



## TÉCNICAS DE GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA ENGAJAMENTO DE ALUNOS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

GAMIFICATION TECHNIQUES AS STRATEGY FOR STUDENTS COMMITMENT IN DISTANCE LEARNING

- **Wellington de Oliveira** (UTFPR Medianeira – [wellington\\_wo2@hotmail.com](mailto:wellington_wo2@hotmail.com))
- **Gideão Matinc Claro** (UDC Centro Universitário – [gideao@udc.edu.br](mailto:gideao@udc.edu.br))
- **Márcia Luana Gonzalez** (UFPR Curitiba – [m.luanagonzalez@hotmail.com](mailto:m.luanagonzalez@hotmail.com))

### Resumo:

As novas tecnologias computacionais possuem um papel relevante para a qualidade do ensino na modalidade a distância. Entretanto, o perfil de um aluno a distância deve ser muito mais autônomo, no que diz respeito a administração do tempo e autodisciplina. Visto que esta modalidade de ensino exige muito mais deste perfil de aluno, cabe ao mesmo estabelecer seus horários e a dedicação aos estudos. Embora este seja um perfil que difere do presencial, a procura por cursos à distância tem aumentado gradativamente nos últimos anos. Foram coletados alguns dados para identificar o nível de interação dos alunos. Algumas questões foram elaboradas para facilitar a seleção dos dados mais relevantes. Com a análise dos gráficos gerados, foi possível identificar que os alunos apresentam baixo índice de interação, isto é, acessam somente em datas limites de entrega das atividades avaliativas e realizam poucas interações com os colegas de turma, tutores e demais atividades proporcionadas pelos ambientes. As principais barreiras identificadas foram: desmotivação, trabalho e falta de prioridade nos estudos. As instituições têm notado a inatividade dos acadêmicos e procuram promover estratégias para melhorar a qualidade de ensino. Como estratégia para intervir neste cenário, este artigo tem por objetivo analisar o índice de interação dos alunos da educação a distância e elaborar um plano de ação baseado em Gamificação para melhorar estes índices.

**Palavras-chave:** Interação; Plano de Ação e Gamificação.

### Abstract:

The new computer technologies have an important role in the quality of education in the distance. However, the profile of a student the distance should be more autonomous with regard to time management and self-discipline. Since this type of education requires much more of this student profile, it is the same set their schedules and dedication to studies. Although this is a profile which differs from that face, the demand for distance courses have gradually increased in recent years. Data were collected from three different systems in order to identify students' interaction failures with the online platforms, some questions were designed to facilitate the selection of relevant data and subsequent preparation of graphics for analysis. With the analysis of charts were identified that students have low interaction rate, they access only on delivery deadlines of evaluation activities and perform a few interactions with classmates, tutors and other activities provided by environments. The grounds in the data systems have as main barriers: lack of motivation, lack of time working ratio and lack of priority in educational





*activities. The institutions have noted the inactivity of academics and seek to promote strategies to improve the quality of education. As a strategy to intervene in this scenario, this article aims to analyze the interaction rate of students of distance education and prepare an action plan based on gamification to improve these indices.*

**Keywords:** Interaction; Action Plan and Gamification.

## 1. Introdução

A educação a distância (EaD) teve seu início antes mesmos da entrada das tecnologias da informação e comunicação no mundo. Alves (2011) relata alguns marcos da educação a distância iniciando no ano de 1728 em Boston com o anúncio de um curso oferecido pelo Prof. Caleb Philipps na Gazeta de Boston que tinha como foco fornecer material para criação de unidades de ensino a distância. No Brasil, Alves (2011) relata que a EAD teve início em 1904 através de um curso profissionalizante de datilografia por correspondência.

A partir da chegada das tecnologias de informação e comunicação a educação a distância ganhou força e deu saltos gigantescos em todos os aspectos.

Várias tecnologias foram incorporadas a EAD como, por exemplo, a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA).

Outro aspecto que evoluiu foi a capacidade de atendimento das instituições de ensino, o que possibilitou o aumento da variedade de perfis dos alunos.

No entanto, o avanço tecnológico também trouxe algumas problemáticas como, por exemplo, a diminuição da interação entre aluno e conteúdo uma vez que ao estar em frente ao computador o acadêmico possui uma grande gama de aplicações, como redes sociais e jogos que atraem e tiram o foco dos estudos. Além disso, com o passar do tempo, gradativamente as pessoas assumem mais e mais compromissos profissionais ocupando ainda mais sua disponibilidade diária. Com isso há um desgaste físico e mental que atrapalham os estudos de alunos da EAD.

Diante dessas informações as instituições passam a ter um grande desafio que é o engajamento do aluno no curso.

