

ENTENDENDO E APLICANDO A GAMIFICAÇÃO

o que é, para que serve, potencialidades e desafios

Caroline Elisa Murr

Gabriel Ferrari

Organização:



CRÉDITOS

Autores

Caroline Elisa Murr

Gabriel Ferrari

Equipe conteudista UAB/LANTEC

Caroline Elisa Murr

Danielle Vanessa Costa Sousa

Gabriel Neves Ferrari

Gisele Kristina dos Santos Varela

José Antonio de Oliveira

Letícia Fernandes

Marcelo D'Aquino Rosa

Patrícia de Andrade Paines

Revisão

Claudio Borrelli - Revisor de Textos

Capa e diagramação

Pamela Angst

UFSC

Ubaldo Cesar Balthazar - Reitor

Alacoque Lorenzini Erdmann - Vice-reitora

SEAD

Luciano Patrício Souza de Castro - Secretário de Educação a Distância

Núcleo UAB

Rafael Pereira Ocampo Moré - Coordenador

Isaias Scalabrin Bianchi - Coordenador Adjunto

LANTEC

Elizandro Mauricio Brick - Coordenador

André Ary Leonel - Subcoordenador

Maria Carolina Machado Magnus - Coordenadora Núcleo Formação

Juliano Camillo - Coordenador Núcleo de Pesquisa e Avaliação

Silvio Domingos Mendes Silva - Coordenador Núcleo de Criação e Desenvolvimento de Materiais

Atribuição - Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



O conteúdo está licenciado pelo Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (“Licença Pública”). Essa licença permite que outros compartilhem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra sendo vedado o uso com fins comerciais. As novas obras devem atribuir o devido crédito, fornecer um link para a licença, e indicar se foram feitas alterações.

Catálogo na fonte pela Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Santa Catarina

M979e

Murr, Caroline Elisa.

Entendendo e aplicando a gamificação [recurso eletrônico] : o que é, para que serve, potencialidades e desafios / Caroline Elisa Murr, Gabriel Ferrari. – Florianópolis : UFSC : UAB, 2020.

36 p. : il. – (Tutoriais Lantec ; n. 2)

E-book (PDF).

1. Gamificação. 2. Jogos. 3. Educação. 4. Aprendizagem. I. Ferrari, Gabriel. II. Título. III. Série.

CDU 371.382

Elaborada pela bibliotecária Suélen Andrade – CRB-14/1666

SUMÁRIO

CRÉDITOS	2
PARTE 1: Entendendo a gamificação	6
1.1 O que é?.....	7
1.1.1 Elementos de jogos.....	9
1.2 Para que serve.....	12
1.2.1 Motivação e engajamento.....	14
1.3 Potencialidades (e desafios).....	16
1.3.1 Gamificação e EaD.....	18
PARTE 2: Aplicando a gamificação	20
2.1 Usando o <i>plugin</i> Level Up! No Moodle UFSC.....	20
2.1.1 Implementação.....	21
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
LISTA DE FIGURAS	34
REFERÊNCIAS	35
FONTES DAS IMAGENS	36

PARTE 1: Entendendo a gamificação

Todos nós já vivemos, ou conhecemos alguém que viveu, a sensação de estar jogando. Sejam jogos digitais, videogames, jogos de cartas ou dados, existe algo neles que nos envolve, impulsiona, motiva. Queremos nos superar, trabalhamos em equipe, vibramos com os pontos ganhos. Isso porque os jogos não são simples brincadeiras, em que se despende energia de maneira livre e descontraída. Os jogos têm, por característica, a organização interna através de certas regras. A energia é canalizada de maneira organizada, com objetivos.¹

Mas o que significa gamificação? Qual a diferença dela para um jogo? Como aplicá-la? Neste tutorial, falaremos da conceituação de gamificação, uma ideia relativamente nova e certamente em alta, especialmente na educação. A parte teórica deste tutorial é muito importante, pois a gamificação precisa ser bem compreendida para ser aplicada de forma responsável e eficiente. Abordaremos três tópicos: “O que é”, “Para que serve” e “Potencialidades (e desafios)”. Exploraremos as definições mais usadas, os elementos mais trabalhados e mencionaremos algumas aplicações. Ao finalizar esta leitura, esperamos que o conceito fique um pouco mais claro, revelando que esta é uma área crescente de pesquisa e interessante campo de estudos.

¹ Parte das informações deste material são baseadas no curso “Gamification”, oferecido pelo professor Kevin Werbach, na plataforma Coursera. O curso aborda, com certa profundidade, a conceituação do termo e sua história, além de dar diversos exemplos de aplicações. O acesso como ouvinte, após cadastro, está liberado. O professor Werbach, da Universidade da Pensilvânia, é autor de vários livros sobre gamificação, entre eles *For the Win* (2012).



1.1 O que é?

QUESTÃO INICIAL

Antes de fazer a leitura, propomos uma pergunta: o que você acha que é gamificação? Tente escrever cinco linhas com sua resposta. Depois da leitura do material, compare o que você entendia antes do curso com o a ideia que você passou a ter do tema.

A gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando.

É importante compreender, no entanto, que não se trata simplesmente do uso

de jogos. Utilizar um jogo qualquer para explicar um conceito não se enquadra, atualmente, no entendimento dos pesquisadores sobre gamificação. Ela não envolve necessariamente a participação em um jogo, mas aproveita, dos jogos, os elementos que produzem os benefícios². A gamificação usa a estética, a estrutura, a forma de raciocinar presente nos games, tendo como resultado tanto motivar ações como promover aprendizagens ou resolver problemas, utilizando as estratégias que tornam o game interessante. Estas são as mesmas usadas para resolver problemas internos ao jogo, mas em situações reais.

Pode-se dizer que a gamificação cria uma simulação dentro de uma situação real, e o que se “pensa” estar fazendo é diferente do que está ocorrendo de fato. Você tem a impressão de que está jogando, mas, na verdade, está estudando um conceito, fazendo um trabalho, comprando produtos, lembrando-se de uma marca etc. Não se trata de ser ludibriado, mas de deixar-se levar pela motivação do jogo para, de forma lúdica, resolver questões da vida real.

Para que o conceito fique mais palpável, assista ao vídeo do professor Kevin Werbach, que introduz seu curso sobre gamificação na plataforma Coursera.

[Gamification - Kevin Werbach: Introduction](#)

² Busarello, Ulbricht & Fadel (2014).

PALAVRA DOS ESPECIALISTAS

Vejamos algumas definições dadas por pesquisadores em gamificação:

“apropriação de elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo.”³

“...gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação...”⁴

“Kapp (2012) define gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A Gamificação pode ser resumida como o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos (Deterding et. al, 2011), (Cunha, 2014).”⁵

1.1.1 Elementos de jogos

Os elementos de jogos mais usados em gamificação são pontos, níveis, *rankings*, desafios, missões, medalhas, conquistas, integração, loops de engajamento, personalização, *feedback*, regras, narrativa, entre outros⁶.

3 Idem.

4 Fardo (2013).

5 Klock et al (2014).

6 Idem.

A seguir, uma lista de elementos que podem ser usados para gamificar uma atividade qualquer⁷:

- estabelecer um desafio;
- definir uma condição de vitória;
- criar um sistema de pontos;
- oferecer recompensas de Status, Acesso, Poder e Coisas;
- atualizar o quadro de líderes (globais ou parciais);
- fornecer emblemas para motivar os jogadores;
- favorecer a visibilidade em redes sociais e mudança de status;
- estabelecer um novo desafio.

