

Artigo Original

# Utilização de Treinamento Gamificado para Capacitação de Professores em Ensino a Distância

Melissa Velasco Schleich<sup>1</sup> e Sabrina Araújo Pinto<sup>2</sup>

## Resumo

Além dos desafios contemporâneos relacionados à motivação dos alunos e à adequação de metodologias e estratégias ao mundo digital, a recente pandemia de COVID-19 e o consequente isolamento social trouxeram à educação novas implicações: a impossibilidade de aulas presenciais destacou a necessidade de se repensarem o ensino a distância e as técnicas de didáticas digitais. Dentro desse contexto, elaborou-se um treinamento gamificado, com o objetivo de prover capacitação rápida e acessível em métodos e linguagens digitais para professores em âmbito nacional. O foco do presente trabalho foi expor, sob o ponto de vista de profissionais da educação, a avaliação da ferramenta criada. Os dados obtidos a partir desta pesquisa demonstraram uma taxa de retenção de concluintes que gira em torno do dobro da média nacional para cursos a distância em geral. Adicionalmente, a análise do *feedback* dos participantes concluintes indica forte preferência por treinamentos gamificados em detrimento de treinamentos tradicionais *on-line*, devido, principalmente, aos fatores de entretenimento, interatividade e inovação na forma de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação no ensino. Treinamento gamificado. Ensino a Distância. Didática digital.

---

<sup>1</sup> Mestranda na Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getulio Vargas (FGV EAESP). Avenida 9 de julho, 2029, Bela Vista, São Paulo - SP, Brasil. E-mail: mel.v.schleich@gmail.com.

<sup>2</sup> Universidade São Judas Tadeu (USJT). Avenida Vital Brasil, 1000, Butantã, São Paulo - SP, Brasil.

## Abstract

In addition to the contemporary challenges related to student motivation and the adaptation of methodologies and strategies to the digital world, the recent pandemic of COVID-19 and its consequent social isolation brought new implications to education: the impossibility of face-to-face classes highlighted the need to rethink distance learning and digital teaching techniques. Within this context, a gamified training was developed, aiming at providing fast and accessible training in digital methods and languages for teachers nationwide. The focus of the present work was to expose, from the point of view of education professionals, the evaluation of the created tool. The data obtained from this research demonstrated a rate of retention of participants that is around twice the national average for distance learning in general. Additionally, the analysis of *feedback* from participants who concluded the training indicates a strong preference for gamified training over traditional online training, mainly due to factors such as entertainment, interactivity and innovation in learning techniques.

**Keywords:** Gamification in education. Gamified training. Distance learning. Digital didactics.

## Resumen

Además de los desafíos contemporáneos relacionados con la motivación de los estudiantes y la adaptación de metodologías y estrategias al mundo digital, la reciente pandemia de COVID-19 y el consiguiente aislamiento social trajeron nuevas implicaciones para la educación: la imposibilidad de clases presenciales resaltó la necesidad de repensar aprendizaje a distancia y técnicas de enseñanza digital. En este contexto, se desarrolló la capacitación gamificada, con el objetivo de proporcionar una capacitación rápida y accesible en métodos digitales para docentes en todo el país. El objetivo del presente trabajo fue exponer, desde el punto de vista de los profesionales de la educación, la evaluación de la herramienta creada. Los datos obtenidos de esta investigación mostraron una tasa de retención de graduados que es aproximadamente el doble del promedio nacional para cursos a distancia en general. Además,

el análisis de los comentarios de los participantes concluyentes indica una fuerte preferencia por la capacitación gamificada sobre la capacitación tradicional en línea, principalmente debido a los factores de entretenimiento, interactividad e innovación en la forma de aprender.

**Palabras clave:** Gamificación en la enseñanza. Entrenamiento gamificado. Aprendizaje a distancia. Didáctica digital.

## 1. Introdução

Diversos são os trabalhos que sugerem que os estudantes atuais se mostram dispersivos e desmotivados em relação aos estudos (FRAGELLI, 2017). Um dos grandes desafios no ensino contemporâneo, nesse sentido, tornou-se manter o aluno interessado e motivado a participar das aulas (GOMES; SILVA, 2018). Uma das explicações propostas para tal fenômeno é que as metodologias de ensino aplicáveis não, necessariamente, acompanharam o cenário tecnológico disruptivo no qual os estudantes estão imersos (BARRETO; BECKER; GHISLENI, 2019).

No ensino a distância, o cenário mostra-se ainda mais desafiador: de acordo com Oliveira e Bittencourt (2020), o número de alunos matriculados em cursos nessa modalidade vem aumentando de forma crescente. Contudo, o número de concluintes não condiz com o de ingressantes, demonstrando-se uma taxa de evasão elevada: enquanto os concluintes do ensino presencial representam 79% das matrículas, esse número cai para apenas 21% no ensino a distância.

