

## TRABALHO FINAL DE CURSO

### CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO *LATO SENSU* EM TUTORIA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

### GAMIFICAÇÃO PARA MELHORAR O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS NA EAD

**Francisco das Chagas Barbosa Dias**

[francisco.dias@ufms.br](mailto:francisco.dias@ufms.br)

Everton dos Santos Santana

[everton.santana@ufms.br](mailto:everton.santana@ufms.br)

**Resumo:** Como resultado do Trabalho Final de Curso (TFC) realizado no Curso de Especialização Lato Sensu em Tutoria em Educação a Distância, da Agência de Educação Digital e a Distância (Agead) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), como pré-requisito para obtenção do título de especialista., apresenta-se o Plano de Ação desenvolvido. Diante disso, o trabalho tem como objetivo apresentar um Plano de Ação para o modelo de tutoria da disciplina extensionista Gestão e Mediação de Conflitos, parte dos cursos de graduação do Programa UFMS Digital da Agead/UFMS. O AVA Modelo analisado foi da disciplina Gestão e Mediação de Conflitos, que possui a carga horária de 54 horas, sendo 17 horas dedicadas à realização de ações de extensão. O plano de ação foi desenvolvido com base no material didático, enunciados, modelos e rubricas de avaliação do AVA Modelo analisado. As ações propostas indicam possíveis caminhos que podem impactar a qualidade da tutoria e o bom aproveitamento e aprendizagem dos estudantes, com destaque para a inovação pedagógica e nos feedbacks da tutoria a partir da inserção de elementos da gamificação para alcançar maior qualidade educacional na EaD.

**Palavras-chave:** Gamificação. Qualidade educacional. Educação à Distância.

## 1 Introdução

O presente trabalho tem como escopo identificar as possíveis lacunas no AVA Modelo institucional para, então, propor melhorias que elevem a qualidade do ensino. A pesquisa foi realizada a partir da análise do AVA Modelo da disciplina Gestão e Mediação de Conflitos. O Plano foi elaborado a partir da análise e identificação de problemas no

AVA modelo da disciplina *Gestão e Mediação de Conflitos*, parte de um curso de pós-graduação a distância.

Este Plano de Ação integra os requisitos para a obtenção do título de especialista, constituindo o Trabalho Final de Curso da Especialização Lato Sensu em Tutoria em Educação a Distância, oferecida pela Agência de Educação Digital e a Distância (Agead) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). A análise do AVA modelo da disciplina *Gestão e Mediação de Conflitos* foi realizada mediante a assinatura de um termo de confidencialidade, comprometendo-se o pesquisador a utilizar os dados obtidos exclusivamente para os fins deste estudo.

A partir da análise do AVA modelo, foram identificadas questões relacionadas à acessibilidade, comunicação com a tutoria, feedbacks, bem como disfuncionalidades nos recursos e práticas pedagógicas. Para abordar essas questões, o Plano de Ação propõe soluções fundamentadas na gamificação, visando aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes, além de aprimorar a eficácia do processo de ensino-aprendizagem. A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de design de jogos em contextos educacionais, tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento e na melhoria do desempenho dos alunos .

O documento está estruturado em três seções: introdução, diagnóstico do AVA modelo e Plano de Ação. Na seção de diagnóstico, são detalhados os problemas identificados na análise do ambiente virtual. A seção do Plano de Ação apresenta propostas de intervenção baseadas em estratégias de gamificação, como a implementação de sistemas de pontos, níveis de progressão, desafios interativos e feedbacks imediatos, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais dinâmica e centrada no aluno.

## **2 Diagnóstico do AVA Modelo**

-

O AVA é apresentado por seções que apresentam opções para adentrar os avisos institucionais, o canal de comunicação com a tutoria. Ainda, tem um link para que o aluno possa baixar um modelo padrão da carta de apresentação para instituições concedentes de projetos de extensão e instruções para avançar entre os módulos do curso. O curso é dividido entre 4 módulos, contando ainda com recuperação e feedback da disciplina.