Diante desses elementos, podemos fazer um exercício: vamos imaginar como gamificar uma atividade qualquer? Por exemplo, a divisão das tarefas domésticas. Um jogo pode ser proposto para que todos cooperem, e seu desafio é completar todas as atividades em um certo tempo, por exemplo. Pode-se criar um sistema de pontos em um quadro, estabelecer *rankings*, mudança de status e premiações. É um exemplo trivial, mas que, de acordo com as conceituações vistas, poderia ser considerado uma gamificação. O que não é gamificação é brincar, com a criança, de varrer o chão ou de cozinhar, jogar um game virtual de tarefas domésticas ou jogar cartas durante a pausa. Ficou mais claro? A gamificação precisa envolver algo da vida real e aplicar elementos de jogos a essa atividade.

Esses elementos, no entanto, não precisam ser utilizados todos de uma vez só, e a ênfase dada a cada um pode ser diferente. Além disso, nessa lista, deixam de figurar pontos importantes destacados por outros pesquisadores, como a ênfase no aspecto social dos jogos e na cooperação, a qual será

⁷ Baseado na apresentação sobre gamificação educacional da Prof^a Arlete Meneguette, disponível em <https://www.academia.edu/41654243/Gamifica%C3%A7%C3%A3o_Educacional>.

importante para a educação e da qual falaremos na seção a seguir.

QUIZZ...

Quais das atividades abaixo podem ser consideradas exemplos de gamificação?

- () 1. O sistema de pontos de fidelidade de uma loja que premia o cliente a cada dez compras.
- () 2. A professora de matemática usando o jogo de dominó para os alunos reconhecerem os numerais.
- () 3. Uma empresa que cria um sistema de pontos para seus funcionários com base em suas ações de caráter ambiental, mantendo um ranking.
- () 4. Liberar a prática dos jogos de videogame durante a aula no tempo livre.

Dica: dê agora a resposta que parece mais adequada; depois de terminar a leitura, reveja suas escolhas. Você passou a pensar diferente? Por quê?



1.2 Para que serve

A gamificação serve para motivar os indivíduos em tarefas, comportamentos e problemas de fora do universo dos games, como já foi dito anteriormente. Há vários exemplos de uso da gamificação em marketing, alguns deles consistindo em processos mais completos e outros mais simples, usando poucos dos elementos da gamificação.

Por exemplo, empresas oferecem sistemas de recompensas com pontos, subidas de nível quando se atinge determinada soma etc. Outro exemplo são aplicativos que motivam a corrida, desenvolvidos por fabricantes de tênis. Mas a gamificação tem também grande potencial em outros contextos, especialmente nos da educação.

O envolvimento do indivíduo alcançado nos jogos se deve a vários fatores,

ligados à estrutura de seu funcionamento e estética, por exemplo, sendo que seu sucesso está conectado aos elementos que são emprestados dos jogos para promover a gamificação. A educação pode se beneficiar muito desse quadro, especialmente quando se pensa que o indivíduo, jogando, se deixa levar pela atitude lúdica, quando, na verdade, está em um processo de aprendizagem, motivado pelo jogo. Duolingo é um exemplo de site com estrutura gamificada para ensino e aprendizagem de línguas. Outro exemplo é o plugin Level Up!, já presente no Moodle, do qual falaremos mais na segunda parte deste tutorial.

Assista ao vídeo a seguir, do professor Werbach, que fala de motivação, engajamento e aborda alguns exemplos de gamificação, para compreender melhor essas ideias:

[How Gamification 'Taps into What Makes Us Human'](#)

PALAVRA DOS ESPECIALISTAS

Muito se tem desenvolvido para aproveitar essa característica da gamificação no aprendizado. A seguir, alguns autores opinam sobre o uso da gamificação no ensino:

“A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.”⁸

⁸ Alves, Minho & Diniz (2014).

“Deterding et al., (2011, p.2) define gamification como ‘uso de elementos de jogo em atividade de não-jogo’ cujo princípio é conduzir professores e alunos a processos de ensino a partir da motivação, engajamento, domínio e progressão de atividades e tarefas. Conforme Lee e Hammer (2011, p.2) ‘não se pretende ensinar com jogos ou através de jogos, mas usar elementos de jogos como forma de promover a motivação e o envolvimento dos alunos.’”⁹

1.2.1 Motivação e engajamento

O processo de engajamento no jogo deve ser voluntário, é colaborativo e gera competição saudável entre as pessoas que participam da atividade¹⁰. Esses aspectos são importantes ao se transpor a gamificação para a educação, pensando na dimensão social do conhecimento e na necessidade de envolvimento voluntário por parte do aluno, para que o processo de aprendizado tenha sucesso¹¹. Além disso, favorece o engajamento, incentiva a autoconfiança e a superação, além de fornecer ao estudante feedback constante; este, quando se gamifica uma disciplina, precisa ser continuamente trabalhado, o que torna o processo de avaliação mais adequado, passando de uma avaliação somativa a observações mais frequentes e em maior número.

Quanto às formas de avaliação, esta é uma das mudanças que é preciso promover quando a gamificação é introduzida: em vez de uma só prova, várias tarefas precisam ser idealizadas, para que o processo faça sentido. Não é possível gamificar quando há apenas uma ou duas avaliações, isso não surtirá o efeito desejado. Mais avaliações significam mais oportunidades de sucesso para os estudantes. Assim, eles podem ter maior contato com

9 Netto, M. (2014).

10 Baseado na apresentação sobre gamificação educacional da Prof^a Arlete Meneguette, disponível em <https://www.academia.edu/41654243/Gamifica%C3%A7%C3%A3o_Educacional>

11 Quanto a esses aspectos, dois autores cujas ideias vão ao encontro destas são Lev Vigotski e John Dewey. Para saber mais, ver por exemplo as obras John Dewey: uma filosofia para educadores em sala de aula (1994) e Vigotski: uma perspectiva histórico-cultural da educação (1995).

os conhecimentos e até tentar realizar várias vezes as mesmas atividades, visando a alcançar o objetivo de superação do jogo¹².

A avaliação pode tomar também outra dimensão por causa desta característica dos games: sempre há uma nova chance. Podem-se abordar problemas e estratégias de forma diferente. Esse processo de tentar novamente, refazer, superar sua pontuação anterior etc. envolve aprender a se relacionar com o fracasso de forma positiva, e é importante também para o próprio processo de aprendizado. Muitos alunos vão conseguir superar os obstáculos na primeira vez; outros precisarão de várias chances. Nos games isso é normal, e a motivação envolvida em alcançar um objetivo no universo dos jogos pode ser aproveitada, também, para alcançar objetivos educacionais.

NA PRÁTICA!

Tente imaginar outra situação que possa ser gamificada, em qualquer contexto, como fizemos no exemplo para as tarefas domésticas. Pense a respeito: por que isso engaja mais as pessoas em participar?

¹² Fardo, 2013.



1.3 Potencialidades (e desafios)

Nas seções anteriores, em que focamos em definir e explicar a gamificação conceitualmente, já podem ser vistas algumas de suas potencialidades, especialmente na educação. Além do uso no marketing e negócios, já mencionado, o potencial da gamificação em modificar a realidade tem também muitos exemplos de seu uso para resolver problemas de interesse social, ambiental etc. Os jogos têm sido usados em seleções de empresas e como forma de promover a união em direção a um propósito.

DICA DE VÍDEO

A palestra “Gamification to improve our world: Yu-kai Chou at TEDxLausanne” mostra diversos exemplos desse tipo de iniciativa positiva. Assista quando tiver um tempinho:

[Gamification to improve our world: Yu-kai Chou at TEDxLausanne](#)

Em geral, a gamificação utiliza os elementos citados nas seções anteriores, mas não ocorre somente quando todos eles estão reunidos. Não precisa, tampouco, consistir na alteração completa da estrutura de uma disciplina ou sistema de ensino. Pode-se gamificar uma aula, por exemplo, ou usar a gamificação paralelamente ao processo que o professor desenvolve em suas aulas. O site *Kahoot.it* é um exemplo de potencialidade de uso da gamificação para uma aula ou atividade. Com ele, os alunos se inscrevem como jogadores e respondem a questões previamente elaboradas pelo professor, mas usando seus smartphones e acompanhando o desempenho geral na projeção da tela da sala de aula. Os relatos de experiências com o uso do Kahoot costumam ser positivos.

