



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS - *CAMPUS* PALMAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS**

PALOMA APARECIDA DE MATOS TAVARES

**A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM
ATIVA EM AULAS REMOTAS DA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NO
ENSINO MÉDIO - IFTO**

Palmas/ 2021

PALOMA APARECIDA DE MATOS TAVARES

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM
ATIVA EM AULAS REMOTAS DA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NO
ENSINO MÉDIO - IFTO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado como pré-requisito para conclusão do
curso de Licenciatura em Letras - Habilitação em
Língua Portuguesa do Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins -
Campus Palmas.

Professora Orientadora: Profa. Me. Auricélia
Alencar da Silva Fernandes

Professora Coorientadora: Prof. Me. Érika de
Souza Luz

Palmas/ 2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

T231g Tavares, Paloma Aparecida de Matos
 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO : UMA ESTRATÉGIA DE
 APRENDIZAGEM ATIVA EM AULAS REMOTAS DA DISCIPLINA DE
 LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO - IFTO / Paloma
 Aparecida de Matos Tavares. – Palmas, TO, 2021.
 77 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras -
Habilitação em Língua Portuguesa) – Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia do Tocantins, Campus Palmas, Palmas, TO,
2021.

Orientadora: Ma. Auricélia Alencar da Silva
Coorientadora: Ma. Érika de Souza Luz

1. Gamificação. 2. Aprendizagem Ativa. 3. Tecnologia. I. Silva,
Auricélia Alencar da. II. Luz, Érika de Souza. III. Título.

CDD 400

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins
de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a).

PALOMA APARECIDA DE MATOS TAVARES

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM ATIVA
EM AULAS REMOTAS DA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO
MÉDIO - IFTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciatura em Letras do curso de Graduação em Letras - Habilitação em Língua Portuguesa do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – IFTO, Campus Palmas/TO.

Aprovado em: 13/12/2021

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ma. Auricélia Alencar da Silva Fernandes
Orientador(a)
IFTO - CAMPUS PALMAS

Prof^a. Ma. Érika de Souza Luz
Coorientador(a)
IFTO - CAMPUS PALMAS

Prof^a. Dr^a Mirelle da Silva Freitas
IFTO - CAMPUS PALMAS

Prof. Dr. Rivadavia Porto Cavalcante
IFTO - CAMPUS PALMAS

Dedico este trabalho a todas as pessoas que acreditam na educação como forma de transformação. E também aos meus pais José Augusto Vieira Tavares e Maria Helena Porfírio de Matos da Silva.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me guiado nessa longa caminhada e dado forças em todos os momentos difíceis.

Aos meus pais, José Augusto e Maria Helena, por sempre acreditarem em mim. Por me incentivarem e me apoiarem em todos os meus objetivos.

Aos meus irmãos, Carlos, Kacio e Luana pelos laços de afeto e pelo incentivo para continuar.

Aos meus sobrinhos, Valentina, Davi, Heitor e Miguel por serem uma das minhas motivações em ser um exemplo para eles, como pessoa e profissional.

A todos meus amigos, que depositaram em mim expectativas positivas, confiança e me apoiaram ao longo desse percurso.

A minha orientadora, Prof^a Me. Auricélia Alencar, pela paciência, cuidado e atenção.

À Prof^a Me. Erika Luz por todo apoio, incentivo e inspiração.

À Prof^a Me. Mariana Neta e Prof. Dr. Rivadavia Porto por aceitarem compor a banca de avaliação deste trabalho.

A todos os professores do Curso de Licenciatura em Letras que exerceram com excelência seu ofício, ensinaram seus conhecimentos e são fonte de inspiração para a atuação como docente.

A todos aqueles que confiaram no meu potencial, que me acalentaram nos momentos de medo, que estiveram ao meu lado incentivando a nunca desistir do meu sonho.

Mudar nossos hábitos, costumes e práticas cotidianas não é algo que agrade tanto nosso cérebro. Exige muita disciplina, coragem e, principalmente, propósito!

Tiago Eugenio

RESUMO

A proposta deste trabalho consistiu em introduzir na educação novos métodos de ensino-aprendizagem por meio da gamificação. Desta maneira, apresenta-se fatores que evidenciam sobre a importância da tecnologia no ensino; considerações a respeito das metodologias ativas; sobre o uso de jogos; a necessidade de inserir práticas de multiletramentos nos contextos de ensino; e sobre a gamificação como estratégia de aprendizagem na educação. Essas temáticas dão respaldo ao desenvolvimento das atividades gamificadas e sustentam a análise do corpus deste trabalho. Para tanto, a pesquisa apresenta o seguinte objetivo geral: Desenvolver atividades gamificadas em uma turma do Ensino Médio Integrado do IFTO - Campus Palmas, a fim de identificar suas contribuições para o ensino de Língua Portuguesa. Assim sendo, para esta pesquisa, optou-se pela metodologia de caráter qualitativo e o estudo de caso, de natureza aplicada. Além do mais, o estudo também caracteriza-se pela pesquisa-ação e a abordagem de cunho descritivo e exploratório. Ademais, foram utilizados como aportes teóricos autores como: Alves (2015), Bernini (2017), Busarello (2016), Eugenio (2020), Morán (2015), McGonigal (2018), Rojo e Moura (2012), Rojo (2013), Rosa (2018), Vianna et al. (2013), dentre outros estudiosos. Como resultado, constatou-se que a gamificação por meio de plataformas digitais é uma estratégia de ensino capaz de motivar e engajar os alunos nas aulas de Língua Portuguesa. Além do mais, Através da inserção de atividades gamificadas, conseguiu-se mostrar que é possível inovar a forma como os conteúdos podem ser ensinados e inserir práticas de multiletramentos, uma vez que os artefatos gamificados exploraram uma multiplicidade de linguagens, tanto no que concerne à estruturação das tarefas, quanto ao desenvolvimento de atividades pelos próprios estudantes. Conseguiu-se, de maneira geral, oferecer um ensino mais dinâmico e inovador através da gamificação.

Palavras-chave: Gamificação; Aprendizagem Ativa; Tecnologia; Multiletramentos.

ABSTRACT

The purpose of this work is to introduce new teaching-learning methods in education through gamification. In this way, it is presented during the research on the importance of technology in teaching; considerations regarding active methodologies; the use of games; the need to introduce multiliteracies practices; and on gamification as a learning strategy in education. These themes support the development of gamified activities and support the analysis of the corpus of this work. Therefore, the research has the following general objective: Develop gamified activities in a class of Integrated High School at IFTO - Campus Palmas, in order to identify their contributions to the teaching of Portuguese Language. Therefore, for this research, a qualitative methodology and a case study of an applied nature were chosen. Furthermore, the study is also characterized by action research and a descriptive and exploratory approach. Furthermore, authors such as: Alves (2015), Bernini (2017), Busarello (2016), Eugenio (2020), Morán (2015), McGonigal (2018), Rojo and Moura (2012), Rojo (2013) were used as theoretical contributions.), Rosa (2018), Vianna et al. (2013), among other scholars. As a result, it was found that gamification through digital platforms is a teaching strategy capable of motivating and engaging students in Portuguese language classes. Furthermore, through the insertion of gamified activities, it was possible to show that it is possible to innovate the way content can be taught and to insert multiliteracies practices, since gamified artifacts explored a multiplicity of languages, both with regard to structuring of tasks, regarding the development of activities by the students themselves. It was possible, in general, to offer a more dynamic and innovative teaching through gamification.

Keywords: gamification; active learning; technology; multiliteracies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADRO 1 - Características que definem os jogos.....	20
QUADRO 2 - Componentes do jogos: mecânica, dinâmica e estética.....	23
QUADRO 3 - Tipos de jogadores.....	26
QUADRO 4 - Algumas representações sobre os jogos e a aprendizagem.....	52
QUADRO 5 - Perguntas do formulário aplicadas ao professor.....	53
QUADRO 6 - Feedback sobre as atividades gamificadas.....	62
FIGURA 1 - Cinco variáveis que definem o conceito de gamificação.....	27
FIGURA 2 - Representação da páginas inicial do <i>Classcraft</i>	33
FIGURA 3 - Visão geral do perfil do estudante.....	37
FIGURA 4 - Missões: Visão do professor.....	38
FIGURA 5 - Missões: Visão do aluno-jogador.....	38
FIGURA 6 - Formulário gamificado 1: pergunta.....	39
FIGURA 7 - Chave 3: Missão suprema.....	41
FIGURA 8 - Gênero notícia (exemplo).....	42
FIGURA 9 - Presente de grego (segredo).....	44
FIGURA 10 - Gráfico referente à idade dos alunos.....	47
FIGURA 11 - Gráfico: gênero dos alunos.....	47
FIGURA 12 - Gráfico: equipamentos tecnológicos.....	47
FIGURA 13 - Gráfico: jogos digitais.....	48
FIGURA 14 - Gráfico: noção de tempo.....	48
FIGURA 15 - Gráfico: tipos de jogadores.....	49
FIGURA 16 - Gráfico: características dos jogos.....	50
FIGURA 17 - Gráfico: uso de jogos na sala de aula.....	51
FIGURA 18 - Gráfico: conteúdos e jogos digitais.....	51
FIGURA 19 - Gráfico: jogos no ensino (formulário final).....	56
FIGURA 20 - Gráfico: narrativas na gamificação.....	57
FIGURA 21 - Gráfico: avatares, pontos, xps, cenário lúdico.....	57
FIGURA 22 - Gráfico: motivação na gamificação.....	57

