XXVIII ENCONTRO NACIONAL DO CONPEDI GOIÂNIA – GO

PESQUISA E EDUCAÇÃO JURÍDICA

CARLOS ANDRÉ BIRNFELD

HORÁCIO WANDERLEI RODRIGUES

MARIA PAULA COSTA BERTRAN MUNOZ

Copyright © 2019 Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria – CONPEDI
Presidente - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC – Santa Catarina
Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG – Goiás
Vice-presidente Sudeste - Prof. Dr. César Augusto de Castro Fiuza - UFMG/PUCMG – Minas Gerais
Vice-presidente Nordeste - Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS – Sergipe
Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa – Pará
Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos – Rio Grande do Sul
Secretário Executivo - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - Unimar/Uninove – São Paulo

Representante Discente – FEPODI
Yuri Nathan da Costa Lannes - Mackenzie – São Paulo

Conselho Fiscal:
Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UCAM – Rio de Janeiro Prof. Dr.
Aires José Rover - UFSC – Santa Catarina
Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP – São Paulo
Prof. Dr. Marcus Firmino Santiago da Silva - UDF – Distrito Federal (suplente)
Prof. Dr. Ilton Garcia da Costa - UENP – São Paulo (suplente)

Secretarias:
Relações Institucionais
Prof. Dr. Horácio Wanderlei Rodrigues - IMED – Santa Catarina
Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UNIMAR – Ceará
Prof. Dr. José Barroso Filho - UPIS/ENAJUM– Distrito Federal
Relações Internacionais para o Continente Americano
Prof. Dr. Fernando Antônio de Carvalho Dantas - UFG – Goías
Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA – Bahia
Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA – Maranhão
Relações Internacionais para os demais Continentes
Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuritiba – Paraná
Prof. Dr. Rubens Beçak - USP – São Paulo
Profa. Dra. Maria Aurea Baroni Cecato - Unipê/UFPB – Paraíba

Eventos:
Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch (UFSM – Rio Grande do Sul) Prof. Dr.
José Filomeno de Moraes Filho (Unifor – Ceará)
Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta (Fumec – Minas Gerais)

Comunicação:
Prof. Dr. Matheus Felipe de Castro (UNOESC – Santa Catarina
Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho (UPF/Univali – Rio Grande do Sul Prof. Dr. Caio
Augusto Souza Lara (ESDHC – Minas Gerais

Membro Nato – Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP – Pernambuco

P472

Pesquisa e educação jurídica [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI/ UFG / PPGDP

Coordenadores: Carlos André Birnfeld

Horácio Wanderlei Rodrigues

Maria Paula Costa Bertran Munoz – Florianópolis: CONPEDI, 2019.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-85-5505-818-9

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Constitucionalismo Crítico, Políticas Públicas e Desenvolvimento Inclusivo

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Assistência. 3. Isonomia. XXVIII Encontro Nacional do CONPEDI (28 : 2019 : Goiânia, Brasil).

CDU: 34



Conselho Nacional de Pesquisa
Univeridade Ferderal de Goiás e Programa
e Pós-Graduação em Direito Florianópolis

Santa Catarina – Brasil
www.conpedi.org.br





de Pós Graduação em Direito e Políticas Públicas
Goiânia - Goiás
https://www.ufg.br/

XXVIII ENCONTRO NACIONAL DO CONPEDI GOIÂNIA – GO

PESQUISA E EDUCAÇÃO JURÍDICA

Apresentação

O Grupo de Trabalho Pesquisa e Educação Jurídica teve seus trabalhos apresentados na Faculdade de Direito da Universidade Federal de Goiânia, no XXVIII ENCONCRO NACIONAL DO CONPEDI GOIANIA –GO dia 20 de junho de 2019.

Segue abaixo a descrição dos artigos apresentados, ressalvando-se que não fazem parte da presente obra aqueles direcionados diretamente à Revista de Pesquisa e Educação Jurídica do CONPEDI, que os publica:

O artigo LEGO SERIOUS PLAY COMO ESTRATÉGIA PARA A INCLUSÃO DO DEFICIENTE MENTAL NO ENSINO JURÍDICO, de autoria de UYARA VAZ DA ROCHA TRAVIZANI e RAYSSA RODRIGUES MENEGHETTI, teve por foco o desenvolvimento de novas metodologias de ensino para incluir o deficiente mental no âmbito da aprendizagem, procurando demonstrar que o Lego Serious Play pode ser um instrumento de inclusão, se aplicado pelos educadores do Direito..

O artigo USO DAS TECNOLOGIAS DE GESTÃO NOS PROCESSOS ADMINISTRATIVOS DAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS FEDERAIS, de autoria de SANDRO FABIAN FRANCILIO DORNELLES, teve por foco oferecer uma proposta de análise, classificação e diagnóstico referente ao corpo docente da FADIR-UFMS, por meio da realização do mapeamento de suas competências. A pesquisa consistiu em um Estudo de Caso, que utilizou como procedimento metodológico a coleta de dados, com análise documental e observação não participante. Quanto aos resultados, foram disponibilizadas instruções para resolver as lacunas existentes, assim como foram sugeridas realocações dos professores, conforme suas competências, e a abertura e designação das áreas a serem preenchidas nos próximos concursos públicos docentes.

O artigo A APRENDIZAGEM BASEADA EM DESAFIOS (ABD) COMO INSTRUMENTO DE QUALITATIVO DE PESQUISA: O MOOT COURT COMO FORMATO DE TEAM-BASED LEARNING (TBL) NO CURSO DE DIREITO, de autoria de HADASSAH LAÍS DE SOUSA SANTANA e LIZIANE ANGELOTTI MEIRA, teve por verificar a possível transformação das práticas de ensino e aprendizagem no Curso de Direito a partir do método de aprendizado baseado em desafios (ABD). O objetivo do texto se perfaz na definição do moot court como formato de Team Based Learning. A ABD, metodologia

ativa que se divide em três fases: engajar, pesquisar e agir, foi aplicada sistematicamente no presente estudo, em processo contínuo de documentação, pensamento crítico e partilha. O resultado considera o tema Team-Based Learning (TBL) concluindo que a aplicação da ABD possibilita a orientação no processo de investigação e na elaboração de indicadores bibliográficos qualificados.

O artigo PESQUISA JURISPRUDENCIAL COMO FERRAMENTA DE PROTAGONISMO DO ALUNO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NO CURSO DE DIREITO de autoria de CLAUDIA LUIZ LOURENCO, teve por foco discutir as potencialidades que a pesquisa jurisprudencial pode trazer ao estudo, compreensao e formulacao do direito desde os primeiros semestres da faculdade como metodologia participativa aplicada ao curso de direito. Trata-se de explorar a importancia de se fazer acompanhar o saber normativo do saber empirico, trazendo a analise, a interpretacao e a producao do direito esta outra dimensao, que e a pesquisa empirica em direito, especialmente aquela que realça a jurisprudencia colocando o aluno para protagonizar o processo de aprendizagem orientado pelo professor fazendo com que a pesquisa e análise ocupem lugar de destaque.