Assista ao vídeo “Gamificação em sala de aula com Kahoot! #01 Ferramentas do Educador”, que explica como configurar o Kahoot! e usá-lo nas aulas:

[Gamificação em sala de aula com Kahoot! #01 Ferramentas do Educador](#)

É bom lembrar que a gamificação não é exclusividade do mundo digital. É possível usar elementos de jogos de forma manual, através de cartazes, anotações, medalhas e troféus desenhados em papel, narrativas, pontuações etc. desde que mantenham a estrutura e o pensamento envolvidos em games.

Apesar do entusiasmo geral que, atualmente, se pode notar nas pesquisas a respeito do uso da gamificação, muitos autores apontam também suas desvantagens. Uma delas é o perigo da ênfase muito grande na recompensa e competitividade, o que pode gerar efeito nocivo para a aprendizagem. A motivação externa pode causar problemas; ela funcionaria a curto prazo, mas necessita de constante reforço e, se não houver estímulo, pode desaparecer¹³.

É preciso cuidado, sem dúvida, com esses aspectos, mas é importante lembrar que a gamificação não precisa ser focada nessas características, mesmo porque muitos dos jogos mais bem-sucedidos não são. O aspecto social e a cooperação, por exemplo, elementos muito importantes em vários jogos, podem ser aproveitados com mais ênfase na educação. A exploração, pesquisa, curiosidade, autossuperação, construção (e não a destruição) são outras características que podem ser usadas de maneira positiva, de modo a potencializar o aprendizado e motivar os estudantes.

Assista ao vídeo “O que é Gamificação? Entretanto”, do professor Luciano Meira, que nele fala de alguns exemplos práticos de uso da gamificação na educação:

[O que é gamificação? | Entretanto](#)

1.3.1 Gamificação e EaD

Outro exemplo de potencial uso da gamificação está no ensino EaD. Nele, as tradicionais questões que giram em torno da motivação, presença, evasão, interação entre os estudantes, entre outras, podem encontrar algumas tentativas de resposta nos processos de gamificação. Por isso, na próxima parte deste tutorial – mais prática –, focaremos no uso do *plugin* Level Up!, o

¹³ Ramos & Marques (2017).

qual pode ser facilmente inserido em disciplinas no Moodle usado na UFSC nos cursos de licenciatura a distância.

O Level Up! funciona de maneira a inserir vários dos elementos aqui discutidos nas disciplinas dos cursos de graduação a distância. Com ele, é possível estabelecer pontuação paralela às notas, a qual equivale a pontos de participação, ou seja, de visualização e realização de atividades que compõem o curso. A seguir, desenvolvemos um guia de como adicionar e configurar esse plugin às disciplinas no Moodle UFSC.

Agora que você já tem uma ideia bem mais clara do que é gamificação e quais são seus objetivos, com certeza terá um aproveitamento maior e mais responsável no uso dessa ferramenta.



PARTE 2: Aplicando a gamificação

2.1 Usando o *plugin* Level Up! No Moodle UFSC



Com uma proposta moderna e lúdica, muitos docentes têm recorrido a atividades de gamificação em suas disciplinas. Em termos de sala de aula física, isso significa estabelecer algo como uma tabela de pontuação, envolvendo todos os alunos, e o incremento de pontos de acordo com o desempenho que os estudantes tenham obtido diante de tarefa(s) proposta(s).

Quando se trata de interfaces digitais, como salas de aula virtuais, ensino a distância ou mesmo extensões do ambiente físico para o virtual, o processo pode englobar a disciplina como um todo e, assim, falamos de “gamificação de uma disciplina”. Nesse cenário, há diversas ferramentas acopláveis a plataformas como o Moodle, capazes de estabelecer pontuações associadas às atividades inseridas no ambiente. Este tutorial se destina a exemplificar como o *plugin* Level Up! pode ser um útil aliado da gamificação de uma disciplina on-line, promovendo engajamento e interesse entre os alunos.

2.1.1 Implementação

Em se tratando do Moodle UFSC, o plugin já está instalado no servidor de maneira geral. Caso o docente e/ou o coordenador de AVEA desejem implementá-lo em sua disciplina, basta:

1) Clicar em “Ativar Edição”, no canto superior direito (aqui escolhemos a disciplina de Didática Geral como exemplo de aplicação da ferramenta).

Figura 1. Ativar edição

Regras do curso x Curso: MEN9404-0502171 (2019) x +

ead2.moodle.ufsc.br/course/view.php?id=3778

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA Moodle EaD-UFSC Gabriel Neves Ferrari

MEN9404-0502171 (20192) - Didática Geral - PCC 20 horas/aula

Painel > Cursos > Matemática - Licenciatura (702) > Turmas de Matemática - Licenciatura (702) > 4ª-Quarta Edição UAB > Fase 05 > MEN9404-0502171 (20192) Ativar edição

NAVEGAÇÃO

Painel

- Página inicial do site
- Páginas do site
- Curso atual
 - MEN9404-0502171 (20192)
 - Participantes
 - Tópico 7
- Meus cursos

ADMINISTRAÇÃO

- Administração do curso
 - Ativar edição
 - Editar configurações
 - Usuários
 - Filtros
 - Relatórios
 - Notas

Didática Geral

Professora Daniela Karine Ramos

Tutora Bruna Santana Anastácio

Plano de Ensino

Cronograma

Livro Didático

Fórum de notícias

Solicitação de Prova 2ª Chamada

Frequência

PESQUISAR NOS FÓRUMS

Vai

Pesquisa Avançada ?