Os módulos são divididos em videoaulas, apresentações em power-point, fórum para a interação e entrega de atividades e o bloco de avaliação. A avaliação é realizada a partir de um questionário, aberto quanto o aluno visualiza todos os itens anteriores. Quanto ao perfil do tutor, nota-se que há burocratização na comunicação, demora nas respostas e pouca motivação dos estudantes, além de feedbacks mecanizados.

Diante das intensas transformações provocadas pela revolução digital, as instituições de ensino seguem dois caminhos distintos que conduzem à renovação. O primeiro caminho é o de mudanças progressivas e adaptação, com a manutenção do modelo curricular predominante, porém agregando situações de aprendizagem que exigem maior envolvimento do estudante por meio de metodologias ativas. O segundo caminho percorrido pelas instituições de ensino é o de profundas mudanças, com modelos disruptivos, sem a delimitação de disciplinas, redesenhando os projetos de ensino a partir de desafios e jogos, em que o aluno possa aprender em seu próprio ritmo a partir dos projetos e grupos, sendo o professor o mediador desse processo (Moran, 2015).

Nota-se, desse modo, que a educação se encontra no impasse entre a necessidade da inovação e os caminhos que devem ser percorridos para provocar as mudanças necessárias, tornando as aulas mais dinâmicas e motivadoras aos estudantes:

Os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam sentido quando o acesso à informação era difícil. Com a Internet e a divulgação aberta de muitos cursos e materiais, podemos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com muitas pessoas diferentes. Isso é complexo, necessário e um pouco assustador, porque não temos modelos prévios bem-sucedidos para aprender de forma flexível numa sociedade altamente conectada (Moran, 2015, p. 16).

Nota-se, então, que o ensinar e aprender ocorre em relação simbiótica, rompendo tempos e espaços, tornando a sala de aula estendida para além dos muros da escola. Entretanto, as práticas pedagógicas que tradicionalmente ocorrem por meio de materiais impressos previamente planejados, oralidade e audiovisuais continuam persistentes, demonstrando resultados débeis diante de alunos cujo perfil foi transformado pela facilidade em que encontram as informações (Moran, 2015).

Nesse sentido, a metodologia ativa é conceituada como uma estratégia educativa que pretende focar no aluno o processo de ensino-aprendizagem, de modo que o aluno, participando como protagonista, construa o conhecimento com a mediação do professor.

Dessa forma, o processo de aprendizagem torna-se mais significativo, e o aluno é capaz de aprender de maneira mais efetiva, pois atua como protagonista de seu ensino (Bacich; Moran, 2018).

As metodologias ativas valorizam o pensamento crítico e reflexivo, resultando em maior interesse dos alunos e, por conseguinte, otimizando a aprendizagem e rompendo com a educação fragmentada. Existem variados tipos de metodologias ativas, sendo algumas mais eficazes em determinadas disciplinas do que outras. Em comum, nenhum método prioriza a competição entre alunos ou é conduzido por critérios de avaliação externa, mas sim possibilita a prática pedagógica problematizadora, colocando os alunos "diante de problemas e/ou desafios que mobilizam o seu potencial intelectual, enquanto estuda para compreendê-los e/ou superá-los" (Berbel, 2011, p. 34).

A gamificação é uma estratégia metodológica de aprendizagem ativa que utiliza a dinamização dos jogos para o processo educacional, facilitando o trabalho docente. A aplicação da gamificação aponta para circunstâncias que envolvam criação ou adaptação da experiência do usuário a determinado produto, serviço ou processo; intenção de despertar emoções positivas, explorar aptidões pessoais ou atrelar recompensas virtuais ou físicas ao cumprimento de tarefas (Vianna et al, 2013).