No mesmo sentido, o censo da Associação Brasileira de Educação a Distância – ABED – (2018) demonstrou crescimento exponencial no número de matrículas nas diversas modalidades de cursos a distância, mas também uma alta taxa de evasão, entre 26% e 50%. De acordo com o relatório, uma possível explicação para esse fato seria a maior oferta e disponibilidade de cursos *on-line* e do próprio número de matrículas.

Simultaneamente a esse movimento, já existente, o advento da pandemia da Doença do Coronavírus 2019 (COVID-19) no primeiro semestre de 2020 trouxe severas implicações sociais ao Brasil e ao mundo. De acordo com Viner *et al.* (2020), 107 países – incluindo o Brasil

– implementaram o fechamento nacional de escolas e outras práticas de distanciamento social em educação em março de 2020. No mês seguinte, em torno de 138 países contabilizaram fechamento escolar, afetando a educação de cerca de 80% das crianças e adolescentes no mundo (VAN LANCKER; PAROLIN, 2020).

No cenário nacional, a adoção de medidas de isolamento social trouxe ao ensino uma nova dimensão. Estima-se que 52 milhões de brasileiros tenham sido afetados, do ensino infantil ao superior. Com escolas e universidades fechadas por meses seguidos devido à pandemia, a educação enfrentou – e enfrenta – uma crise de proporções continentais (PIERRO, 2020).

A impossibilidade de aulas presenciais destacou a importância e a necessidade de se repensarem o ensino a distância e as técnicas didáticas digitais. De acordo com Pierro (2020), a criação de cursos *on-line* exige, a princípio, equipes multidisciplinares e meses de preparação, sendo que professores que atuam em Educação a Distância (EaD) necessitam de treinamento e instrução específicos. Nesse sentido, uma pesquisa conduzida pelo Instituto Península (2020) mostrou que 83% dos professores sentem-se pouco preparados para o ensino remoto, enquanto 88% deles afirmaram nunca ter ministrado uma aula de forma virtual antes da pandemia.

De acordo com Martins e Giraffa (2018), os jogos sempre foram utilizados como estratégia de ensino em diversos níveis. O cenário atual, de necessidade de digitalização e engajamento, amplia essa perspectiva de forma exponencial, com possibilidades mais abrangentes de interação, colaboração, interdisciplinaridade e construção do conhecimento.

Dentro desse contexto, elaborou-se um treinamento gamificado (“curso-jogo”) para professores, com o objetivo de: (i) prover treinamento acessível (em todo o território brasileiro), para rápida capacitação de professores em técnicas e linguagens digitais no ensino a distância, de forma a atenuar a insegurança e a incipiência dos participantes – ainda que pontualmente; (ii) colocar esses profissionais em contato com o processo gamificado, de forma a demonstrar o seu uso e a sua aplicação; (iii) avaliar a própria ferramenta gamificada a partir do ponto de vista dos professores participantes dessa iniciativa.

O presente trabalho está focado, especialmente, em mostrar, sob o ponto de vista de profissionais de educação, a avaliação da ferramenta gamificada (conforme abordado no item (iii), acima). Dentro de nossa nova realidade, trazida pela pandemia do COVID-19, acredita-se que tal prática – de utilização de técnicas de gamificação – seja de interesse não apenas a escolas e educadores, mas também à comunidade acadêmica e a formuladores de políticas públicas em educação.

## 2. Referencial teórico

### 2.1. Sobre gamificação

Entende-se, por gamificação, a utilização de elementos, componentes, dinâmicas e mecânicas de jogos em contextos que não sejam jogos – como em programas de saúde, educação, esportes, políticas públicas e de sensibilização da população, infraestrutura de informação, marketing e vendas, treinamento de colaboradores, entre outros. Nesse sentido, diferentes elementos – ou componentes – podem ser combinados e aplicados de formas diversas, a depender dos objetivos propostos, com impacto direto na percepção e no comportamento do usuário (COSTA; MARCHIORI, 2015).

Especificamente para questões relacionadas à educação, Costa e Marchiori (2015) relacionam, com base em diversos estudos avaliados, como principais elementos de jogos utilizados, a pontuação, o *ranking* e as conquistas. Concomitantemente, as mecânicas mais utilizadas para essa modalidade seriam cooperação e competição, desafios e avaliação (*feedback*), respectivamente. Em relação às dinâmicas, destaca-se a progressão – o que engloba a evolução em “fases”, ou a graduação de níveis de dificuldade, por exemplo.

### 2.2. Utilização de gamificação no ensino

No cenário educacional, a utilização de técnicas de gamificação tem sido estudada há pouco mais de uma década (FIGUEIREDO; JUNQUEIRA, 2015). Também, identifica-se o emprego de elementos

e mecanismos de jogos em diversos processos relacionados ao ensino, dentre os quais estão o desenho de conteúdos e a avaliação dos alunos (DICHEVA *et al.*, 2015).

Diversos autores e especialistas apontam, como principais benefícios do uso de técnicas de gamificação, a motivação e o engajamento dos alunos. Sugere-se, ainda, que sua utilização possa contribuir para a construção do conhecimento nos processos de andragogia, incluindo-se, como fatores determinantes de aprendizagem ativa, a participação colaborativa e cooperativa, os elementos de imersão e a estética (FADEL *et al.*, 2014).