CALENDÁRIO

April 2020

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

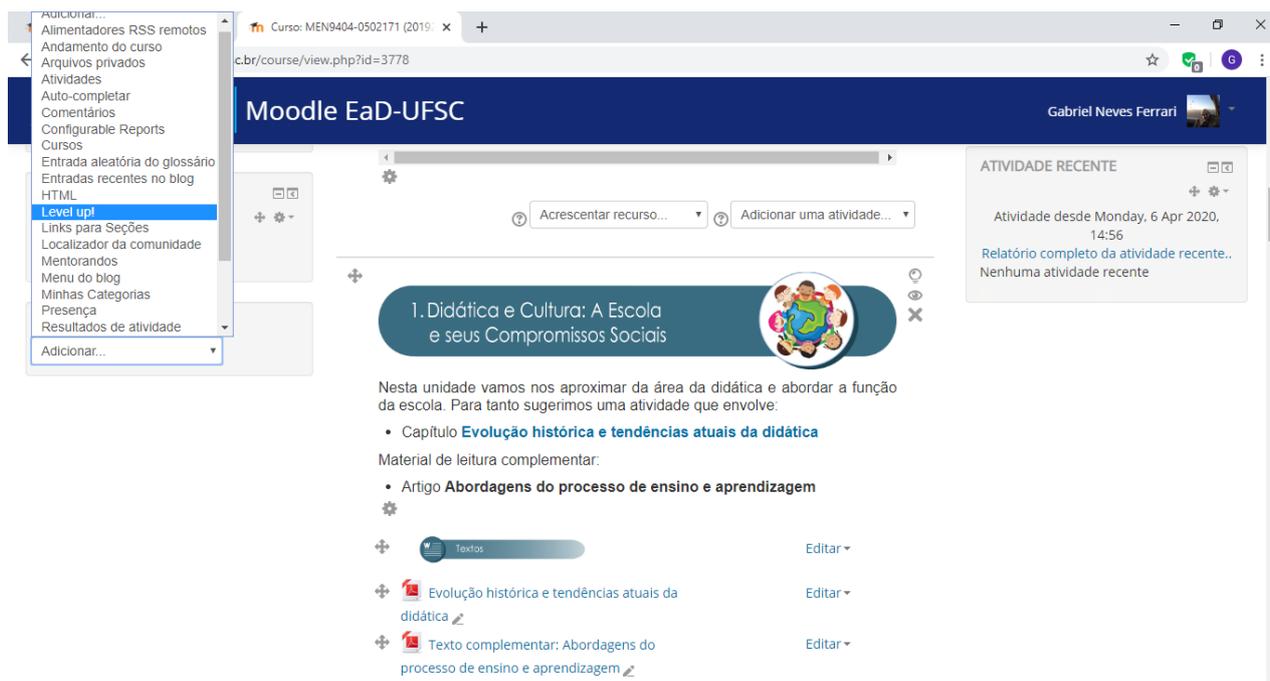
CHAVE DE EVENTOS

- Ocultar eventos globais
- Ocultar eventos de curso
- Ocultar eventos de grupo
- Ocultar eventos de usuário

Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

2) Na parte inferior do menu, à esquerda, clicar em “Adicionar um bloco”.

Figura 2: Adicionar um bloco



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

3) Buscar “Level up!”, clicar e, imediatamente, a ferramenta estará incorporada à disciplina, reunindo todos os alunos na gamificação.

Figura 3. Incorporação do plugin



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

Aqui, no nosso caso, como o *plugin* já foi testado anteriormente, já existe

uma pontuação prévia; além disso, em breve, explicaremos como alterar o título “PASSOU DE NÍVEL”.

4) Aparecerão, respectivamente, as opções de Informações, Ranking, Relatório e Configurações; clicando em “Informações”, serão abertas diversas abas, dentre as quais, “Regras”.

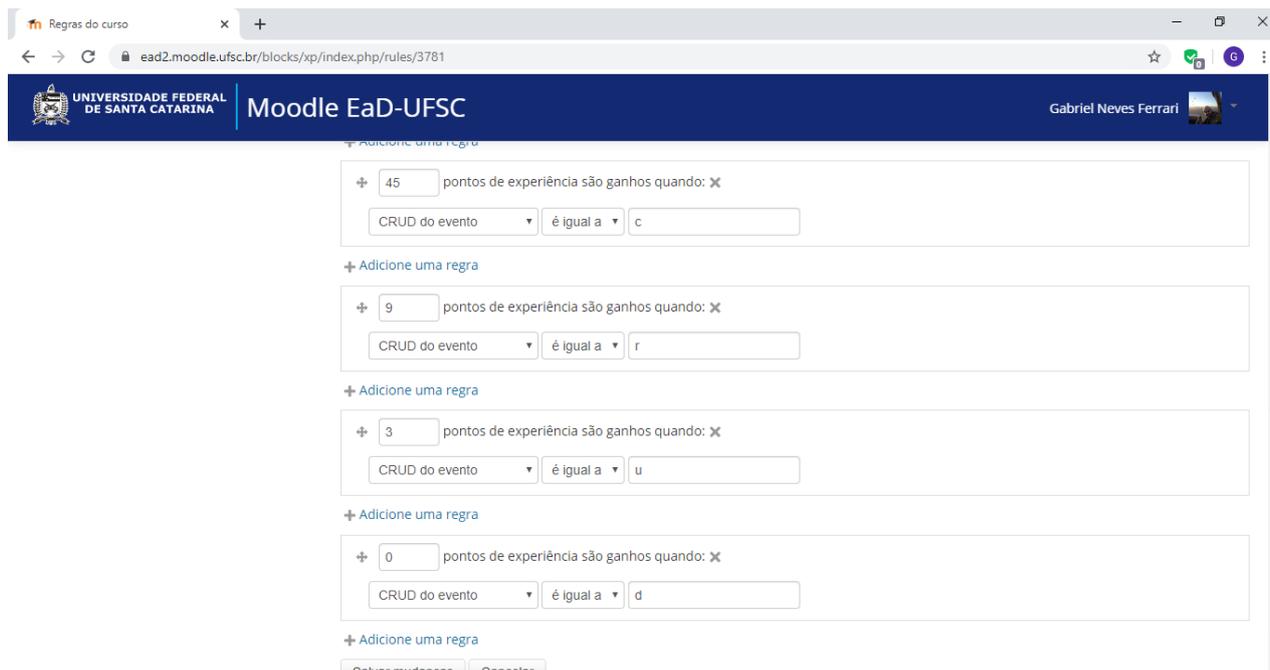
Figura 4. Regras de pontuação



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

É por meio dessa aba que são parametrizadas as pontuações do game, dando liberdade ao organizador de escolher as atividades que pontuam, o quanto pontuam etc. O modo padrão do *plugin* indica algumas atividades *default* a serem pontuadas, como “Módulo do curso visualizado”, “Assinatura criada em fórum” etc.; no entanto, em “Adicionar uma regra”, podem-se escolher atividades específicas do curso para pontuação, conforme vemos na imagem seguinte.

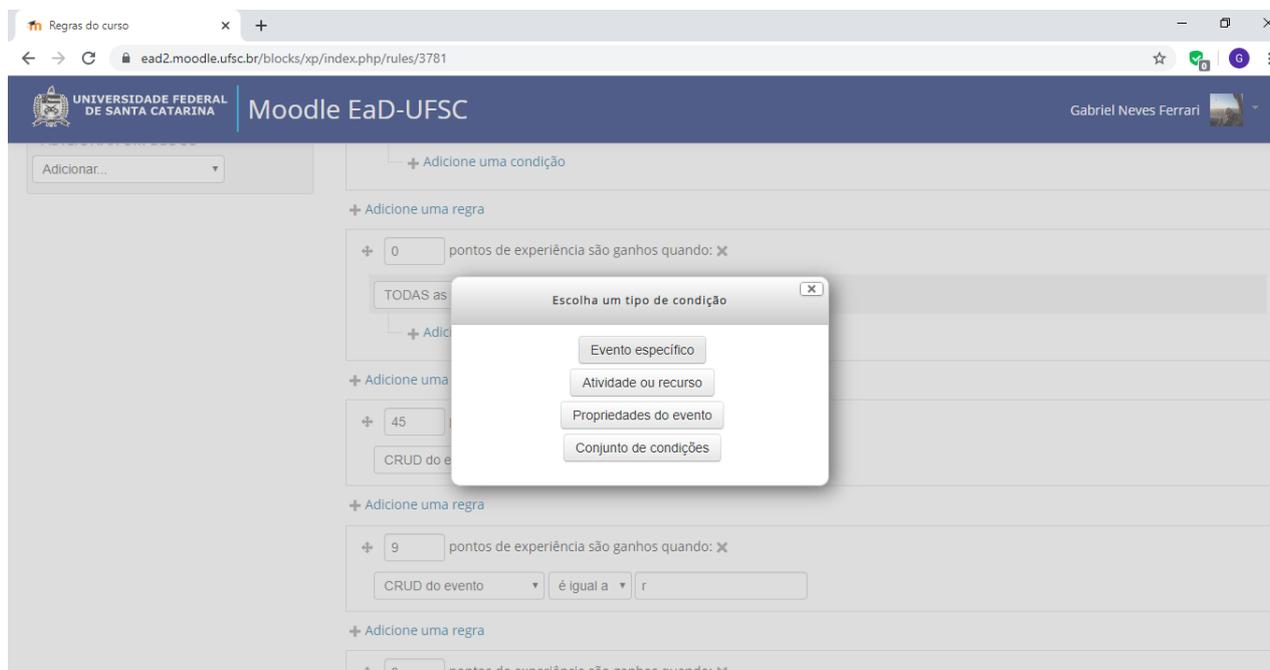
Figura 5. Especificando as pontuações



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

5) Escolher uma ação, denominada “Evento específico” (de modo geral, pode ser um material ou uma atividade, por exemplo).