O propósito do presente trabalho é identificar mecanismos que contribuam positivamente para o desafio de forma a garantir a atratividade e dinamismo nos cursos a distância para que estimulem os alunos a terem um engajamento satisfatório e consequentemente contribuir para o aumento da qualidade no ensino.

Para isso, foi selecionada uma instituição para aferição de dados relacionados ao status da EAD consolidando informações concedidas pelos sistemas da instituição.

Além disso, foi realizada uma pesquisa sobre a Gamificação na educação que teve como principal foco a demonstração da aplicação desse conceito e seus significativos resultados na interação usuário-ferramenta.

A partir das informações levantadas na pesquisa foi desenvolvido uma proposta de implementação de ações de Gamificação na EAD como forma de garantir o engajamento do aluno no curso, evoluindo assim a efetividade do ensino tanto em termos metodológicos como no aumento da qualidade.





## 2. Fundamentação teórica

Neste capítulo serão abordados conceitos relacionados a Educação a Distância, Tecnologias Aplicadas e Gamificação, visando fundamentar o desenvolvimento da presente pesquisa.

### 2.1 Conceitos da educação a distância

Gradativamente as pessoas assumem cada vez mais compromissos e ocupam toda a sua disponibilidade diária, em sua grande maioria, com atividades profissionais. Diante disso, buscam alternativas flexíveis para realização de atividades educacionais como, por exemplo, a realização de uma graduação a distância.

Oficialmente, no Brasil, o conceito de educação a distância é definido pelo Decreto nº 5.622 de 19 de dezembro de 2005:

“[...] modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos”. (BRASIL, 2005)

Além desse conceito, o Ministério da Educação define essa modalidade como a que professores e alunos estão separados fisicamente e por isso a necessidade de tecnologias para mediação do ensino.

Riano (1997, p. 20) define educação a distância como “relação professor-aluno ou ensino-aprendizagem mediada pedagogicamente e mediatizada por diversos materiais instrucionais e pela orientação tutorial. Isto é válido tanto para ambientes pedagógicos tradicionais como para aqueles que usam as novas tecnologias”.

Diante desses aspectos, entende-se que a educação a distância e a tecnologia não podem ser olhadas individualmente. Não há um perfil padrão de pessoas que buscam pelo ensino na modalidade a distância. O critério de decisão por fazer um curso a distância ou não baseia-se principalmente em suas condições de investimento financeiro, bem como tempo.

Observando este aspecto, há uma variedade de perfis que realizam o curso a distância. Bolzan(1998) argumenta que alunos desta modalidade possuem origens, costumes, hábitos e culturas diferenciadas. Neste sentido a qualidade da educação a distância está diretamente atrelada a qualidade em que detém de metodologia, tecnologias e conteúdo que transmitam o conhecimento a uma variedade de perfis, de forma com que todos compreendam cada um com sua capacidade de raciocínio.

O resultado positivo da educação a distância depende, em sua maior parte, do comportamento disciplinado do aluno em acessar diariamente ou, pelo menos, com uma certa frequência as plataformas para realização do seu estudo. No entanto, a instituição de ensino há que ter uma contrapartida de tornar o curso dinâmico e atrativo o suficiente para que o aluno sinta-se motivado em buscar o conhecimento.





Neste aspecto, as tecnologias empregadas passam a ser extremamente estratégicas para a modalidade de educação a distância.

## **2.2 Tecnologias aplicadas**

Com o avanço tecnológico, os cursos a distância ganharam força e hoje dispõem de uma grande gama de infraestruturas disponíveis no mercado para implementação tornando assim um curso cada vez mais atrativo e dinâmico.

No item anterior citou-se que a tecnologia empregada na modalidade do curso a distância não pode ser olhada de maneira individual ou operacional, e sim de forma estratégica conjuntamente com a metodologia pedagógica.

Rocha (2003) ressalta que a tecnologia disponibiliza ferramentas, a fim de acompanhar os pedidos dos próprios usuários, tornando-se um processo participativo e de acesso simples. Em síntese, o processo de formação a distância torna-se colaborativo e compartilhado entre alunos e professores.

Almeida e Prado (2003) argumentam que os recursos tecnológicos têm a funcionalidade de proporcionar a integração entre professor/aluno e aluno/aluno, o que torna-se fundamental para a construção conjunta do conhecimento.

Em geral as instituições de ensino definem sua metodologia pedagógica e se cercam de ferramentas tecnológicas da área de informação e comunicação para garantirem a qualidade do ensino.

Almeida Junior (2013) ressalta que as principais ferramentas utilizadas para a educação a distância são: e-mail, fórum, chat e videoconferência. Além desses aspectos é possível relatar outras ferramentas como videoaulas, ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) e bibliotecas virtuais.

