



USO DE TÉCNICAS DE JOGOS EM SEU CONTEXTO ATUAL: GAMIFICAÇÃO E SUA IMPORTÂNCIA

Carlos Gabriel Nunes Ferreira ¹
Matheus do Couto Deloski ²
Júlio Cesar Stadler ³

Resumo: *Este estudo teve como objetivo evidenciar a importância do uso da gamificação. A metodologia utilizada foi método dedutivo, natureza aplicada, pesquisa qualitativa, objetivo explicativa e procedimento técnico bibliográfico. Os resultados puderam evidenciar a importância do uso da gamificação devido a sua presença em diversos tipos de ambientes.*

Palavras-chave: Gamificação. Jogos. Importância. Contexto Atual.

Introdução

Surgido do termo em inglês *gamification*, a gamificação é definida como o uso de técnicas de jogos que são implantadas em diversos locais, principalmente no ambiente organizacional, com o intuito de trazer benefícios como por exemplo o desenvolvimento de conhecimento (NAVARRO, 2013).

A gamificação também é responsável por servir como fator motivacional para funcionários, pois o mesmo enquanto desempenha suas funções, estará buscando por soluções de problemas (ALVES, 2014).

Esta pesquisa tem como objetivos evidenciar a importância do uso da gamificação e relatar os ambientes onde há presença da mesma.

Metodologia

Utilizou do método dedutivo que define que é necessário usar a lógica para se chegar às conclusões de casos (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Apresenta natureza aplicada, pois tem como intuito gerar conhecimento para ser usado em futuras situações (KAUARK; MANHÃES; MEDEIROS, 2010).

Quanto ao problema, considera-se como qualitativa, uma vez que a coleta de dados é realizada através do estudo do contexto (KAUARK; MANHÃES; MEDEIROS, 2010).

Em relação aos objetivos trata-se de uma pesquisa explicativa, já que busca compreender de que forma os fatos, responsáveis pela interferência de determinados fenômenos, ocorrem (KAUARK; MANHÃES; MEDEIROS, 2010).

Sobre o procedimento técnico, é definido como revisão bibliográfica, devido ao fato de que as informações foram produzidas a partir de diferentes pesquisas (MARCONI E LAKATOS, 2001).

¹ Tecnologia em Logística, graduação, Faculdade Sant'Ana, carlosgnf1@hotmail.com.

² Tecnologia em Logística, graduação, Faculdade Sant'Ana, madeloski@hotmail.com.

³ Tecnologia em Logística, professor de graduação, Faculdade Sant'Ana, juliostadler@hotmail.com.

Resultados

Em relação as áreas onde se aplicam o processo de gamificação, são elas:

Aprendizagem: atualmente, a gamificação está sendo utilizado na aprendizagem de novas línguas através de aplicativos de dispositivos móveis, recompensando o indivíduo através de pontuações e *rankings*, ao mesmo tempo que o mesmo aprende outro idioma (CANI et al., 2017).

Redes Sociais: foi constatado que na Foursquare, rede social baseada em geolocalização, os usuários que marcam os locais onde visitam (termo conhecido como *check-in*), são recompensados com pontuações e *rankings*, dessa forma contribuindo para o uso frequente da rede social e estimulando a competição entre os usuários (ALVES et al., 2012).

Saúde: a gamificação já foi utilizada para melhorar a aceitação de medicamentos inaláveis no tratamento da asma através de aplicativo. Neste quadro, o paciente pode acompanhar a situação do tratamento, além de participar de um jogo onde, para obter pontuações e medalhas virtuais, ele deve registrar informações do seu tratamento, o que ajuda a estimular os demais pacientes dentro da rede online do aplicativo a continuarem com os seus tratamentos (JACOME et al., 2018).

Outro exemplo foi a marca Nike, quando lançou em 2008 o aplicativo Nike+ para dispositivos móveis da empresa Apple, onde o usuário era recompensado quando atingisse determinadas metas dos seus exercícios físicos, dessa forma estimulando a sua prática. Esse marco também é responsável pela origem do termo gamificação (ANTIN; CHURCHILL, 2011 apud PEREIRA, 2014).

