

GAMIFICATION NA PRÁTICA: PROBLEMATIZANDO SOBRE A ESTRUTURAÇÃO DE DUAS PROPOSTAS DIDÁTICAS APLICADAS EM SALA DE AULA¹

Camila Rangel de Almeida

Graduanda em Letras Inglês pelo Centro Universitário São José de Itaperuna (UniFSJ).
Bolsista do Núcleo de Estudos sobre Metodologia do Ensino de Língua (NEMEL-UniFSJ).

Joane Marieli Pereira Caetano

Universidade Estadual do Norte Fluminense (UENF). Doutoranda e Mestre em Cognição e Linguagem (PGCL). Coordenadora do Núcleo de Estudos sobre Metodologia do Ensino e Língua (NEMEL).

Carlos Henrique Medeiros de Souza

Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).
Coordenador do Programa de Pós-Graduação Stricto sensu em Cognição e Linguagem (UENF). Professor colaborador.

Resumo: O presente artigo tematiza o uso de elementos de games, Gamificação, no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, tendo como norte a seguinte questão-problema: “Como são organizadas as propostas práticas que se baseiam nos princípios da Gamificação?” Buscou-se realizar uma análise do processo de estruturação desses tipos de propostas. Para tanto, em um primeiro momento, realiza-se uma revisão bibliográfica sobre Gamificação e a questão da motivação e desenvolvimento de habilidades. Em seguida, utilizando a plataforma do Google Acadêmico serão escolhidas duas propostas envolvendo gamificação para o processo de análise. Por fim, utilizando os conceitos básicos, obtidos através da bibliografia, serão analisadas duas propostas práticas, problematizando sua estruturação. Como resultado, busca-se obter material teórico-prático para servir de base para propostas de mesma temática, em especial, voltadas para a Língua Inglesa.

Palavras-Chave: Gamification; Língua Inglesa; Propostas práticas.

Introdução

Muito se debate sobre novas metodologias de ensino, as denominadas Metodologias 2.0 ou, até mesmo, 3.0 — metodologias modernas e atualizadas, tendo em vista o contexto atual da educação. Contexto, esse, em que os estudantes tem acesso facilitado a outras formas de conhecimento, seja por vídeos ou pesquisas no Google. A educação sofre alterações, não

¹ XVI Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online – Novembro/2019 – <http://evidosol.textolivre.org>.

existe mais a perspectiva de que o professor não é mais o único detentor de conhecimento, agora o professor se torna orientador/ mediador do processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, surgem essas novas metodologias que objetivam, principalmente, dar autonomia para os alunos e torná-los protagonistas do processo de ensino/aprendizagem. Dentre elas, a pesquisa destaca o uso da Gamificação, que vem do inglês Gamification, como objeto de estudo pela observação de resultados positivos, ainda fora do âmbito da educação. A partir da ideia de obter resultados positivos também na aprendizagem, com aplicação na sala de aula, indagou-se sobre a organização das propostas práticas baseadas nos princípios da Gamificação.

A referente pesquisa objetiva, então, realizar uma análise do processo de estruturação desses tipos de propostas, realizando, em um primeiro momento, uma revisão bibliográfica sobre a Gamificação e a questão da motivação e do desenvolvimento de habilidades. Em seguida, utiliza-se a plataforma do Google Acadêmico para escolher duas propostas práticas, aplicadas em sala de aula, que envolvam os princípios da Aprendizagem Baseada em Jogos (Gamificação) para servir de objeto de análise. Por fim, a partir dos conceitos básicos obtidos na bibliografia, serão analisadas as duas propostas, argumentando sobre sua estruturação.

1 Gamificação

A gamificação, ou Aprendizagem Baseada em Jogos, parte do princípio de utilizar elementos de games para elaborar propostas e projetos inovadores. Antes de tudo, então, deve-se entender os princípios norteadores da Gamificação, como o *Game*, por exemplo.

O game é entendido como “um sistema no qual os jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividades e *feedback*; e que gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional”. (ALVES, 2015, p. 21). Ainda segundo Alves (2015), os games podem e conseguem promover uma mudança de comportamento, uma melhora significativa na atitude de seus participantes.

Destacam-se 4 aspectos dos games extremamente relevantes para a Gamificação:

Tabela 1 - 4 Aspectos dos *games* para a Gamificação

<i>Aspecto</i>	<i>Definição</i>	<i>Mobiliza</i>
Meta	Os games possuem meta, o que dá o senso de propósito.	Uma equipe em busca dos objetivos estratégicos estabelecidos.
Regras	Estabelecem como chegar ao	A liberação da criatividade e

	resultado, limitando as formas óbvias e estimulando o jogador a explorar outros caminhos.	estimula o pensamento estratégico.
<i>Feedback</i>	Informa o jogador quando ele está se aproximando da meta.	Motivação para que o jogador continue a jogar.
Participação	Participação em um game é voluntária.	A aceitação da meta a ser cumprida, as regras estabelecidas e o <i>feedback</i> constante.