FIGURA 23 - Gráfico: recompensas na gamificação.....	58
FIGURA 24 - Gráfico: sobre a construção das atividades gamificadas.....	59
FIGURA 25 - Gráfico: plataforma <i>Classcraft</i>	59
FIGURA 26 - Gráfico: conteúdo com a gamificação.....	60
FIGURA 27 - Gráfico: protagonismo no processo de ensino-aprendizagem.....	60
FIGURA 28 - Gráfico: gamificação no ensino-aprendizagem.....	61
FIGURA 29 - Gráfico: introdução de novos métodos de ensino.....	62

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1 Tecnologia e as novas práticas de ensino.....	15
2.2 Metodologias ativas.....	17
2.3 Considerações sobre os jogos.....	19
2.4 Gamificação.....	22
2.5 Gamificação e educação.....	24
2.6 Multiletramentos na sala de aula.....	28
3. METODOLOGIA.....	31
3.1 Percurso metodológico.....	31
3.2 Contextos da pesquisa - ifto campus palmas.....	34
4. A GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA.....	36
5. ANÁLISE DE DADOS.....	46
5.1 Percepção dos alunos - formulário diagnóstico.....	46
5.1.1 Conhecendo os jogadores.....	46
5.1.2 Os jogos sob a perspectiva dos alunos.....	48
5.1.3 Aprendizagem por meio de jogos/gamificação: relato dos estudantes.....	51
5.2 Percepção do professor - análise de formulário.....	53
5.3 Formulário final - alunos.....	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
REFERÊNCIAS.....	66
APÊNDICES.....	68
ANEXOS.....	73

1. INTRODUÇÃO

O advento de novas tecnologias vem transformando as formas de organização da sociedade. O meio social dispõe de um amplo nicho de recursos tecnológicos. As informações circulam cada vez mais rápido, assim como a evolução do corpus social (ALVES, 2015). Porém, quando observamos o uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula, percebe-se que ainda há muito o que ser feito para inserir de fato novos métodos de ensino.

O ensino tradicional carece de transformações. Há uma necessidade de reaprender a ensinar por parte dos professores, uma vez que em nossas salas de aulas encontramos uma geração cada vez mais conectada com o mundo digital, cada vez mais alheia às inovações tecnológicas. O aluno de hoje já não é mais passivo no processo de ensino, ao contrário, o estudante está se tornando cada vez mais autônomo, principalmente com o contato constante com a tecnologia.

À vista disso, em busca de renovar práticas de ensino e torná-lo mais dinâmico, interativo e motivador, é necessário que novos métodos sejam estudados e aplicados. Nesse sentido, é preciso que as instituições educacionais preparem seus professores e estudantes para o trabalho em uma sociedade cada vez mais digital e incentivem novas formas de aprendizagem.

Com essa preocupação, esta pesquisa buscou responder sobre o uso da gamificação como recurso pedagógico nas estratégias de ensino. Em outras palavras: A gamificação por meio de plataformas digitais é uma estratégia de ensino capaz de motivar e engajar os alunos nas aulas de Língua Portuguesa?

Em relação a isso, é importante mencionar que a gamificação é uma estratégia que faz uso de elementos de jogos com o objetivo de motivar, envolver, modificar positivamente o comportamento do indivíduo, no caso deste trabalho, do aluno, e promover o engajamento no conteúdo proposto. É uma alternativa que pode ser eficaz para aprendizagem humana, já que as pessoas são fortemente atraídas por jogos (EUGENIO, 2020).

Diante do exposto, este trabalho apresenta como objetivo geral desenvolver atividades gamificadas em uma turma do Ensino Médio Integrado do IFTO - Campus Palmas, a fim de identificar suas contribuições para o ensino de Língua Portuguesa. Ainda, a pesquisa é composta pelos seguintes objetivos

específicos: apresentar os conceitos de gamificação, inserir novas estratégias de ensino a partir da gamificação, inovar o processo de ensino e aprendizagem ao utilizar multiletramentos, verificar a influência do uso da gamificação no estímulo para o estudo de língua materna.

Assim, a fim de examinar essas questões de maneira concreta, foi realizada a elaboração e a aplicação de formulários e atividades gamificadas com uma turma de ensino médio do IFTO - *Campus* Palmas. A avaliação dos resultados foi realizada de forma contínua, ou seja, durante todo o processo da pesquisa, a cada etapa de aplicação.

Diante disso, a hipótese que rege este trabalho é a de que a utilização da gamificação na sala de aula por meio de plataformas digitais, no caso deste trabalho em específico com a plataforma *Classcraft*, é uma forma mais dinâmica de promover o engajamento e a motivação no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo, desta forma, para seu aperfeiçoamento. Por constituir uma metodologia diferente e inovadora voltada para o aprendizado, os alunos podem se mostrar mais abertos e receptivos em relação às atividades.

Nessa perspectiva, a escolha de utilizar a gamificação na educação, mais especificamente nas aulas de Língua Portuguesa, justifica-se pela importância de inserir no contexto da sala de aula novos métodos de ensino que sejam mais condizentes com as peculiaridades do público atual. “O ensino “quadro e caderno” está cada vez mais obsoleto. Mesmo diante de todas as novas possibilidades de inserção de recursos diferenciados em processos educacionais, professores e alunos ainda não falam a mesma linguagem” (ROSA, 2018, p.13). Esse fato pode gerar a falta de interesse e envolvimento na proposta pedagógica do professor.

Assim, a gamificação pode ser uma alternativa para a resolução desse problema, uma vez que o seu objetivo é influenciar o comportamento do aluno, tornando-o mais motivado e engajado nas atividades propostas. A gamificação, segundo Eugenio (2020, p.29), “modifica esse comportamento por adicionar um propósito explícito, um senso claro de progressão e oportunidades de competir e colaborar remotamente com outros alunos, reproduzindo dinâmicas e mecânicas típicas de jogos on-line”. À vista disso, é importante mencionar que o uso de elementos dos jogos não faz da atividade puro entretenimento. Os artefatos gamificados possuem essa característica de tornar o aprendizado mais leve e

divertido, mas visam principalmente motivar o aluno a atingir objetivos, a aprender e a desenvolver novas competências na área de estudo (EUGENIO, 2020).

Sendo assim, este trabalho se justifica por contribuir para a adoção de novas práticas de ensino, mostrando aos docentes como essa estratégia ativa, a partir da gamificação, pode agregar no ensino e aprendizagem. Ademais, vale destacar que deseja-se mostrar também a importância da tecnologia, que não deve ser tratada como inimiga do professor, e sim como mais uma ferramenta capaz de dinamizar e valorizar a educação. Por fim, pretendemos auxiliar também na desconstrução da sala de aula tradicional, visando um ensino que coloque o estudante como protagonista de seu processo de aprendizado.

Este trabalho está organizado em seis partes: (I) encontra-se a Introdução a qual já foi apresentada acima, contextualizando e discutindo sobre o tema da pesquisa, apresentando os objetivos e justificativa (II) a Fundamentação teórica a qual discute sobre a tecnologia na educação, uso de metodologias ativas, considerações sobre os jogos, apresenta-se também, principalmente sobre a gamificação, dentre outros conteúdos; (III) a Metodologia utilizada, nesta parte é apresentado quais métodos foram utilizados para a realização da pesquisa; (IV) a análise e discussão do corpus, o qual apresenta os dados que foram coletados, realizando uma análise sobre os mesmos; (V) as Considerações finais, que apresentam as conclusões obtidas por meio da análise e reflexões; e (VI) as Referências.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Esta seção apresenta a fundamentação teórica da pesquisa. Assim, discute-se no decorrer desta parte sobre a importância da tecnologia, as novas práticas de ensino, considerações sobre os jogos, o processo de gamificação e suas características, bem como a gamificação na educação e, por fim, os multiletramentos na sala de aula.

2.1 Tecnologia e as novas práticas de ensino

A sociedade atual está cercada por mecanismos tecnológicos. A expansão da internet inaugurou uma nova era, a comunicação tornou-se mais rápida e eficiente. Segundo Eugenio (2020), as tecnologias digitais oferecem formas diversas e inovadoras de se relacionar com o mundo. No ramo educacional, os impactos foram grandes e extremamente importantes, visto que possibilitou o acesso às informações de forma mais rápida; a criação de ferramentas educativas no meio tecnológico; a aprendizagem a distância, entre outros aspectos.