O artigo ENSINO JURÍDICO INOVADOR E AS EXIGÊNCIAS DO MERCADO DE TRABALHO CONTEMPORÂNEO EM ORGANIZAÇÕES PRIVADAS BRASILEIRAS, de autoria de LUCIANA PROCÓPIO BUENO e FREDERICO DE ANDRADE GABRICH, teve por foco a perspectiva de que o mercado jurídico passa por uma inevitável transformação, impulsionado pela forte concorrência e pelo crescimento acelerado das tecnologias aplicadas ao Direito. Neste contexto, argumenta que o perfil do profissional jurídico moderno, estratégico, inovador e valorizado, depende de o ensino tradicional romper as barreiras conservadoras do seu paradigma educacional para um ensino inovador inter/pluri /multi/transdisciplinar, com a utilização de diversos recursos didáticos, dentre os quais destacam-se tecnologia e ferramentas digitais para aprendizagem. A partir do método científico dedutivo e dos referenciais teóricos de Zygmunt Bauman e Paulo Freire, a pesquisa procura estabelecer resposta para o problema da necessidade de reinvenção do profissional jurídico pelo ensino inovador.

O artigo O ENSINO JURÍDICO DE DISCIPLINAS VOLTADAS AO ACESSO À JUSTIÇA: ESTUDO DE CASO, de autoria de DANIEL MOTA GUTIERREZ e VICTOR ALVES MAGALHÃES teve por objetivo compreender a importância do acesso à justiça na legislação promovida pelas Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Direito e como esse princípio vem sendo tratado atualmente, analisando-se a organização das matrizes curriculares dos cursos no Ceará. Os métodos utilizados foram estudo de caso e bibliografia

qualitativa sobre a temática. Os resultados alcançados refletem a hipótese de que outros fatores, além da formação dos discentes, são influenciadores dos dados governamentais, chegando-se a percepção que para que o Acesso à Justiça alcance algum dia o status almejado quando foi insculpido, são necessários todos os agentes do Direito.

O artigo EDUCAÇÃO PARA A DEMOCRACIA PARTICIPATIVA: EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS E FORMAÇÃO DO SUJEITO CRÍTICO de autoria de VICTOR JOSÉ AMOROSO DE LIMA e RAQUEL CRISTINA FERRARONI SANCHES teve por objetivo estudar a Educação em Direitos Humanos e o enfrentamento do seguinte problema: "de qual maneira se poderia obter um Estado onde haja uma verdadeira democracia participativa, e não somente representação desligada do povo que supostamente se representa?". A metodologia foi hipotético-dedutiva, partindo do pensamento de dois autores sobre democracia. A justificativa vem da afirmativa que o país seria democrático, mas na prática não se vê representatividade ativa dos cidadãos comuns nas decisões estatais. O artigo conclui que a Educação em Direitos Humanos responde aos anseios dos dois autores, criando sujeitos críticos, povo participativo e democracia participativa.

O artigo A PESQUISA JURÍDICA BRASILEIRA E SUAS PECULIARIDADES NO SÉCULO XXI: OS ATUAIS MECANISMOS DE APURAÇÃO DA QUALIDADE E OS DESVIRTUAMENTOS DOS SEUS OBJETIVOS de autoria de LARISSA DIAS PUERTA DOS SANTOS e BRUNA AZZARI PUGA teve por objetivo analisar a importância das políticas públicas voltadas à idealização de um sistema educacional em nível superior, cuja importância da pesquisa é central para atingir as finalidades previstas para a educação no Brasil, a formação para a cidadania, o pleno desenvolvimento e a formação técnica para o trabalho. Utilizando-se do método de procedimento indutivo, sob abordagem bibliográfica qualitativa, conclui que o atual sistema de apuração da qualidade da pesquisa na área do Direito, apesar de se encontrar em constante evolução, precisa sempre ser repensado para que os objetivos constitucionais sejam efetivamente alcançados.

O artigo GAMIFICAÇÃO: UMA SOLUÇÃO INOVADORA PARA A INEFICÁCIA DA LEI ANTIBULLYING de autoria de CAMILA SOARES GONÇALVES e PEDRO ALCANTARA TRINDADE NETO teve por foco analisar o bullying e a Lei Antibullying, fins de identificar as principais lacunas que a tornam ineficaz nos dias hodiernos. Também aborda a inovação e a gamificação como formas de efetivação do Direto. Nesta perspectiva, propões alteração dos dispositivos da norma, acrescendo novos artigos contendo elementos de gamificação, para que as instituições melhor se engajem no cumprimento da lei, tornando-a concreta. Para tanto, utilizar-se de pesquisa bibliográfica, através do método dedutivo, com marco teórico na Lei 13.185/15 e no autor Frederico Gabrich.

O artigo AVALIAÇÃO DO APRENDIZADO NOS CURSOS DE DIREITO DO BRASIL de autoria de PAULO VIANA CUNHA e LUIZA MACHADO FARHAT BENEDITO teve por foco a importantância de avaliar a aprendizagem do estudante de direito durante todo o processo de ensino, tanto para garantir a capacidade técnica do profissional, quanto para promover o aprimoramento das instituições de ensino e de seu corpo docente. Propugna que as avaliações não podem se limitar ao mínimo legal, ou às normas internas das instituições, mas devem ir além, de modo a observar correspondência aos níveis de conhecimento a que serão submetidos os discentes durante o curso, bem como estar em consonância com o uso de metodologias modernas de ensino, tais como o construtivismo e o construcionismo.

O artigo (IN)SEGURANÇA DO AUTOR DE SE UTILIZAR DE SUAS IDEIAS E O AUTOPLÁGIO de autoria de ERICA LINHARES MESQUITA e CARLA MANUELLA ARAGÃO BEZERRA analisou o fenômeno do autoplágio e suas possíveis consequências no cenário de produção científica. Afirma ser incontestável o fato de que um dos principais objetivos perseguidos pela ciência e pela pesquisa são resultados que se revertem em benefício da sociedade. Os institutos reguladores das pesquisas científicas exigem numerosas publicações para que o autor esteja em evidência e, consequentemente, tenha mais pontos nos currículos, ao tempo em que os periódicos científicos também impõem ineditismo nas publicações, resultando no produtivismo. A falta de regulamentação sobre autoplágio enseja insegurança para o pesquisador honesto, que se utiliza das próprias ideias quando se aprofunda nas pesquisas.

O artigo (RE)PENSANDO O DIREITO: A NECESSIDADE DE TEORIAS FEMINISTAS DO DIREITO NO ENSINO JURÍDICO de autoria de ANNA MARCELLA MENDES GARCIA e CAMYLA GALEÃO DE AZEVEDO teve objetivo demonstrar que o Direito foi construído com base no olhar masculino, o que colocou a mulher em posição secundária e estigmatizada no ordenamento jurídico pátrio. Observa que as teorias feministas do Direito surgem como uma proposta de emancipação das mulheres e do Direito, reconstruindo suas bases de maneira mais igualitária. Trata-se de pesquisa bibliográfica, pautada no método hipotético-dedutivo, que parte da hipótese de que o Direito é uma ciência androcêntrica, para concluir que a teoria mais adequada para desconstituir esta realidade seria a feminista, tendo como principal referencial teórico a obra Teorías Jurídicas Feministas, de Rosa Ricoy.