Fonte: Os autores com base em Alves (2015)

Todos esses aspectos em conjunto corroboram para o engajamento dos games e a grande dedicação dos participantes. Assim entendido, retorna-se para o conceito de Gamificação, o qual passa por inúmeras mudanças ao longo das décadas. Em especial, vale destacar duas situações importantes para a expansão do Gamification: os anos de 2010 e 2011.

Segundo Alves (2015), em 2010, o *Gamification* se proliferou e alcançou o mercado de massa. Uma apresentação especial de Jesse Schell ilustrou as possibilidades e como o mundo ficaria a partir da sua disseminação em várias áreas. Segundo a autora, é, em 2011, “que o conceito começa a amadurecer e surgem relatórios e estatísticas sobre o assunto que hoje, comprovadamente, agrega valor a categorias de negócios e aprendizagem diversificadas” (ALVES, 2015, p. 25).

Dessa forma, tem-se o *Gamification* como “um processo de utilização de pensamento de jogos e dinâmica de jogos para engajar audiências e resolver problemas” (ZICHERMANN apud ALVES, 2015, p. 26), e como “a utilização de técnicas de games para tornar atividades mais divertidas e engajadoras” (JO KIM apud ALVES, 2015, p.26).

Para aplicação em sistemas de treinamento,

estar baseado em games implica na construção de um sistema no qual aprendizes, jogadores ou consumidores se engajarão em um desafio abstrato, definido por regras claras, interagindo e aceitando feedback com o alcance de resultados quantificáveis e com a presença de reações emocionais. (ALVES, 2015, p. 27)

Nessa perspectiva geral de gamificação, observa-se a perspectiva de Johan Huizinga que, segundo Alves (2015), aborda a existência de um círculo mágico para o funcionamento do processo de gamificação, em que o participante se encontra entre a realidade e a perspectiva do jogo. Suprindo essa teoria, descrevem-se 3 características da Gamificação: mecânica, pensamento de jogos e engajamento, os quais são cruciais, pois, “para

mobilizarmos pessoas para a execução de tarefas, solução de problemas e mudança de comportamento é necessário que os desafios criados tenham seu grau de dificuldade ajustado de tal forma que não provoquem o efeito contrário” (ALVES, 2015, p. 27-28)

Tendo vista a perspectiva de *Gamification* em âmbito geral, parte-se agora para a questão da motivação e o desenvolvimento de habilidades dentro da Gamificação e sua importância.

2 Gamificação: Motivação e Desenvolvimento de Habilidades

Observa-se que “técnicas baseadas em *games* ou gamificação, quando corretamente aplicadas, tem o poder de engajar, informar e educar” (KAPP, 2012, p.10)². E, seguindo o percurso de transformação do processo de definição do termo, entende-se que *Gamification*, no meio educacional, é “utilizar mecânicas baseadas em games, estéticas e pensamentos de games para engajar pessoas, motivar ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (KAPP, 2012, p. 10)³.

Destaca-se a importância da motivação para a Gamificação e a aprendizagem. Já que existe uma linha tênue entre gamificação e motivação, pois, segundo Burke (2015, p. 49), “o ato de aprender a receita resulta na satisfação de uma refeição deliciosa; aprender e memorizar o novo horário do ônibus pode reduzir nosso tempo de espera, portanto, há uma linha de visão clara entre **motivação** e **aprendizado**”.

Através da motivação, os participantes são impulsionados a agir, a buscar meios para resolver uma tarefa. Dentro dessa questão se debate, ainda, sobre o meio de motivação: motivação intrínseca (MI) e extrínseca (ME). Segundo Daniel Pink, “[...] as recompensas extrínsecas são insuficientes para sustentar o envolvimento e, às vezes, exercem o efeito contrário” (BURKE, 2015, p. 7), pois essa motivação externa, através de recompensas, não é completamente efetiva, já que o seu impulso é de curta duração.

Já a motivação intrínseca, a força interior do indivíduo, apresenta três elementos essenciais segundo Burke (2015, p. 7):

1. Autonomia: desejo de comandar a própria vida;
2. Domínio: necessidade de progredir e se tornar o melhor em algo;
3. Propósito: desejo de agir em prol de uma causa maior.

