

Resenha do livro

Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática

Andréa de Freitas Avelar

Universidade de Brasília (UnB), Brasília/DF – Brasil

Michele Tereza Marques Carvalho

Universidade de Brasília (UnB), Brasília/DF – Brasil

ALVES, Flora. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática*. 2ed. São Paulo: DVS Editora, 2015. 172p. ISBN 978-8582890882.

Flora Alves dá o tom do seu livro, fazendo constar na primeira página a mensagem de Willian Purkey, professor emérito de educação e conselheiro da Universidade da Carolina do Norte (Estados Unidos): “Dance como se ninguém estivesse vendo, ame como se você jamais fosse se ferir, cante como se ninguém estivesse ouvindo. Viva como se a terra fosse o céu”.

De natureza aparentemente sentimental e também objetiva, Alves deixa bem claro, desde o início, que a aprendizagem decorre da conexão entre a razão e a emoção. Ela navega nas ondas da inovação, abordando a necessidade de transformar o ensino, promovendo atividades significativas sob a ótica dos alunos, para que se alcancem resultados melhores na aprendizagem.

O trabalho da autora é enriquecido pela diversidade de sua formação. Ela completou a graduação em propaganda e marketing, passou por MBA's e por uma especialização em recursos humanos. O texto ganha muito também a partir de suas variadas atividades: *storytelling*, docência no ensino superior, *designer* instrucional, *master trainer* e escrita de livros voltados ao ambiente da educação e treinamento empresarial.

Este livro traz à luz do universo acadêmico e empresarial a questão da necessidade de se entender como as pessoas aprendem atualmente. Coloca a importância de se perceber que a eficiência de metodologias de aprendizagem do passado não se confirmam nos dias atuais.

Nesse contexto, Alves nos apresenta a gamificação como uma metodologia de ensino e aprendizagem, sobretudo ao ensinar quando e onde se pode usar essa ferramenta.

Sob essa perspectiva, o livro foi estruturado de forma versátil, não havendo uma hierarquia ou cronologia de conteúdos a seguir, isto é, o leitor pode e deve escolher a ordem de leitura em face dos temas específicos que mais lhe interessam. Além disso, Alves deixa claro quais são seus objetivos de aprendizagem com relação à sua expectativa diante do leitor, a cada capítulo. Dessa forma, estabelece-se um tipo de *feedback*, em que os leitores se asseguram que, de fato, entenderam o que a autora quis dizer. Vale ressaltar que os capítulos não têm numeração, apenas títulos.

O ponto de partida de apresentação dos conteúdos é a prática do *Gamification*, invertendo, desde o início, todas as expectativas de um roteiro padronizado, em que se trata primeiro, da teoria, e depois, da prática. A autora, no primeiro momento, cita, interpreta e convida o leitor a experimentar o jogo “*Plants vs Zombies*” e, a partir disso, discorre sobre as situações e comportamentos dos jogadores inerentes a essa experiência. A conclusão disso é inevitável: ela mostra como os jogos mudam comportamentos.

A partir disso, a autora se dispõe a nos dizer “o que é *gamification*”. Faz ainda uma provocação, dizendo-nos que não paramos de brincar porque envelhecemos e, sim, envelhecemos porque paramos de brincar, parafraseando Oliver Wendell Holmes, médico americano que atingiu a fama como poeta e humorista na década de 1860.

O capítulo de conceituação sobre o que é o *gamification* é interessante, porque Alves tem a habilidade de abordar a origem e as teorias da filosofia, da psicologia e da aprendizagem relacionadas aos jogos, de uma forma que permite compreender o poder do engajamento quando do uso dos elementos de jogos em situações de treinamento. Nesse momento, a autora nos presenteia trazendo para seu texto o clássico Huizinga, professor, historiador e escritor holandês, e um dos fundadores da história cultural moderna, além de outros autores de referência no tema.