A literatura mostra que a técnica tem demonstrado eficácia, especialmente no ensino a distância (BISSOLOTTI; NOGUEIRA; PEREIRA, 2014), e que tem ganhado visibilidade devido ao seu potencial de estabelecer experiências significativas em contextos da vida cotidiana (FARDO, 2013; GOMES; SILVA, 2018). Adicionalmente, citam-se, como pontos positivos da utilização de gamificação: (i) a autonomia; (ii) o uso da narrativa – também conhecido como *storytelling* –; (iii) a possibilidade de realização de *feedback* imediato e individual (ARAÚJO; CARVALHO, 2018); (iv) a possibilidade de se abordarem os conteúdos em formato de desafio; (v) a abstração da realidade; (vi) a oportunidade de reflexão (GOMES; SILVA, 2018); (vii) a dinamicidade (BARRETO; BECKER; GHISLENI, 2019).

Experimentos em ensino e aprendizagem com o uso de gamificação têm sido aplicados com sucesso em diversas áreas do conhecimento e conteúdos disciplinares de sala de aula (ARAÚJO; CARVALHO, 2018), como por exemplo para alunos de graduação (FRAGELLI, 2017; SANTOS; CABETTE; LUIS, 2020); além de cursos de línguas (LEFFA, 2020); cursos técnicos (NEMER *et al.*, 2020) e educação continuada profissional de educadores (MARTINS; GIRAFFA, 2018).

Apesar de teoricamente benéficas, a criação de práticas pedagógicas gamificadas em meio digital traz fortes desafios, como a necessidade de suporte tecnológico e os custos envolvidos (DICHEVA *et al.*, 2015), o desenvolvimento de habilidades e competências digitais por parte dos educadores (MARTINS; GIRAFFA, 2018), além da necessidade de entendimento dos elementos de jogos e de sua utilização combinada para o alcance dos objetivos de ensino (GOMES; SILVA, 2018).

No entanto, Leffa (2020) sugere que a relevância e o desenho didático do conteúdo sejam mais significativos no engajamento dos alunos do que os elementos de gamificação, em um contexto no qual a tríade “prazer, persistência e superação” seja chave no processo de aprendizado. Silva (2020) confirma esse entendimento e coloca que a utilização da gamificação, puramente, não garante o engajamento – o qual deve estar alinhado a metodologias de ensino e conteúdos adequados e consistentes.

### 3. Metodologia

Para a elaboração do presente trabalho, criou-se um treinamento gamificado (“curso-jogo”) com duração proposta de cerca de uma hora, utilizando-se uma plataforma *on-line*. A narrativa do treinamento (*storytelling*), que permeou todo o conteúdo teórico proposto, foi construída sob o contexto atual de distanciamento social e a necessidade de implementação de práticas a distância, momento pelo qual passam os profissionais de ensino.

Trabalhou-se com a técnica de criação de personas – indivíduos imaginários que abrigam alguns dos traços de caráter comuns de um grupo de pessoas (BURKE, 2015) – com o intuito de: (i) gerar identificação dos participantes (professores) a situações reais cotidianas; (ii) acolher as dores sentidas por esse público, oferecendo soluções factíveis de serem implementadas. Houve, ainda, o uso de multimeios para dar um maior engajamento ao treinamento, tais quais: (i) vídeos, (ii) animações, (iii) figuras, (iv) casos práticos e (v) artigos teóricos, assim como o uso de linguagem direta e de humor.

Seguindo-se as métricas propostas por Costa e Marchiori (2015) e como forma de aumentar o engajamento e a motivação dos participantes, utilizou-se uma dinâmica de progressão: o treinamento foi dividido em dez etapas, cada qual a ser cumprida em sequência ordenada para que o acesso à próxima etapa fosse liberado. Em relação às mecânicas de jogos, utilizaram-se desafios e avaliação tempestiva (*feedback*). Trabalhou-se, ainda, com elementos de jogos como: (i) pontuação: de zero a dez para cada exercício, de acordo com respostas

mais ou menos adequadas, sendo oferecida a possibilidade de voltar aos exercícios propostos e refazê-los para se obter mais pontos e ter acesso às respostas mais satisfatórias; (ii) sistema de *rankeamento* entre os participantes; (iii) oferecimento de certificação (badges) àquelas que concluíssem todas as etapas com pontuação igual ou superior à metade dos pontos totais do treinamento.

Em termos dos exercícios propostos, foram utilizados cinco principais formas de interação com os participantes: (i) tarefa criativa (perguntas abertas); (ii) tarefa de múltipla escolha; (iii) tarefa de caixa de seleção (possibilidade de marcar mais de uma alternativa como adequada); (iv) tarefa de preencher lacunas; (v) tarefa de formar pares entre conceitos-chaves e suas respectivas definições.