O artigo FILOSOFIA NA PRÁTICA DOCENTE EM TEMPOS DE DESVALORIZAÇÃO DE PROFESSORES E ATAQUE AO SABER CRÍTICO NA EDUCAÇÃO JURÍDICA de autoria de LUCIANA RAMOS JORDÃO e MARCOS VINICIUS RODRIGUES discute o papel da filosofia na formação jurídica no atual contexto brasileiro de perseguição de professores e de repressão de debates críticos acerca da realidade política e social do Brasil.

Apresenta panorama acerca da educação jurídica e cenário político que redundou na discussão acerca do movimento escola sem partido e na criminalização da atividade docente em faculdades de Direito. Debate o papel do educador e da filosofia enquanto eixo de construção do saber crítico. Tece considerações acerca da (im)possibilidade de realização do projeto de escolas sem partido como decorrência da atividade dos professores juristas. Utiliza método dedutivo.

O artigo OS ASPECTOS DO TRADICIONALISMO E DA EDUCAÇÃO BANCÁRIA NO ENSINO JURÍDICO BRASILEIRO, de autoria de NAYARA MILHOMENS DE SIQUEIRA, desenvolve uma crítica ao ensino jurídico brasileiro a partir do tradicionalismo e da educação bancária. Discute acerca da crise do ensino jurídico que se apresenta no presente momento histórico-social. Parte de uma análise da evolução histórica das primeiras instituições de ensino jurídico no país, passando pelo Brasil República até os dias atuais. Observa que houve uma proliferação dos cursos de direito, e com eles a permanência de uma educação tradicionalista e pautada na educação bancária. Propugna que no curso de Direito se faça uma reestruturação, buscando com isso estabelecer verdadeiros parâmetros para concreção do ensino.

O artigo APLICAÇÃO DA GAMIFICATION AO ENSINO JURÍDICO, de autoria de ROSELAINE ANDRADE TAVARES, apresenta a Gamification acadêmica, alternativa ao método tradicional, demonstrando que a inserção de games no ensino pode motivar e engajar alunos. Propõe que lecionar requer um professor moderno, dinâmico e principalmente tecnológico porque o ensino necessita evoluir para atender aos anseios dessa novíssima geração. Embasado em livros, artigos e vídeos apresenta a conceituação do tema, a aplicação dessa metodologia e seus benefícios. Utiliza o procedimento bibliográfico, método dedutivo, numa abordagem qualitativa cujo marco teórico são as obras de Flora Alves e Jane McGonigal.

O artigo VIRTUDES E DESAFIOS PARA A PRÁTICA DA EDUCAÇÃO JURÍDICA RELACIONADAS À SEGUNDA TURMA DE DIREITO PRONERA DA UFG: O ATO EDUCATIVO COMO FONTE PARA O ESTÁGIO de autoria de CLEUTON CÉSAR RIPOL DE FREITAS e ERIKA MACEDO MOREIRA teve por objetivo descrever aspectos do perfil da turma PRONERA de Direito que acontece na faculdade de Direito da Cidade de Goiás, através de questionários semi-estruturados. Faz também uma análise sobre o estágio, a partir da legislação e também do PPC do curso, em suas duas modalidades (obrigatório e não obrigatório) como importante componente do ensino aprendizagem de Direito. A partir do

perfil e dos aspectos do estágio apontados, algumas virtudes e desafios são levantados e o ato educativo é apresentado como uma importante categoria hermenêutica para solução do desafio que é a realização de estágio para a turma PRONERA.

O artigo DIÁLOGOS ENTRE PRONERA E EDUCAÇÃO POPULAR: ALTERNATIVAS FRENTE À COLONIALIDADE DO SABER, de autoria de GERALDO MIRANDA PINTO NETO, teve por foco a discussão sobre a colonialidade do saber nas ciências sociais, refletindo sobre alternativas frente a tal contexto. Procura demonstrar que a produção do conhecimento e o saber universitário atuam para manter as elites no poder e contribuir com o processo civilizatório da colonização. Neste sentido, procura enfrentar o seguinte problema: É possível a construção de alternativas à colonialidade do saber no âmbito universitário? Como resposta, apresenta Programa Nacional da Reforma Agrária (Pronera) e o seu diálogo com a educação popular, como mecanismo para construir outras formas de saber e fazer na produção de conhecimento social a partir da realidade dos oprimidos latino-americanos.

O artigo APONTAMENTOS ACERCA DA PESQUISA JURÍDICA E DA PESQUISA EM HISTÓRIA DO DIREITO de autoria de GABRIELA NATACHA BECHARA e HORÁCIO WANDERLEI RODRIGUES teve por objeto a pesquisa jurídica, com enfoque em aspectos relacionados à pesquisa em História do Direito. O objetivo é o fazer alguns apontamentos necessários para uma melhor reflexão acerca das pesquisas que são realizadas em História do Direito no Brasil, na perspectiva de que devam considerar sua especificidade e a característica interdisciplinar inerente a essa disciplina, quando da realização de uma pesquisa acadêmica.

O artigo O MODELO DO ESTADO NEOLIBERAL APLICADO AO ENSINO JURÍDICO SOB O PRISMA DO NEOCONSTITUCIONALISMO, de autoria de CAROLINA DE MORAES PONTES , teve como objetivo revelar a necessidade de esforços na educação jurídica brasileira, em especial, no que tange o direito constitucional, nas vertentes dos direitos fundamentais sociais, como forma de alcance do modelo de ensino jurídico neoliberal, ao mesmo tempo em que estuda a Constituição Federal sob a ótica do fenômeno do neoconstitucionalismo. O trabalho sugere um repensar do ensino jurídico para melhor compreensão e efetividade de direitos. A concepção trazida passa pelo viés da cultura jurídica brasileira, apresentando a educação constitucional como instrumento de alcance e garantia de direitos fundamentais sociais sob a ótica neoconstitucionalista.

O artigo A HECATOMBE DA CIÊNCIA JURÍDICA: DILEMAS ENTRE O SELETIVISMO E O PROCESSO DE EMBURRECIMENTO DOS PROFESSORES E ALUNOS DOS CURSOS DE DIREITO, de autoria de GUILHERME MARTINS

TEIXEIRA BORGES, procura demonstrar a hecatombe da ciência jurídica partir de quatro categorias de análise, quais sejam: 1) a manutenção de um sistema seletivo de formação dos estudantes dos cursos de direito; 2) papel dos organismos nacionais e multilaterais como condutores de processos de internacionalização e internalização de políticas neoliberais no Ensino Superior; 3) o “emburrecimento” do projeto de ensino e aprendizagem jurídicos em razão destas diretrizes e políticas e; 4) a crise do Direito enquanto uma ciência capaz de construir um jurista crítico e emancipado em termos de apropriações científicas do Direito.