Figura 6. Pontuando por atividade

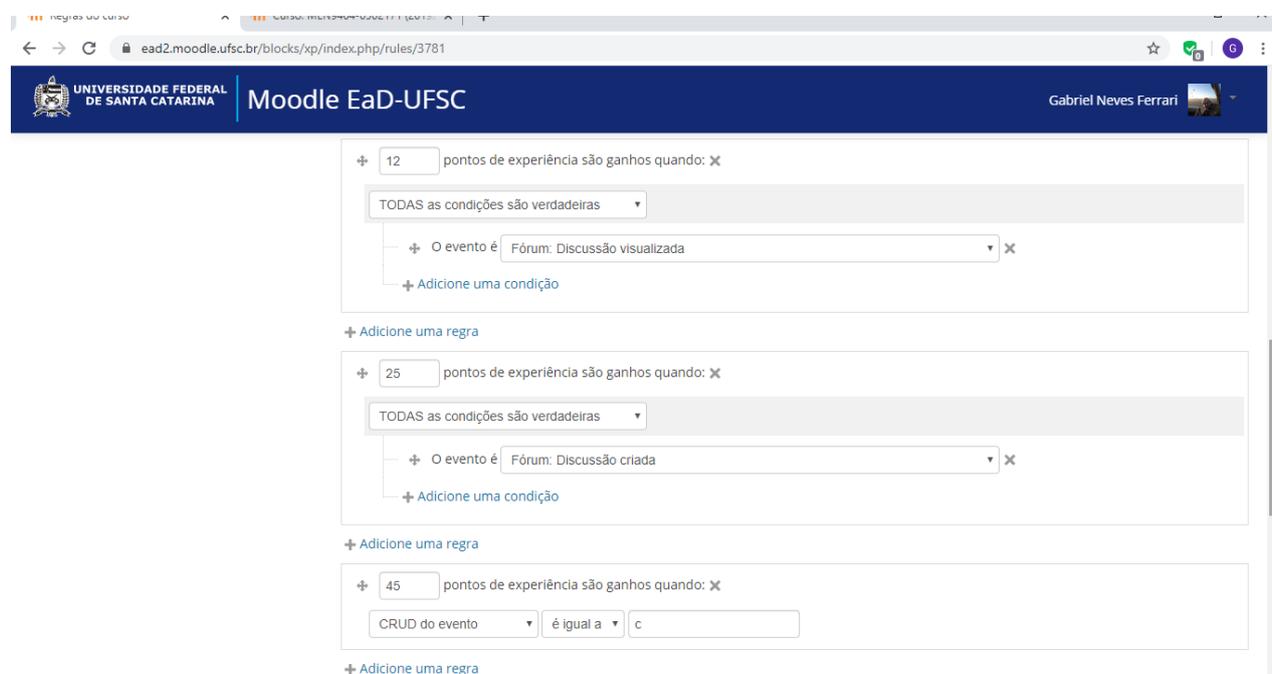


Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

6) Caso o administrador queira, por exemplo, que todas as visualizações

de qualquer fórum concedam pontuação aos alunos, ele deve selecionar “Fórum: Discussão visualizada” e atribuir a quantidade de pontos desejada no campo em branco (aqui utilizou-se 12 como exemplo).

Figura 7. Conjuntos de pontuações

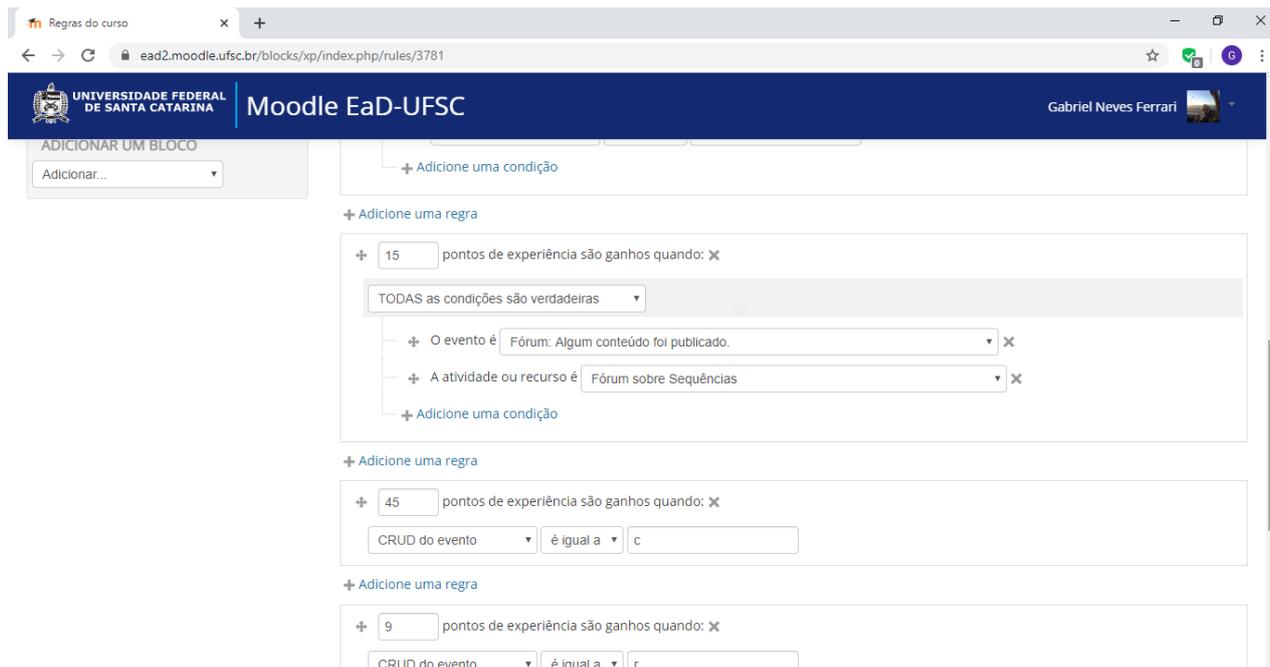


Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

O mesmo procedimento acima se aplica a qualquer outra classe de ações do curso, como “Tarefas”, “Materiais Didáticos” etc. Além da opção “Visualização”, podem-se atribuir pontuações maiores para uma discussão iniciada ou para uma atividade postada, por exemplo. Basta, assim, escolher, após clicar em “Evento específico” (item 5).

7) Para que o aluno pontue com um valor diferenciado em uma ação específica, no item 5 deve ser escolhido o botão “Atividade ou recurso” e, então, ser definido a qual fórum, por exemplo, será atribuída essa pontuação diferenciada. Aqui, escolhemos o “Fórum de notícias” como exemplo.

