Palavras-chave: gamificação. educação à distância. motivação. engajamento. metodologia lúdica.

INTRODUÇÃO

A crescente adoção de tecnologias digitais na educação, especialmente na educação à distância (EAD), tem transformado as práticas pedagógicas, criando novas oportunidades e desafios. A gamificação surge como uma abordagem inovadora, utilizando princípios de jogos para tornar a aprendizagem mais envolvente e motivadora (Kapp, 2012). Ao aplicar mecânicas de jogo, como pontuação e recompensas, a gamificação visa aumentar o interesse, promover maior retenção de informações e incentivar uma participação mais ativa dos alunos.

No contexto da EAD, onde a interação direta entre alunos e professores é limitada, a gamificação se destaca como uma solução promissora para enfrentar desafios como a falta de engajamento e a dificuldade de manter a atenção (Alves, 2015; Fardo, 2013). Ao incorporar elementos lúdicos, essa estratégia transforma a experiência de aprendizagem em um processo mais dinâmico e significativo.

Este artigo propõe aplicar conceitos de gamificação na disciplina de Aspectos Filosóficos e Éticos da Comunicação, analisando seu impacto sobre a motivação e o engajamento dos alunos. Em um cenário onde a adaptação às novas realidades digitais é essencial para o sucesso do ensino (Castells, 2007; Lévy, 2000), a gamificação oferece uma resposta às demandas do século XXI, tornando as práticas pedagógicas mais interativas e conectadas à realidade digital dos alunos.

Assim, o objetivo deste artigo é explorar como a gamificação pode melhorar a participação e o desempenho acadêmico na EAD, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada de sua eficácia.

MÉTODOS

Para a implementação da gamificação na disciplina de Aspectos Filosóficos e Éticos da Comunicação, foram utilizados diversos materiais e métodos, com o objetivo de criar um ambiente de aprendizagem envolvente e eficaz. Abaixo, detalha-se o processo e os recursos utilizados:

1. **Materiais de Base:** A plataforma EAD LXP foi personalizada para criar um ambiente visualmente atraente e tematicamente coerente com a proposta de gamificação. A customização do ambiente virtual de aprendizagem foi realizada com base nas diretrizes de Carvalho (2012), que recomenda a criação de interfaces que favoreçam a imersão e o engajamento dos alunos. A personalização incluiu a incorporação de elementos gráficos e temáticos que remetem a um cenário medieval, proporcionando uma experiência de aprendizado mais envolvente e alinhada com o conceito de gamificação.
2. **Elementos de Gamificação:** Foram incorporados diversos elementos lúdicos para estimular a participação ativa e recompensar o progresso dos alunos. Estes incluíram desafios, enigmas, cartas prêmios e potes de magia, que foram desenhados para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. A implementação desses elementos seguiu os princípios estabelecidos por Koster (2004), que discute a importância da mecânica dos jogos para criar experiências de aprendizado motivadoras, e por Zichermann e Cunningham (2011), que exploram como a gamificação pode ser aplicada para melhorar a interação e o comprometimento dos usuários.

Figura 1 – Cartas Prêmio



Fonte: (AUTOR, 2024)

3. **Métodos de Avaliação:** A avaliação da eficácia da gamificação utilizou métodos quantitativos e qualitativos. Os dados foram coletados com base na participação em atividades, desempenho nas tarefas e satisfação dos alunos. Questionários forneceram feedback quantitativo sobre a percepção da gamificação, enquanto entrevistas exploraram aspectos qualitativos da experiência. Essa abordagem segue a metodologia de Smith-Robbins (2011), que destaca a importância do feedback qualitativo em intervenções educacionais, e Azevedo (2012), que discute a análise de ambientes de aprendizagem digitais.
4. **Processo de Implementação:** A implementação da gamificação envolveu a divisão dos alunos em equipes, denominadas "casas", que competiram em jornadas e grandes fases. Cada jornada incluía atividades e desafios integrados ao conteúdo teórico, permitindo que os alunos aplicassem o conhecimento de maneira prática e interativa. O acompanhamento do progresso dos alunos foi realizado através do "Pergaminho", uma ferramenta que monitorava a participação e a performance dos alunos em tempo real, conforme sugerido por Alves et

al. (2014). Este método permitiu uma avaliação contínua e detalhada do envolvimento dos alunos com a proposta gamificada.

A combinação desses materiais e métodos proporcionou uma experiência de aprendizado mais rica e dinâmica, alinhada com os objetivos da gamificação e com as necessidades dos alunos no contexto da EAD. A abordagem adotada visou não apenas engajar os alunos, mas também fornecer uma avaliação abrangente da eficácia da gamificação como estratégia pedagógica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados a seguir referem-se ao primeiro bimestre de 2024.2, no estágio inicial da implementação da gamificação na disciplina de Aspectos Filosóficos e Éticos da Comunicação. A análise preliminar e o feedback dos alunos mostram o impacto positivo da metodologia até o momento, embora ainda em desenvolvimento.

