

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE INTERAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM: DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO

Roberta Cynthia Barbosa Freitas¹

Paulo Victor de Souza Batista²

Josivan Pereira de Souza³

RESUMO

Atualmente, os ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) são ferramentas tecnológicas que auxiliam no ensino-aprendizagem, tornando o aprendizado mais dinâmico, intuitivo e envolvente. Este trabalho teve como objetivo desenvolver um protótipo de AVA gamificado, integrando elementos de interatividade para promover engajamento e acessibilidade no aprendizado de alunos e professores. A metodologia utilizada foi o Design Science Research (DSR), que propõe a criação e avaliação de artefatos tecnológicos voltados para resolver problemas reais. No desenvolvimento do protótipo, foram incorporados elementos de gamificação, como avatares personalizáveis, rankings e recompensas, além de mecânicas de interação para criar um ambiente inovador e colaborativo. Os resultados demonstraram que a maioria dos participantes era discente, com idades entre menos de 18 e 24 anos, e possuíam experiência prévia com ambientes virtuais e gamificação. A tela inicial foi avaliada como clara e funcional, embora alguns participantes tenham mencionado um excesso de informações que pode causar confusão. O uso de avatares foi elogiado por facilitar a identificação entre docentes e discentes, apesar de sugestões para maior representatividade. As mecânicas de movimentação e os ícones de vida, energia e recompensas foram bem avaliados, destacando-se pela clareza e funcionalidade. De maneira geral, o protótipo foi considerado motivador e promissor, cumprindo o objetivo de integrar gamificação e aprendizado. Contudo, foi apontado que o foco na competição pode interferir no aprendizado de longo prazo em alguns casos. Para futuras implementações, sugere-se simplificar a interface inicial, tornar os tutoriais mais objetivos e explorar formas de equilibrar diversão e aprendizado. O protótipo demonstra o potencial dos AVAs gamificados para enriquecer práticas pedagógicas, tornando o processo educacional mais atrativo, acessível e interativo para docentes e discentes.

Palavras-chave: Gamificação, Ambiente Virtual de Aprendizagem, Objeto Virtual de Aprendizagem, Prototipagem.

¹ Professora do Curso de Licenciatura em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte- IFRN – Campus Ipanguaçu, robertacynthia@gmail.com

² Graduando do Curso de Licenciatura em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN - Campus Ipanguaçu, batista.paulo@escolar.ifrn.edu.br;

³Graduando do Curso de Licenciatura em Informática, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN - Campus Ipanguaçu, josivan.p@escolar.ifrn.edu.br

