



## **EDUCAR GAME - JOGO PARA INCENTIVO DE USO DAS TÉCNICAS DE GAMIFICAÇÃO**

**AUTOR(ES):** ANDREY GUILHERME MENDES DE SOUZA, WELLINGTON ROCHA FERREIRA, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, GABRIEL ALMEIDA LIMA VASCONCELOS, ALCINO FRANCO DE MOURA JUNIOR

**Introdução:** O Educar - Núcleo Interdisciplinar de Tecnologias Digitais na Educação da Unimontes - realizou em 2015 o "1º Educar Game", uma maratona de gamificação do processo ensino-aprendizagem. Para que os participantes pudessem elaborar seus games, de acordo com os princípios da gamificação, defendidos por Schlemmer (2014), Vianna et al (2013) e Zichermann (2011), foi desenvolvido um game do próprio evento, denominado Educar Game (que pode ser baixado em [www.educar.unimontes.br/index.php/repositorio/](http://www.educar.unimontes.br/index.php/repositorio/)). **Objetivos:** O objetivo principal deste trabalho foi oferecer, de forma gamificada, dicas a respeito da própria gamificação, tema ainda incipiente no Norte de Minas Gerais. **Metodologia:** Realizou-se estudos sobre gamificação, design de jogos e recursos de desenvolvimento, como RPG Maker VX Ace, uma ferramenta proprietária destinada à criação de jogos de RPG. Foi utilizado um código para modificar o jogo existente para um do gênero "plataforma". A equipe de professores, mestres e doutores, e os bolsistas do Núcleo Educar forneceram o feedback necessário para que o mesmo fosse aperfeiçoado. Com este jogo, esperou-se que os participantes do "1º Educar Game" tivessem uma base sobre gamificação para que pudessem produzir seus próprios jogos educativos dentro dos preceitos necessários. **Resultados:** O jogo foi introduzido ao público e disponibilizado para download durante o VII COPED na Unimontes. Tanto o evento quanto o jogo incentivaram a criação de três jogos educativos, dos quais um deles recebeu como prêmio um notebook. **Conclusão:** Foi possível identificar que o game disponibilizado conseguiu repassar de forma gamificada os critérios necessários para se construir um game aplicando gamificação no processo ensino/aprendizagem. **Financiamento:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)