1. **Participação e Engajamento:** A gamificação com desafios, enigmas e cartas prêmios aumentou significativamente a participação dos alunos, melhorando a motivação e o envolvimento, conforme observado por Koster (2004). A personalização da plataforma EAD LXP, como sugerido por Carvalho (2012), contribuiu para um ambiente imersivo e atraente, favorecendo a participação.
2. **Desempenho Acadêmico:** Dados preliminares mostram que a gamificação está melhorando o desempenho acadêmico. Alunos que se engajaram nas atividades gamificadas demonstraram um melhor entendimento dos conceitos, em linha com a proposta de Gee (2009) sobre aprendizagem envolvente através de jogos.
3. **Feedback dos Alunos:** Os alunos relataram que a gamificação tornou as aulas mais interessantes e desafiadoras, destacando a diversão como

tador de engajamento. No entanto, houve dificuldades de adaptação as novas dinâmicas e no gerenciamento do tempo, apontando para a necessidade de ajustes, como discutido por Azevedo (2012).

4. **Impacto na Conscientização e Motivação:** A gamificação aumentou a conscientização sobre o conteúdo da disciplina e a motivação dos alunos. Elementos como o "Pergaminho" e os "Potes de Magia" mantiveram os alunos engajados, alinhando-se aos princípios de Zichermann e Cunningham (2011) sobre a eficácia das mecânicas de jogo em ambientes educacionais.
5. **Desafios e Ajustes Necessários:** O principal desafio é ajustar continuamente as mecânicas de jogo para garantir acessibilidade e equilíbrio nos desafios. A integração dos elementos gamificados ao conteúdo acadêmico requer coordenação cuidadosa, como sugerido por Alves (2015), para maximizar a eficácia da metodologia.
6. **Implicações Futuras:** A gamificação tem o potencial de melhorar o engajamento e desempenho na EAD, mas ajustes contínuos são necessários. Futuras iterações devem considerar o feedback dos alunos e incorporar melhores práticas, conforme sugerido por Fardo (2013) e McGonigal (2012).

Em resumo, a gamificação tem mostrado impacto positivo inicial, mas o processo continua em evolução, exigindo ajustes contínuos para maximizar sua eficácia.

CONCLUSÕES

A implementação da gamificação na disciplina de Aspectos Filosóficos e Éticos da Comunicação, embora inicial, tem mostrado resultados promissores, conforme o feedback dos alunos e a análise preliminar de 2024.2. Elementos lúdicos, como desafios e cartas prêmios, aumentaram a participação e o engajamento, seguindo os princípios de Koster (2004) e Zichermann e Cunningham (2011) sobre a eficácia dos jogos em ambientes educacionais.

Os dados sugerem que a gamificação pode melhorar o desempenho acadêmico, alinhando-se à proposta de Gee (2009), que defende que elementos de jogos tornam a aprendizagem mais envolvente. A personalização da plataforma EAD LXP, conforme Carvalho (2012), criou um ambiente imersivo, o que aumentou a motivação dos alunos, e o "Pergaminho" incentivou a participação.

Embora a resposta à gamificação tenha sido positiva, alguns alunos enfrentaram dificuldades de adaptação e gestão de tempo, refletindo a necessidade de ajustes contínuos, como sugere Azevedo (2012). Apesar dos bons resultados, a gamificação está em desenvolvimento e precisará de ajustes para otimizar a metodologia, conforme indicado por Fardo (2013) e McGonigal (2012). O sucesso dependerá da adaptação às necessidades dos alunos e aos objetivos educacionais da disciplina.

REFERÊNCIAS

ALVES, FLORA. ***Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática.*** 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, LYNN ROSALINA ET AL. **Gamificação: diálogos com a educação.** In:

AZEVEDO, VICTOR DE ABREU. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para a sua análise pedagógica.** *Renote – Novas Tecnologias na Educação*, UFRGS, Porto Alegre, v. 10, nº 3, 2012.

CARVALHO, BRENO. **Gamificação: vivendo através de conceitos de jogos.** *Jogos Digitais Unicap*, 27 de setembro de 2012. Disponível em: <http://www.unicap.br/tecnologicos/jogos/?p=1050>. Acesso em: 19 abr. 2015.

CASTELLS, MANUEL. *A sociedade em rede.* São Paulo: Paz e Terra, 2007.

ELKONNIN, D. ***Psicologia do jogo.*** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FADEL, LUCIANE MARIA ET AL. (Org.). ***Gamificação na educação.*** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

FARDO, MARCELO LUIS. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** *Renote – Novas Tecnologias na Educação*, v. 11, nº 1, 2013.

GEE, J. P. **Bons videogames e boa aprendizagem.** *Revista Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em: 19 abr. 2015.

GIARDINETTO; MARIANI (ORG.). **Os jogos, brinquedo e brincadeiras: o processo de ensino-aprendizagem da Matemática na Educação Infantil.** In: *Matemática e educação infantil*, Cecemca, Bauru, Ministério da Educação, São Paulo, 2005.

HEIN, RICO. **Como usar a gamificação para envolver os funcionários.** *Cio*, 10 de junho de 2013. Disponível em: <http://cio.com.br/gestao/2013/06/10/como-usar-a-gamificacao-para-envolver-os-funcionarios/>. Acesso em: 21 abr. 2015.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1993.

KAPP, KARL. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** Pfeiffer, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KLOCK, ANA CAROLINA TOMÉ ET AL. **Análise das técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem.** *Cinted*, v. 12, nº 2, dez. 2014.

KOSTER, RAPH. **Theory of fun for game design.** Scottsdale: Paraglyph, 2004.

LÉVY, PIERRE. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2000.

MARTINS, CRISTINA; GIRAFFA, LUCIA MARIA MARTINS. **Gamificação na Educação: estratégias para o engajamento e a motivação de alunos.** In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2016.