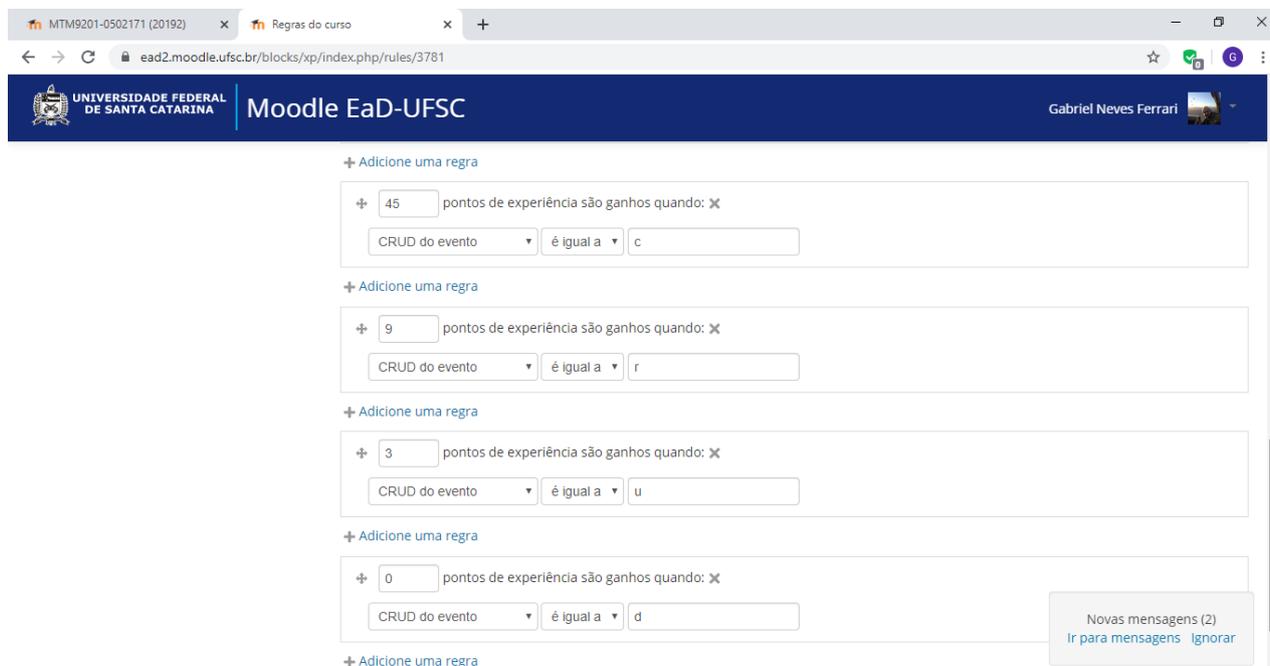
Figura 8. Pontuando por uma atividade específica



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

8) Note que já existe uma pré-definição de pontuações para ações gerais de “Criar” (C), “Ler” (R), “Atualizar” (U) e “Deletar” (D) informações no ambiente.

Figura 9. Pontuação default do Level Up!



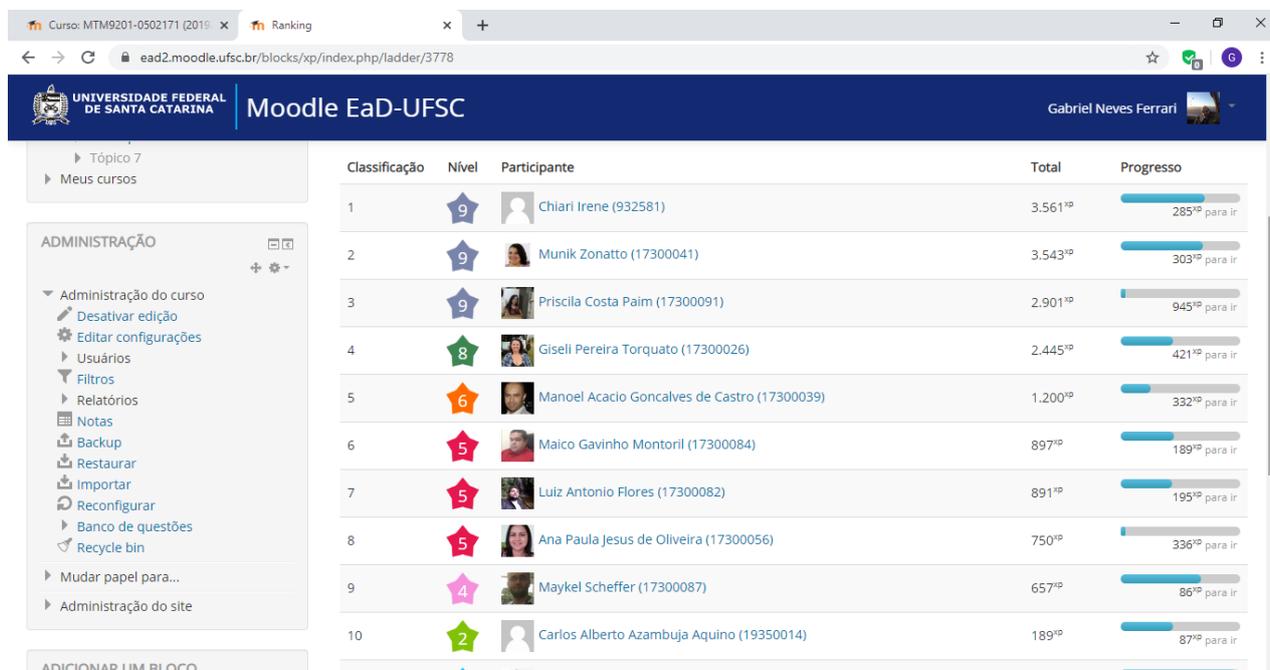
Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

Esses parâmetros são um padrão do Level Up! e pode-se escolher não utilizá-

los, simplesmente apagando-os da tela de “Regras”.

Os alunos terão, sempre, acesso ao *ranking* da gamificação e poderão checar seus desempenhos individuais e relativos.

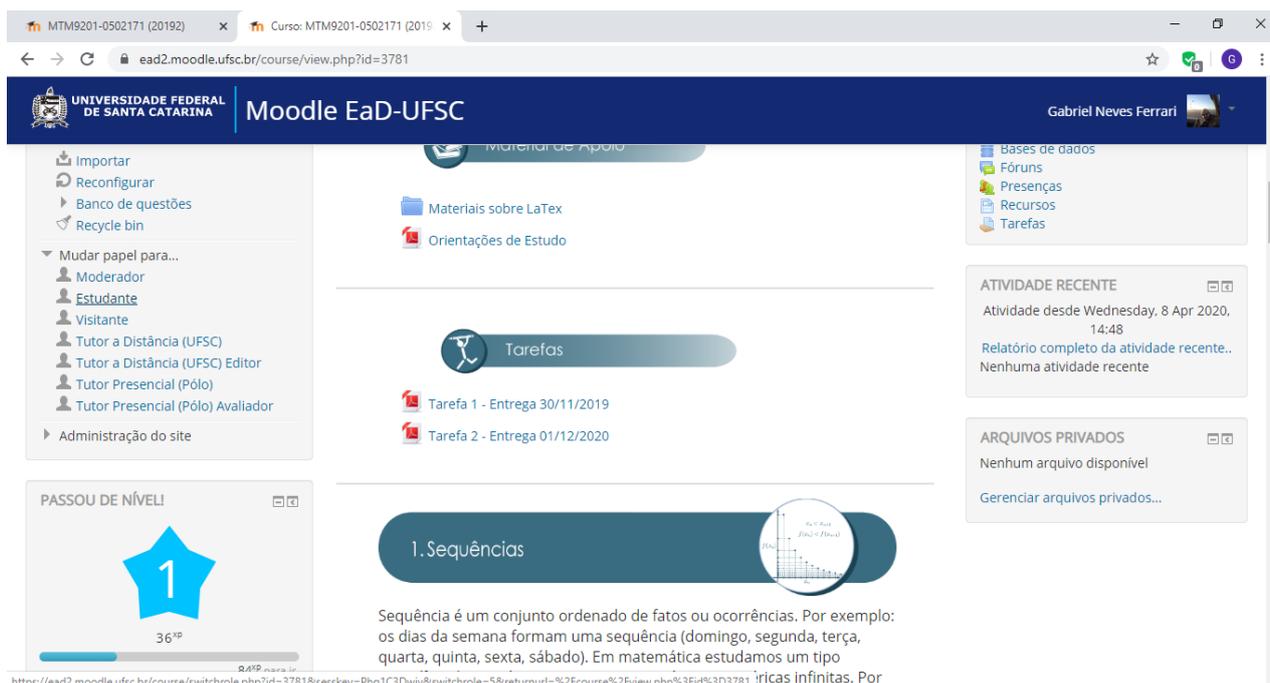
Figura 10. Ranking da gamificação



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

9) Caso o professor/tutor deseje testar suas implementações, deve trocar seu papel para “Estudante”, visto que, por motivos de segurança, o Level Up! não pontua ações realizadas por administradores do Moodle. Isso é feito no canto inferior esquerdo do portal da disciplina.