Prof. Dr. Horácio Wanderlei Rodrigues - IMED

Profa. Dra. Maria Paula Costa Bertran Munoz - FDRP / USP

Prof. Dr. Carlos André Birnfeld - FURG

Nota Técnica: Os artigos que não constam nestes Anais foram selecionados para publicação na Plataforma Index Law Journals, conforme previsto no artigo 8.1 do edital do evento. Equipe Editorial Index Law Journal - publicacao@conpedi.org.br.

APLICAÇÃO DA GAMIFICATION AO ENSINO JURÍDICO

APLICATION OF GAMIFICATION TO LEGAL EDUCATION

Roselaine Andrade Tavares [1]

Resumo

Este estudo apresenta a Gamification acadêmica, alternativa ao método tradicional, demonstrando que inserindo games no ensino pode-se motivar e engajar alunos. Lecionar requer um professor moderno, dinâmico e principalmente tecnológico porque o ensino necessita evoluir para atender aos anseios dessa novíssima geração. Embasado em livros, artigos e vídeos apresenta-se a conceituação do tema, a aplicação desta metodologia e seus benefícios. Por ser recente, não há ainda um vasto material a respeito, assim, o foco é na literatura disponível, utilizando-se o procedimento bibliográfico, pelo método dedutivo, numa abordagem qualitativa cujo marco teórico são as obras de Flora Alves e Jane McGonigal.

Palavras-chave: Gamification, Ensino, Engajamento

Abstract/Resumen/Résumé

This study presents Gamification academic, alternatively to traditional method, demonstrating that inserting games in the teaching can motivate and engage students. Teaching requires a modern, dynamic and technological teacher because needs to evolve the yearnings of this new generation. Based on books, articles and videos presents the conceptualization, the application of this methodology and yours benefits. Due to its recent nature, there is’nt yet a vast amount of material available, so the focus is on the literature, using the bibliographic procedure, the deductive method, in a qualitative approach whose theoretical framework is the works of Flora Alves and Jane McGonigal.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Gamification, Teaching, Engagement

[1] Aluna do Mestrado Acadêmico em Instituições Sociais, Direito e Democracia da Universidade FUMEC de Belo Horizonte. Turma 19. Currículo Lattes disponível em http://lattes.cnpq.br/7962799265945873

1 INTRODUÇÃO

Este estudo visa apresentar um pouco sobre a *Gamification* no ensino, metodologia esta ainda pouco difundida e menos ainda aplicada no Brasil, mas que, no entanto, desperta grande interesse diante das suas peculiaridades e das grandes vantagens que se promete alcançar com a sua utilização.

É uma metodologia da qual os educadores podem lançar mão para realizar uma verdadeira transformação em sua forma de ensinar, divertir e atrair o aluno em suas aulas. Apresentando ao público alvo igualdade de oportunidade e participação e principalmente, buscando aproximar e motivar todos os alunos de forma igualitária.

A princípio, parece difícil e complicado acreditar que inserindo *games* em sala de aula, ou no ensino em geral, pode-se obter resultados positivos e proveitosos, considerando que algumas vezes os jogos, como por exemplo, o vídeo game, pode distrair e tornar o aluno desinteressado no aprendizado, havendo, inclusive, até relatos de pessoas "viciadas" em jogos, em detrimento do ensino.

Tal tema apresenta-se relevante uma vez que, lecionar atualmente é um desafio, uma atividade que requer um profissional moderno, dinâmico, proeminente, produtivo e principalmente, que faça a diferença na forma de ensinar, porque é notório que a escola necessita evoluir, aposentar de vez o método cartesiano e abrir caminho para novas técnicas e metodologias condizentes com as atuais tecnologias disponíveis bem como necessita atender à exigência dessa novíssima geração de alunos que não quer mais receber de um professor metódico uma sobrecarga de informações para apenas e somente cumprir grades e currículos, sem se preocupar com o aprendizado efetivo e prático.

A intenção ao aprofundar neste assunto é, além de agregar conhecimento sobre o tema, poder dividi-lo com outros colegas e até mesmo contribuir com alguma transformação produtiva em quem já exerce esta nobre profissão há algum tempo, mas que também aceita o desafio de evoluir.

Pretende-se com base em livros, artigos, vídeos e casos reais, conceituar o tema, elencar sugestões de sua aplicação ao ensino, apresentar a metodologia e sua recente origem, os principais autores que abordam o assunto e por fim, identificar os principais benefícios que a *Gamification*, ou seja, a inserção de *games* no ensino, pode trazer à educação, tornando o aluno mais produtivo, motivado e engajado.

Por se tratar de um tema recente, não há ainda disponibilidade de um vasto material a respeito do assunto, no entanto, no que se tem disponível, nota-se tratar de material de qualidade e que busca geralmente apresentar, explicar, orientar e estimular a sua implantação, já que os consequentes benefícios são promissores.

Como autores que tratam do tema a ser abordado e contribuem para o embasamento teórico desta pesquisa pode-se mencionar Flora Alves, Ysmar Vianna, Jane McGonigal, Inês Araújo, Nathália Tameirão, Frederco Gabrich, dentre outros que vêm difundindo o assunto que é cada vez mais procurado e que muito tem chamado a atenção daqueles que procuram se beneficiar com seus resultados, melhorando a qualidade tanto do ensino ou das relações comerciais, como dos profissionais envolvidos.

2 CONCEITO

O conceito de *Gamification* vem sendo utilizado há vários anos, estando inicialmente ligado a produção e ao desenvolvimento de *softwares*.

De acordo com Gisela Blanco, jornalista mestre em Business Innovation pela University of London, "o conceito existe desde os anos 1970, quando era associado a programação e desenvolvimento de *softwares*. Vários autores citam o programador britânico Nick Pelling como um dos criadores do termo".

"A *gamification* nasce com o olhar dos desenvolvedores de *softwares*, que queriam encontrar uma forma mais interessante para fazer seu trabalho e usavam elementos dos *games* para melhorar a experiência dos usuários", afirma Flora Alves.

A *Gamification*, segundo Flora Alves "não é uma solução única para resolver todos os problemas, mas com certeza, é uma ferramenta que não pode faltar na sua caixinha de ferramentas profissional. O que ela faz é te ajudar a alcançar os objetivos estabelecidos de forma engajadora, segura e divertida". (ALVES, 2015, p. 21).

Flora, que é autora do livro *Gamification* - como criar experiências de aprendizagem engajadoras, apresentou em dez capítulos, de maneira agradável, didática e independente, os fatores, as características, os exemplos práticos, as origens, um verdadeiro passo a passo de como se implantar a *Gamification* de acordo com a sua necessidade.

Kevin Werbach, professor na *Wharton University of Pensylvania*, em aula pela *Courser*a discorreu sobre a *Gamification*:

> O *game* é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Isto é a *Gamification*, assim como os jogos, é voluntária, há regras e busca-se um objetivo final, qual seja, alcançar as metas propostas.