² Tradução nossa.

³ Tradução nossa.

Essa efetividade da MI ocorre porque “recompensas internas sustentam o envolvimento porque atuam em um nível emocional, enquanto as externas, embora também possam ser usadas na motivação, ocorrem em um nível transacional” (BURKE, 2015, p. 7). Ou seja, percebe-se a importância do envolvimento emocional na perspectiva da motivação dentro da Gamificação.

Após o entendimento da perspectiva da motivação e do envolvimento emocional nas atividades gamificadas, é possível observar com se propõe, teoricamente, o desenvolvimento das habilidades utilizando a Gamificação. Comumente, definem-se os seguintes passos:

Tabela 2 - Passos para o desenvolvimento de habilidades

Definir o objetivo.	Estabelecer a meta para cada etapa do trajeto garante clareza e propósito ao longo do caminho.
Dividir o processo em etapas.	Um roteiro, onde as partes relevantes da história são acrescentadas ao longo do processo e, de acordo com o aumento da complexidade, o jogador constrói seu conhecimento em cima do que foi aprendido.
Verificar interdependências.	Ter certeza de que não existem lacunas no aprendizado que possam atrapalhar o desempenho dos alunos no material subsequente.
Criar ciclos de engajamento entre teoria e prática.	Ciclos que oferecem aos jogadores instruções, desafios e feedbacks em relação suas tentativas de completar cada etapa.
Recrutar mentores e colaboradores.	O aprendizado ocorre com mais facilidade em um ambiente colaborativo, e a maioria das soluções gamificadas encoraja os aprendizes a desenvolverem uma rede de colegas ou contar com a ajuda de um tutor para se envolverem mais e aprimorem o processo de aprendizagem.
Celebrar o sucesso.	Reconhecer as realizações é importante para manter o envolvimento.

Fonte: Os autores com base em Burke (2015)

O quadro acima expressa a proposta teórica sobre o desenvolvimento de habilidades através da gamificação, sempre mantendo a motivação, o engajamento, o impulso a

coletividade e promovendo uma aprendizagem linear, em que os alunos vão se desenvolvendo e subindo de nível, se desenvolvendo, aos poucos.

Um adendo em relação ao passo “Celebrar o sucesso” é o projeto da entrega de divisas, que segundo Burke (2015), são um tipo de micro credenciais para certificar o desenvolvimento do aluno. São como insígnias de um programa de escoteiros, em que os participantes recebem condecorações conforme realizam tarefas e atingem objetivos, ou mais especificamente no meio gamificado, os *Badges* designados pelo aplicativo *Duolingo* para certificar o desenvolvimento e o empenho dos seus usuários.

Nessa perspectiva da Gamificação, em que a motivação é essencial para o desenvolvimento das habilidades, percebe-se a presença dos dois meios de motivação, mesmo que seja priorizada a MI, pois a gratificação continua sendo completamente pessoal, o participante se sente estimulado emocionalmente quando vê suas condecorações, pois esse tipo de recompensa ressalta o empenho pessoal do estudante.

Foi possível entender que essas “soluções gamificadas são capazes de implementar abordagens de aprendizado conceituais e/ou experienciais, ou uma combinação de ambas” (BURKE, 2015, p. 63). A Gamificação é um processo motivador que busca promover um processo de desenvolvimento gradativo, busca-se, a seguir, problematizar a sua construção em propostas didáticas.

3 As propostas e a análise

Para realização da análise estrutural, foram escolhidas duas propostas didáticas como objeto de estudo através da plataforma *Google Acadêmico*, a qual é “um sistema do Google que oferece ferramentas específicas para que pesquisadores busquem e encontrem literatura acadêmica” (CANALTECH, 2019).

Como critério, foi estabelecido o intervalo de 2018-2019, a fim de analisar propostas bem atualizadas que se situam no contexto atual da pesquisa, e as palavras-chaves definidas foram: Gamificação, Ensino e Inglês.

As propostas escolhidas para suprir o objetivo da pesquisa foram: “EduGamification: uma metodologia de gamificação para apoiar o processo ensino-aprendizagem” e “‘Escape 2 Educate’: a metodologia ‘Escape Room’ no ensino de inglês no 1º CEB”. Como foi delimitado previamente no resumo, o objetivo da pesquisa é analisar a estruturação das propostas práticas idealizadas e aplicadas, para tanto, a análise foca nas seções específicas de desenvolvimento dos projetos.