Essa alta difusão do ciberespaço modificou e vem modificando o comportamento e o pensamento da sociedade. Na sala de aula, por exemplo, os alunos possuem um modo de organização do pensamento tanto analógico como digital, o que torna a interação mais dinâmica. E isso é potencializado pela influência das mídias, posto que sendo os estudantes, em sua grande maioria, segundo Prensky (2001), nativos digitais, estes cresceram familiarizados com as ferramentas tecnológicas.

Em contrapartida, tem-se os professores, que pouco apresentam familiaridade com as ferramentas tecnológicas, seja porque nasceram em uma época em que esses mecanismos não eram tão disseminados, ou não tiveram a oportunidade de serem instruídos para os usos das tecnologias no ensino. Sendo assim, “a interação entre professor e aluno nem sempre ocorre, principalmente na velocidade e frequência com que o nativo digital experimenta fora do ambiente escolar” (FEY, 2011, p. 3).

Diante disso, o professor imigrante digital precisa adentrar no mundo de seus discentes e mudar o seu posicionamento em relação ao uso de tecnologias em sala, para que assim a interação entre os envolvidos enriqueça, assim como o

ensino e a aprendizagem. Consoante a isso, menciona Alves (2015, p.2), “precisamos aprender com a tecnologia. É necessário que sejamos capazes de promover o mesmo engajamento que a tecnologia promove”.

Ademais, segundo Tolomei (2017), os alunos desta geração apresentam-se desinteressados pela maneira como são ensinados, já que, geralmente, há uma discrepância entre a realidade que vivenciam, suas experiências, com os métodos de ensino utilizados, que são, em sua maioria, abstratos. Diante disso, Alves acrescenta (2015, p.2):

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus smartphones. (ALVES, 2015, p.2)

Ou seja, a tecnologia tem muito a ensinar para o docente, a sala de aula precisa também ser esse local interessante, motivador e engajador, como as ferramentas tecnológicas se apresentam, e por que não divertido também? A apropriação das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) pelo docente é essencial para o aprimoramento do ensino e da dialogicidade na sala de aula entre professor e aluno. Nesse sentido, acrescenta FEY (2011, p.5):

Fora do ambiente escolar, na interação com as TICs o aluno possui o controle da interação e recebe respostas imediatas. Navega na internet em caso de dúvidas. Troca idéias com seus colegas em rede. Por outro lado, na sala de aula tradicional, embora a interação seja possível, ela é bem difícil de acontecer, por uma série de fatores, tais como, o número de alunos, pressupostos epistemológicos e pedagógicos do professor, material didático disponível, proposta pedagógica da escola, etc. (FEY, 2011, p.5)

Nesse ínterim, com o aluno bombardeado o tempo todo por informações praticamente simultâneas, a concepção de que apenas o professor detém o conhecimento torna-se inválida. Assim, cabe ao docente e à instituição aderirem a novas metodologias de ensino, que coloquem o estudante como protagonista e autônomo no processo de aprendizagem. Mediante a isso, FEY (2011, p. 4) enfatiza que, “a transmissão de informação até pode continuar a existir, mas novas estratégias de ensino devem ser implantadas, mediadas pelas TICs”. A escola necessita acompanhar as mudanças da sociedade, uma vez que ela a reflete.

Assim, conforme o que postula a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é essencial “conceber e pôr em prática situações e procedimentos para motivar e engajar os alunos nas aprendizagens” (BRASIL, 2017, p.17). Isto é, precisamos de uma educação que seja inovadora e motivadora, para que assim os estudantes se envolvam mais com o ensino e aprendam de forma mais significativa. Uma educação tradicional não faz mais sentido dentro de uma sociedade altamente conectada. Se queremos alunos proativos, criativos e autônomos, é necessário que novas metodologias sejam adotadas no ensino, como por exemplo: as metodologias ativas (MORAN, 2015).

2.2 Metodologias Ativas

As metodologias ativas são estratégias que potencializam a participação e o aprendizado dos educandos. De acordo com Moran (2015, p.18), “as metodologias ativas são pontos de partida para alcançar processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas”. O rompimento com práticas tradicionais e a adesão a modelos inovadores é fundamental para uma aprendizagem mais rica e estimulante. À vista disso, acrescenta Bernini (2017, p. 109):

As metodologias ativas buscam promover abordagem centrada no aluno com recursos que atendam às necessidades dos alunos de programas, técnicas, horários flexíveis, respeitando o ritmo individual de trabalho, de assimilação do conhecimento, respeitando a atividade grupal, com tarefas e técnicas diversificadas (BERNINI, 2017, p.109).

Nesse sentido, o professor deixa de ser transmissor para tornar-se orientador. Consoante a isso, Volpato (2017, p. 165) menciona que, “ao professor cabe orientar e assistir. Faz-se necessário que se estabeleça uma ação colaborativa, participativa e de construção conjunta”. O docente assume o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem com as metodologias ativas. Os alunos tornam-se protagonistas deste processo. E os conteúdos, antes rasos e fragmentados, são aplicados de forma contextualizada e visando a prática (MORAN, 2015).

À vista disso, vale enfatizar que embora o foco dessas metodologias seja o protagonismo do aluno colocando-o como ator e protagonista de sua

aprendizagem, na escola, sua aprendizagem depende do professor porque é este quem planeja os conhecimentos a serem ensinados e aprendidos. Logo o aluno não é protagonista sozinho de sua aprendizagem na escola sem a intervenção de professores, colegas de sala, pedagogos, que estão implicados no processo de construção de seu protagonismo.

Além disso, o uso de metodologias ativas conduzem para a formação de um novo aluno, ainda mais quando aliadas aos recursos das TICs, pois podem facilitar o processo, flexibilizar a comunicação, possibilitar o acesso a determinadas plataformas que agreguem ao ensino, entre outros. Perante a isso, Bernini (2017, p. 108) acrescenta que, “não existe de fato uma tecnologia que seja melhor ou mais indicada para uma ou outra metodologia de ensino, existe sim a intenção de uso e como o recurso pode favorecer a atividade”.

Deste modo, a transformação da sala de aula, do estudante, com o uso de métodos ativos não começa especificamente na escolha do método a ser utilizado e de dada tecnologia para sua execução, mas sim na mudança de postura do professor, das finalidades a qual se pretende ao utilizar determinado método de ensino (BERNINI, 2017). Método este, que deve basear-se em competências cognitivas, sociais e pessoais, posto que é a maneira como a sociedade do conhecimento se apresenta, não há mais sentido em insistir na transmissão de informações pelos professoras, quando podemos aprender a qualquer momento, de forma fácil e com diferentes pessoas (MORAN, 2015).

Dessa maneira, é necessário que as salas de aulas sejam redesenhadas, para que assim tenhamos alunos mais ativos. Mediante a isso, Volpato (2017, p. 166) afirma que, “com estas metodologias, o ser aluno é desafiado a agir, a construir conteúdos, a construir o conhecimento. Portanto, passa da inatividade à ação.” Com as metodologias ativas pode-se inserir na sala de aula modelos mais flexíveis, contextualizados, colaborativos e envolventes. E também promover uma aprendizagem tanto individualizada, quanto colaborativa, ambas são essenciais no processo de ensino-aprendizagem.

Entretanto, apesar dos múltiplos benefícios e possibilidades que os métodos ativos podem desenvolver, de acordo com Moran (2015), é razoável o número de docentes que faz uso de novas metodologias, em razão de, infelizmente, haver uma acomodação, que culmina na repetição de modelos já

prontos, se abstendo de usar a sua própria criatividade e se propor a enfrentar desafios. Ademais, há também professores que não desejam mudar, uma vez que acreditam que as metodologias ativas sejam uma forma de torná-los meros coadjuvantes no processo de ensino, perdendo assim seu papel de transmissores de conteúdos.

Além disso, segundo Moran (2015), por exemplo, a aplicação em sala de aula de desafios, atividades e jogos podem ser fatores que se bem planejados e acompanhados podem auxiliar em uma aprendizagem de sucesso. Tudo irá depender do objetivo que o docente almeja ao aplicar determinado método. À vista disso, vale mencionar alguns métodos ativos que podem ser utilizados em sala de aula: aprendizagem baseada em projetos; estudo de caso; aprendizagem baseada em problemas; sala de aula invertida; ensino híbrido; gamificação, entre outros.