## **2.3 Gamificação na educação**

Originalmente do inglês “gamefication” “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados a resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico” VIANNA *et al.* (2013 p. 13)

Furió *et al.* (2013) apud Fadel *et al.* (2014 p. 13) “o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando a atenção e memória.”

Ainda é possível citar que Vianna *et al.* (2013) trata o termo gamificação também como ludificação, ou seja, tornar o processo mais lúdico. Admite-se a partir disso que é fato a atração das pessoas por jogos. Fato esse comprovado historicamente desde os jogos gregos da antiguidade.

Em síntese, a gamificação trata-se da utilização de dinâmicas de jogos e competições para estimular a interação entre os usuários bem como o envolvimento do público em uma determinada atividade.

Fadel *et al.* (2014) cita alguns casos exemplos de utilização do conceito de gamificação para a educação e que já demonstram resultados reais de sua aplicação, como por exemplo a plataforma Geekgames, Duolingo e Waze.







Os resultados da plataforma Geekgames foram satisfatórios ao passo que o Ministério da Educação brasileiro o reconheceu como uma tecnologia de grande contribuição no cenário da educação nacional e utilizará em seus programas de avaliação de estudantes.

Duolingo é uma plataforma de aprendizagem de idiomas estrangeiros e possuem o seguinte lema: "Você aprende uma língua de graça enquanto ajuda a traduzir a web". Neste caso os usuários da Duolingo levam em média 34 horas para aprender o mesmo conteúdo que levariam 130 horas em aulas presenciais tradicionais (FADEL *et al.* apud VASSELINOV e GREGO 2012).

Diante desses resultados entende-se como de grande efetividade a aplicação de técnicas de Gamificação na educação.

### 3. Metodologia

No presente artigo, os tipos de pesquisa que irão ser utilizadas, sua conceituação e sua justificativa à luz da investigação específica serão realizados considerando o critério de classificação de pesquisa onde a metodologia será classificada sob dois aspectos: quanto aos fins e quanto aos meios, proposto por Vergara (2000). Conforme Santos (2006), para a caracterização da metodologia utilizada nos trabalhos são necessários três critérios que são: segundo os objetivos, segundo as fontes utilizadas na coleta de dados ou ainda procedimento de coleta.

Para coleta de dados do projeto será realizada pesquisa de cunho exploratório, a abordagem do problema quantitativa e qualitativa e os procedimentos técnicos a serem utilizados: documentais e bibliográficos.

Pesquisa exploratória: Essa pesquisa tem como objetivo proporcionar maior proximidade com o problema, geralmente realizada na área onde há pouco conhecimento, com vistas a torná-lo mais nítido ou a construir hipóteses. Geralmente envolvendo: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão (GIL, 2002).

Pesquisa documental: A técnica de análise documental é essencial na pesquisa qualitativa, ou seja, corroborando as informações obtidas pelas demais técnicas, sendo a utilização de diversas fontes como: tabelas, estatísticos, relatórios de empresa, documentos informativos entre outros documentos, qualquer dessas fontes são caracterizadas documentais (Santos 2006).

Pesquisa bibliográfica: É desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos (GIL, 2002). Marconi e Lakatos (2007) ressaltam que a finalidade da pesquisa bibliográfica é de colocar o pesquisador em contato direto com tudo que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto.

Instrumentos de Coleta de Dados: Para Santos (2006, p.77) denominam-se procedimentos (ou metodologia) as atividades práticas necessárias para a aquisição dos dados com os quais se desenvolverão os raciocínios que resultarão em cada parte do trabalho final. Ou seja, planeja-se aqui, de forma concreta, a coleta de dados, que se iniciará ao final do projeto.





Os instrumentos de coleta dos dados foram três bases de dados distintas disponibilizadas pela instituição para viabilizar a pesquisa: Sistema Acadêmico: Vida acadêmica e armazenamento de notas dos alunos; Sistema Virtual: Histórico de navegação no AVA; Sistema da CPA: Questões de satisfação respondidas pelos alunos semestralmente.

Estes instrumentos serão utilizados para elaborar um diagnóstico do nível de interação dos alunos com a plataforma de ambiente virtual de aprendizagem, para que possa embasar os resultados, para possibilitar algumas hipóteses a serem analisadas e propor um plano de ação ao final desse artigo, que servem para refletir e compreender o panorama do perfil desses alunos.

Os dados serão coletados por meio:

- Pesquisa documental na base de dados disponibilizados pela instituição;
- Pesquisa bibliográfica nos livros e autores, artigos, dissertações ou revista especializada com dados inerentes ao assunto e em site específicos, buscar-se-ão estudos sobre aprendizado, mudanças e relação entre pessoas e tecnologia;

Segundo Gil (2002 p. 121) de modo geral, os levantamentos abrangem um universo de elementos tão grande que se torna impossível considerá-los em sua totalidade. Por essa razão, o mais frequente é trabalhar com uma amostra, ou seja, com uma pequena parte dos elementos que compõem o universo.

