

III Seminário de Pós-graduação do IFMS – SEMPOG 2023

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO EM APLICATIVOS EDUCACIONAIS

Autores: Wesley Castro Sabino, Carla Joyce Castro Sabino, Carlos Augusto Paiva Santana Filho

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Curso: Mestrado profissional em Ciência, Tecnologia e Inovação

Mesa Temática: Produtos Educacionais para a Educação Profissional e Tecnológica

Resumo. A gamificação tem se mostrado como uma técnica eficaz para engajar os usuários em diversos tipos de atividades, como ações comerciais, projetos de aprendizado, dentre outras. Isso se dá porque os jogos possuem uma dinâmica que promove interações e motivações que podem ser aplicadas em diferentes contextos. O presente artigo visa, portanto, discutir o conceito de gamificação, as teorias que o embasam e alguns frameworks utilizados para implementá-lo. O capítulo aborda primeiramente o uso da gamificação como recurso motivacional, utilizando a perspectiva de flow para identificar quais são os elementos presentes nos jogos que tornam as pessoas engajadas nas atividades. A concepção do jogo como uma narrativa também é discutida, mostrando como os jogadores se envolvem de forma ativa na história. A mecânica dos jogos aplicada ao projeto da experiência é abordada, destacando a importância de alcançar o máximo de engajamento dos usuários para promover a aprendizagem. Diferentes frameworks de gamificação são apresentados, como o modelo de Kirkpatrick e o modelo ELT, mostrando diferentes abordagens para avaliar e desenvolver projetos gamificados. Por fim, é apresentado o Octalysis Framework, um modelo que busca analisar as motivações dos jogadores a partir de oito tipos de engajamento. A importância de se conhecer as motivações intrínsecas e extrínsecas dos jogadores é destacada, assim como a necessidade de se buscar um equilíbrio entre essas motivações para desenvolver projetos gamificados de forma eficaz.

Palavras Chave. gamificação, motivação, engajamento