2.3 Considerações sobre os jogos

Os jogos estão presentes desde os primórdios na sociedade. Os seres humanos sempre se mostraram atraídos em apreciar e participar de dinâmicas com *games*. Segundo McGonigal (2012, p. 47), “os jogos concentram nossa energia, com otimismo incansável, em algo no qual somos bons e apreciamos fazer”. É uma atividade voluntária capaz de envolver os indivíduos emocionalmente, por exemplo. A respeito disso, cita McGonigal (2012, p.37):

Quando participamos de um bom jogo - ou estamos enfrentando obstáculos desnecessários -, nos movemos em direção à extremidade positiva do espectro emocional. Ficamos intensamente envolvidos, e isso nos deixa com a disposição mental e a condição física adequadas para gerar todos os tipos de emoções e experiências positivas. Todos os sistemas neurológicos e fisiológicos que estão na base da felicidade - nossos sistemas de atenção, nosso centro de recompensas, nossos sistemas de motivação, nossos centros de emoção e memória - são inteiramente ativados com os jogos. (MCGONIGAL, 2012, p. 37)

Diante disso, cabe mencionar que a indústria dos jogos, principalmente com o surgimento das TICs, vem evoluindo e aprimorando o impacto psicológico e emocional de seus *games*. Assim, os jogos conseguem promover diversas sensações nos jogadores, como felicidade, satisfação e até mesmo, e se não o principal, a fuga de uma realidade deprimente (MCGONIGAL, 2012). Enfatiza-se

ainda que, os games podem e são utilizados para diferentes propósitos, a sua configuração, portanto, depende do meio a qual será aplicado e das finalidades.

Dito isso, no cenário da sala de aula, a maioria deles possuem um propósito educativo e estão mais presentes na educação infantil; nas séries finais da educação básica, por exemplo, quase não se vê o uso dos jogos. Além do mais, os jogos que predominam são os manuais, como: jogos de tabuleiro; quebra-cabeças; criação e construção, dentre outros. Os jogos educativos digitais ainda não são tão utilizados como estratégia de aprendizado (ROSA, 2018), fator que deve ser observado, principalmente quando tem-se um público nativo digital e predominantemente consumidor e até produtor da cultura digital.

De acordo com Vianna et al. (2013), por se apresentarem em diferentes gêneros e interfaces, atualmente, os jogos possuem diversas categorias, dentre elas podemos citar principalmente: os analógicos (jogos de tabuleiro; de cartas), os digitais (jogos eletrônicos, simuladores) e os pervasivos (o jogador é envolvido fisicamente). Apesar de serem mecanismos com peculiaridades diferentes, McGonigal (2012) afirma que todos apresentam quatro características em comum: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária.

Quadro 1 - Características que definem os jogos.

Meta	A meta é o resultado específico que os jogadores vão trabalhar para conseguir. Ela foca a atenção e orienta continuamente a participação deles ao longo do jogo. A meta propicia um senso de objetivo.
Regras	As regras impõem limitações em como os jogadores podem atingir a meta. Removendo ou limitando as maneiras óbvias, as regras estimulam os jogadores a explorar possibilidades anteriormente desconhecidas para atingir o objetivo final. Elas liberam a criatividade e estimulam o pensamento estratégico.
Feedback	O sistema de feedback diz aos jogadores o quão perto eles estão de atingir a meta. O sistema pode assumir a forma de pontos, níveis, placar ou barra de progresso.
Participação Voluntária	A participação voluntária exige que cada um dos jogadores aceite, consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o feedback.

Fonte: McGonigal (2012, p. 30-31)

Os jogos, apesar de se apresentarem de diferentes formas e gêneros, não necessitam de tantos aspectos, como podemos observar no quadro 1, para

torná-lo envolvente. Assim, elementos como: interatividade, o estímulo à competição, gráficos, recompensas, história, itens bem disseminados nos *games* atuais, são apenas características que aperfeiçoam os quatro aspectos principais (Meta, regras, feedback e participação voluntária) no desenvolvimento do jogo (MCGONIGAL, 2012).

É importante mencionar também que os *games* são atividades voluntárias, ou seja, o indivíduo joga por vontade própria. Segundo Eugenio (2020), por meio dos jogos, os seres humanos conseguem satisfazer necessidades como autonomia, vínculos sociais e competência de forma fácil e rápida. “Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer”, de acordo com McGonigal (2012, p.14).

Diante disso, do grande potencial que os jogos têm de motivar pessoas, mudar comportamentos e possibilitar satisfação e prazer, cada vez mais seus elementos vêm sendo aplicados em áreas diversas como: trabalho, marketing e educação. No ensino, os jogos são estratégias didáticas importantes para aulas do professor otimizando e motivando o processo de ensino e auxiliam na apropriação dos saberes/conteúdos escolares, na interação com os demais sujeitos implicados no processo de aprendizagem, entre outros.

Conforme Eugenio (2020, p.38), “os jogos podem ser modelos inteligentes e inspiradores para modificar experiências dos alunos em uma experiência de ensino e aprendizagem”. Isto é, o docente, partindo do conhecimento sobre os elementos dos jogos e seu funcionamento, desenvolverá o que chamamos de gamificação, uma estratégia de ensino inovadora que visa o engajamento de indivíduos.

É necessário evidenciar que não será puramente um *game*, e sim a aplicação de alguns mecanismos dos jogos no ambiente de aprendizagem, com o intuito de modificar comportamentos, de promover uma maior dinamicidade. Diante disso, acrescenta Alves (2015, p.30):

Gamification não é a transformação de qualquer atividade em game. Gamification é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora (ALVES, 2015, p.30)

Em um mundo onde os jovens estão altamente conectados, fazer uso abundante da tecnologia, no caso da gamificação, pode ser “a chave para abertura de portas, para a construção de um caminho de um ensino de qualidade, com conteúdos e metodologias estimulantes” (ROSA, 2018, p.57). É importante mencionar também que a gamificação não depende exclusivamente da tecnologia para seu desenvolvimento, mas sim da maneira como é desenhada, seus objetivos, o meio de entrega não é o mais importante, de acordo com Alves (2015).

2.4 Gamificação

A gamificação é um fenômeno que consiste em utilizar “os elementos, o pensamento e a estética dos jogos no mundo real, visando a modificação do comportamento das pessoas” (EUGENIO, 2020, p. 59). Ademais, é uma estratégia que visa também motivar pessoas e promover a aprendizagem, independentemente da área em que é aplicada. Vale salientar que não se trata de uma ciência de criação de jogos, mas sim de uma metodologia por meio da qual os mecanismos dos jogos são aplicados, a fim de solucionar problemas ou dificuldades (VIANNA et al. 2013).

O termo “gamificação” foi utilizado pela primeira vez, no formato que é hoje, pelo programador de computador Nick Pelling em 2003. Mas foi em 2010 que o termo se popularizou com a apresentação de TED da Jane McGonigal, game designer norte-americana. Além disso, McGonigal é autora do livro: A realidade em jogo, “uma espécie de bíblia da gamificação”, de acordo com Vianna et al. (2013, p.13). Com isso, há um impulsionamento no uso da gamificação principalmente em negócios, com o intuito de motivar pessoas.

Na educação, a gamificação vem aos poucos ganhando o seu espaço.

Estar baseado em *games* implica na construção de um sistema no qual aprendizes, jogadores ou consumidores, se engajam 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)

Nesse contexto, criar um artefato gamificado implica em desenvolver um sistema em que as pessoas desejam investir seu tempo e participar

voluntariamente do processo. Segundo Vianna et al. (2013), ao produzir um sistema gamificado, é necessário apropriar-se de elementos de jogos, como: Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas.

Consoante a isso, Busarello (2016) descreve as mecânicas como os elementos que são utilizados para movimentar o jogo, orientam as ações do jogador, contribuindo assim para o engajamento. Em relação a isso, Alves (2015), caracteriza as mecânicas como “os verbos” do *game*, dado que são esses elementos que promovem a ação no jogo.

Já a dinâmica “é constituída por elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares à experiência. Eles não são as regras, são a estrutura implícita e as regras podem estar em sua superfície” (ALVES, 2015, p.44). As dinâmicas têm por objetivo, por exemplo, despertar emoções - a emoção de realizar metas, ser recompensado, ser motivado a continuar, entre outros aspectos. E também é na dinâmica que encontra-se a narrativa, que é essencial para unir os elementos do sistema, fazendo com que haja coerência, oferecendo assim sentido para o jogador (ALVES, 2015).

Por fim, tem-se as estéticas, que são aspectos que influenciam na experiência do indivíduo no jogo e despertam também emoções durante a interação. As estéticas advêm das relações entre mecânicas e dinâmicas (BUSARELLO, 2016). O uso, portanto, de avatares, bens virtuais, pontos e níveis são estéticas que tornam a experiência no sistema gamificado mais divertida e atraente. Veja no quadro a seguir exemplos de características desses elementos:

Quadro 2 - Componentes do jogo: mecânica, dinâmica e estética.

MECÂNICA	DINÂMICA	ESTÉTICA
Desafios, sorte, cooperação, competição, feedback, aquisição de recursos, recompensas, transações, turnos, estados de vitória.	Constrições, emoções, narrativa, progressão, relacionamento.	Realizações, avatares, badges, “boss fights”, coleções, combate, desbloqueio de conteúdos, doações, placar, níveis, pontos, investigação ou exploração, gráfico, social, bens virtuais.