Estas características aplicadas ao ensino transmutam-se numa metodologia que pode e vem sendo utilizada também por empresas com o fim de alavancar seus negócios e lucros e promover uma aproximação vinculativa com seus clientes.

Leandro Kenski, especialista em marketing digital, afirma que "Gamification é a estratégia de interação entre pessoas e empresas com base no oferecimento de incentivos que estimulem o engajamento do público com as marcas de maneira lúdica" (2011).

Neste campo empresarial, podemos citar Ysmar Vianna e outros que são autores do livro "*Gamification* - como reinventar empresas a partir de jogos" no qual apresentam diversos casos reais de experiências empresarias bem-sucedidas, alcançadas com a aplicação da *Gamification*, bem como também relatam a origem histórica dos jogos e sua evolução ao longo do tempo.

3 ORIGEM RECENTE

Conforme informações constantes no livro de Flora Alves, no ano de 2003 o termo *Gamification* foi inicialmente atribuído a Nick Pelling, programador de computadores, inventor e *game designer* britânico. Em 2007 a Bunchball lançou a primeira plataforma a incorporar a mecânica de jogos com o uso de placar e em 2010 o termo passou a ser realmente adotado quando Jane McGonigal, *designer* de jogos e autora americana, lançou seu livro "*Reality is*

Broken" e difundiu suas principais ideias numa apresentação do TED[1] em 2012. (ALVES, 2014, p. 40).

Esta apresentação de Jane, com mais de 5 milhões de visualizações, trouxe números alarmantes e assustadores a quem não estava preparado, de horas necessárias (segundo ela deveríamos jogar *on line* por 21 bilhões de horas por semana até a próxima década) para melhorar, proteger e cuidar do mundo e de seus recursos naturais, jogando e usando o empenho e a determinação dos jogadores para resolver questões do mundo real.

Sua obra está repleta de exemplos de como os *games* podem gerar impacto positivo no mundo, destacando a importância da diversão.

Cláudia Cardinale, da Universidade Federal de Sergipe afirma que:

> Há de se considerar que existe uma crescente atividade na Europa (Alemanha, Inglaterra, Espanha, Portugal e Itália), em grande parte ancorada em esforços e redes de investigação, focados em explorar, demonstrar e desenvolver o potencial de aplicar técnicas de jogo em toda uma variedade de contextos não-lazer. A oitava posição do Brasil, no ranking, representa uma mudança de foco nos estudos da área de Interação Humano-Computador [IHC]. Segundo Alves et al. (2012, p. 27), "nessa tendência as iniciativas, a remoção de obstáculos na navegação têm dado lugar aos estudos relacionados à melhoria da experiência do usuário na aplicação, a gamificação tem desempenhado um importante papel". Deve-se, também, ao número crescente da utilização da gamification na área de educação do Brasil, o cenário demonstra que a gamification na educação está começando a se consolidar, a exemplo, citamos a inclusão nos projetos de EAD, demonstrando abertura como metodologia (CENSO EaD.br., 2013).

Assim, mesmo tratando-se de uma metodologia recente, percebe-se a sua difusão pelo mundo de forma a proporcionar aos professores de diversos países métodos para se produzir e ministrar aulas interativas, prazerosas e agradáveis, que podem trazer infindáveis benefícios à qualidade do ensino.

[1] **TED** (*Technology, Entertainment, Design)* em português: Tecnologia, Entretenimento, Planejamento. São vídeos influentes de palestrantes especialistas em educação, negócios, ciência, tecnologia e criatividade, com legendas em mais de 100 idiomas.

4 CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS ALTAMENTE APLICÁVEIS AO ENSINO

A atividade de jogar desperta vários sentimentos no ser humano, desde a tradicional competitividade até o despertar da necessidade de interação, passando pelo desafio, superação de obstáculos e chegando à emoção de se alcançar o objetivo do jogo e vencê-lo. Todas estas características podem ser alcançadas, aproveitadas e voltadas aos alunos quando se aplicam a metodologia e os jogos adequados àquele contexto e àquela disciplina que está sendo lecionada.

A análise do estudo sobre os *games* e os efeitos que estes causam às pessoas fez com que surgisse a *gamification*. Como elucida Flora Alves (2014):

> Um *game* é uma atividade voluntária, que fazemos porque queremos, espontaneamente. Se tivermos que jogar porque alguém nos ordenou, deixa de ser um *game*. Ele também não é algo essencial, pode ser considerado algo supérfluo e só se torna urgente se o prazer que se sente com a atividade o transformar em uma necessidade. Ao transportarmos os games para o ambiente de aprendizagem, vamos utilizar os elementos de um *game*, mas na essência não será puramente um *game*, pois na maioria das vezes ele não será uma atividade voluntária e sim inserida em um contexto de aprendizagem. Podemos dizer que os *games* possuem algumas características fundamentais: - O fato de ser livre, ser uma atividade voluntária contendo assim um certo sentido de liberdade. - O *game* não é a vida real, ao contrário, ele é um momento de evasão da vida real. - Guarda em si um certo "fazer de conta" e basta observarmos as crianças para termos a clara noção de que sabem exatamente quando é real e quando é "faz de conta". - Distingue-se da vida comum pelo lugar e duração que ocupa, ou seja, acontece em um intervalo de tempo e espaço delimitados, possui um caminho e sentido próprios. - O game cria ordem. Reina dentro do game uma ordem específica que foi estabelecida por ele. Podemos dizer que o game introduz à confusão da vida uma perfeição temporária e limitada. Por essas características, durante o período de tempo que jogamos, estamos imersos em um mundo onde parecemos fascinados. É como se o *game* nos tivesse cativado e oferecido algo de que necessitamos, ele nos oferece ritmo e harmonia (ALVES, 2014, 35-36).

Essas características, aplicadas ao ensino, podem trazer grandes vantagens e benefícios observando-se, por exemplo, uma maior participação e curiosidade por parte dos alunos, já que a interação numa sala de aula onde se utilizam os *games* é muito maior e mais atraente do que numa sala de aula tradicional.

Isso sem mencionar os ganhos obtidos no campo da socialização entre os alunos quando se realizam atividades lúdicas em grupo e do autodesenvolvimento intelectual,

perceptível na capacidade de superação de obstáculos e recuperação da estima, quando se alcançam os resultados pretendidos e recebem o *feedback* imediato e positivo.

5 *GAMIFICATION* ASSOCIADA A OUTRAS METODOLOGIAS DE ENSINO

A *Gamification* é apenas uma das diversas metodologias que atualmente temos a disposição para modernizar e incrementar o ensino.

A seguir destaca-se quatro outras metodologias e suas formas de interação com a *Gamification* no ensino já que, segundo Gabrich, "vive-se agora a era da superinformação, com infinitas possibilidades de acesso à informação, com incontáveis possibilidades de desenvolvimento de atividades de entretenimento (especialmente o digital)." (GABRICH, 2010).