Dessa forma, compreende-se que gamificar o ensino, é utilizar as técnicas de jogos para tornar as atividades mais dinâmicas e interessantes para o estudante. Ainda, cabe ressaltar que a gamificação independe do uso de tecnologia, pois, por práticas pedagógicas e recursos físicos, também é possível gamificar as aulas (Saraiva; Galvão & Moraes, 2021). Sendo assim, nota-se que os conceitos de jogos são utilizados em situações que não correspondem à jogos para engajar o público e resolver problemas:

Compreendendo a gamificação como a utilização dos elementos de jogos em contextos diversos para promover engajamento e motivação na realização de determinadas tarefas, faz-se necessário conhecer cada um desses elementos e sua função dentro do sistema gamificado (Saraiva, Galvão; Moraes, 2021, p. 10).

Murr e Ferrari (2020, p. 7) ressaltam, entretanto, que a gamificação não é apenas o uso de jogos, e nem necessariamente o trabalho com jogos, mas sim o uso produtivo de seus elementos característicos para alcançar objetivos previamente planejados, nota-se que a gamificação está atrelada a: "[...] utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos, narrativa, feedback,

cooperação, pontuações etc., objetiva a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando”.

Qualquer atividade pode ser gamificada por meio da funcionalidade e adaptação dos elementos que são comuns aos jogos, como definir desafios, metas de vitória, pontuações, recompensas com status ou acesso às coisas, atualizar a liderança, fornecimento de emblemas, recriar desafios e mudança de status em redes sociais. Compreende-se, assim, que a gamificação não se limita a um jogo, mas sim, abrange aspectos da vida real trabalhados por elementos encontrados em jogos (Murr & Ferrari, 2020).

A construção de um projeto gamificado deve considerar três componentes, os quais, a dinâmica, a mecânica e os componentes. Pela dinâmica, pelo modelo de Kevin Werback, se tem a narrativa, que é capaz de fornecer o começo, meio e fim, tornando o projeto harmonioso, a progressão que demonstra a evolução do jogador, as emoções que levam à motivação por meio de recompensas ao alcançar as metas pré-determinadas e o relacionamento, que gera a execução das atividades, promovendo o trabalho em equipe (Saraiva; Galvão; Moraes, 2021).

Na dimensão mecânica, se tem as ações que movem o jogo, como os desafios, sendo as tarefas que deverão ser executadas, a sorte que, também, deve estar presente gerando imprevisibilidade e surpresas, o feedback para haver o acompanhamento o desempenho do jogador, a aquisição de recursos por meio da realização de atividades, as recompensas que fazem parte da conclusão de cada atividade, os turnos em que equipes ou jogadores devem se revezar e os locais de vitória que marcam a conquista da equipe ou jogador. Por fim, há os componentes, dentre os quais os avatares, os níveis, placares, desbloqueio de conteúdos, as coleções, os pontos acumulados e a exploração ou investigação (Saraiva; Galvão; Moraes, 2021).

A incorporação do modelo de Kevin Werbach à estruturação de projetos gamificados evidencia uma abordagem epistemologicamente fundamentada na teoria da motivação e da aprendizagem experiencial. A articulação entre os três eixos, dinâmica, mecânica e componentes, delinea a arquitetura do jogo, atuando como mediadora dos processos cognitivos, afetivos e sociais que sustentam a aprendizagem significativa (Murr & Ferrari, 2020).

A dimensão dinâmica, ao contemplar aspectos como narrativa, progressão, emoções e interação social, atua como substrato simbólico que confere sentido e coesão

às experiências dos participantes, favorecendo o engajamento e a internalização dos objetivos de aprendizagem. Já a mecânica, ao organizar as ações operacionais do jogo por meio de desafios, feedbacks, recompensas e elementos de aleatoriedade, traduz-se em um sistema regulador do comportamento dos jogadores, promovendo autorregulação, autonomia e pensamento estratégico (Saraiva; Galvão; Moraes, 2021).