Fonte: elaboração própria a partir de Alves (2015 *apud* WERBACH; HUNTER, 2015).

É importante mencionar que a mecânica, a estética e a dinâmica são elementos que atuam concomitantemente em um jogo, são as “peças que

combinamos para promover determinada experiência”, (ALVES, 2015, p. 47). Desta maneira, os elementos dos jogos são definidos de acordo com o contexto e propósito a qual serão/são aplicados. Isso posto, ao se entrelaçar os elementos jogos com a narrativa, o indivíduo “vive” a história, age como protagonista e suas ações são determinantes para o desenvolvimento do enredo no *game*.

A presença da narrativa é essencial no sistema gamificado, posto que oferece significado às experiências vividas pelos jogadores. Segundo Busarello (2016, p. 113), “a experiência narrativa leva à experiência cognitiva, que se traduz em um constructo emocional e sensorial do indivíduo quando este se envolve em uma vida estruturada e articulada”.

Na sala de aula, conforme Eugenio (2020), a narrativa pode ser utilizada a fim de fornecer a contextualização às tarefas e atribuir metas. Ademais, de acordo com Busarello (2016, p. 73), “a união de conceitos de jogos com conceitos da narrativa oferece material para a criação de histórias interativas que possibilitam o engajamento do indivíduo, levando-o a prosseguir na tarefa”. Os elementos das histórias funcionam como guias, que colaboram na movimentação do indivíduo, do aluno, no artefato educativo baseado em jogos.

Em suma, a narrativa é um dos aspectos mais importantes quando se fala em gamificação. Ainda mais quando este método é introduzido como forma de aprendizagem. Assim sendo, uma história bem construída (início, conflito, solução) é uma maneira de promover uma maior imersão e, conseqüentemente, um aprendizado mais significativo. A narrativa é, diante disso, elemento necessário para promover o engajamento. E engajamento é justamente um dos anseios que o processo de gamificação almeja.

2.5 Gamificação e educação

Gamificar o processo de aprendizagem não é uma tarefa fácil, visto que exige do professor uma mudança de hábitos e uma imersão no mundo dos jogos. Diante disso, Eugenio (2020, p.60) destaca que, “a gamificação aplicada à educação tem como objetivo motivar os estudantes por meio da linguagem dos jogos, valorizando a intencionalidade pedagógica do professor”. À respeito disso, como se sabe, motivação é uma das grandes preocupações do professor, uma

vez que alunos motivados conseguem reter conteúdos de forma mais eficaz e significativa. Sobre o conceito de motivação, cita Vianna et al. (2013, p.30):

(...), o conceito de motivação, se aplicado ao escopo dos mecanismos de jogos, poderia ser definido como aquele em que se articulam as experiências vividas pelo sujeito e se propõe novas perspectivas internas e externas de ressignificação desses processos, a partir do estímulo à criatividade, ao pensamento autônomo e propiciando bem-estar ao jogador. (VIANNA et al. 2013. p. 30)

Nesse aspecto, segundo Alves (2015), a motivação pode ser intrínseca, quando o aprendiz participa da atividade voluntariamente, ou extrínseca, quando o indivíduo é influenciado por fatores externos como, por exemplo, para obter uma recompensa. Nesse sentido, é importante mencionar que existe um sistema no cérebro que é dedicado à motivação e à recompensa. Assim, quando estimulado positivamente, esse sistema produz dopamina, uma substância que provoca a sensação de prazer e aumenta a motivação, (ROSA, 2018). Perante a isso, cita Busarello (2016, p.68), “quanto mais os sujeitos estiverem motivados - mais envolvidos e interessados estarão em realizar tarefas”.

Artefatos gamificados para a aprendizagem, segundo Eugenio (2020, p.83), “incentivam a reflexão simplesmente porque os alunos querem dar o melhor de si. Diante dos desafios, propósito claro e contextualizado, os alunos dispõem a gastar tempo e energia refletindo sobre a experiência”. E essa reflexão, resultante de uma experiência de aprendizado personalizada, leva os alunos a desenvolverem autonomia e tornarem-se protagonistas do seu processo de aprendizagem.

Além do mais, é fundamental a presença do feedback durante a atividade, pois é um aspecto que impulsiona o aluno a continuar no jogo. Considerando o que foi dito neste parágrafo, podemos perceber que a personalização, o engajamento e a reflexão promovida pelo feedback são fatores que levam ao aprendizado (EUGENIO, 2020).

Ademais, é necessário destacar que assim como existem diferentes estilos de aprendizagens, tem-se também diferentes tipos de jogadores. Em relação a isso, a partir de um trabalho desenvolvido por Richard Bartle em 1996, o pesquisador definiu quatro perfis principais de jogadores, são eles: conquistadores, exploradores, predadores e socializadores. Veja no quadro a seguir algumas características desses quatro grupos:

Quadro 3 - Tipos de jogadores

Conquistadores  Jogadores motivados pela realização de todas as missões, apreciam a sensação de vitória e o acúmulo de pontos dentro do jogo.
Exploradores  São jogadores curiosos, motivados por explorarem o máximo do jogo. Apreciam mais a trajetória do <i>game</i> do que a conquista.
Predadores  É o perfil de jogador mais competitivo. São motivados pelo sentimento de derrotar seus adversários, para assim garantir suas vitórias e o nome no topo dos rankings.
Socializadores  São jogadores que pretendem, principalmente, interagir socialmente no jogo. Dessa maneira, as conquistas não são tão importantes, e sim a socialização com outros jogadores.

Fonte: elaboração própria a partir de Bartle (1996)

Desse modo, ao desenvolver atividades gamificadas, é preciso considerar essas duas questões, as diferentes formas de aprendizagem e os tipos de jogadores, para que assim a experiência gamificada seja mais eficaz “quanto sua capacidade de engajar adequadamente o público para o qual foi desenhada, considerando seu tipo e a forma como interage com os outros e com o jogo” (ALVES, 2015, p.76).

Sendo assim, a gamificação é uma ferramenta poderosa para a aprendizagem, uma vez que consegue adaptar conteúdos de acordo com os diferentes perfis de alunos. Diante de tudo que foi dito até aqui, podemos sintetizar a gamificação na educação de acordo com cinco variáveis:

Figura 1 - Cinco variáveis que definem o conceito de gamificação.



Fonte: Busarello (2016, p. 35)

Diante do exposto, reforça-se que a gamificação na educação consiste na utilização de mecânicas de jogos, atrelado a narrativas envolventes, a fim de motivar os alunos a apreender, realizar atividades, sair da rotina e assim, consequentemente, ocasionar um aprendizado mais efetivo, dinâmico e relevante. Ainda, acrescenta-se como aspecto essencial na gamificação o pensamento como em um jogo. De acordo com Busarello (2016, p.27), “corresponde à ideia e ao pensamento de converter uma tarefa enfadonha ou monotóna em uma atividade motivadora, aplicando elementos como: competição, exploração, cooperação”.

Além disso, por meio dessa estratégia da gamificação, o docente pode, de forma mais interativa, promover e inserir na sala de aula práticas de multiletramentos, já que geralmente essa estratégia ativa consiste no uso de múltiplas linguagens em seu sistema. Sendo assim, uma forma mais contextualizada e dinâmica para o trabalho com as múltiplas linguagens no

ensino. Diante disso, a seção seguinte retrata alguns conceitos e considerações a respeito dos multiletramentos.

2.6 Multiletramentos na sala de aula

A sociedade atual apresenta um grande ambiente multimodal. Ainda mais com o advento das Tics (Tecnologias da informação e comunicação), que proporcionam novas formas de interação, em meios e gêneros diferentes e a produção de textos para serem lidos pelos sentidos (DIONISIO; VASCONCELOS, 2013, p. 19). Junto a isso, tem-se um alunado constituído por uma grande pluralidade cultural, ou seja, práticas instrucionais e decodificação de códigos já não contemplam o público e o contexto atual.