Segurança: Quanto a área da segurança nacional, o exército brasileiro passou a utilizar um simulador de operações cibernéticas, ferramenta para treinamento de militares em segurança cibernética. O software permite ensinar situações de ataque e defesa em cenários de calamidade nacional, proporcionando maior dinamismo e qualidade de treinamento ao profissional (AGÊNCIA BRASIL, 2013 apud BRUSTOLIN, 2017).

Logística: Em relação a logística, a gamificação já foi utilizada segundo Hense (2012 apud Galegale, 2014) como forma de motivação para os profissionais desta área, assim como um método pedagógico em uma disciplina pertencente a um curso técnico em logística, visando facilitar o acesso ao conhecimento e o desenvolvimento de habilidades na área (SILVA, 2016).

Considerações finais

A gamificação está cada vez mais presente nas mais diversas áreas de conhecimento, empregando sempre grande importância no seu uso pelos benefícios que são gerados.

Verificou-se que foi possível relatar os ambientes onde há presença da gamificação, e com isso evidenciar a importância de seu uso.

Referências

ALVES, Fábio Pereira et al. A rede social móvel Foursquare: uma análise dos elementos de gamificação sob a ótica dos usuários. In: **Workshop Proc. WAIHCWS**. 2012. Disponível em: <<http://ceur-ws.org/Vol-980/paper3.pdf>>. Acesso em 17 jun. 2018.

ALVES, Lynn Gama. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. **Revista entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014. Disponível em: <<https://rigs.ufba.br/index.php/entreideias/article/download/7873/8969>>. Acesso em 15 abr. 2018.

BRUSTOLIN, Fernando José; BRANDAO, José Eduardo Malta de Sá. Análise de Gamificação no Simulador de Operações Cibernéticas (SIMOC). **RISTI**, Porto, n. 23, p. 103-118, set. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952017000300009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 17 jun. 2018.

CANI, Josiane Brunetti et al. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras. **Rev. bras. linguist. apl.**, Belo Horizonte, v. 17, n. 3, p. 455-481, Set. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-63982017000300455&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 17 jun. 2018.

GALEGALE, Gustavo Perri. **A utilização de gamification em um sistema de informação**: estudo de caso na Natura Cosméticos SA. 2014. 110 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Administração, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://bit.do/ewBkE>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

JACOME, Cristina et al. mINSPIRERS - Estudo da exequibilidade de uma aplicação móvel para medição e melhoria da adesão à medicação inalada de controlo em adolescentes e adultos com asma persistente. Protocolo de um estudo observacional multicêntrico. **Rev. Port. Imunoalergologia**, Lisboa, v. 26, n. 1, p. 47-61, mar. 2018. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0871-97212018000100005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 17 jun. 2018.

KAUARK, F. S.; MANHÃES, F. C.; MEDEIROS, C. H. **Metodologia da pesquisa: um guia prático**. Itabuna: Via Litterarum, 2010.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 2001. 160 p.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação**: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. 2013. 26 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídia, Informação e Cultura, USP, São Paulo, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/nW7muj>>. Acesso em: 26 fev. 2018.

PEREIRA, Carla Viana. **WE4FIT: PROMOVENDO MUDANÇAS COMPORTAMENTAIS ATRAVÉS DE GAMIFICAÇÃO E PERSUASÃO**. 2014. 148 p. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia de Sistemas e Computação, UFRJ/COPPE, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://www.cos.ufrj.br/uploadfile/1417021891.pdf>>. Acesso em: 28 maio 2018.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SILVA, Ricardo da Silva e. **Uso de atividades gamificadas no ensino técnico profissional:** uma proposta pedagógica. 2016. 78 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2016. Disponível em:
<http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/5343/Ricardo+da+Silva+e+Silva_.pdf;jsessionid=03E245B02598CCF20E4CC0501AD62AFB?sequence=1>.
Acesso em: 17 jun. 2018.