Dentre essas atividades de entretenimento podemos mencionar a *Gamification*, que, quando aplicada ao ensino pode desenvolver diversas reações nos alunos, melhorando sua produtividade. Ainda segundo Gabrich "os milhares de novos alunos dos cursos de Direito da atualidade são pessoas inseridas em uma realidade completamente diferente daquela vivenciada pelos bacharéis formados nas últimas décadas do século XX". Logo, é necessário atualizar e adequar o ensino aos novos e exigentes alunos.

5.1 *GAMIFICATION* E *STORYTELLING*

O *storytelling*, arte de contar histórias utilizando-se de técnicas de convencimento e persuasão, está ligado ao processo de *Gamification* tendo em vista que sem uma história, uma narrativa convincente, que faça sentido para o jogador, a credibilidade e a aplicabilidade da metodologia ficam prejudicadas.

Para Flora Alves, s*torytelling* é

> A estrutura que de alguma forma une os elementos do sistema *gamificado* e faz com que haja um sentimento de coerência, um sentimento de todo. A narrativa pode ser explícita, e neste caso é *storytelling*, mas diferente do contexto dos *games*, não é necessário que haja uma história. Essencial é que a narrativa do sistema *gamificado* permita aos jogadores estabelecer uma correlação com o seu contexto, criando conexão e sentido para que o sistema

> *gamificado* não se torne um amontoado de elementos abstratos. (ALVES, 2014 p. 58).

Assim, quando o contexto é apresentado de forma clara, coerente e objetiva, está se facilitando o atingimento das metas. E essas metas devem ser mensuráveis, específicas, temporais, alcançáveis e significativas. Especialmente alcançáveis porque, senão, teremos o efeito contrário, causando no aluno desmotivação e desinteresse, ou seja, a falsa ilusão de que ele não é capaz de alcançar a meta estipulada.

De acordo com Nathália Tameirão, *"Storytelling* nada mais é do que o ato de contar histórias para facilitar a compreensão de conteúdos específicos e é uma técnica que pode (e deve) ser utilizada para impulsionar sua estratégia de *gamification"*. (TAMEIRÃO, 2016).

Essas metodologias vêm sendo utilizadas juntas, especialmente no ensino à distância (EAD), quando por exemplo, se ministra uma aula trazendo uma narrativa envolvente, com histórias, aventuras, personagens, etc. proporcionando ao aluno um aprendizado atraente, interativo e divertido, além de oferecer *feedbacks* instantâneos, no intuito de avaliar e incentivar o aprendizado.

"Isso vai aumentar não só o engajamento dos alunos com seu EAD, mas também mudar a forma como eles lidam com cada material, além de aumentar a memorização e fixação de cada conteúdo". (TAMEIRÃO, 2016).

5.2 *GAMIFICATION* E *DESIGN* INSTRUCIONAL

A metodologia do *design* instrucional ou *design* educacional também está conectada à Gamification porque o educador, ao implementar a *Gamification* em suas aulas, necessita agir, colocar em prática a construção do conhecimento, desenvolver jogos, estipular metas e expectativas, ou seja, ele precisa ser um verdadeiro "*designer*", planejando, desenvolvendo e implementando atividades voltadas especialmente ao ensino à distância, que vão fazer com que seus alunos possam participar efetivamente da construção do aprendizado de uma forma moderna, tecnológica e divertida ao se fazer uso desses diversos modelos ou sistemas de *design.*

Flora Alves afirma que "o modelo de 4 fatores desenvolvido por John Keller, conhecido como ARCS (acrônimo para Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação) é um

modelo com foco no *design* instrucional que pode ser usado conjuntamente com a Gamification". (ALVES, 2014 p. 72).

Portanto, ambas metodologias se completam na busca de se realizar um ensino moderno, atual e diversificado. Lembrando que "será necessário utilizar técnicas de *design* diferentes para cada caso. A mesma técnica pode não ser aplicável para tudo o que se precisa ensinar, deriva daí a importância da identificação do objetivo que se quer alcançar". (ALVES, 2014 p. 123). Pois, quando não se tem um objetivo, as ideias se misturam e o educador se perde pelo caminho. E, tratando de objetivo, ou seja, do foco, do centro das atenções, de onde partem as outras ideias secundárias ou radiantes, passamos a seguir para os mapas mentais:

5.3 *GAMIFICATION* E MAPAS MENTAIS

Os mapas mentais são uma metodologia ou uma ferramenta de aprendizagem, de planejamento e de organização das ideias, desenvolvida por Tony Buzan.

Com fundamento em Buzan (2009), tem-se que os Mapas Mentais podem ser usados também no ensino jurídico, por exemplo, na preparação de aulas e palestras, pois, permitem organizar todas as ideias correspondentes a cada aula, em um único plano, de forma geral e sistêmica, ficando livre dos textos e das anotações lineares, o que permite um processo mais natural, mais fluente e eficiente de comunicação com os alunos, baseado na troca de conhecimento e de experiências (e histórias) entre todas as partes envolvidas no processo educacional.

Nesse sentido, o cérebro, para Buzan:

> "[...] não raciocina de forma linear e monótona. Ao contrário, ele pensa em várias direções ao mesmo tempo – partindo de ativadores centrais presentes em Imagens chave ou em Palavras-chave. Chamo isso de Pensamento Radiante. Como o termo sugere, os pensamentos se irradiam de dentro para fora, como os galhos de uma árvore, as nervuras de uma folha ou os vasos sanguíneos, que se propagam a partir do coração". (BUZAN, 2009, p. 22).

Pode-se, então, realizar o ensino e o treinamento do aluno de forma gamificada e mais alongada e, posteriormente, tanto o aluno quanto o professor podem criar os seus próprios mapas mentais, com desenhos criativos, resumindo aquilo que foi aprendido, tornando a disseminação do aprendizado e a memorização mais, fácil, atrativa e eficiente.

5.4 *GAMIFICATION* E LEGO *SERIOUS PLAY*

Segundo Gabrich e Benedito, "o método LEGO *Serious Play* (LSP) foi desenvolvido pela empresa dinamarquesa LEGO, para desbloquear novos conhecimentos, e nasceu do desejo humano de fazer e criar coisas, bem como da busca pela geração de valor para as pessoas". (GABRICH; BENEDITO, 2016, p. 12).

Os autores acima referidos afirmam ainda que:

> Inicialmente desenvolvido para auxiliar o desenvolvimento de estratégias empresariais e a tomada de decisões nas organizações, o LSP sempre teve em sua essência a criatividade e a imaginação. Em 2001 o LSP teve sua primeira versão como uma "técnica de pensamento, comunicação e resolução de problemas para grupos" e se disseminou pelo mundo, com inúmeros aprendizados e rearranjos, sendo significativamente mais sofisticado hoje e aplicado em diversos segmentos, inclusive o educacional. O desenvolvimento da metodologia LEGO Serious Play acabou demonstrando que é preciso engajar as pessoas (alunos) e permitir que todas (100%) participem dos processos de construção do conhecimento e das atividades, pois só assim é possível elevar o rendimento da equipe (sala de aula) e o nível de compreensão de cada conteúdo. Para isso, é preciso criar um ambiente que permita que pessoas (alunos) estejam engajadas, estimuladas, com liberdade para criar, para inovar (e inclusive errar) e para conseguir expelir, inclusive, o que elas não sabem que sabem. LEGO *Serious Play* não é um brinquedo, mas uma metodologia voltada para geração de ideias, para a inovação, para o conhecimento e para a aprendizagem baseada na construção literal de modelos palpáveis que representem a efetiva solução dos problemas reais das pessoas. (GABRICH; BENEDITO, 2016, p. 12).