Nessa perspectiva, é essencial que a escola forneça aos estudantes um ensino voltado “para um funcionamento da sociedade cada vez mais digital e também para buscar no ciberespaço um lugar para se encontrar, de maneira crítica, com diferenças e identidades múltiplas” (ROJO, 2013, p. 7). Para mais, é necessário uma reconfiguração na sala de aula, que implique no ensino de textos contemporâneos, multissemióticos, isto é, a inserção de práticas de multiletramentos (ROJO, p. 2013). A respeito disso, de acordo com a BNCC (2017, p. 487):

As práticas de leitura e produção de textos que são construídos a partir de diferentes linguagens ou semioses são consideradas práticas de multiletramentos, na medida em que exigem letramentos em diversas linguagens, como as visuais, as sonoras, as verbais e as corporais. (BNCC, 2017, p. 487)

Nesse sentido, os textos compostos por diferentes linguagens exigem do indivíduo a capacidade de compreensão da sua significação de acordo com seu gênero, seu modo de expressão, em outras palavras, exigem multiletramentos (ROJO; MOURA, 2012). Dessa maneira, repensar práticas de leitura e escrita é necessário nos dias de hoje, pois a todo momento com as mídias, por exemplo, a sociedade é bombardeada por textos multimodais que necessitam para seu entendimento não apenas a decodificação de palavras, mas a navegação pelos hipertextos. A respeito disso, cita ROJO (2013, p. 20):

Esses “novos escritos” obviamente dão lugar a novos gêneros discursivos, quase diariamente: *chats*, páginas, *twits*, *posts*, *ezines*, *epulps*, *fanclips*

etc. E isso se dá porque hoje dispomos de novas tecnologias e ferramentas de “leitura-escrita”, que, convocando novos letramentos, configuram os enunciados/textos em sua *multissemiose* ou em sua multiplicidade de modos de significar. (ROJO, 2013, p. 20)

O ensino da leitura e escrita deve, portanto, trabalhar em prol de tornar o aluno proficiente na leitura e na produção de textos que estão inseridos no ambiente digital, já que desde cedo o estudante é apresentado às novas tecnologias. Em conformidade a isso, Dionisio e Vasconcelos (2013, p. 22) afirmam que, “ as novas mídias, os suportes e as possíveis implicações no processo de aprendizagem da leitura, considerando os modos semióticos (...), sinalizam a necessidade de ler e escrever cada vez mais na era da computação”.

Dito isso, é indispensável a transformação da sala de aula, na forma como os alunos estão sendo ensinados, para que assim possam julgar textos complexos, que apresentam múltiplas linguagens em sua composição, ainda mais quando fala-se na tessitura de textos digitais.

Em vista disso, segundo Rojo (2013, p.44):

Se os textos da contemporaneidade mudaram, as competências/capacidades de leitura e produção de textos exigidas para participar de práticas de letramento atuais não podem ser as mesmas. Hoje, é preciso tratar da hipertextualidade e das relações entre diversas linguagens que compõem um texto, o que salienta a relevância de compreender os textos da hipermídia. (ROJO, 2013, p. 44)

Nessas circunstâncias, o docente precisa trabalhar sua capacidade de lidar com textos multimodais e os diferentes modos semióticos, para que dessa forma consiga de fato atuar no contexto das novas tecnologias (ROJO; MOURA, 2012). Nesse ínterim, é interessante inserir dentro do espaço escolar ferramentas tecnológicas que fazem parte do cotidiano dos estudantes. E uma possibilidade didática que pode ser utilizada é a gamificação, posto que é uma estratégia que possibilita o trabalho com múltiplas linguagens e, conseqüentemente, a produção de diversos gêneros textuais no ambiente digital.

As atividades gamificadas podem contribuir para inovações das práticas de ensino, visto que os estudantes, neste contexto, ampliam seu repertório de leitura e interpretação, já que partem para o desenvolvimento de atividades no ambiente midiático. É uma forma mais dinâmica para promover práticas de multiletramentos, já que a gamificação possibilita todo um contexto envolvente e significativo para o contato e a produção de textos multissemióticos.

Há plataformas na internet que oferecem a possibilidade de um ensino gamificado e apresentam em sua configuração um conjunto de semioses. É o caso da plataforma utilizada neste trabalho: *Classcraft*. É uma ferramenta educativa que apresenta um cenário típico de jogos online, algo bastante presente na vida dos jovens e crianças principalmente. Além do mais, o Classcraft usufrui de muitas linguagens em sua composição, verbais e não-verbais. Assim, os estudantes, através desta ferramenta, são incentivados a ler por meio de histórias interativas, ouvir áudios, assistir a vídeos produzidos pelo próprio professor e o mais importante, quando fala-se em práticas de multiletramento: a produção de textos multimodais em diferentes formatos.

A pedagogia dos multiletramentos exige do professor uma nova postura diante da cultura digital. Deste modo, o docente ao invés de se dedicar arduamente à aplicação de conteúdos, deve construir ambientes de aprendizagens que envolvam os alunos e que possibilitem o contato com diversas práticas sociais. As práticas de multiletramentos em sala de aula dependem muito da forma como são trabalhadas para alcançarem sucesso, porque não basta apenas apresentá-las, é preciso desenvolvê-las dentro de um contexto que seja significativo para os educandos.

3. METODOLOGIA

Para a execução desta pesquisa, optou-se pela metodologia de caráter qualitativo e o estudo de caso, de natureza aplicada. À vista disso, segundo Godoy (1995, p.25), “no estudo de caso, o pesquisador geralmente utiliza uma variedade de dados coletados em diferentes momentos, por meio de variadas fontes de informação”. Neste trabalho, os dados foram coletados por meio de formulários construídos previamente para esta pesquisa, através de aplicação prática da atividade gamificada e análise dos resultados.

Este trabalho é composto e fundamentado também pela pesquisa bibliográfica. Diante disso, Gil (2010, p. 29) conceitua que “a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”. Dessa forma, a primeira parte do estudo, a fundamentação teórica, foi embasada em artigos, livros e teses de estudiosos como: Alves (2015), Eugenio (2020), McGonigal (2018), Vianna et al. (2013), Busarello (2016), Morán (2015), entre outros relacionados com a temática.

Ademais, a abordagem da pesquisa é de cunho descritivo e exploratório; descritivo porque “procura conhecer a realidade estudada, suas características e seus problemas” (ZANELLA, 2013). Exploratório porque tem o objetivo de ampliar o conhecimento sobre o fenômeno que foi pesquisado. É uma abordagem que busca explorar situações reais, para assim partir para a descrição do objeto (ZANELLA, 2013).

3.1 Percurso metodológico

Dessa forma, esta pesquisa analisa de forma prática o comportamento de um determinado grupo em uma situação específica. Para isso, realizou-se o desenvolvimento/criação de atividades gamificadas, que foram aplicadas e resolvidas pelos estudantes de uma turma de Ensino Médio (EM) do IFTO - *Campus Palmas*. Ao final dessa parte, um subtópico foi dedicado para considerações sobre a instituição da pesquisa.

Isto posto, a partir de leituras prévias sobre as vantagens da gamificação na educação, foram elaboradas atividades gamificadas que tinham relação com o conteúdo desenvolvido nas aulas de Língua Portuguesa desta turma, a fim de observar na prática o seu funcionamento e possíveis contribuições para o ensino.

Este trabalho foi constituído através das seguintes etapas: I) Escolha do público participante da proposta de ensino; II) Observação das aulas de Língua Portuguesa da turma escolhida; III) Aplicação de formulário exploratório para os alunos; IV) Elaboração e aplicação de atividades gamificadas; e V) Avaliação dos resultados.

Assim sendo, para o desenvolvimento desta pesquisa, optou-se pela turma de Informática, primeiro ano do Ensino Médio. É importante destacar que a turma de primeiro ano foi escolhida por se tratar de estudantes que terminaram a etapa do ensino fundamental e estão começando outra etapa mais densa de estudos. Outra questão importante para a escolha desse nível de ensino é a falta de maturidade que muitos têm para se organizar em relação aos estudos. Uma aula dinâmica pode estimular a prática das atividades.

Após a escolha da turma, foi destinado um tempo para sondagem, para que ocorresse o processo de familiarização com os alunos e professor regente, além de conhecer as práticas de ensino adotadas. Nessa etapa, a pesquisadora participou como observadora das aulas de Língua Portuguesa da turma selecionada para a pesquisa. O terceiro passo foi a aplicação de um formulário exploratório, como exposto anteriormente.

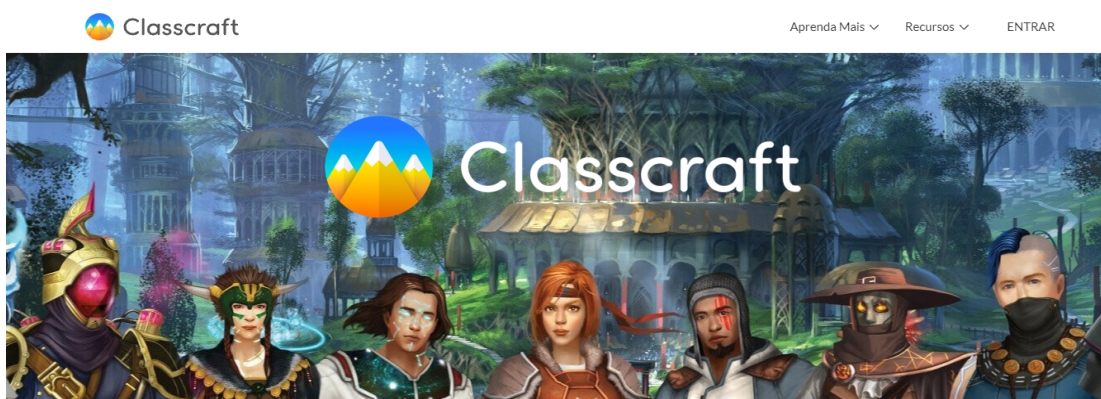
Esse formulário foi elaborado no sentido de verificar a acessibilidade dos estudantes às tecnologias, sondar seu conhecimento e preferência por jogos, compreender se o termo gamificação já fazia parte de seu contexto educativo, qual perfil de jogador que mais se identificam, dentre outras perguntas. A finalidade do questionário foi de conhecer características do público escolhido para, a partir disso, desenvolver atividades gamificadas que estivessem, de certa forma, alinhadas com o perfil dos alunos.