Alves faz questão também de relatar o que não é *gamification*, esclarecendo as diferenças entre jogos sérios, *design* com elementos de jogos (*gamification*),

brinquedos e *design* com elementos de brincadeira. Essa diferenciação é importante para a compreensão do contexto em que se encontram diversas ferramentas de aprendizagem que, apesar de próximas, são diferentes.

Em síntese, segundo a autora, *gamification* é o uso de elementos de jogos em diferentes contextos, é aprender a partir dos jogos; jogos sérios são definitivamente jogos, porém, o objetivo principal é educacional, embora tenha elementos de entretenimento; já os brinquedos são artefatos destinados puramente à diversão; e, por fim, a brincadeira, atividades com uso de elementos de jogos destinados à diversão.

A fim de construir soluções de aprendizagem baseadas em jogos correlacionadas com as teorias de aprendizagem e com os modelos motivacionais que fazem uma atividade ser relevante e motivadora, a autora recorre não somente aos fundamentos dos jogos, mas, sobretudo, ao uso dos elementos estruturais presentes nos jogos: a dinâmica, a mecânica e os componentes.

A dinâmica é responsável por atribuir coerência e padrões à experiência, tais como: narrativa, progressão e relacionamento. A mecânica representa as ações, as ferramentas e/ou os objetivos do jogo, podendo ser, dentre outros, desafio, recursos, *feedbacks*, transações. E os componentes são responsáveis por fazer o sistema funcionar, podendo ser representados por avatares, *badges*, desbloqueio de conteúdo, níveis etc.

No decorrer do texto, a autora perpassa o modelo ADDIE (análise, design, desenvolvimento, implementação e avaliação), uma estrutura norteadora para o desenvolvimento e avaliação de um *design* instrucional.

Alguns modelos motivacionais para desenvolvimento de soluções de aprendizagem gamificadas também são abordados no texto, como o ARCS, acrônimo de atenção, relevância, confiança e satisfação, que fornece um plano para a incorporação de técnicas de motivação ao longo de uma solução de aprendizagem.

Nesse sentido, para produzir uma solução de aprendizagem, Alves deixa clara a necessidade de se conhecer o aprendiz. Assim, ela dedica todo um capítulo denominado “O jogador [...]”, para demonstrar como o perfil e o temperamento das pessoas influenciam a forma como elas aprendem. Ela dialoga, dentre outros, com

Kolb, uma figura de destaque nos estudos sobre aprendizagem experimental, para sustentar as suas colocações.

A autora destina outro capítulo a enfatizar a importância da presença do elemento “diversão” para a construção de atividades gamificadas, destacando o engajamento das diferentes gerações. Nos últimos capítulos, ela tenta ensinar como essas atividades podem ser elaboradas e apresenta *cases* de sucesso.

Em face disso tudo, o livro justifica seu intento sob o aspecto de apresentar a gamificação como ferramenta de ensino engajadora, pois permite que educadores usem os elementos de jogo como potencializadores da aprendizagem. A grande contribuição do livro é mostrar claramente que a gamificação para o ensino e treinamento é uma alternativa viável e eficiente. Além de citar os resultados de pesquisas de autores renomados, ela menciona conceituadas empresas que adotam essa ferramenta para treinamento de seus funcionários, tais como Microsoft, Nike, Siemens, dentre outras.

No entanto, o livro não chega a ser um guia para a construção dessas experiências engajadoras. Embora apresente uma metodologia denominada SG+, não está claro como elaborar um *design* instrucional na prática.

Mesmo assim, o livro é recomendado aos educadores de forma geral, pois agrupa estudos que justificam e motivam o uso da ferramenta “*gamification*” como solução de aprendizagem, uma vez que evidencia já não ser eficaz e eficiente a metodologia tradicional de ensino em sala de aula. É uma obra que será útil para todos que se interessam pela temática da inovação no ensino, visando a promover o aprendizado de forma autônoma e participativa, ou seja, ela serve para quem quer colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem e fazer com que ele seja responsável pela construção de seu conhecimento. Com a obra, o leitor poderá alargar sua compreensão de como é significativo investir em experiências de ensino engajadoras por meio da utilização de elementos de jogos.