No âmbito dos componentes, considerados os elementos tangíveis e observáveis da gamificação, como avatares, níveis, placares, colecionáveis e pontos, observa-se sua função instrumental na consolidação da experiência lúdica e na representação simbólica do progresso individual e coletivo. Tais componentes operam como marcadores visuais e sensoriais que reforçam os comportamentos desejados, em consonância com os princípios da teoria do reforço e da aprendizagem situada (Saraiva, Galvão; Moraes, 2021).

### **3 Plano de Ação**

#### **3.1 - Proposta de melhoria 1**

**Elemento da trilha:** Fale com a Tutoria

**Problema identificado:** O canal "Fale com a Tutoria" apresenta comunicação ineficaz, com ausência de respostas a questionamentos, demora superior a 15 dias para retornos e respostas breves, que ignoram partes importantes das dúvidas dos estudantes. Esta postura compromete o acolhimento, o suporte pedagógico e a motivação do aluno, afetando negativamente o processo de aprendizagem. Essa lacuna compromete a orientação acadêmica necessária e gera sensação de desamparo.

**Proposta de melhoria:** Estabelecer um protocolo de respostas tutorais que assegure retorno em até 48h, com linguagem acolhedora, contextualizada e que promova o engajamento ativo do estudante. As respostas deverão orientar o estudante de forma a fortalecer sua autonomia no processo de aprendizagem significativa.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

#### **3.2 - Proposta de melhoria 2**

**Elemento da trilha:** Videoaula

**Problema identificado:** Vídeo do Módulo 1 indisponível, prejudicando o acesso ao conteúdo. A indisponibilidade do conteúdo compromete o interesse em prosseguir o curso.

**Proposta de melhoria:** Implantar um "Radar de Caça aos Erros", premiando alunos que detectarem links quebrados ou conteúdos indisponíveis com pontos de engajamento que possam ser trocados por benefícios acadêmicos, como dicas exclusivas de estudo ou badges no AVA.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### 3.3 - Proposta de melhoria 3

**Elemento da trilha:** Videoaula

**Problema identificado:** Vídeo de 2013 desatualizado na Curadoria de Recursos Digitais, módulo 3.

**Proposta de melhoria:** Utilizar "Desafios de Atualização", nos quais os alunos recebem pontos ao sugerirem materiais mais recentes para substituição de conteúdos antigos, promovendo senso de pertencimento e atualização coletiva.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### 3.4 - Proposta de melhoria 4

**Elemento da trilha:** Fórum do Módulo

**Problema identificado:** Tutor responde a postagens com apenas "emojis" no fórum.

**Proposta de melhoria:** Adotar um sistema de "Feedback Quest", onde o tutor ganha níveis e medalhas conforme a qualidade e quantidade de feedbacks textuais e construtivos realizados nos fóruns visando impulsionar a interação com os tutorados.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### 3.5 - Proposta de melhoria 5

**Elemento da trilha:** Enunciado de atividade ou avaliação

**Problema identificado:** Plano de aula não informa carga horária nem distribuição de pontos.

**Proposta de melhoria:** Implementar um "Mapa da Jornada de Aprendizagem", em que os alunos possam visualizar de forma gamificada os tempos de percurso (carga horária) e os pontos que podem conquistar em cada etapa, motivando o planejamento de estudo.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### **3.6 - Proposta de melhoria 6**

**Elemento da trilha:** Rubrica de Avaliação

**Problema identificado:** Videoaula extensa (39:41 minutos), causando possível fadiga.

**Proposta de melhoria:** Introduzir um "Sistema de Medalhas de Desempenho", atribuindo insígnias de acordo com diferentes níveis de conquista (por exemplo: bronze, prata, ouro), com feedback explicativo sobre como alcançar níveis superiores.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### **3.7 - Proposta de melhoria 7**

**Elemento da trilha:** Videoaula

**Problema identificado:** Avaliações sem critérios objetivos, prejudicando a transparência e o acompanhamento da aprendizagem pelos estudantes.

