

## AS AFFORDANCES MOTIVACIONAIS DA GAMIFICAÇÃO NA EAD

Gerson Bruno Forgiarini de Quadros  
Universidade Católica de Pelotas-FAPERGS/CAPES

Resumo: A gamificação não é um gênero de jogo. Ela é um conceito que usa/compartilha das técnicas do design e da mecânica dos games em contextos de não-jogo para engajar as pessoas em uma experiência lúdica e divertida. Este trabalho tem por objetivo elucidar algumas das *affordances* motivacionais da gamificação para a aprendizagem na EAD. Os principais tópicos a serem discutidos neste estudo são: o projeto *Open Badges* da Mozilla sobre o uso de medalhas como forma de estimular os sujeitos em processos de aprendizagem e noções sobre motivação para a aprendizagem online.

Palavras-chave: gamificação, motivação, aprendizagem.

### Introdução

Nos últimos anos a gamificação aparece como um tópico em grande ascendência, principalmente no meio empresarial em países como Estados Unidos, Canadá, Espanha, Portugal, Alemanha e Inglaterra. O conceito vem se expandindo a outros continentes e áreas do conhecimento como uma tendência para explicar/orientar o modo como certos mecanismos podem estimular o engajamento das pessoas no desenvolvimento de atividades da vida cotidiana, acadêmica ou profissional por meio de experiências divertidas a partir de elementos de jogos (reais ou digitais).

A gamificação pode ser compreendida como o uso da mecânica de jogo, dinâmica e enquadramentos para promover mudanças de comportamentos nos sujeitos-alvo. Alguns visionários, como o designer de jogos Jesse Schell, vislumbram um tipo de *gamepocalypse*, um futuro hipotético em que tudo na vida diária se torna gamificado como, por exemplo, o ato de escovar os dentes, conduzir um veículo por uma avenida e até mesmo fazer xixi de uma maneira divertida (Herger, 2014).

O que se quer dizer com a gamificação na educação a distância? Afinal, a educação na *web* já têm vários elementos que envolvem, de certa forma, os jogos como, por exemplo, o Duolingo.com (site para aprender línguas estrangeiras). Outro exemplo recente está na Khan Academy. Os alunos recebem pontos para completar as tarefas corretamente. Esses pontos se traduzem em "emblemas" ou mais comumente conhecidos como medalhas. Os aprendizes são pontuados, usando um sistema de recompensas. Se eles executam bem uma determinada tarefa sobem de nível e ocupam uma colocação melhor dentro de um ranking.

Compreender o papel da gamificação na educação online significa, portanto, o entendimento de que os elementos do jogo (pontos, medalhas,

rankings) em certas circunstâncias podem dirigir o comportamento de aprendizagem.

### **Affordance Motivacional**

Segundo Broch (2010), o termo “*affordance*” pode ser empregado em diversas situações. Uma delas trata da qualidade de um objeto, elemento ou de um ambiente que permita a um indivíduo realizar uma ação.

Neste estudo, são consideradas *affordances* motivacionais os elementos de jogos que influenciam diretamente no modo como são desenvolvidas as atividades e tarefas de uma rotina de aprendizagem, por exemplo. Dentre esse elementos destacam-se: pontos, ranking, medalhas/emblemas, progresso/desafios e níveis.

Nesse caso, a qualidade de elementos de jogos aplicados às diversas práticas sociais ou em ambientes de aprendizagem podem influenciar potencialmente na motivação e estímulo para que um indivíduo realize determinadas tarefas.

### **Projetos de Gamificação para a EAD**

Emblemas e medalhas é uma boa maneira de comemorar conquistas e mostrar progresso. Elas podem ser concedidas com base em uma variedade de critérios escolhidos pelas equipes pedagógicas e desenvolvedores de sistemas de administração de aprendizagem.