Nesta pesquisa os dados coletados caracterizam-se como universo estatístico, pois serão utilizados em sua totalidade, devido à disponibilidade da instituição e o volume das informações serem manipuláveis.

As Tabelas 1 e 2 fornecem o universo utilizado na pesquisa:

Tabela 1. Estatístico de Graduação

| <b>GRADUAÇÃO – EAD</b>             |     |
|------------------------------------|-----|
| <b>ADMINISTRAÇÃO</b>               | 88  |
| <b>GESTÃO COMERCIAL</b>            | 13  |
| <b>GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS</b>  | 43  |
| <b>GESTÃO FINANCEIRA</b>           | 21  |
| <b>PEDAGOGIA</b>                   | 157 |
| <b>TOTAL DE ALUNOS – GRADUAÇÃO</b> | 322 |

Fonte: Autoria Própria.





Tabela 2. Estatístico de Pós-Graduação

| <b>PÓS – GRADUAÇÃO – EAD</b>             |    |
|------------------------------------------|----|
| <b>DOCÊNCIA DO ENSINO SUPERIOR</b>       | 20 |
| <b>EDUCAÇÃO ESPECIAL</b>                 | 25 |
| <b>MBA EM GERENCIAMENTO DE PROJETOS</b>  | 18 |
| <b>MBA EM GESTÃO EMPRESARIAL</b>         | 15 |
| <b>MBA GESTÃO ESTRATÉGICA DE PESSOAS</b> | 18 |
| <b>TOTAL DE ALUNOS – PÓS – GRADUAÇÃO</b> | 96 |

Fonte: Autoria Própria.

A partir da análise dos dados e da fundamentação teórica a proposição da presente pesquisa se dará por meio de um plano de ação.

Plano de ação trata-se de um projeto onde constam todas as informações sobre o objetivo almejado, todas as variáveis para sua efetivação e no que tange os recursos necessários para sua concretização. A ferramenta possibilita a tomada de decisão mesmo antes da prática, desta forma proporcionando maior assertividade e prevenção de problemas futuros, viabilizando a resolução de problemas apresentados pela instituição ou empresa.

Conforme Portal IBC (2016) o plano de ação pode ser utilizado por profissionais que querem atingir alguma meta em suas carreiras ou por empresas que precisam investir em soluções mais complexas. Ele possibilita que o executor siga uma sequência de tarefas mais claras e lógicas previamente delimitadas, o que leva à concretização dos objetivos de forma mais rápida e prática. A sua efetividade é explicada principalmente porque considera as condições internas e externas ao indivíduo ou à companhia para montar estratégias adequadas a serem desempenhadas em determinado período de tempo.

#### 4. Análise de resultados

A instituição disponibilizou os dados de três bases distintas para complementar a pesquisa:

- Sistema Acadêmico: Vida acadêmica e armazenamento de notas dos alunos;
- Sistema Virtual: Histórico de navegação no AVA;
- Sistema da CPA: Questões de satisfação respondidas pelos alunos semestralmente.

Os dados disponibilizados pela instituição de ensino foram de extrema importância para a pesquisa, pois sem eles não seria possível elaborar os gráficos para análise e posterior plano de ação. Entretanto, para que os dados representassem alguma informação relevante, foram estabelecidas algumas questões para análise:

- Questão 01) Como os alunos classificam a administração do tempo para os estudos a distância?





- Questão 02) Os alunos cumprem com todas as atividades nos prazos estipulados?
- Questão 03) Qual a qualidade da comunicação entre o professor/tutor e o aluno promovida pela plataforma?
- Questão 04) Com qual frequência os alunos consultam as notificações da plataforma na sua caixa de e-mail a tempo de participar de eventuais seminários ou aulas opcionais presenciais?
- Questão 05) Qual a frequência de acesso dos alunos?
- Questão 06) Quais as maiores dificuldades existentes em relação ao tempo de estudo?

Os dados foram analisados com base nas questões anteriormente listadas, resultando nos seguintes gráficos:

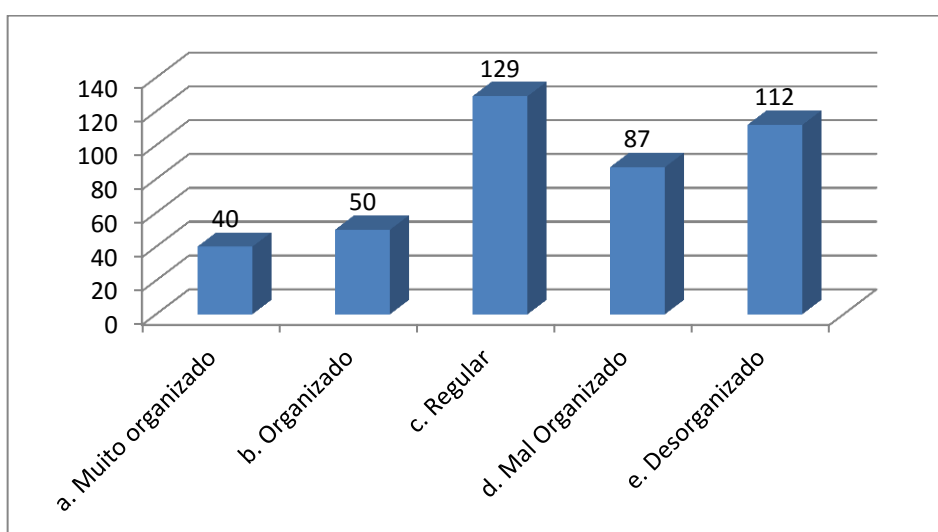


Gráfico 1. Como os alunos classificam a administração do tempo para os estudos a distância?

Fonte: Autoria Própria.

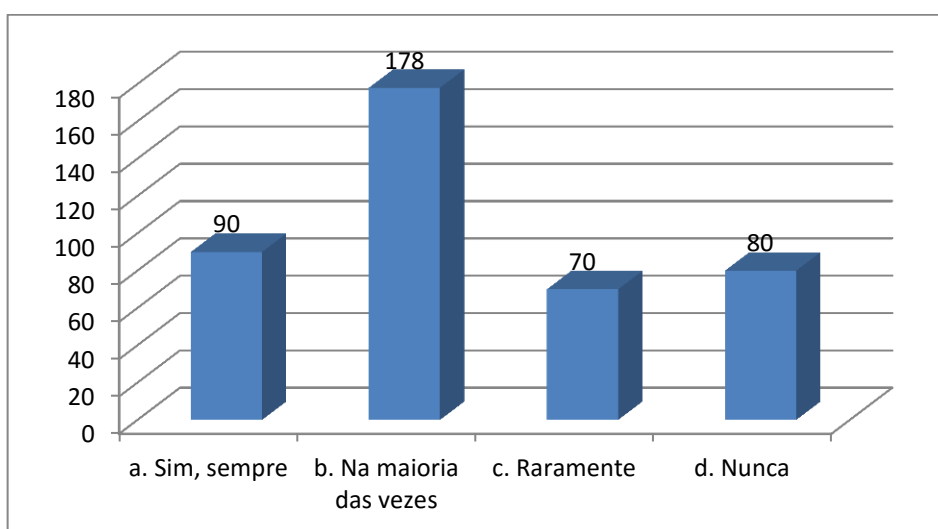


Gráfico 2. Os alunos cumprem com todas as atividades nos prazos estipulados?

Fonte: Autoria Própria.





Nota-se nos Gráficos 1 e 2, que os acadêmicos possuem certa dificuldade na organização do tempo para os estudos. Isso mostra que a EAD exige um nível de disciplina muito maior do que a modalidade presencial, ou seja, exige autonomia por parte do aluno para que não haja perda de prazos para realização de atividades online, bem como a correta administração do tempo de estudo. A flexibilidade existe, no que se diz respeito ao aluno “fazer” o próprio horário, mas isso pode ser negativo para pessoas que não conseguem conciliar tempo de qualidade para o trabalho, para a família, para os estudos, etc.

Relacionando os gráficos com as questões respondidas no Sistema da CPA na instituição, muitos alunos argumentaram que com o andamento do curso, se não houver uma organização e uma boa administração das atividades e prazos, a dificuldade para acompanhar o ritmo do curso aumenta e, conseqüentemente, as tarefas não cumpridas podem se acumular. Os poucos alunos que disseram conseguir manter uma rotina argumentaram que é preciso manter o foco e não se descuidar com pequenos deslizes virtuais como, por exemplo, em meio a uma leitura importante, acessar sites de redes sociais e checar e-mail. Perde-se muito tempo com isso, podendo comprometer o rendimento de estudo.