Após o período de sondagem sobre as preferências dos estudantes em relação à gamificação, que aconteceu via questionário, e observação de várias aulas de língua portuguesa, foram desenvolvidas, neste percurso, três atividades gamificadas, que abordaram os seguintes conteúdos: gênero textual história em quadrinhos, gênero notícia e os gêneros literários: épico e dramático.

Para o desenvolvimento das atividades gamificadas, é importante ressaltar que o docente precisa ter conhecimentos sobre o que rege a gamificação e os elementos dos *games* utilizados para a elaboração de uma atividade gamificada. A partir disso e do conhecimento do perfil do seu público alvo, o docente seleciona o que for mais adequado e vantajoso para os participantes. Etapa que envolve aspectos como: onde será desenvolvida a experiência gamificada, quais componentes da mecânica, dinâmica e estética serão inseridos, quais objetivos de aprendizagem serão traçados na atividade, dentre outros.

Em seguida, ocorreu a aplicação da gamificação, realizada por meio da plataforma de educação intitulada: *Classcraft*¹. Essa plataforma apresenta um cenário lúdico e os alunos são identificados através de avatares. As atividades nesta plataforma podem ser feitas tanto coletivamente (equipes) como individualmente. Veja abaixo uma imagem da tela inicial que representa a plataforma.

Figura 2 - Representação da página inicial do Classcraft



Torne as suas aulas inesquecíveis

Fonte: <https://www.classcraft.com/pt/>

Conforme explicitado anteriormente, as atividades foram desenvolvidas de acordo com o conteúdo que estava sendo ministrado pelo professor regente e foi apresentado por meio de narrativas envolventes, entrelaçando, dessa forma, uma missão a outra, etapa que é explicada detalhadamente mais à frente (Tópico 6). Além disso, o *Classcraft* possibilita que formulários do google sejam anexados.

¹ Plataforma: <https://www.classcraft.com/pt/>

Dessa maneira, os formulários também foram gamificados e, à medida que os estudantes cumpriam as atividades, ganhavam pontos.

Por fim, foi realizada a avaliação dos resultados. Nesta etapa, verificou-se a confirmação da hipótese apresentada, de que a gamificação pode ser uma estratégia importante para promover o engajamento e a motivação dos alunos em relação aos conteúdos trabalhados. Para essa constatação, foi aplicado um novo questionário, a fim de verificar como foi a experiência do aluno e seu feedback sobre a atividade gamificada a qual participou.

É importante ressaltar que os alunos foram acompanhados durante todas as etapas do desenvolvimento do processo de gamificação, momento em que a pesquisadora pôde verificar o cumprimento das etapas/missões atribuídas em cada atividade proposta, assim como verificar também o engajamento dos estudantes durante o processo.

3.2 Contextos da pesquisa - IFTO: *Campus Palmas*

Para a realização desta pesquisa, nosso público alvo foi formado por alunos do primeiro ano do ensino médio do Instituto Federal do Tocantins - Campus Palmas.

É importante enfatizar que no Campus Palmas há oferta do ensino médio integrado a cursos técnicos, Educação de Jovens e Adultos (EJA), cursos técnicos subsequentes, cursos superiores e pós-graduações. Sendo assim, o turno de atendimento do Campus Palmas é integral e o público é bem diverso.

Para mais, o ensino médio é composto pelos seguintes cursos de nível médio/profissionalizantes: Administração, Agrimensura, Agronegócio, Controle Ambiental, Eletrotécnica, Eventos, Informática e Mecatrônica. O ensino médio é realizado em três anos, visto que as aulas ocorrem em período integral. Vale enfatizar que, segundo o Projeto Pedagógico do Ensino Médio, a instituição compreende a educação como prática social, estando atrelada ao desenvolvimento educacional, científico e tecnológico, para que assim o indivíduo se prepare para a vida e para o mercado de trabalho.

Em relação aos participantes da pesquisa, estudantes do 1º ano do Ensino médio - Curso Técnico em Informática, a turma é composta por 41 alunos,

segundo o que consta o Google *classroom* da turma. Em relação ao ensino, devido a pandemia ocasionada pelo novo coronavírus, desde 2020, as aulas vêm ocorrendo no formato remoto. Assim, os alunos que ingressaram neste ano de 2021 no IFTO - Campus Palmas, que é o caso do público participante deste trabalho, não tiveram aulas presenciais.

No contexto remoto, as aulas foram ministradas online por meio da plataforma *Google meet*. Ainda, para os encontros assíncronos, utilizou-se o *Google Classroom* para a postagem de atividades e trabalhos, que contabilizam como frequência, caso a aula de determinado dia não fosse síncrona.

Dessa maneira, a pesquisa desenvolveu-se totalmente online e durante as aulas de Língua Portuguesa, que foram disponibilizadas para a aplicação das atividades gamificadas. É importante mencionar que antes dos alunos realizarem as tarefas propostas, foram apresentados à plataforma escolhida (*Classcraft*) e orientados sobre como acessá-la e utilizá-la. Ainda, discutimos sobre os objetivos da gamificação, como as atividades seriam desenvolvidas diante desse método de ensino, entre outras questões, a fim de norteá-los sobre o tema.

4. A GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Este tópico discorre sobre as atividades gamificadas que foram elaboradas especialmente para esta pesquisa e aplicadas na turma selecionada. Dessa maneira, é apresentado no decorrer do texto uma visão geral a respeito das três experiências gamificadas. Outrossim, destaca-se, nesta parte, algumas considerações sobre a plataforma escolhida, os objetivos com as atividades, a participação dos discentes, os elementos utilizados para aperfeiçoar as missões, dentre outras peculiaridades.

Diante das respostas verificadas no formulário diagnóstico dos estudantes, em anexo, procurou-se por uma plataforma que pudesse abarcar algumas preferências e características mencionadas pelos alunos como importantes, como: diversão, competição, aprender enquanto joga, história de jogo envolvente, etc. Assim sendo, optou-se pelo Classcraft, plataforma de gamificação que utiliza alguns princípios dos jogos em situação de não jogos, transformando assim as experiências dos alunos em sala de aula em algo mais interessante, engajador e divertido.

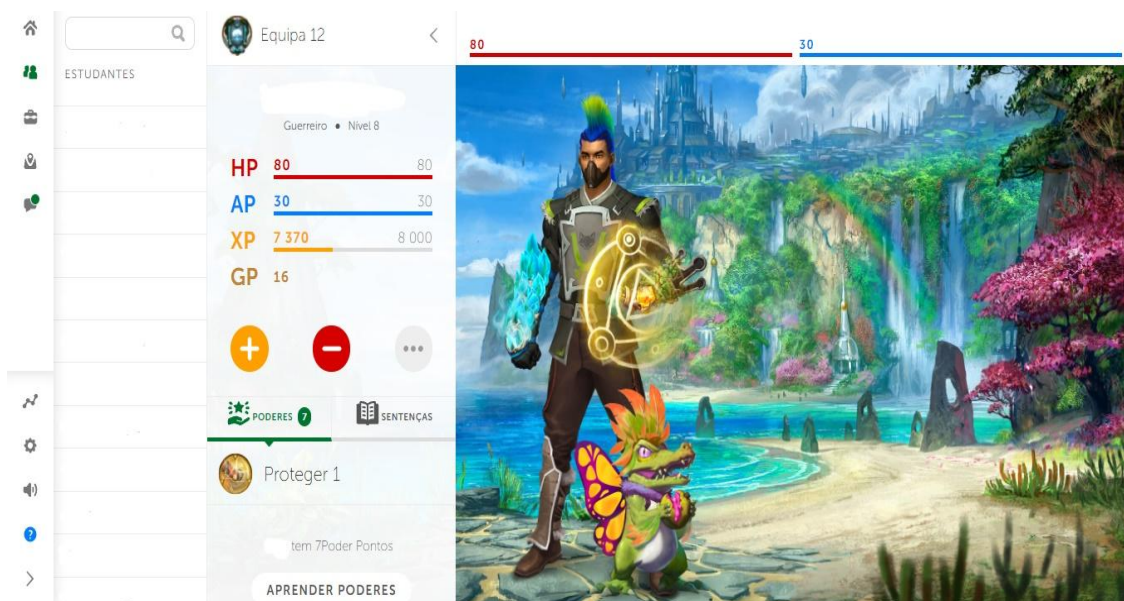
Essa ferramenta educacional permite que os estudantes escolham avatares², subam de nível, propõe narrativas para serem aplicadas na atividade, oferece pontos em forma de XP³ (de acordo com as regras definidas pelo educador), poderes para os personagens, além de apresentar um cenário bastante lúdico, típico de jogos on-line. Além disso, o professor pode definir prazos para a entrega de atividades, que podem ocasionar consequências negativas caso o aluno não as entregue a tempo, como a perda de HP (vida).

