



31 de outubro e 01 de novembro de 2018

ISSN: 1983-0173

**GAMIFICATION NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM: UMA
ABORDAGEM ANALÍTICO-COMPORTAMENTAL**

**Gederson Câmara Marques e Igor Henrique Fagundes de Oliveira
Mônica Vieira Costa e Pedro Henrique de Faria Sampaio**

A “gamificação” ou “gamification” é uma tecnologia relativamente nova que insere elementos de jogos em ambientes não relacionados a jogos, como organizações acadêmicas ou de negócios. Sendo um paradigma emergente, a gamification utiliza componentes diretos, como placares, pontos e crachás, como representações do progresso do usuário. O termo gamification surgiu em 2008, mas não se tornou comum até o segundo semestre de 2010. Vários termos têm sido usados para descrever gamification desde 2010: jogos comportamentais, jogos divertidos, jogos de produtividade, designs lúdicos e entretenimento de vigilância. A gamification explora como a dinâmica do jogo, seus elementos, sua mecânica, bem como as melhores práticas do design do jogo, logo pode ser transferida para contextos que tradicionalmente estão fora do âmbito dos jogos. Gamification é o uso de mecânicas de jogo em contextos não relacionados a jogos para resolver problemas e modificar comportamentos. Mostrar a relevância dos jogos eletrônicos como uma ferramenta para melhorar o desempenho dos alunos no processo de aprendizagem. Os jogos eletrônicos (Gamification) contribuem para um melhor desempenho no processo de ensino-aprendizagem. Os jogos não apresentam um efeito só negativo, há um efeito benéfico. Foi realizado no dia 1º de outubro uma revisão bibliográfica sistemática nas bases de dados do PsycINFO - American Psychological Association e PubMed, utilizando as palavras-chaves “gamification” e “behavior”. A revisão sistemática busca responder uma pergunta claramente formulada, necessitando coletar, analisar dados de forma criteriosa e eliminar os dados que não são pertinentes para a pesquisa. Todos os artigos selecionados estavam em inglês e foram necessários traduções para língua portuguesa. Os critérios de inclusão foram que os artigos deveriam abordar educação/aprendizagem e comportamento humano, e por fim contando com selecionados 10 artigos científicos. O presente trabalho sistematizou os artigos relacionados a gamification classificando dentro de grupos de abordagens, critérios esses utilizados para exclusão dos temas que não se correlacionavam com ensino aprendizagem numa análise comportamental, bem como demonstra a relevância de se integrar sobre o assunto para compreensão de um modelo analítico comportamental e ser capaz de aplicá-lo e controlar suas variáveis melhores afim promover uma mudança comportamental.

Palavra-chave: psicologia, gamification, processo ensino e aprendizagem

