

GAMIFICAÇÃO EM SALA: A RELEVÂNCIA DESSE DESIGN E SUA NARRATIVA PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Joilma Francisca Silva de Araújo¹
Letícia dos Santos Carvalho²

Resumo

A gamificação é considerada um design de games, usada em situações não relacionadas a jogos. O presente trabalho visa apresentar a importância que a gamificação e sua narrativa tem para o processo de ensino-aprendizagem, tendo como base as experiências vivenciadas no curso de extensão “Gamificação em sala de aula” oferecido pelo Laboratório de Práticas Educativas Inovadoras e Acessíveis (LAPEIA), da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Os resultados apontam que o uso da Gamificação em sala de aula resulta em um maior engajamento e interesse dos alunos nos conteúdos ou atividades que estejam sendo apresentadas, o que tem a potencialidade de contribuir para o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras Chave: Gamificação. Narrativa. Ensino e aprendizagem. Educação.

INTRODUÇÃO

O tema da gamificação tem aparecido com mais frequência no âmbito da educação, especialmente durante a pandemia, uma vez que os professores tiveram que repensar suas aulas para o ensino remoto e adequá-las a esse novo formato. Se no ensino presencial já era difícil para os professores manterem os alunos focados em suas aprendizagens, o ensino remoto tornou esse processo ainda mais difícil. A partir dessa problemática, emerge a seguinte questão: Como manter os alunos engajados e interessados nas aulas?

Como possibilidade de resposta, temos a gamificação, uma vez que seu design tem a potencialidade de estimular o aluno a participar mais ativamente das aulas e conseqüentemente melhorando a aprendizagem. Já que de acordo

¹ Graduanda em Letras Língua Portuguesa | Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | jojo.araujo123@hotmail.com

² Professora da Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | lleticia_carvalho@hotmail.com

com Ramos e Cruz (2021) o uso dessas metáforas de jogos digitais proporciona um melhor engajamento, interesse e assimilação do que está sendo proposto.

De acordo com Alves e Marciel (2014), apesar da palavra gamificação se remeter aos games, não se refere ao uso direto deles, pois na verdade, ela faz uso de alguns aspectos culturais dos games. Dentro dessa perspectiva, um desses elementos é a narrativa, que, de acordo com Murray (2003) se apresenta como um grande recurso para a formação de saberes, pois possibilita uma construção mais concreta dos conhecimentos.

Quanto ao uso, Fardo (2013, p. 2) afirma que a gamificação “deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos”. Ou seja, no contexto escolar, a gamificação pode contribuir para o planejamento do professor desde a apresentação de determinado conteúdo até a elaboração e desenvolvimento das atividades com foco na solução de problemas.

Portanto, para exemplificar o uso da gamificação aplicado à educação e melhorar o processo de ensino-aprendizagem, baseamos este trabalho nas experiências vivenciadas no curso de extensão “Gamificação em sala de aula” oferecido pelo Laboratório de Práticas Educativas Inovadoras e Acessíveis (LAPEIA), da Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó – FELCS/UFRN.

METODOLOGIA

Partindo de uma metodologia qualitativa, o presente trabalho visa analisar as experiências vivenciadas no curso de extensão “Gamificação em sala de aula”, realizado no mês de agosto de 2021, no formato remoto. O curso, oferecido para docentes em formação inicial e continuada, objetivou debater sobre o uso da gamificação em sala de aula, bem como seus benefícios para o processo de ensino-aprendizagem.

Pela natureza da proposta, a realização se deu a partir de uma metodologia gamificada. Para início, foi apresentada uma narrativa de ficção

científica, que seria a base para implementar as fases e missões, em que cada dia é representado por uma fase com “missões” a serem cumpridas.

Foi enviado aos participantes, através do grupo de WhatsApp, feito exclusivamente para o curso, o ranking com as pontuações diárias e, ao término, quem obtivesse a maior pontuação teria o trabalho publicado no *Instagram* do LAPEIA, bem como receberia uma mochila digital com materiais referentes a gamificação, como seria enviado aos participantes os certificados de participação.

No primeiro dia ocorreu a Fase 1: **Conhecer**. Realizada de forma síncrona pela plataforma online *Google Meet* para expor recursos que os inscritos utilizariam para realização das atividades, sendo estes o “*PowerPoint*”, “*Kahoot*” e “*Wordwall*”. Na abertura, realizou-se uma dinâmica de apresentação, onde todos baixaram o aplicativo de celular *Bitmoji*, fizeram seus avatares e os compartilharam no grupo do WhatsApp com uma breve descrição sobre si mesmo. Foi disponibilizado um material sobre a gamificação³ para a discussão, os ministrantes elaboraram e apresentaram pontos sobre a gamificação por meio dos recursos para exemplificar seu uso.

Na sequência, iniciou-se as apresentações dos recursos. Primeiro, foi disponibilizado três links para salas do *Google Meet*, cada sala apresentaria um conteúdo e teria seu codinome baseado no universo cultural dos games, sendo elas: Sala PowerPoint, codinome: Cogumelo; Sala Kahoot, codinome: Jedi e Sala Wordwall, codinome: LOL. Feito a escolha e ida ao link escolhido, o responsável por cada sala fez uma apresentação sobre os seus usos, características, dificuldades e facilidades no desenvolvimento e compartilhamento das atividades.