Um bom exemplo de projeto de gamificação é o desenvolvido pela *Mozilla Open Badges*<sup>1</sup> (Infraestrutura aberta de medalhas). Conduzido pela empresa de internet Mozilla, o sistema de gamificação emite emblemas ou medalhas digitais para reconhecer habilidades e realizações de atividades que podem ser exibidas no perfil do usuário de um curso criado na plataforma Moodle, por exemplo. Esse sistema permite aos desenvolvedores de cursos online a construção de emblemas com a função de reconhecimento de mérito.

As medalhas emitidas pelo projeto *Open Badges* são indicadores digitais de habilidades aprendidas dentro ou fora da sala de aula. Essas medalhas também diferem das representações puramente visuais e contêm metadados, indicando os requisitos para conquistá-las e exibi-las em perfil como reconhecimento de mérito. A tecnologia suporta uma variedade de tipos de medalhas.

---

<sup>1</sup> Disponível em <http://openbadges.org/>



Figura 1: Minhas medalhas no Moodle – Mozilla Open Badges

A gamificação educacional na EAD propõe o uso de sistemas de regras semelhantes ao de um *game*. Neste sentido, as experiências do jogador (aprendiz) podem moldar o próprio comportamento diante de determinadas tarefas. Para entender o potencial da gamificação, no entanto, devemos considerar o modo como estas técnicas podem melhor ser implantadas na prática. Consoante Leblanc (2006), isso pode motivar os alunos a participar de forma mais profunda e até mesmo de mudar seu autoconceito como aprendizes.

### Considerações Finais

O uso de elementos de *games* pode motivar os alunos a se envolver em sala de aula, dar aos professores melhores ferramentas para orientar e recompensar os alunos e, desse modo, promover a autonomia de sua aprendizagem. A gamificação pode mostrar os caminhos da educação online como uma experiência alegre, eliminando a fronteira da fronteira entre a aprendizagem formal e informal.

Em suma, alguns projetos gamificados poderão ter sucesso ou vão falhar. A gamificação não é uma panaceia universal. Se quisermos uma boa proposta pedagógica para o ensino online temos de projetar cuidadosamente todas as atividades.

Em paralelo com a criação de projetos de gamificação, devemos desenvolver avaliações significativas para verificar se as propostas gamificadas

estão atingindo seus objetivos. A gamificação é um conceito emergente e será uma forte tendência nas diversas áreas do conhecimento, como parte importante da vida dos alunos para os próximos anos.

Deve-se considerar que o uso das mecânicas e design de *games* na educação a distância pode produzir a energia e a motivação para potencializar a aprendizagem, dando aos alunos as ferramentas necessárias para se tornarem competitivos e vencedores na vida real.

## Referências

BROCH, J. **O conceito de *affordance* como estratégia generativa no design de produtos orientado para a versatilidade**. Dissertação (Mestrado em Design e Tecnologia). Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2010.

HAMARI, J., KOIVISTO, J., & SARSA, H. **Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification**. In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, 2014.  
LEBLANC, G. **Enhancing intrinsic motivation through the use of a token economy**. Essays in Education, 2004.

HERGER, M. **The gamification of loo or why are boys so obsessed with potty humor?** Disponível em: < [http://enterprise-gamification.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=123:the-gamification-of-loo-or-why-are-boys-so-obsessed-with-potty-humor&catid=4:blog&Itemid=251&lang=en](http://enterprise-gamification.com/index.php?option=com_content&view=article&id=123:the-gamification-of-loo-or-why-are-boys-so-obsessed-with-potty-humor&catid=4:blog&Itemid=251&lang=en)>. Acesso em: 05 Nov. 2014.

KLOPFER, E., OSTERWEIL, S. & SALEN, K. **Moving learning games forward**. Disponível em: [http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf) Acesso em: 05 Nov. 2014.

MCGONIGAL, J. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Penguin Press. New York, NY. 2011.

SCHELL, J. (2010). **DICE 2010**. Design Outside the Box Presentation. Disponível em: <<http://www.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/>>. Acesso em: 05 Nov. 2014.