O “curso-jogo” foi aplicado entre os meses de junho e julho de 2020 e contou com seis turmas de treinamento, totalizando 133 inscritos. A população do estudo foi formada por participantes voluntários que se propuseram a fazer o treinamento gamificado, o qual foi divulgado em grupos de redes sociais formados por docentes de diversas regiões do país, que atuam com educação em qualquer nível de conhecimento – desde o ensino infantil até o ensino superior –, nas redes públicas e privadas.

Foram solicitadas aos participantes, por meio de questões de múltipla escolha, informações sobre: (i) tempo de atuação do docente e (ii) para quais públicos leciona. Ao concluir o treinamento, o participante deveria responder: (i) a uma pergunta de múltipla escolha sobre sua preferência em receber o conteúdo aplicado em formato gamificado ou tradicional expositivo por meio digital (*on-line*); (ii) a uma pergunta aberta sobre sua experiência a partir do “curso-jogo”. Analisamos as respostas obtidas de forma quantitativa e qualitativa.

## 4. Resultados

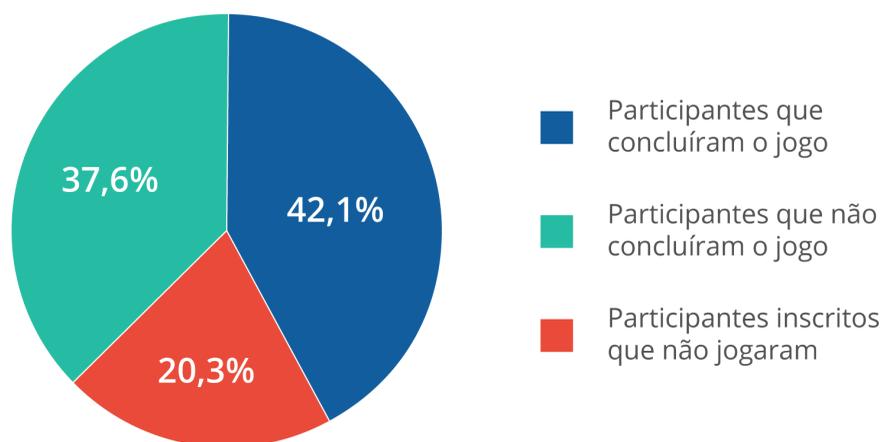
Os dados obtidos por meio de participantes inscritos foram analisados e agrupados de acordo com: (i) o total de participantes que concluíram o treinamento; (ii) dentre os concluintes, o perfil dos docentes em relação aos anos de experiência e à sua área de atuação; (iii) após a

realização do treinamento, a preferência dos docentes por cursos gamificados ou tradicionais *on-line*; (iv) o *feedback* qualitativo oferecido pelos participantes que concluíram o treinamento.

Cabe ressaltar que os itens (ii) a (iv) foram respondidos somente por participantes que, efetivamente, concluíram o treinamento (42,1%, conforme Gráfico 1), de maneira que os demais participantes, que não o concluíram (57,9%), não entraram em nossa análise.

#### 4.1. Retenção de participantes

O treinamento gamificado proposto neste projeto obteve uma retenção de 42,1% dos participantes, conforme demonstrado no Gráfico 1, abaixo. Simultaneamente, 20,3% dos participantes inscritos não finalizaram o treinamento, enquanto 37,6% deles não o iniciaram.



eVCEducacional

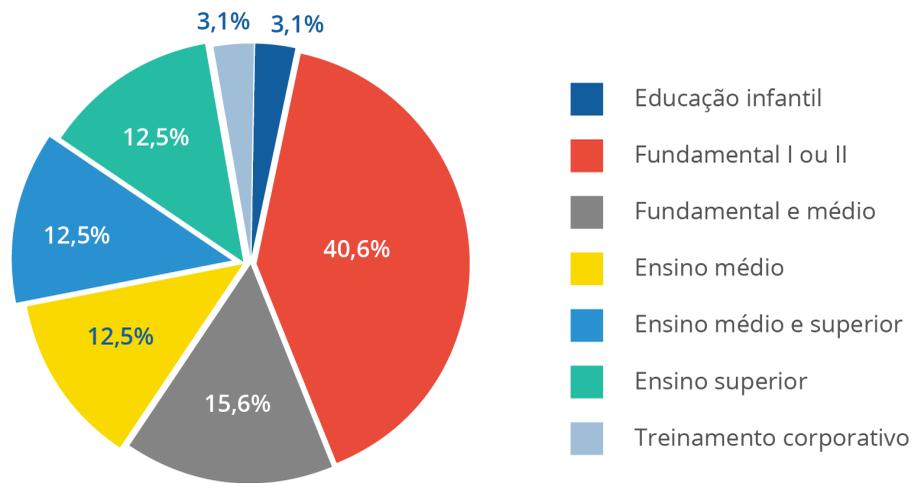
**Gráfico 1 - Perfil amostral:** divisão de participantes inscritos entre concluintes e não concluintes para o treinamento proposto

Fonte: Elaborado pelas autoras.

