



## Gamificação na educação: desenvolvimento de um ambiente virtual de aprendizagem gamificado

*Isadora Lopes Barbosa Vasconcellos, Annabell del Real Tamariz, Sílvia Cristina Freitas Batista*

Gamificação é a utilização de mecânicas de jogos, nas mais diversas áreas, a fim de engajar as pessoas para atingir determinado objetivo. Entre as mecânicas mais comuns estão a utilização de pontuações, *rankings* e recompensas. Na área da educação, essa proposta tem sido utilizada para promover experiências que envolvam emocionalmente e cognitivamente os alunos. Nesse contexto, o objetivo da pesquisa descrita é investigar os impactos da utilização de um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) gamificado na disciplina de Matemática, no Ensino Fundamental II. Para isso, será desenvolvido um AVA com mecânicas de jogos, especificamente, do estilo *Role-Playing Game* (RPG). Os RPG são jogos de interpretação de personagens, no formato de narrativa, em que os jogadores têm que resolver problemas e enigmas propostos por um mestre no decorrer de uma aventura imaginária. Os recursos disponibilizados no AVA terão como propósito criar um ambiente imersivo, em que os alunos se sintam motivados a interagir e a participar, assumindo um papel ativo no processo de aprendizagem. Assim, cada aluno poderá criar o seu personagem e terá que resolver desafios, de acordo com o conteúdo trabalhado, pelos quais receberão pontos e/ou recompensas. Para atender a área pedagógica, serão utilizadas duas teorias cognitivistas, a Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) e a Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia (TCAM). A TAS será utilizada para auxiliar na organização e estruturação dos conteúdos a partir dos princípios de diferenciação progressiva, reconciliação integrativa e organização sequencial. Já a TCAM, que tem como premissa que o aprendizado ocorre com maior profundidade a partir de mensagens multimídia bem projetadas, formadas por palavras e imagens, será utilizada para auxiliar na apresentação dos conteúdos por meio de seus 12 princípios. O AVA funcionará tanto em dispositivos móveis quanto em computadores pessoais e poderá ser usado em diversas disciplinas. Após o desenvolvimento, este será utilizado, em uma intervenção pedagógica, por alunos e professores. Espera-se que o ambiente desenvolvido torne o aprendizado mais fácil, lúdico, atrativo e prazeroso aos alunos, em relação às metodologias tradicionais de ensino e aprendizagem, além de melhorar o desempenho destes.

Palavras-chave: Gamificação, Ambiente Virtual de Aprendizagem, *Role-Playing Game*.