

GAMIFICAÇÃO COMO MÉTODO DE MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR: Proposta do aplicativo *Study Points*

Ariadene Caillot¹ (UniSecal)
Jhulianne Ariadnes Bauer² (UniCesumar)

Resumo: A Pandemia pelo vírus Covid-19, alterou o funcionamento do mundo devido ao isolamento para evitar a propagação da doença. Tornou-se popular os trabalhos em home office, serviços de delivery e as aulas em modo remoto. Mas com a adaptação imediata e o futuro desesperançoso devido a desemprego, falta de vacina, mercado internacional em crise, entre outros. Notou-se a desmotivação crescente entre os acadêmicos e consequentemente afetando o engajamento e a produtividade. Sendo assim, o presente trabalho tem como objetivo apresentar o projeto do aplicativo Study Points, proposto no evento Hackathon Vida 2020, na qual, utilizando os princípios de gamificação acoplado às plataformas das instituições de ensino superior, visando aumentar o engajamento e a motivação.

Palavras-chave: Gamificação, Motivação, Engajamento

GAMIFICATION AS A METHOD OF MOTIVATION AND ENGAGEMENT IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS: *Study Points* application proposal

Abstract: The Covid-19 virus pandemic has altered the functioning of the world due to isolation to prevent the spread of the disease. Home office work, delivery services and classes in remote mode became popular. But with immediate adaptation and hopeless future due to unemployment, lack of vaccine, international market in crisis, among others. There was increasing demotivation among academics and consequently affecting engagement and productivity. Thus, the present work aims to present the project of the Application Study Points, proposed in the event Hackathon Vida 2020, in which, using the principles of gamification coupled to the platforms of higher education institutions, aiming to increase engagement and motivation

Keywords: Gamification, Motivation, Engagement

1 INTRODUÇÃO

Segundo o Ministério da Saúde (2020), a Covid-19 foi identificado a primeira vez na China, em dezembro de 2019, foi declarado em 30 de janeiro de 2020, constatado como uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) e em 11 de março de 2020 como pandemia.

Desde seu surgimento e alastramento em contexto mundial, as Instituições de ensino tiveram suas salas vazias e tendo que adaptar-se rapidamente ao uso do sistema de aula remota, diferente das aulas em modalidade EaD, como afirma Vercelli (2020): “As aulas remotas ocorrem de forma sincrônica, portanto com a

¹ Especialista em Gestão de Projetos (UniCesumar) e graduanda em Administração (UniSecal) – ariadenefmt@gmail.com

² Graduanda em Psicologia (UniCesumar) – jhubauer@hotmail.com

“presença” do professor em tempo real, sendo que as dúvidas podem ser sanadas no momento em que surgem, por vídeo ou por chat.”.

Com o advento das aulas remotas, o estranhamento por parte de alunos e professores veio à tona e adaptação rápida ao novo formato, somado ao novo cotidiano da sociedade e a adaptação à ela, percebeu-se através de relatos de alunos e professores, que a desmotivação e a baixa produtividade estavam cada vez mais presentes.

No meio atual podemos entender o conceito de motivação como uma teoria da ação, pois a palavra “motivação” deriva do Latim “motivus” e refere-se a “tudo aquilo que pode fazer mover”, “o fim ou razão de uma ação”. Enquanto que a definição de engajamento aplicada pode ser caracterizada em como uma pessoa sente-se estimulada em vencer os desafios propostos, provocando assim um maior empenho ou engajamento em realizar a tarefa.

Muitos pesquisadores vêm trabalhando com a perspectiva do potencial dos jogos para fins educacionais, evidenciando entre outros pontos a relação dos jogos com a motivação e o engajamento dos indivíduos, conforme Alves (2015, p. 2).

A prática da gamificação tende a incitar um maior interesse em realizar os desafios proposto de modo que pressupõe-se que o usuário se dedicará a cumprir os objetivos propostos, tendo como ativação a estimulação a premiação ou recompensas ao cumprir cada desafio, sendo este o princípio da motivação.

Aplicando agora um conceito de motivação mais amplo, relacionado a psicologia diz-se que a motivação é uma condição do organismo humano que influencia o comportamento e o direciona a um determinado objetivo, podendo ainda classificar em dois tipos de motivação (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011 apud ALVES, 2015):

Motivação intrínseca é onde a pessoa age por interesses próprios, sem ser influenciada por eventos externos. Nesse tipo de situação vemos que a pessoa age sem a intenção de ganhar algo em troca, motiva-se apenas pelo próprio prazer de agir. Motivação extrínseca neste caso, a pessoa sente-se motivada apenas se existir alguma recompensa externa, na qual, pode ser utilizado em mecanismo baseados em conceitos da Gamificação.

No caso, a gamificação utiliza-se de mecanismos sistemáticos de jogos para a resolução de problemas, esse processo acaba por incluir a motivação e o engajamento do público alvo. Analisando pelo lado emocional o processo de

gamificação enquadra-se na função de melhorar serviços e estabelecer mais experiência.

Desta forma explicamos que quanto maior o engajamento mais sucesso no processo de gamificação ele terá, e ao final essa dedicação resultará em novas soluções e formas mais adaptativas de se trabalhar, analisar e estudar situações.