#### 4.2. Perfil dos participantes que concluíram o treinamento

Em relação ao perfil dos participantes que concluíram o “curso-jogo”, nota-se que a maior parte (40,6%) atua em Ensino Fundamental I

ou II; em seguida, estão os profissionais que trabalham em ambos os ensinos Fundamental e Médio (15,6%) (Gráfico 2).

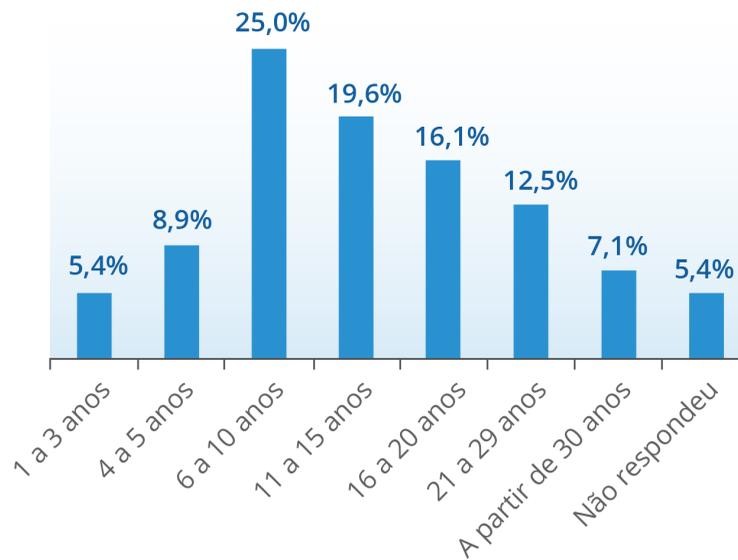


eVGEducacional

### Gráfico 2 - Atuação dos professores que concluíram o jogo

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Em sua maioria, os profissionais que concluíram o “curso-jogo” exercem a docência entre 6 e 10 anos (25,0%), sendo que a maior concentração de respondentes tinha entre 6 e 20 anos de experiência (60,7%). Apesar de menor proporção, 12,5% dos participantes tinham entre 21 e 29 anos de profissão, e mais de 7% de nossa amostra reportou ter mais de 30 anos de experiência em ensino (Gráfico 3).



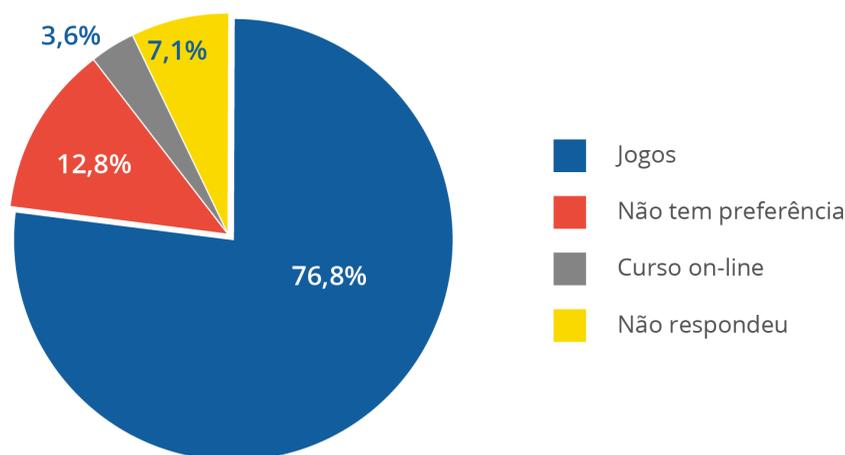
eVGC Educacional

### Gráfico 3 - Perfil amostral: tempo de experiência dos professores que concluíram o jogo

Fonte: Elaborado pelas autoras.

## 4.3. Preferência de metodologia por participantes que concluíram o treinamento

Dentre os participantes que concluíram o “curso-jogo”, a preferência por treinamentos gamificados foi de 76,8% (Gráfico 4). Nesse sentido, 12,5% deles não demonstraram preferência – e poderiam realizar tanto treinamentos gamificados quanto em formato tradicional *on-line* –; 3,6% dos participantes afirmaram preferir o formato tradicional e 7,1% deles se abstiveram de opinar.



