



## **CONHECENDO OS USUÁRIOS DE JOGOS: O PRIMEIRO PASSO PARA SE PENSAR EM AVALIAÇÃO GAMIFICADA**

Carlos Eduardo Benites Fagundes, discente de pós-graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana  
Daisy de Lima Nunes, discente de pós-graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana  
Nathalie Suelen do Amaral Gonçalves, discente de pós-graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana  
Priscila Nunes Paiva, discente de pós-graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Rafael Roehrs, docente, Universidade Federal do Pampa

e-mail primeiro autor- [carlosfagundes.aluno@unipampa.edu.br](mailto:carlosfagundes.aluno@unipampa.edu.br)

A utilização de jogos, sejam eles digitais ou analógicos, faz parte do cotidiano do ser humano, seja para fins de lazer ou para aprendizado. Sua utilização inicia-se como diversão no ambiente familiar, já auxiliando no desenvolvimento intelectual e cultural. Quando se busca o aprendizado através dos jogos em sala de aula, são necessárias regras claras e objetivas, visando motivar e possibilitar aos educandos serem protagonistas e ativos na construção de suas aprendizagens. Os jogos oportunizam um espaço para a troca de experiências e saberes entre os discentes e docentes. A gamificação está presente em nosso dia a dia, por exemplo, quando trocamos milhas aéreas por produtos e serviços, pois quanto mais se usa o cartão de crédito, maiores serão as recompensas disponíveis para troca. Acabamos utilizando a gamificação naturalmente e sem perceber, em várias atividades cotidianas. Dessa forma ela pode ser um recurso que, se bem empregado, pode ser benéfico para o processo de ensino, aprendizagem e avaliação. Nesse contexto, deve-se levar em consideração que cada sujeito é único quando se fala em aquisição de conhecimento e que, no ambiente escolar, temos diferentes estilos de aprendizagens com diversos focos. Mesmo com tais especificidades, ao utilizar atividade gamificada, é possível que consigamos atender a maioria dos educandos, uma vez que existe maior participação, engajamento e colaboração dos envolvidos. Para tanto, torna-se necessário conhecer os perfis desses indivíduos enquanto jogadores, para delinear instrumentos avaliativos mais condizentes com suas características. Dessa forma, o objetivo deste trabalho é delinear o perfil dos usuários de jogos e os tipos de jogos utilizados por esses indivíduos. A metodologia empregada neste estudo é quali-quantitativa e a pesquisa é do tipo exploratória, que visa apropriar-se de elementos dos jogos mais utilizados para melhor adequação da proposta avaliativa gamificada. A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário on-line através da ferramenta digital Google Forms. O questionário foi divulgado nas redes sociais Facebook, Instagram, WhatsApp e e-mail e ficou disponível para coleta de dados durante 30 dias. O questionário é constituído por perguntas fechadas e abertas e sujeitos aleatórios interessados em participar da

pesquisa, poderiam contribuir com suas respostas. Como método de análise de dados, utilizou-se Análise de Conteúdo de Bardin (2011). Obteve-se 335 respondentes com, um total de 80% de respostas válidas, correspondendo a 268 indivíduos que têm interesse ou afinidade por jogos, sendo essa a amostra específica para a análise dos dados. Observou-se que, da totalidade de participantes, 60% se declararam do gênero feminino e 40% do masculino, informação esta considerável para conhecer o perfil predominante de *players*. A faixa etária média dos respondentes foi de 32 anos. Quando questionados há quanto tempo jogam, verificamos que 62% dos indivíduos jogam há mais de 10 anos. Observamos ainda que 66% dos respondentes têm preferência por jogar em grupo. Sobre os tipos de jogos, 72% utilizam digitais e analógicos. Neste sentido, observou-se que aqueles indivíduos que optam pelos jogos digitais, 42% utilizam como meio de acesso o smartphone. Entretanto, daqueles indivíduos que optam pelos jogos analógicos, 18% responderam ter preferência por jogos de carta. Destaca-se que, embora tenham aparecido nas respostas outros meios de acesso aos jogos digitais e outros jogos analógicos, as respostas referentes à smartphones e jogos de cartas se destacam quanto à frequência elevada. Verificou-se ainda que os motivos que os respondentes levam em consideração ao escolher o seu jogo são o tipo do jogo (22%), seguido da temática (18%) e rejogabilidade (14%). Por fim, através do estudo desenvolvido, identificamos que o perfil dos indivíduos entrevistados tende a ser predominantemente feminino adulto, com experiência em jogos tanto digitais quanto analógicos, há um tempo significativo, sendo que o principal meio de acesso é o smartphone, tecnologia a qual os indivíduos demonstram ter maior familiaridade. Esses resultados são importantes ao passo que serão levados em consideração para a criação de um instrumento avaliativo gamificado para disciplinas no ensino superior.

**Agradecimentos:** UNIPAMPA.

**Palavras-chave:** Gamificação, Questionário, Perfil de jogadores.