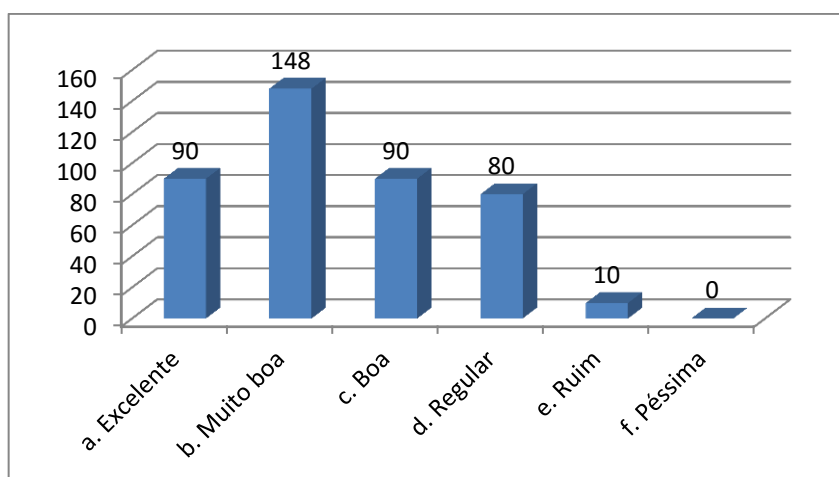


Gráfico 3. Qual a qualidade da comunicação entre o professor/tutor e o aluno promovida pela plataforma?

Fonte: Autoria Própria.

No Gráfico 3 e com base em alguns comentários do Sistema da CPA, percebe-se que os acadêmicos prezam muito pela proximidade com os professores e a resposta instantânea, porém, quando essa resposta instantânea não acontece, sentem-se desanimados e desmotivados a continuar na plataforma.

Relacionando o gráfico com as questões respondidas no Sistema da CPA na instituição, muitos alunos dizem que a comunicação com os tutores no AVA é muito importante para que eles não se sintam estudando sozinho, pois no ensino presencial eles seriam cobrados frequentemente pelos professores e não se perderiam nos estudos.

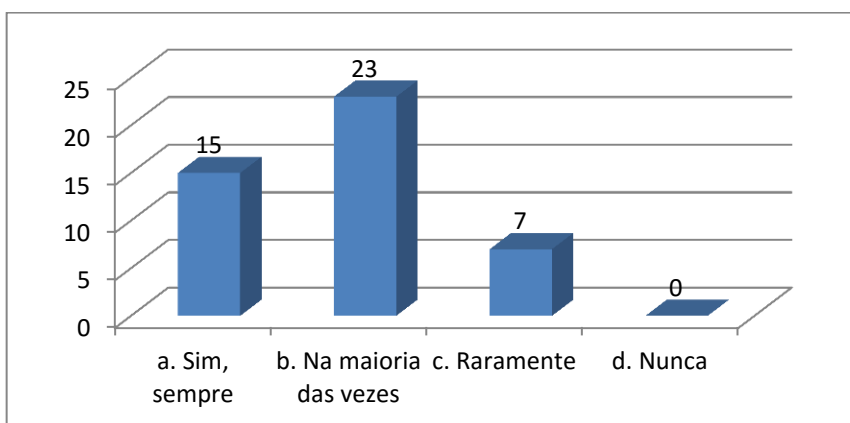


Gráfico 4. Com qual frequência os alunos consultam as notificações da plataforma na sua caixa de e-mail a tempo de participar de eventuais seminários ou aulas opcionais presenciais?

Fonte: Autoria Própria.

Nos dados apresentados no Gráfico 4, é possível detectar um problema de adaptação à modalidade EAD por parte dos acadêmicos. Uma vez que o acadêmico opta pelo estudo a distância, este deve adaptar-se a um perfil um pouco mais independente, isto é, seguir cronogramas, acompanhar notificações e mensagens, conferir alterações e acompanhar frequentemente avisos na caixa de entrada do e-mail. Por outro lado, a equipe pedagógica juntamente com o departamento de TI podem tomar algumas decisões para amenizar este tipo de problema, como, por exemplo, a implantação de notificações via SMS ou uma integração do AVA com redes sociais como *Facebook*.

Relacionando o gráfico com as questões respondidas no Sistema da CPA na instituição, muitos alunos argumentaram que é preciso tratar o ambiente virtual de aprendizagem como uma sala de aula física, onde se tem horário para entrar, para sair e se distrair. Os alunos que conseguiram estabelecer uma rotina de estudo disseram ser possível um tempo organizado e manter o ritmo de atividades de acordo com a necessidade, porém falta algo que os motive.

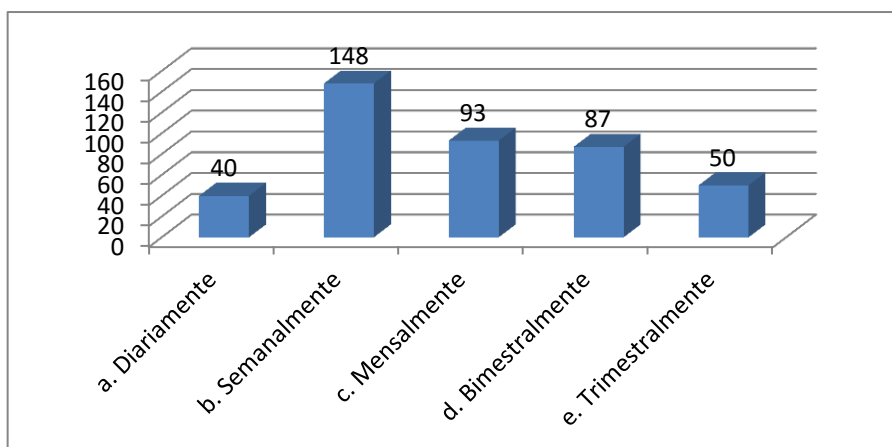


Gráfico 5. Qual a frequência de acesso dos alunos?