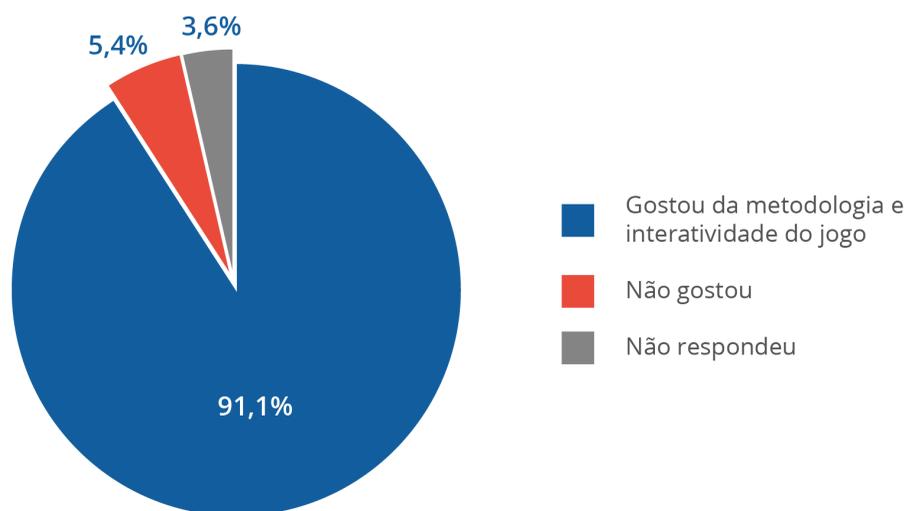
eVGEducacional

**Gráfico 4 - Preferência dos participantes que concluíram o treinamento em termos de metodologia**

Fonte: Elaborado pelas autoras.

#### 4.4. Sobre a utilização de gamificação para treinamento

Obteve-se uma aprovação de 91,1% dos participantes que concluíram o treinamento (Gráfico 5).

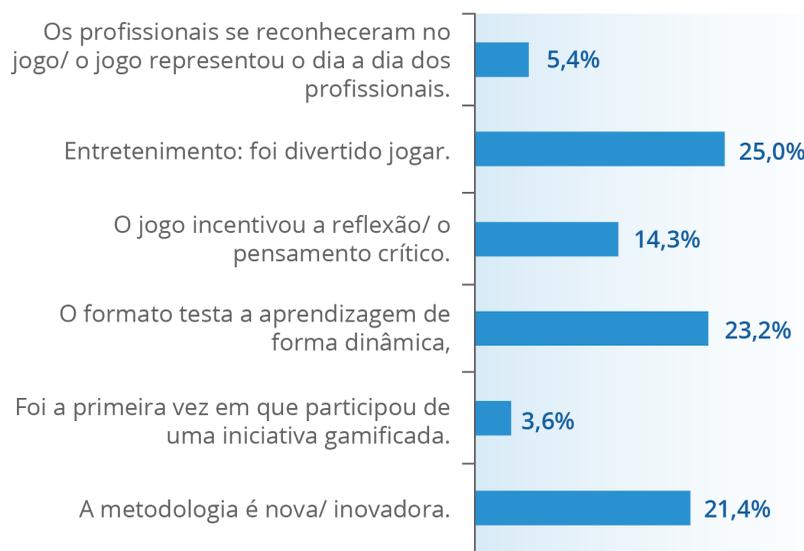


eVGEducacional

**Gráfico 5 - Encantamento dos participantes com o treinamento gamificado**

Fonte: Elaborado pelas autoras.

As principais justificativas para tal aceitação foram: (i) o curso trouxe viés de entretenimento (25,0%): foi divertido jogar, o tempo passou rápido, o humor foi interessante etc.; (ii) o formato testa a aprendizagem de forma dinâmica (23,2%): os participantes gostaram dos *feedbacks* tempestivos fornecidos a cada questão e da possibilidade de refazer exercícios ao receberem pontuações mais baixas; (iii) a metodologia é nova ou inovadora (21,4%) (Gráfico 6).



e-VG Educacional

### Gráfico 6 - Razões apontadas como pontos positivos do treinamento gamificado

Fonte: Elaborado pelas autoras.

## 5. Discussão

Em relação aos resultados obtidos, observamos que o treinamento gamificado proposto neste projeto atingiu uma retenção de 42,1% dos participantes (Gráfico 1), praticamente o dobro da média nacional de concluintes para ensino a distância tradicional (OLIVEIRA; BITTENCOURT, 2020).

Em relação ao perfil amostral, por meio desse estudo somente, não há como inferir se o fato de o maior percentual de profissionais aderentes ao treinamento atuar no Ensino Fundamental está ligado ao formato do treinamento, o qual, por ter aspecto mais lúdico, possa ter chamado

a atenção de docentes que trabalham com uma faixa etária de alunos mais jovens, ou se o perfil corresponde, de fato, a uma característica mercadológica da população de profissionais. De toda forma, tendo-se em vista a grande diversidade de espectro de: (i) anos de experiência entre os participantes e (ii) faixas etárias nas quais atuam, o alto índice de aceitação dos profissionais que participaram do treinamento ressalta, em nossa opinião, que interessados de todas as idades e níveis podem se beneficiar de treinamentos gamificados.

Em relação aos *feedbacks* recebidos, dentre as justificativas apontadas para a aceitação do jogo como forma de treinamento, há indícios de que os elementos, as mecânicas e as dinâmicas de gamificação utilizadas na construção da ferramenta tenham contribuído para o engajamento dos concluintes, especialmente no que se refere à questão do entretenimento e da diversão, bem como da dinamicidade do aprendizado, com elaboração de exercícios e *feedbacks* tempestivos (COSTA; MARCHIORI, 2015).