**Proposta de melhoria:** Desenvolver rubricas descritivas e acessíveis para todas as avaliações, detalhando níveis de desempenho, valorizando a construção do conhecimento e assegurando equidade no processo avaliativo.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### **3.8 - Proposta de melhoria 8**

**Elemento da trilha:** Fórum do Módulo

**Problema identificado:** Nota-se a baixa taxa de envio de atividades pelos alunos.

**Proposta de melhoria:** Criar desafios semanais com ranking de entrega visando estimular o engajamento dos alunos por meio da abordagem gamificada, ou seja, os alunos mais participativos poderão receber reconhecimentos como por exemplo certificados ou menções nos canais oficiais do curso.

**Responsável pela melhoria:** Coordenação/Gestão do Curso

### **3.9 - Proposta de melhoria 9**

**Elemento da trilha:** Feedback

**Problema identificado:** No módulo 3, muitos trabalhos que foram enviados não tiveram o feedback da tutora.

**Proposta de melhoria:** Implementar um sistema de incentivo que valorize o envio de feedbacks por parte da tutoria, ou seja, ao receber o retorno do tutor e completar a tarefa

com base nesse feedback, o estudante poderá subir de nível na plataforma visando reforçar seu processo formativo.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

### **3.10 - Proposta de melhoria 10**

**Elemento da trilha:** Feedback

**Problema identificado:** Trabalhos que não constam feedbacks.

**Proposta de melhoria:** Implementar metas semanais para que os tutores forneçam devolutivas, ou melhor, o cumprimento dessas metas resultará em conquistas visíveis também para os alunos com o objetivo de promover a transparência do feedback formativo e também para motivar o aluno a aprimorar suas habilidades.

**Responsável pela melhoria:** Tutor

## **4 Considerações Finais**

Conclui-se que as propostas de melhorias supracitadas que foram traçadas para o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) institucional, com ênfase na gamificação e também no aprimoramento do suporte tutorial podem transformar de maneira relevante a qualidade da tutoria e quiçá o desempenho dos estudantes na Educação a Distância (EaD).

Já a implementação de elementos de gamificação, como por exemplo: sistemas de recompensas, desafios interativos e feedbacks tem por objetivo aumentar o engajamento dos estudantes. Não obstante, almeja-se que a gamificação deve proporcionar uma experiência de aprendizagem dinâmica que irá contribuir para a retenção do conhecimento e também para a redução das taxas de evasão.

No que tange à tutoria, sabe-se que a adoção de práticas gamificadas pode facilitar a identificação de dificuldades dos alunos o que permitirá intervenções com maior precisão por parte do professor tutor, uma vez que, a utilização de ferramentas interativas aliado à oferta de feedbacks podem melhorar a relação tutor-aluno e assim promover um ambiente de aprendizagem mais colaborativo.

Nesta mesma linha de considerações, entende-se que nestas disciplinas o tutor deve fomentar a reflexão crítica, a responsabilidade social associado ao compromisso com a transformação da realidade da EaD no Brasil onde muitos alunos

abandonam o curso. Para isso, é necessário que o tutor possua competências pedagógicas, comunicacionais e tecnológicas mas, é premente que ele seja empático para lidar com as especificidades de cada estudante.

Por último e não menos importante, é necessário investir na formação e na valorização dos tutores visando garantir a qualidade da EaD e igualmente o sucesso das iniciativas de curricularização da extensão pois ele é o elo da educação inclusiva entre aluno, coordenação geral e professor formador.

## 5 Referências

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BERBEL, N. A. N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25–40, 2011.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015.

MURR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina; Universidade Aberta do Brasil, 2020.

SARAIVA, Hellem Torres; GALVÃO, Stephenson de Sousa Lima; MORAIS, Márcio Aurélio Carvalho de. **Gamificação e aprendizagem: passo a passo para o desenvolvimento de projetos de ensino gamificados**. Parnaíba: Instituto Federal do Piauí, 2021.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Como reinventar empresas através de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.