Para melhor visualização, esquematizou-se uma tabela com o que se pode concluir da sequência dos projetos:

Tabela 3 - Sequência das propostas

	Etapa	Atividades
Projeto <i>EduGamification</i> Etapa inicial	Etapa Inicial	Apresentação dos elementos dos jogos que fazem parte da gamificação e motivação para aplicá-la, o objetivo, foram apresentadas as regras, recompensas e pontuações.
	2ª etapa	Divisão das equipes.
Projeto <i>'Escape 2 Educate'</i>	Etapa Inicial	Antes dos grupos entrarem na sala, o “espião” explicava-lhes o que estava fazendo ali e o que iria acontecer dentro da sala.
	2ª etapa	Todos entram na sala, a porta é trancada e logo em seguida os alunos ouviam um áudio no qual o vilão explicava as regras do jogo
	Desafios	A parte de realização dos desafios para avançar no escape do jogo foi dividida em 11, com variados exercícios, desde reconhecer o idioma em um áudio, ordenação de letras até resolução de charadas.

Fonte: Os autores com base em Almeida e Cruz (2019) e Pinto e Silva (2019).

Percebe-se que a proposta “Escape 2 Educate” estimula uma aprendizagem concreta, com exercícios bem práticos e objetivos promovendo um contato direto com a idioma alvo, e, até mesmo, trabalhando com noção básica em cima de outro idioma — um de seus desafios era o reconhecimento do idioma cantado na música “*Échame la culpa*”, ou seja, exercícios para praticar os conhecimentos sobre o idioma/idiomas em questão.

A sequência nessa proposta está bem clara e objetiva e os professores que decidirem utilizá-la para suas aulas não terão dificuldade para pôr em prática. Caso desejem, os professores também podem acrescentar desafios de autoria própria, tendo em vista que o estilo das atividades e seus objetivos estavam bem definidos e foram de fácil compreensão.

Em relação à proposta “*EduGamificação*”, obteve-se um resultado inconclusivo. Não foi possível identificar toda a sequência da proposta, pois havia explicação detalhada apenas sobre os elementos utilizados, ou que poderiam ser utilizados para organizar do projeto, mas sem explicar como, de fato, se organizou a sua sequência.

Conclusão

A Gamificação se torna cada vez mais cotidiana, não apenas como auxílio no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, mas também como estimulantes em empresas e centros de treinamento de funcionários. Utilizar essa metodologia é inovar, engajar e promover mudança.

O objetivo da pesquisa em questão foi conseguir obter material em relação a estruturação de propostas gamificadas, e a partir da análise, foi possível observar que apenas uma das propostas teve material válido para o âmbito da pesquisa. Entretanto, ainda assim, vale ressaltar que a proposta “*Escape 2 Educate*” utiliza a uma outra metodologia como base, a da gincana do “Escape Room”. Dessa forma, já havia uma base de sequência para se seguir, mas de qualquer forma, a proposta é extremamente válida interessante para aplicação em sala, ainda mais se observar o seu caráter motivacional e dinâmico, o que é extremamente válido e pertinente para aulas de Língua Inglesa.

Mesmo com um resultado inconclusivo, ainda foi possível perceber que a base inicial das propostas gamificadas são as apresentações sobre a metodologia e a explicação do seu desenvolvimento. Conclui-se, então, que o ponto de partida dessas propostas ficou claro e serve como base para outros educadores idealizarem suas propostas, as quais, se bem aplicadas, irão apresentar resultados extremamente positivos, que foi o caso das propostas.

Referências

ALMEIDA, João; CRUZ, Mário. ‘Escape 2 Educate’: a metodologia “Escape Room” no ensino de inglês no 1º CEB. v. 6. n. 2. *Sensos-e*, 2019. p. 3-19. Disponível em:

<<https://parc.ipp.pt/index.php/sensos/article/view/3466/1452>>. Acesso em: 27 set. 19.

ALVES, Flora. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática*. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

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

CANALTECH. **O que é e como usar o Google Acadêmico**. 2019. Disponível em:

<<https://canaltech.com.br/mercado/o-que-e-e-como-usar-o-google-academico/>>. Acesso em: 28 set. 19.

KAPP, Karl M. What is Gamification?. In: KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. John Wiley & Sons, 2012. p. 1-23. Disponível em:

<<https://books.google.com.br/books?id=GLr81qqtELcC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 27 set. 19.

PINTO, Fabricio de Sousa; SILVA, Paulo Caetano. *EduGamification: uma metodologia de gamificação para apoiar o processo ensino-aprendizagem*. **Anais do XXVII Workshop sobre Educação em Computação**, 2019. Disponível em

<<https://sol.sbc.org.br/index.php/wei/article/view/6647/6543>>. Acesso em: 27 set. 19.