Além disso, a massiva preferência dos participantes por treinamentos gamificados em detrimento de treinamentos tradicionais *on-line* após a realização do curso-jogo, aliada à discriminação de que a metodologia seja nova e inovadora, reforça a necessidade de busca por estratégias ativas de ensino na abordagem digital.

## 6. Conclusão

O presente trabalho teve, como objetivo, demonstrar, sob o ponto de vista de profissionais de educação, a avaliação de uma ferramenta gamificada, de treinamento para docentes em relação a metodologias ativas em educação a distância. Como abordado anteriormente, a necessidade de se modernizarem os métodos de ensino faz-se urgente, não apenas para que a educação acompanhe o desenvolvimento da tecnologia, mas também pela situação excepcional imposta aos educadores devido à pandemia de COVID-19 e ao consequente isolamento social. Nesse sentido, acredita-se que a utilização de técnicas de gamificação seja de interesse a educadores, escolas, formuladores de políticas públicas em educação e comunidade acadêmica como um todo.

Elementos simples de gamificação são usados com sucesso há anos, como, por exemplo, em ações de publicidade e fidelização de clientes; no entanto, ainda são pouco utilizados em educação (DICHEVA *et al.*, 2015). O processo de gamificação, em conjunto com um escopo bem-definido para o propósito pretendido, é um fator motivacional, capaz de engajar os participantes (“jogadores”) em nível emocional (BURKE, 2015).

Com isso, a estratégia de gamificação não se trata de transformar processos educativos digitais, puramente, em uma espécie de *video-game*, mas sim de oferecer meios para que os jogadores – nesse caso, alunos ou participantes – envolvam-se com o que lhes é proposto. As soluções para que essas condições ocorram podem ser relativamente básicas, contanto que atendam ao objetivo proposto (BURKE, 2015).

Nesse sentido, os elementos, as mecânicas e as dinâmicas utilizadas na criação do presente treinamento gamificado foram simples e não necessitaram de aparatos tecnológicos complexos; destacamos apenas a criação de uma narrativa que ressonasse com o público-alvo e de um conteúdo teórico transmitido de forma rápida e lúdica, baseado em casos práticos, sempre se observando o princípio da empatia dos jogadores. Além disso, houve o cuidado de se apresentarem soluções aos casos propostos, já que tratamos de uma abordagem autodirigida.

Outra característica da gamificação que se faz interessante para o aprendizado é a possibilidade de experimentar, falhar e refazer (STOTT; NEUSTAEDTER, 2013). Dessa forma, os jogadores têm a liberdade de testar possibilidades e são encorajados a não desistirem por medo de errar. Ter a possibilidade de voltar e refazer os trabalhos propostos, assim como reacessar as diversas soluções oferecidas para cada alternativa tornam o aprendizado mais dinâmico e encorajador. Essa possibilidade foi oferecida aos participantes do curso-jogo, como forma de aumentar o conhecimento e a retenção do conteúdo, além de oferecer a oportunidade de obter maior pontuação e, dessa forma, melhor desempenho no *ranking* formado pelos participantes.

Os *feedbacks* positivos obtidos dos participantes, assim como a alta porcentagem de concluintes e os comentários específicos com os quais eles justificaram a aprovação do curso-jogo, a princípio, indicam que

as estratégias de gamificação possuem potencial relevante, como ferramenta, para aumentar o engajamento e diminuir as altas taxas de evasão dos cursos a distância, especialmente quando utilizadas de forma adequada ao público que se pretende atingir.

Este estudo limitou-se em escopo temporal, abordagem e número de participantes. Sugerimos, para continuidade do projeto, a elaboração de novos cursos-jogos, com: (i) distinção de públicos – por exemplo, treinamentos focados em docentes de públicos infantis, adolescentes e adultos, em separado, com metodologias apropriadas a cada grupo –; (ii) trilhas de conhecimento mais longas e mais curtas (qualificadas por mais ou menos etapas e tempo de duração), com intuito de averiguar quais características levariam a melhor engajamento; (iii) treinamentos continuados – tendo em conta que o presente treinamento, apesar de poder ser reaccessado e refeito a qualquer tempo, foi elaborado de forma a ser pontual e único, com duração de cerca de uma hora.

## Referências

ABED. Associação Brasileira de Educação a Distância. **Censo EAD. BR: relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil**. Curitiba: Editora Intersaberes, 2018. Disponível em: [http://abed.org.br/arquivos/CENSO\\_DIGITAL\\_EAD\\_2018\\_PORTUGUES.pdf](http://abed.org.br/arquivos/CENSO_DIGITAL_EAD_2018_PORTUGUES.pdf). Acesso em: 29 jul. 2020.

ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. A. Gamificação no ensino: casos bem-sucedidos. **Revista Observatório**, v. 4, n. 4, p. 246-283, jul./set. 2018.

BARRETO, C. H. C.; BECKER, E. L. S.; GHISLENI, T. S. Gamificação: uma prática da educação 3.0. *Research, Society and Development*, v. 8, n. 4, p. 1-21, 2019.