Figura 11. Administrador acessando como aluno

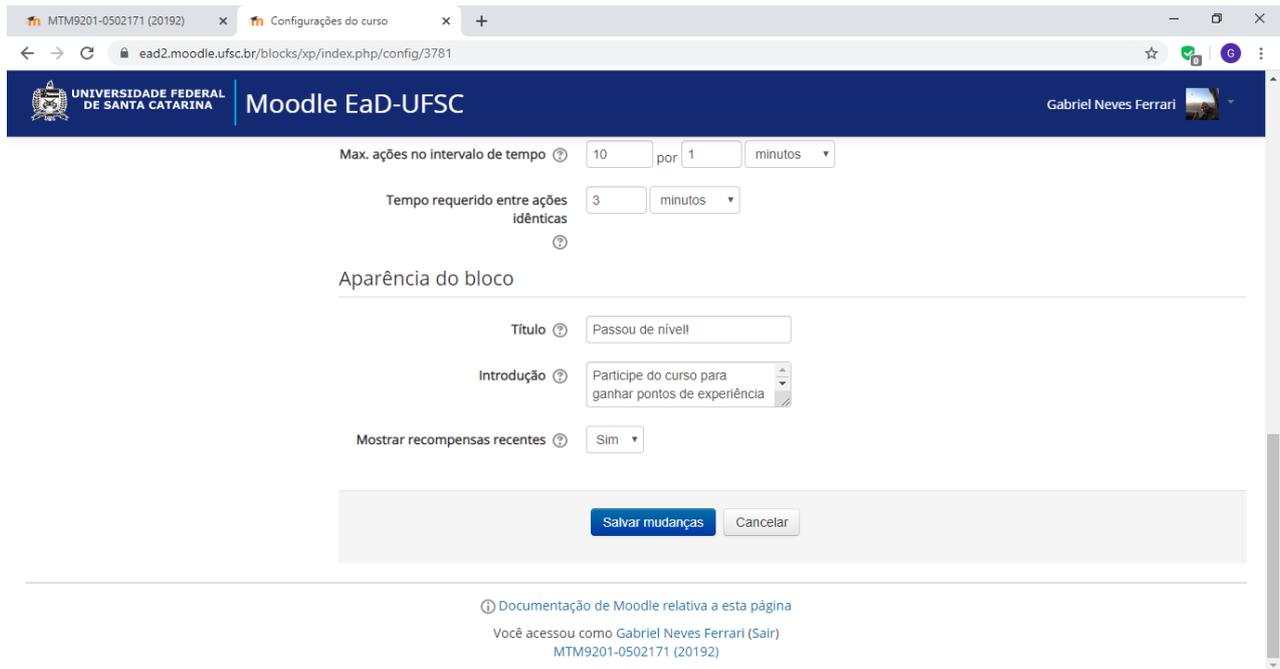


Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

Desse modo, o administrador verá sua pontuação ser incrementada, ação por ação, no banner em que aparece o número um dentro de uma estrela no item acima.

10) Para mudar o título da parte inicial do *plugin*, basta clicar em “Configurações”, dentro do próprio *banner* “PASSOU DE NÍVEL!”, e logo após, ir para a parte de baixo da página, em “Aparência do bloco”.

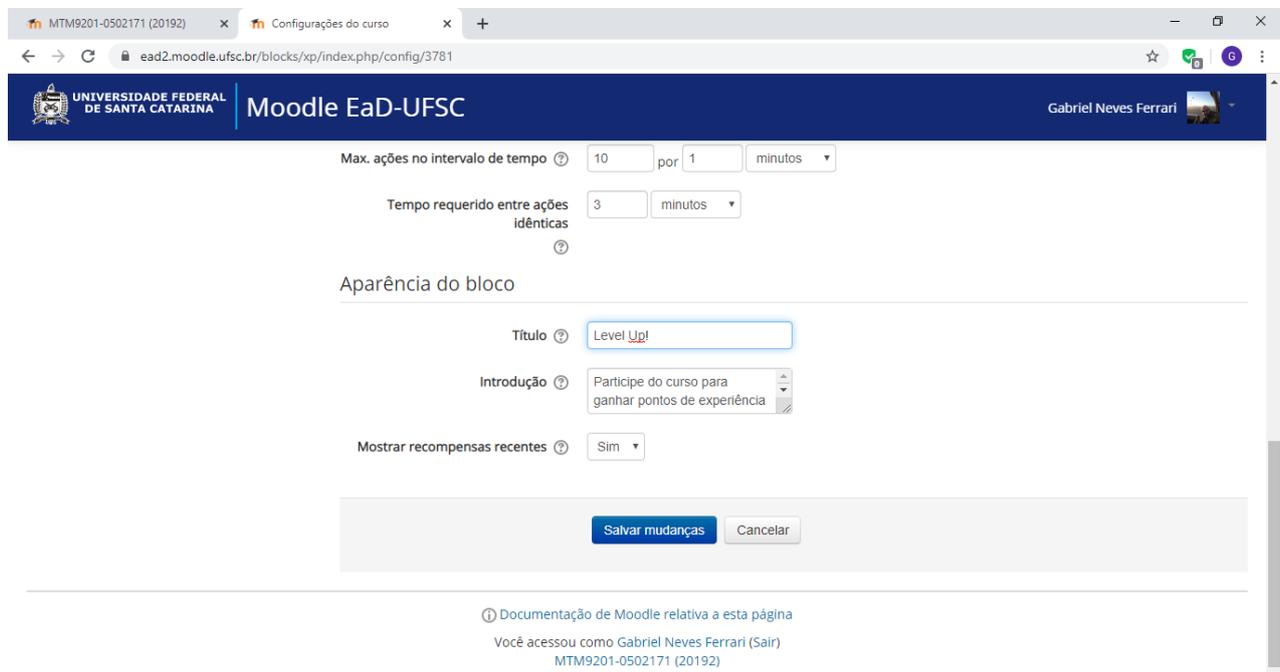
Figura 12. Alterando o título do *plugin*



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

Aqui, mudamos para “Level Up!” o nome do *banner*. Verifique:

Figura 13. Escolha do título



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

A seguir, o título do bloco já aparece como Level Up!.

Figura 14. Nova aparência do *plugin*



Fonte: Captura de tela pelos autores (Moodle UFSC)

Existem outros recursos disponíveis no Level Up!, e outras configurações tornam-se intuitivas; basta explorar o plugin, usando a criatividade, e personalizar o seu uso na disciplina, a partir deste tutorial inicial.

Para visualizar, de maneira mais dinâmica, essas ações, assista ao vídeo abaixo, produzido pela UFSM, que mostra a implementação do Level Up! e algumas de suas configurações básicas.