E é justamente essa aprendizagem voltada à solução de problemas reais que foi amplamente divulgada e reforçada por Jane McGonigal em sua apresentação no TED.

Apesar da relação próxima entre *Gamification* e LSP, no que se diz respeito a sua forma, bem como nos resultados obtidos, Inês Araújo, da Universidade de Coimbra, informa que é no objetivo que encontramos a distinção entre ambas metodologias: se em *Serious Games* se pretende atingir o domínio de um conteúdo específico, no termo *Gamification* o objetivo é algo mais abrangente: motivar/envolver para, atingir uma determinada meta… Por este motivo Kapp (2012) defende que "the creation of serious game falls under the process of gamification" (p. 17). Por esse mesmo motivo são muitas vezes utilizados jogos e *Serious Games* em processos de *Gamification*. Já para Marczewski (2013) o que separa ambos os conceitos é o *gameplay*, pois com a *Gamification* não se pretende criar um jogo, apenas aplicar elementos de jogo, ao passo que no caso de *Serious Game* corresponde a um jogo completo. (ARAÚJO, 2016, p. 93).

Como vimos, estas diversas metodologias podem se interconectar, promovendo ao educador um leque infinito de possibilidades que podem ser aplicadas na prática, no dia-a-dia do ensino, tornando-o agradável, diferente, divertido e motivante.

6 PÚBLICO ALVO E DIFERENTES TIPOS DE APRENDIZAGEM

O professor que pretende implantar a *Gamification* às suas aulas deve estar atento a diversos fatores, especialmente ao que diz respeito a adequar o conteúdo a ser ministrado ao seu público alvo, ou seja, personalizar a atividade gamificada ao perfil dos seus alunos, pois, segundo Flora Alves:

> Nem todas as pessoas percebem o mundo da mesma forma, comunicam-se da mesma maneira, aprendem do mesmo modo ou jogam do mesmo jeito. Existem diferentes temperamentos, tipos psicológicos e estilos de aprendizagem, há também diferentes tipos de jogadores. Uma solução de aprendizagem *gamificada* será tão mais eficaz quanto sua capacidade de engajar adequadamente o público para o qual foi desenhada. (ALVES, 2014 p. 84).

Ainda de acordo com Flora, muitos estudos foram também produzidos no campo da Programação Neurolinguística (PNL). Tais estudos definiram três tipos de preferências na aprendizagem:

Visual: Aprendizes visuais preferem figuras, diagramas e outros recursos visuais. Podem ter habilidades artísticas e um forte senso de estética e cor. Podem ter dificuldade com instruções longas ou aulas expositivas;

Auditivos: Aprendizes auditivos preferem ouvir. Gostam de receber instruções verbais, precisam ouvir para aprender. Podem ter dificuldades de seguir orientações escritas ou para completar atividades que incluam leitura.

Cinestésicos: Aprendizes cinestésicos aprendem melhor fazendo ou tocando. São pessoas que têm preferência por aprenderem pela experiência e precisam fazer algo para saber.

Tendo isso em mente, procure sempre formas mais simples e eficazes para contribuir para o processo de aprendizagem e lembre-se: estamos falando da aprendizagem do outro e não da sua, portanto, pense no público que será treinado. (ALVES, 2014 p. 87/88).

Além dos tipos diferentes de aprendizagem, não podemos esquecer também dos diferentes tipos de alunos, levando em conta não só o seu perfil, se mais dinâmico, atento, distraído, tímido ou extrovertido, mas especialmente, quando há em classe alunos com necessidades especiais para o aprendizado. Neste caso, a atenção e cuidado devem ser

redobrados para que se possa ensinar de maneira especial e inclusiva, respeitando a diferença de cada um.

7 *GAMIFICATION* NA PRÁTICA

Aplicar a *Gamification* ao ensino não é tarefa simples, requer tempo, investimento e principalmente, força de vontade para superar os desafios e dificuldades e poder alcançar o objetivo proposto.

"Ensinar não é o desafio maior. O desafio começa quando o treinamento termina e é necessário promover a transferência da aprendizagem para a prática. É justamente na hora de executar uma tarefa que a pessoa precisa do conhecimento". (ALVES, 2014 p. 117).

Flora indica que "criar uma solução de aprendizagem *gamificada* consome tempo e energia. Não basta acrescentar distintivos, pontos e atividades em grupo se tudo isso não estiver em perfeito alinhamento com as estruturas motivacionais do ambiente onde o aprendiz terá que desempenhar sua performance". (ALVES, 2014 p. 152).

Ao passo que Inês Araújo, *apud* Kapp *et al*. (2014) considera que, em educação, a *Gamification* é apropriada quando se pretende motivar alunos a progredir pelo currículo, envolvendo-os no conteúdo curricular, influenciando seu comportamento em sala de aula, guiando-os para a inovação, encorajando-os a autonomamente desenvolver competências ou adquirir conhecimento ao ensinar novos conteúdos. (ARAÚJO, 2016, p. 96).

Nathália Tameirão afirma que "a experiência com os games vai muito além do fator entretenimento e passa por outros pontos básicos, como a necessidade de competição, que é inerente a todo ser humano, os *feedbacks* instantâneos, a possibilidade de evolução rápida, e também a busca por recompensas e prêmios tangíveis". (TAMEIRÃO, 2018).

Todas essas características, tais como *feedback*, competitividade, engajamento... aplicadas ao ensino, proporcionam um melhor desempenho no aprendizado da maioria dos alunos. "O trabalho de Jane McGonigal (2011), *game designer* que viu nos jogos grandes possibilidades para mudar comportamentos ou mesmo a sociedade, acredita que os jogos proporcionam sentimentos aos jogadores que a realidade não permite". (ARAÚJO, 2016, p. 91).

Em seu artigo sobre o tema, Nathália Tameirão traz as vantagens alcançáveis e os cuidados que se deve ter ao realizar a implantação da *Gamfication:* Aprendizado facilitado com os feedbacks uma vez que, sabendo sempre o resultado de cada uma de suas ações e as consequências de suas atitudes, o aluno poderá corrigir a forma como estuda e atingir seus

objetivos de forma mais rápida e assertiva. Além de um trabalho direcionado à um objetivo, garantindo que os alunos nunca receberão um desafio superior as suas capacidades, mas serão cobrados ao limite, para que possam evoluir em direção à um objetivo maior.