BISSOLOTI, K.; NOGUEIRA, H. G.; PEREIRA, A. T. C. Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 2, p. 1-11, dez. 2014.

BURKE, B. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015.

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 6, n. 2, p. 44-65, out. 2015.

DICHEVA, D.; DICHEV, C.; AGRE, G.; ANGELOVA, G. Gamification in education: a systematic mapping study. **Journal of Educational Technology & Society**, v. 18, n. 3, p. 75-88, July 2015. Disponível em: [https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75?seq=1#metadata_info_tab_contents). Acesso em: 29 jul. 2020.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, p. 1-9, jul. 2013.

FIGUEIREDO, M.; PAZ, T.; JUNQUEIRA, E. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. *In: WORKSHOPS DO CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 4., 2015, Maceió. **Anais [...]**. Maceió: CBIE, 2015. p. 1154-1163.

FRAGELLI, T. B. O. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, Campinas, SP, v. 4, n. 1, p. 221-233, jan./abr. 2017.

GOMES, M. S.; SILVA, M. J. F. Gamificação: uma estratégia didática fundamentada pela perspectiva da teoria das situações didáticas. **Horizontes - Revista de Educação**, Dourados, MS, v. 6, n.11, p. 18-30, jan./jun. 2018.

INSTITUTO PENÍNSULA. **Em quarentena: 83% dos professores ainda se sentem despreparados para ensino virtual**. 27 maio 2020. Disponível em: <https://www.institutopeninsula.org.br/em-quarentena-83-dos-professores-ainda-se-sentem-despreparados-para-ensino-virtual-2>. Acesso em: 29 jul. 2020.

LEFFA, J. V. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva: Revista do**

Centro de Ciências Da Educação. v. 38, n.2, pp.1-14, abr./jun.2020. doi: 10.5007/2175-795X.2020.e66027

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. M. M. Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. **EDT - Educação Temática Digital Campinas**, SP, v. 20, n. 1, p. 5-26, jan./mar. 2018.

NEMER, E. G.; RAMIREZ, R. A.; FROHMUT, B. D. F.; BERGAMO. R. O. C. Um estudo de caso sobre o uso de gamificação e da realidade virtual na educação profissional. **REFAS - Revista Fatec Zona Sul**, ed. 24. v. 6, n. 5, p. 1-13, jun. 2020.

OLIVEIRA, W. P.; BITTENCOURT, W. J. M. A evasão na EaD: uma análise sobre os dados e relatórios, ano base 2017, apresentados pelo Inep, UAB e Abed. **Educação Pública**, v. 20, n. 3, 21 jan. 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/3/a-evasao-na-ead-uma-analise-sobre-os-dados-e-relatorios-ano-base-2017-apresentados-pelo-inep-uab-e-abed>. Acesso em: 29 jul. 2020.

PIERRO, B. Para além da sala de aula. **Revista Pesquisa FAPESP**, ed. 292, jun. 2020. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/para-alem-da-sala/>. Acesso em: 29 jul. 2020.

SANTOS, R. O. B.; CABETTE, R. E. S.; LUIS, R. F. Novas tecnologias aplicadas ao ensino: utilização da gamificação como metodologia ativa para cursos de graduação. **ECCOM**, v. 11, n. 22, p.11-23, jun./dez. 2020.

SILVA, J. B. Gamificação na sala de aula: Avaliação da motivação utilizando o questionário ARCS. **Revista Prática Docente (RPD)**. v. 5, n. 1, pp. 374-390, jan./abr. 2020. doi: 10.23926/RPD.2526-2149.2020.v5.n1.p374-390.id632.

STOTT, A. J; NEUSTAEDTER, C. **Analysis of gamification in education**. 2013. Disponível em: <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2020.

VAN LANCKER, W.; PAROLIN, Z. COVID-19, school closures, and child poverty: a social crisis in the making. **The Lancet Public Health**, v. 5, n. 5, p. e243-e244, 2020.

VINER, R. M.; RUSSELL, S. J.; CROKER, H.; PACKER, J.; WARD, J.; STANSFIELD, C.; MYTTON, O.; BONELL, C.; BOOY, R. School closure and management practices during coronavirus outbreaks including COVID-19: a rapid systematic review. **The Lancet Child & Adolescent Health**, v. 4, n. 5, p. 397-404, May 2020.

### COMO CITAR ESTE ARTIGO

**ABNT:** SCHLEICH, Melissa Velasco; ARAÚJO, Sabrina. *Utilização de treinamento gamificado para a capacitação de professores em ensino a distância*. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, V2, 2021. <http://dx.doi.org/10.17143/rbaad.v20i1.516>.

### Autor Correspondente

Melissa Velasco Schleich  
e-mail: [nucleodedramaturgia@gmail.com](mailto:nucleodedramaturgia@gmail.com)

Sabrina Araujo Pinto  
e-mail: [sabbyap@gmail.com](mailto:sabbyap@gmail.com)

Ano: 2021