[Tutorial do Level UP do Moodle](#)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como você pôde notar, o uso do Level Up! é simples e bastante intuitivo. Esse plugin usa pontos, emblemas e quadro de líderes – tríade conhecida como PBL (*points, badges, leaderboards*) –, mas não se limita a esses elementos, e muito do engajamento dos estudantes vai depender de como o docente conduzirá o processo. Conforme já dissemos, a simples implantação do Level Up!, ou de qualquer outra ferramenta de gamificação, não é suficiente para que esse trabalho surta efeito, gerando mais benefícios do que problemas. É preciso que a disciplina seja planejada de modo a considerar a gamificação. Por exemplo, não há como continuar com um esquema de avaliação unitário, sem *feedback*, pois isso não fará com que o processo de ganho de pontos seja motivante para os alunos. Nos jogos, o retorno deve ser constante, para que se mantenha o engajamento.

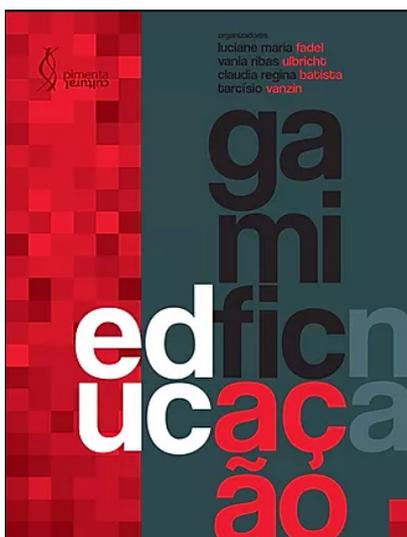
Outro fator importante, que faz parte da estrutura de jogos, é a sensação de progresso e a motivação para completar as tarefas e o jogo todo. A progressão em níveis traz esse sentimento, responsável por engajar cada vez mais, na superação de outros desafios. Uma das vantagens do Level Up! é motivar, por meio da barra de progresso e das passagens de nível. A barra de progresso é uma ferramenta simples e muito usada em gamificação, pois causa a sensação de se estar progredindo, perto de completar alguma tarefa que trará uma recompensa. Pode parecer tolo que um desenho na tela tenha esse efeito, mas, psicologicamente, a recompensa e o reconhecimento causam satisfação ao ser humano e o motivam a continuar o processo.

No Level Up!, isso ocorre de uma maneira bastante interessante. A barra de progresso engloba apenas o nível em que se está; se ela mostrasse o curso todo, poderia dar ao aluno a sensação de que ainda falta muito a completar, desmotivando-o. O emblema recebido (estrela) também é psicologicamente

eficaz, pois significa reconhecimento pelo esforço ao completar as atividades. Com essas motivações, intrínsecas ao jogo, o aluno torna-se engajado a participar mais. Abrir um texto lhe fornece pontos, assim como fazer uma atividade, assistir a um vídeo, ou mesmo somente entrar na página do curso. Pode-se pensar que o aluno acabará fazendo essas tarefas mecanicamente, mas, na gamificação, o engajamento acaba ocorrendo, pois a atividade da vida real passa a fazer parte do jogo e se torna ela mesma mais empolgante – dependendo, é claro, do planejamento e acompanhamento desse processo pelo professor.

Apesar de ser um exemplo simples de gamificação, que não usa narrativa, avatares, design avançado etc., o Level Up! utiliza os principais elementos da dinâmica dos jogos, trabalhando *feedback*, reconhecimento, surpresa, progresso, desafio etc. É possível ainda configurar atividades em grupo, que estimulam a cooperação. Um aspecto que pode ser, ao mesmo tempo, positivo e problemático neste processo é o quadro de líderes. A desmotivação torna-se perigosa quando o aluno compara-se aos outros e seu desempenho não é tão bom. Por outro lado, essa comparação, como se trata de participação e não de notas, pode ser benéfica e levar o aluno a motivar-se a participar, para alcançar, também, o mesmo nível que os outros no jogo. Além disso, cabe ao professor trabalhar para que os alunos não foquem somente no ranking – e levem essa competição lúdica de forma saudável.

Gamificar não é uma tarefa tão fácil, como pudemos notar após o estudo deste material. Se enganosamente interpretada, pode gerar mais malefícios que benefícios. Este tutorial foi feito pensando em capacitar professores/tutores para um uso consciente e responsável da gamificação, que combina planejamento e acompanhamento. Assim aplicada, a gamificação pode ser uma grande aliada na modalidade EaD. Mesmo com dificuldades, ela oferece um caminho na direção de respostas a um dos maiores desafios da educação a distância: a desmotivação dos estudantes.



DICA DE LEITURA

*Se você deseja aprofundar seus conhecimentos sobre o tema da gamificação, o livro *Gamificação na Educação* (São Paulo: Pimenta Cultural. 2014) contém artigos de diversos pesquisadores brasileiros sobre o tema, abrangendo vários aspectos.*

Segue o link para o site da editora, para você conhecer melhor o livro:

[eBook Gamificação na Educação](#)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 . Ativar edição.....	21
Figura 2. Adicionar um bloco	22
Figura 3. Incorporação do <i>plugin</i>	22
Figura 4. Regras de pontuação.....	23
Figura 5. Especificando as pontuações.....	24
Figura 6. Pontuando por atividade.....	24
Figura 7. Conjuntos de pontuações	25
Figura 8. Pontuando por uma atividade específica.....	26
Figura 9. Pontuação default do Level Up!.....	26
Figura 10. Ranking da gamificação.....	27
Figura 11. Administrador acessando como aluno.....	28
Figura 12. Alterando o título do <i>plugin</i>	29
Figura 13. Escolha do título.....	29
Figura 14. Nova aparência do <i>plugin</i>	30

REFERÊNCIAS

Werbach, Kevin. **For the Win**. Filadélfia, Wharton School Press. 2012. Disponível em: <<https://www.coursera.org/lecture/gamification/>>. Acesso em 31/03/2020

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R. & Fadel, L. M.. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na Educação**. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em:<https://www.academia.edu/9139616/_eBook_-_PDF_Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 31/03/2020.

Fardo, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. In: **Renote**. Novas tecnologias na Educação. V. 11. N. 1. Cinted – UFRGS. 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em: 31/03/2020.

Klock, A. C. T et al. Análise das técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem. In: **Renote**. Novas tecnologias na Educação. V. 12. N. 2. Cinted – UFRGS. 2014. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/53496>>. Acesso em: 31/03/2020.

Alves, L. R. G; Minho, M. R. S. & Diniz, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: **Gamificação na Educação**. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/9139616/_eBook_-_PDF_Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 31/03/2020.

Netto, M. Aprendizagem na EaD, Mundo Digital e ‘Gamification’. In: **Gamificação na Educação**. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/9139616/_eBook_-_PDF_Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 31/03/2020.

Cunha, M. V. **John Dewey**: uma filosofia para educadores em sala de aula. 1994. São Paulo: Vozes.

Rego, T. C. **Vigotski**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 1995. São Paulo: Vozes.

Ramos, V. & Marques, J. Dos jogos educativos à gamificação. In: **Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación**. N. 1. Unirioja. 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/35471506/Dos_jogos_educativos_%C3%A0_gamifica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 31/03/2020.

FONTES DAS IMAGENS

Tabuleiro, start

<https://www.pexels.com/photo/young-game-match-kids-2923/>

Videogame, notebook, celular

<https://www.pexels.com/photo/silver-macbook-beside-black-sony-ps4-dualshock-4-silver-iphone-6-and-round-black-keychain-on-brown-wooden-table-682933/>

Jogo Monopoly

<https://www.pexels.com/photo/monopoly-board-game-on-brown-wooden-tabletop-776654/>

Luigi

<https://www.pexels.com/photo/shallow-focus-photography-of-luigi-plastic-figure-209679/>

Estrela Level Up!

https://moodle.org/plugins/block_xp

Livro gamificação na educação - Capa

<https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao>

Capturas de Tela do Moodle (Figuras 1 a 14)

por Gabriel Ferrari.