Fonte: Autoria Própria.



No Gráfico 5 nota-se que mais de 90% dos alunos não acessam a plataforma virtual diariamente e em vários casos os alunos se ausentam por um período de 1, 2 ou até 3 meses.

Relacionando o gráfico com as questões respondidas no Sistema da CPA na instituição, muitos alunos dizem acessar o sistema apenas quando há entrega de atividades, mas não para realizar leituras ou interação com os colegas. Muitos alunos mencionam que mesmo tendo à disposição um sistema bastante intuitivo e completo, mesmo tendo uma ótima equipe pedagógica, eles sentem-se preguiçosos para elaborar um planejamento de tempo de acesso diário.

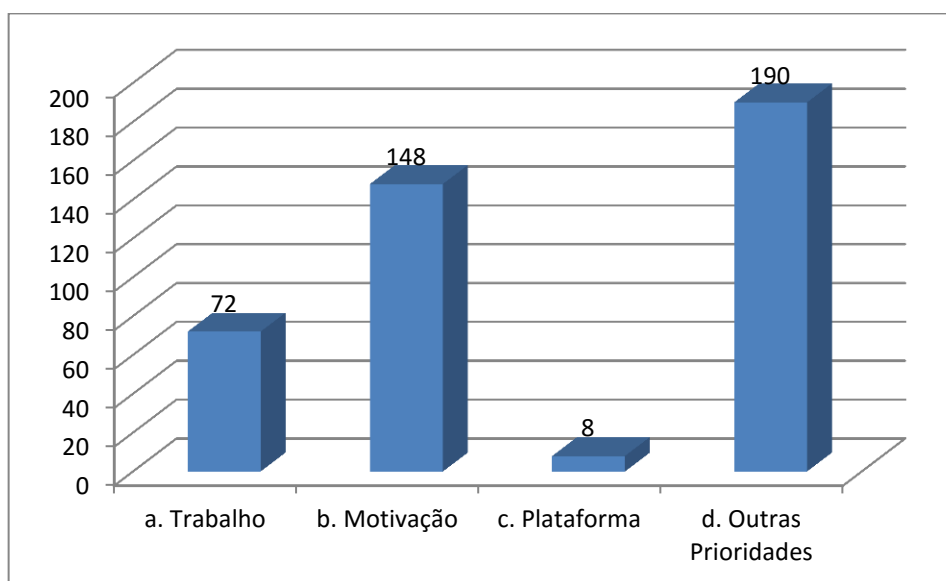


Gráfico 6. Quais as maiores dificuldades existentes em relação ao tempo de estudo?

Fonte: Autoria Própria.

No Gráfico 6 é possível perceber que muitos alunos não priorizam os estudos e outros mencionam a motivação como fator que influencia.

Relacionando o gráfico com as questões respondidas no Sistema da CPA na instituição, os alunos mencionam que sentem falta de algo que os motive, alguma premiação por participação e interação além de nota extra.

## 5. Plano de ação

Observando a análise apresentada na seção 4 deste artigo, percebe-se que os alunos precisam de algo que os motive a manter uma rotina diária de acesso e estudo. Para que isso seja possível de forma natural, propõe-se uma estratégia de intervenção baseada no conceito de Gamificação (Vide Seção 1).

A estratégia consiste na implementação de *Ranking* de acesso com benefícios, isto é, classificar o nível de acesso dos alunos e realizar premiações para os que tiverem melhores



índices. Para ser mais específico, a estratégia está estruturada em três eixos: Regras, Classificação e Premiações.

No eixo de Regras, têm-se as 04 regras seguintes:

- Regra 01) O nível de acesso precisa ser, no mínimo, diário para que haja premiação;
- Regra 02) O nível de acesso é válido quando o tempo de *login* é superior a 30 minutos;
- Regra 03) O nível de acesso é válido quando há interação no tempo de *login* (participação de fórum, leitura de apostila, etc.);
- Regra 04) A premiação é realizada semestralmente, baseada nas estatísticas de acesso de todo o semestre anterior.