Após o tutorial inicial, os participantes tiveram um tempo para fazer uma atividade com a finalidade de estabelecer contato inicial com o que lhes foi

³ Material elaborado por Carolina Chaves, Professora do IFRS no Campus Farroupilha, a partir do artigo apresentado como trabalho de conclusão do Curso de Formação de Professores para Componentes Curriculares da Educação Profissional - IFRS Campus Farroupilha, intitulado como A gamificação em sala de aula: O relato da experiência na disciplina de Empreendedorismo e Inovação nos cursos Técnicos de Eletrônica e Eletrotécnica.

apresentado. Em seguida, retornaram à sala principal e mostraram seus trabalhos, recebendo comentários sobre as produções e opinaram sobre o recurso utilizado. Para finalizar, foi disponibilizado no grupo do WhatsApp a tabela com a classificação do dia.

Fase 2: **Criar**. Realizada de forma assíncrona, tendo seu tempo destinado para os participantes criarem atividades que realmente façam uso da gamificação e seu design, sob curadoria dos ministrantes.

Fase 3: **Compartilhar**. Foi retomado o formato síncrono, no qual os participantes apresentaram suas produções gamificadas, onde alguns conseguiram fazer uso de uma pequena narrativa associada à uma atividade produzida com um dos recursos apresentados. A partir de cada atividade foi feita uma rápida discussão sobre sua construção e, em seguida, suas possibilidades de uso no contexto da sala de aula. Para finalizar esse dia, apresentamos o final da narrativa de ficção científica criada para o curso.

Após o encerramento das fases, foi enviado um e-mail para os participantes do curso com o link de um questionário feito no *Google Forms*, com o intuito de fornecer um feedback ao curso para verificar se a metodologia utilizada foi adequada, bem como trazer informações que foram assimiladas no decorrer do mesmo. Dentre as respostas obtidas quanto aos aprendizados obtidos, apresentamos um recorte de dois comentários, sendo mostrados como P1 e P2 para representar os participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando questionados sobre as principais aprendizagens sobre a criação de atividades gamificadas, obtivemos as seguintes respostas:

“Aprendi a usar o Wordwall, o Kahoot, PowerPoint, principalmente o Wordwall, pois não o conhecia. E aprendi que a gamificação possibilita muito o enriquecimento da aprendizagem” P1

“O que é gamificação, que há algumas emoções envolvidas na gamificação com base na teoria de Flow⁴, e que deve haver um planejamento na hora de elaborar um game.” P2

Com base no comentário dos participantes, percebemos que o uso da gamificação traz uma grande possibilidade de melhora no processo de ensino-aprendizagem. Isso ocorre principalmente pelo fato do design da gamificação fazer uso de diversos elementos que prendem, estimulam, motivam e instigam o aluno a aprender.

Dentre esses, alguns foram usados na criação do curso: Narrativa; ambientação e enredo da narrativa; interpretação de papéis; fases/níveis; missões/desafios; pontuação; ranking; premiação; e uso de elementos relacionados à games ou de seu universo cultural.

É o uso deste design em situações reais não relacionadas aos games que chamamos de Gamificação. Faz-se necessário que com o uso desse design o professor deposite mais atenção na elaboração e execução dos trabalhos, uma vez que tem que trabalhar mais na parte narrativa também e, de acordo com Medeiros e Cruz (2018, p.78), “Os termos mais frequentes associados à narrativa são relacionados ao potencial motivador do jogo, como ‘despertar o interesse’, ‘aumentar o engajamento’ e ‘melhorar a satisfação dos participantes’”. Desse modo, possibilita a construção de conteúdos ricos em detalhes, atraentes e interessantes aos discentes, provocando um melhor desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O referido trabalho faz-se importante pela conscientização do uso da gamificação, uma vez que muitos a associam ao uso de games e não aos seu design, que pode ou não fazer uso de recursos digitais. Outro ponto importante apresentado foi sobre os elementos utilizados por esse design, especialmente

⁴ Teoria tratada no material disponibilizado aos participantes

no que se refere à narrativa, pois muitos trabalhos falam sim sobre a gamificação, mas são poucos que realmente apresentam como é feita uma prática gamificada, e mais escassos ainda, são os que ressaltam a importância que a narrativa para o processo de engajamento. Por fim, o trabalho também mostra a gamificação como um design facilitador da aprendizagem, uma vez que ajuda no engajamento, atenção e assimilação dos conteúdos, proporcionando melhora no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Fábio Pereira; MARCIEL, Cristiano. **A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem.** 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/269995356_A_gamificacao_na_educacao_um_panorama_do_fenomeno_em_ambientes_virtuais_de_aprendizagem>. Acesso em: 18 de nov. de 2021.

FARDO, Marcelo Luis. **Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** 2013. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em: 17 de nov. de 2021.

MEDEIROS, Fábio; CRUZ, Dulce Márcia. Narrativa e gamificação ou, com quantos pontos se faz uma boa história? In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (orgs). **Gamificação em Debate.** São Paulo: Blucher, 2018, p. 67-82.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

RAMOS, Daniela Karine; CRUZ, Dulce Márcia. Aprendizagem com jogos digitais em tempos de pandemia In: PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; FRANCISCO, Deise Juliana; FERREIRA, Adilson Rocha (orgs). **Jogos digitais, tecnologias e educação: Reflexões e propostas no contexto da covid-19.** Maceió: Edefal, 2021, p. 15-24.