Quando tentamos aplicar a gamificação no processo de aprendizagem entende-se que isso funcionará para ajudar os alunos a conquistarem habilidades e muito mais conhecimento em um curto prazo de tempo, estimulando a retenção de conteúdo. Isso funcionaria acelerando a curva de experiência do aluno/jogador facilitando a compreensão e aprendizagem do conteúdo.

Sendo assim, a finalidade deste trabalho será apresentar a construção do projeto de aplicativo Study Points, premiado em segundo lugar na categoria educação no Hackathon Vida 2020, que ocorreu em maio deste ano, promovida pela Universidade Estadual de Ponta Grossa.

No contexto geral da pandemia do Covid-19 (Corona Vírus), o Hackathon Vida percebeu a necessidade de soluções para três categorias: Saúde, Educação e Negócios. Nossa equipe, por ter contato com a área de educação, notou-se com maior profundidade quais seriam as problemáticas dentro do setor da Educação superior: a falta de motivação dos acadêmicos do ensino superior com as aulas remotas e por consequência, o baixo engajamento dos mesmos.

A pesquisa em destaque é classificada como uma pesquisa descritiva, com a finalidade de entender área de educação e o ensino remoto; com abordagem quali-quantitativa, através da aplicação de pesquisa com acadêmicos e professores da rede de ensino de Ponta Grossa para descobrir as principais necessidades neste segmento.

2. APLICATIVO STUDY POINTS

A concepção do projeto do aplicativo se deu em 4 etapas distintas: problematização, ideação, prototipação e validação. Na etapa da problematização, foi aplicado um questionário com acadêmicos e professores rede de ensino superior de Ponta Grossa com o intuito de descobrir as necessidades deste setor, obtivemos 347 respostas dos estudantes, nas quais, 65% afirmaram estar desmotivados com as aulas remotas e a situação de pandemia e 53% afirmaram que sua produtividade

havia caído drasticamente. Referente aos professores, recebemos 197 respostas, nas quais, 85% afirmavam na grande dificuldade em manter os alunos motivados.

Através do resultado, foi percebido que as aulas remotas tem como característica um baixo engajamento, prejudicando o estudante em relação a sua produtividade e sendo assim, como suprir a falta de produtividade desses estudantes?

Na etapa ideação e prototipação, utilizando-se das ferramentas, Design Thinking, Canvas e Canvas MPV, chegou o resultado da criação de um aplicativo utilizando os princípios de Gamificação e da motivação extrínseca. O aplicativo seria integrado às plataformas das instituições de ensino e nele, os professores colocariam desafios e atividades de suas disciplinas aos acadêmicos valendo moedas que poderiam ser trocadas por brindes dos parceiros locais e regionais. Havia também um ranking com os alunos mais engajados de todos os curso da instituição. O aplicativo contém também a possibilidade de personalizar um avatar, traçar metas e planejamento de estudos e além de contar com um sistema de lembrete por SMS e e-mail das atividades a serem realizadas ou metas alcançadas.

Na etapa de validação, os acadêmicos e professores que responderam ao primeiro questionário visualizaram as funções e design do aplicativo e o avaliaram através de um novo questionário. Sendo assim, aproximadamente 90% dos professores aprovaram a concepção do projeto e 87% dos alunos disseram que utilizariam o aplicativo.

A monetização do aplicativo ocorreria através da assinatura do serviço pelas instituições de ensino superior público e privado, além de pacotes mensais para empresas oferecem brindes e cupons para seus usuários em troca de divulgação.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nossas pesquisas para construção deste projeto, percebemos que a gamificação está em diferentes âmbitos do mercado. Na educação foi incluída na rede de ensino infantil e fundamental e chegando aos poucos na Educação Superior. Acreditamos que com a grande modificação que a pandemia trouxe na sociedade em termos de tecnologia, a gamificação se tornará mais abrangente. Com base no comportamento dos acadêmicos, acreditamos que o aplicativo Study Points trará como contribuição o aumento da produtividade do estudante, diminuição da evasão

de estudantes das instituições e aumento do engajamento entre acadêmico, professor e instituição de ensino.

REFERÊNCIAS

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

BRASIL. Ministério da Saúde. Portaria MS/GM nº 188, de 3 de fevereiro de 2020. **Declara Emergência em Saúde Pública de importância Nacional (ESPIN) em decorrência da Infecção Humana pelo novo Coronavírus (2019-nCoV)** [Internet]. Acesso em 26 de out de 2020. Disponível em: <<http://www.in.gov.br/web/dou/-/portarian-188-de-3-de-fevereiro-de-2020-241408388>>

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

CRODA JHR, Garcia LP. **Resposta imediata da Vigilância em Saúde à epidemia da COVID-19**. Epidemiol Serv Saúde [Internet]. Acesso em 26 de out de 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.5123/s1679-49742020000100021>>

VERCELLI, LCA. **Aulas remotas em tempos de Covid-19: a percepção de discentes de um programa de mestrado profissional em educação**. Revista @mbiente educação. São Paulo: Universidade Cidade de São Paulo, v. 13, n. 2, p. 47-60 Mai/ Ago 2020.

ZANELLI, José Carlos; ANDRADE, Jairo Eduardo Borges; BASTOS, Antonio Virgílio Bittencourt. **Psicologia, organizações e trabalho no Brasil**, 2. ed. – Dados eletrônicos.– Porto Alegre : Artmed, 2014.