No eixo de Classificação, têm-se as 03 classes seguintes:

- Classe A) 1º, 2º e 3º lugares em termos de nível de acesso semestral;
- Classe B) 4º e 5º lugares em termos de nível de acesso semestral;
- Classe C) 6º, 7º, 8º, 9º e 10º lugares em termos de nível de acesso semestral.

No eixo de Premiação, têm-se as 03 premiações seguintes:

- Prêmio 01) 01 bolsa integral durante 01 semestre e 01 certificado de honra ao mérito para cada ganhador da Classe A;
- Prêmio 02) 01 bolsa parcial (50%) durante 01 semestre e 01 certificado de honra ao mérito para cada ganhador da Classe B;
- Prêmio 02) 01 certificado de honra ao mérito para cada ganhador da Classe C.

Nesta estratégia, algumas adaptações são necessárias na plataforma virtual de forma a chamar a atenção do aluno. Para gamificar a interface, propõe-se acrescentar um painel de notificação da posição atual do aluno no *Raking*, conforme apresentado na Figura 1.



Figura 1. Proposta de adaptação

Fonte: Autoria Própria.

A estratégia apresentada é uma etapa inicial para avaliar o engajamento dos alunos após a execução da mesma. Havendo retorno considerável, a Gamificação pode ser ampliada, utilizando outras abordagens para auxiliar no aumento da interação dos alunos.





## 6. Conclusão

Com os resultados apresentados na seção 4 deste artigo, juntamente com a fundamentação teórica e, principalmente, com base nos dados coletados dos 3 sistemas descritos anteriormente, conclui-se que os índices de interação em ambientes virtuais são relativamente baixos, quando comparados com a modalidade presencial. Grande parte dos alunos não possuem acesso diário às plataformas de ensino e mencionam não priorizar os estudos e terem dificuldades na organização do tempo e autodisciplina.

Observando os dados coletados, especialmente do Sistema da CPA, notou-se que o motivo da baixa interação dos alunos provém da falta de motivação e que um plano de ação atraente ao aluno seria uma solução essencial.

O plano de ação proposto na seção 5 deste artigo possibilita outros pesquisadores realizarem a aplicação de uma estratégia de intervenção baseada em Gamificação. Acredita-se que a execução de uma estratégia deste cunho seja um ponto de partida para avaliar a viabilidade do uso da Gamificação em ambientes virtuais. Com bons resultados, o conceito pode ser explorado e aplicado em contextos maiores como, por exemplo, a Gamificação completa dos estudos dos alunos, desde a matrícula até a conclusão do curso.

## Referências

ALMEIDA JÚNIOR, R. M. (2013) **Revista Primus Vitam** - Nº 5. Disponível em: <[http://mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCH/primus\\_vitam/primus\\_5/raul.pdf](http://mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCH/primus_vitam/primus_5/raul.pdf)>. Acesso em: 30/05/2016.

ALVES, Luciane. (2011) **Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo**. Disponível em <[http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista\\_PDF\\_Doc/2011/Artigo\\_07.pdf](http://www.abed.org.br/revistacientifica/Revista_PDF_Doc/2011/Artigo_07.pdf)>. Acesso em 30/05/2016.

BOLZAN, R. F. F. de A. (1998). **O conhecimento tecnológico e o paradigma educacional**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

BRASIL. Decreto 5.622, de 19 de dezembro de 2005. Regulamenta o artigo 80 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 20 dez. 2005. Disponível em:. Acesso em: 25 jan. 2010.

FADEL, L. M; ULBRICHT, V. R; BATISTA, C. R; VANZIN, T. (2014) **Gamificação na educação**. - São Paulo: Pimenta Cultural. 300p.

GIL, A. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.





LITWIN, E. **Educação a Distância**: Temas para o Debate de Uma Nova Agenda Educativa. Porto Alegre: Artmed. 2001.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2007.

Portal IBC A importância de definir um plano de ação, 2016. Disponível em  
<<http://www.ibccoaching.com.br/portal/coaching-carreira/importancia-definir-plano-acao> >  
Acessado em 30/05/2016.

RIANO, M. B. R. **La evaluación em Educación a distancia** In **Revista Brasileira de Educação a Distância**. Rio de Janeiro. Instituto de Pesquisas Avançadas. Ano IV, N° 20 1997. P 19-35.

ROCHA, H. V. (2003). **TelEduc**: software livre para a educação à distância. In M. Silva (Org) (2003). **Educação Online**. Edições Loyola. Disponível em:  
<<https://www.moodlelivre.com.br/artigos/o-perfil-do-aluno-a-distancia>>. Acesso em 18 març.2016.

SANTOS, A.R.dos. **Metodologia científica**: a construção do conhecimento. 6ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

VERGARA SYLVIA CONSTANT. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 2000.

VIANNA, Y. [et al.] (2013) **Gamification Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. - 1. Ed. – Rio de Janeiro : MJV Press.