E Nathália traz também exemplos de aplicação prática da *Gamification:* Uma das formas mais simples de trabalhar com a *Gamification* em EAD é através dos sistemas de pontuação e evolução. Atribua pontos a cada tarefa que o aluno realizar em seu curso, como terminar um módulo, realizar uma prova ou acertar uma percentagem de questões em um desafio, e faça com que ele tenha vontade de juntar esses pontos, seja para passar de nível, trocar por recompensas ou competir com outros jogadores. Ou ainda, se alguém fez uma prova e foi mal em questões específicas, informe-o sobre essa deficiência e envie conteúdo extra sobre a matéria para ele. Se um aluno passou de módulo, parabenize sua evolução e envie algo especial para ele, que vá ajudar na próxima etapa. Assim, você deixa o aluno sempre ciente de seus resultados, faz com que ele evolua da forma certa e aumenta a eficiência do aprendizado. (TAMEIRÃO, 2018).

Outros exemplos práticos que podem ser citados aqui são os trazidos pela autora Inês Araújo, a qual informa em seu trabalho que em 2009 nasceu a primeira escola pública nos EUA baseada nos princípios de *game design.* É uma iniciativa conjunta entre as autoridades de Nova Iorque e a MacArthur Foundation. A esta escola foi dado o nome "Quest 2 Learn" (Q2L), que podemos traduzir como "missão para aprender", e pretende ser o espaço onde se testa um novo modelo de aprendizagem. Surgiu com o objetivo de desenvolver as competências do século XXI: trabalho de equipe, resolução de problemas de forma criativa, pensamento de sistemas e gestão de tempo.

Foi planejado e organizado um espaço físico onde o aluno sente a necessidade de aprender. Em vez das aulas habituais, o currículo é disponibilizado por uma série de missões e desafios. O dia dos alunos Q2L começa com a consulta da plataforma da escola onde pode existir uma mensagem de um *avatar* de uma missão em que está envolvido, de um colega ou de um professor, o que proporciona, ao início do dia, algo para refletir. Quando chegam à escola, a primeira parada ocorre na *Home Base*, um pequeno grupo de conselheiros. Depois passam para as salas de domínio, onde têm aulas de 90 minutos, sendo possível criar, colaborar e desenvolver projetos.

Inês menciona ainda o exemplo da editora norte-americana Amplify que desenvolveu um jogo intitulado *Story Cards* (http://preloaded.com/ games/story-cards/) que pretende

inspirar os alunos a lerem mais livros. Neste jogo, à medida que os alunos leem livros publicados pela editora e mostram compreendê-los, são desbloqueadas cartas relacionadas com as leituras efetuadas e que podem ser usadas no jogo. Cada carta possui a indicação de um autor ou personagem do livro, fornecendo ao leitor determinados poderes que podem ser utilizados dentro do jogo para completar missões. (ARAÚJO, 2016, p. 97).

Há, portanto, uma infinidade de possibilidades de se descobrir e implantar criativamente a *Gamification* em sala de aula. Os exemplos acima descritos servem de sugestões, podendo ser ampliados, diversificados ou remodelados para utilização de forma a se adequar à realidade de cada professor, de acordo com suas disponibilidades.

É importante ainda ressalvar que a *Gamification* não é adequada a todo e qualquer contexto ou situação, há questões que devem ser analisadas antes de se decidir por a aplicar. Deve-se ter em consideração que esta é adequada para situações onde se pretende resolver questões significativas para os envolvidos. (ARAÚJO, 2016, p. 96).

Portanto, antes de decidir por implantar a *Gamification*, é preciso analisar com cuidado se as vantagens superam as dificuldades.

8 CONCLUSÃO

Depois de colhidas, analisadas, sintetizadas e apresentadas todas as informações trazidas neste artigo, pode-se dizer que se conhece um pouco mais a respeito da *Gamification*, seu conceito, sua origem, suas características, sua relação com outras metodologias de ensino, sua aplicação prática, suas dificuldades de implementação, etc.

Paralelamente, nota-se que para o "novo professor" exercer sua profissão de maneira brilhante, é preciso lançar mão desses meios e contar com o apoio dessas e de outras metodologias com o fim de se atualizar e acompanhar constantemente o desenvolvimento tecnológico docente, para assim poder proporcionar ao aluno um aprendizado efetivo, prático e prazeroso.

Constata-se com os exemplos trazidos, de aplicação prática no ensino, que o processo de *Gamification* garante resultados positivos, aproveitáveis tanto para ensino quanto para o aprendizado. Ao passo as aulas se tornam mais interessantes e interativas, as mesmas passam a

despertar no aluno a vontade de ir além, exteriorizando-se assim a sensação de motivação e engajamento.

Percebe-se que a atividade de jogar desperta vários sentimentos no ser humano, desde a tradicional competitividade até o despertar da necessidade de interação, passando pelo desafio, superação de obstáculos e chegando à emoção de se alcançar o objetivo do jogo e vencê-lo, podendo, inclusive se alcançar uma "vitória épica". Todas estas características podem ser alcançadas, aproveitadas e voltadas aos alunos quando se aplicam a metodologia e os jogos adequados àquele contexto e àquela disciplina que está sendo lecionada.

Conclui-se finalmente que a *Gamification* aplicada ao ensino visa melhorar, facilitar, divertir, cativar, engajar e motivar todos os envolvidos, propiciando significativas mudanças e melhoras no alcance dos objetivos estabelecidos no processo ensino/aprendizagem.

9 REFERÊNCIAS

Alves, Flora. Gamification - Como Criar Experiências De Aprendizagem Engajadoras, DVS editora, São Paulo, 2014

Araújo, Inês, Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem, Universidad de Salamanca España, disponível em http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554761005

Blanco, Gisela. Gamification: como a lógica dos jogos pode te ajudar a resolver problemas, disponível em https://www.napratica.org.br/gamification-resolver-problemas/

Menezes, Cláudia Cardinale Nunes. Gamificação: surgimento e consolidação, Universidade Federal de Sergipe, 2018, disponível em https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/viewFile/6700/6204

Gabrich, Frederico de Andrade e Benedito, Luiza Machado Farhat. LEGO SERIOUS PLAY NO DIREITO, disponível em https://www.indexlaw.org/index.php/rpej/article/view/1310

Gabrich, Frederico de Andrade e Mendonça, Rômulo Augusto Lasmar. ANÁLISE ESTRATÉGICA DO ENSINO JURÍDICO NO SÉCULO XXI, disponível em http://publicadireito.com.br/conpedi/manaus/arquivos/Anais/sao_paulo/2046.pdf

Kenski, Leandro - O que é Gamification, disponível em https://exame.abril.com.br/pme/o-que-e-gamification/, publicado em 20 de outubro de 2011.

McGonigal, Jane – vídeo disponível em https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pt-br

Vianna, Ysmar... *et al* - Gamificação: Como reinventar empresas a partir de jogos, MJV Press, Rio de Janeiro, 2013

Tameirão, Nathália. Gamificação: o conceito, as vantagens e aplicação no contexto educacional, disponível em https://sambatech.com/blog/insights/gamification/

Werbach, Kevin, aula pela Coursera, disponível em https://pt.coursera.org/learn/gamification