Ainda vale mencionar que a plataforma possibilita a interação entre os jogadores por meio do fórum de discussão e também proporciona batalhas entre equipes. Na Figura 3, pode-se observar a visualização que o docente possui do perfil do aluno.

Figura 3 - Visão geral do perfil do estudante

² Avatares: “Mostram ao jogador alguma representação visual de seu personagem ou papel no sistema gamificado” (ALVES, 2015, p. 46).

³ Pontos de experiência: Medir o progresso do jogador no *game*.



Fonte: <https://game.classcraft.com/teacher/class/4aoBZce3Ktpy4sy5o/dashboard/players/aQDvwsPgZoYR7HkQk>

Assim, após cadastrar todos os alunos na plataforma, foram distribuídos os códigos de acesso para cada um deles e iniciada a primeira atividade gamificada, intitulada “Missão Suprema”, para fins didáticos: Atividade gamificada 1: Gênero história em quadrinhos. Nessa missão, os jogadores deveriam salvar a cidade de Saturna de uma bomba instalada pelos “Forbus”, povo inimigo. Para desativá-la, eles precisavam conquistar as chaves que estavam no caminho. Para isso, formulários do *Forms* foram também gamificados e utilizou-se o *Kahoot*⁴.

O *Classcraft* ainda não apresenta ferramentas para desenvolver atividades na própria plataforma, só é possível anexá-las. Observe a seguir a visão que o docente têm da organização das missões e, posteriormente, a visão do aluno-jogador.

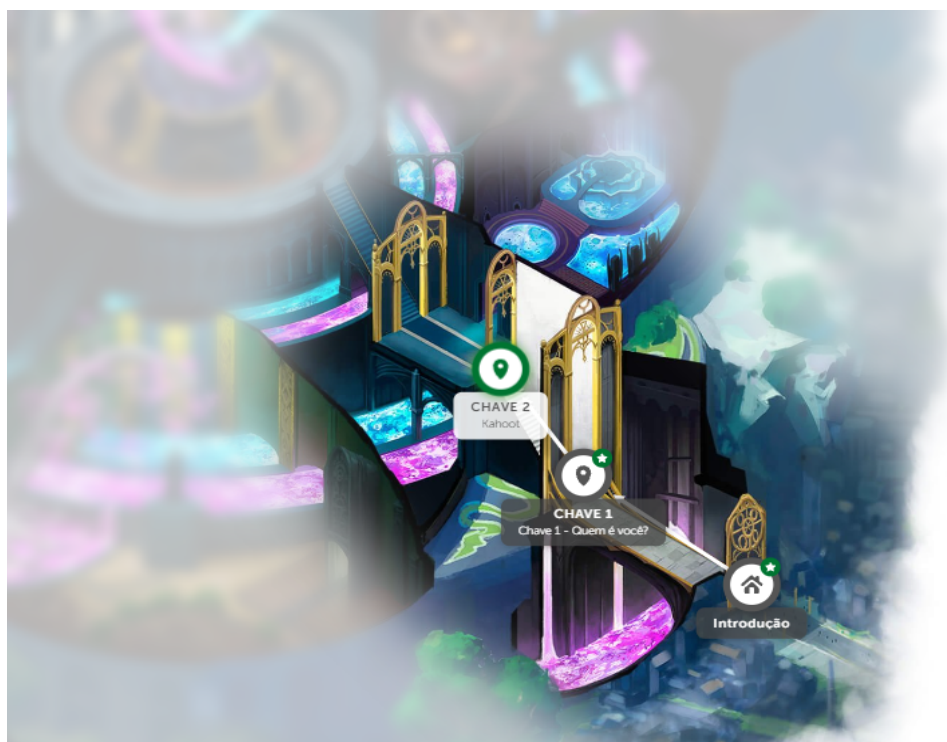
FIGURA 4 - Missões: Visão do professor

⁴ Kahoot: Plataforma de aprendizagem baseada em jogos. Destinada a criação de quizzes. O Kahoot é um serviço gratuito, apesar de oferecer uma versão paga que apresenta outras funcionalidades. A plataforma permite uma aprendizagem por meio de testes de perguntas e respostas.



Fonte: <https://game.classcraft.com/teacher/class/4aoBZce3Ktpy4sy5o/quests/uPYF24GRMWjamRoj>

Figura 5 - Missões: Visão do aluno-jogador



Fonte: <https://game.classcraft.com/student/class/4aoBZce3Ktpy4sy5o/quests/uPYF24GRMWjamRoj>

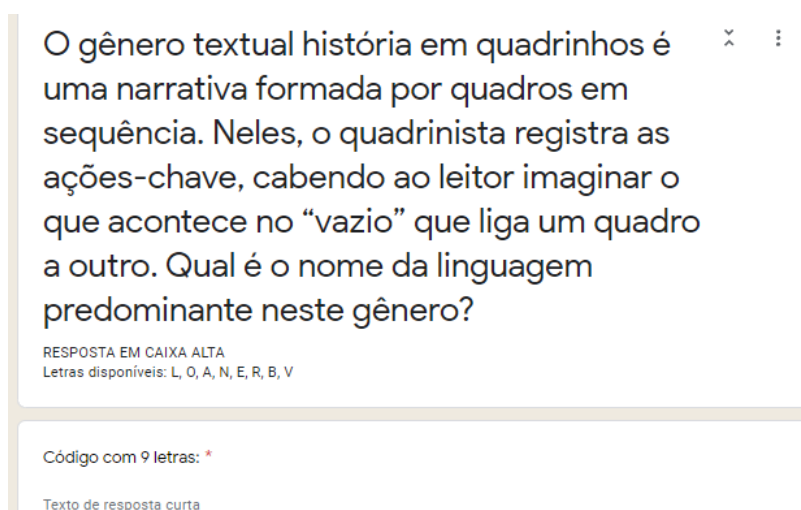
Como se pode visualizar, a visão que o professor possui é diferente do que o aluno consegue observar, já que este precisa, para ter acesso às outras etapas, cumprir obrigatoriamente cada missão. O que torna a atividade mais instigante, despertando o desejo de realizar os desafios e, chegando assim, ao final das etapas propostas.

Vale salientar que, para cada fase, os estudantes ganham recompensas, que podem ser investidas no aprimoramento do avatar, como: armaduras, poderes, mascotes. E isso é algo importante que se tenha em uma atividade gamificada, porque “quando conseguimos apreciar o que conquistamos, construímos um sentido de autoestima” (MCGONIGAL, 2012, p. 66).

Nessa perspectiva, a atividade gamificada 1 estava relacionada ao conteúdo de gênero história em quadrinhos, temática trabalhada em sala de aula pelo professor regente. Nesse sentido, a atividade preparada para este fim contou com a elaboração de uma narrativa envolvente, proposta pela pesquisadora e envolveu personagens fictícios criados especialmente para este momento.

Dessa maneira, no primeiro desafio, os discentes tiveram que responder um formulário especialmente elaborado para esta atividade, que questionava sobre características do gênero em estudo. Para torná-lo mais envolvente, havia as letras disponíveis e o número de caracteres para desvendar o código. Assim foi feito em todos os formulários das atividades elaboradas. Observe um exemplo de uma pergunta retirada do primeiro formulário:

FIGURA 6 - Formulário gamificado 1: Pergunta



O gênero textual história em quadrinhos é uma narrativa formada por quadros em sequência. Neles, o quadrinista registra as ações-chave, cabendo ao leitor imaginar o que acontece no “vazio” que liga um quadro a outro. Qual é o nome da linguagem predominante neste gênero?

RESPOSTA EM CAIXA ALTA
Letras disponíveis: L, O, A, N, E, R, B, V

Código com 9 letras: *

Texto de resposta curta

Fonte: <https://docs.google.com/forms/d/15FdJEhhl8WMDv6Krw3jss1tP7OY3RsZQXcjOtBCf-6w/edit>

Concluído o formulário, os jogadores poderiam ir para a próxima fase, a qual tinha como tarefa a realização de um *Kahoot*, também sobre as peculiaridades desse gênero, por exemplo: a escolha de balões e suas significações, fonte utilizada, os elementos não-verbais, principais quadrinistas brasileiros, entre outros.

Por fim, para a conclusão desta aventura e para salvar a cidade Saturna, o cenário principal deste enredo, os estudantes tiveram que elaborar uma história em quadrinhos que envolvesse a narrativa do jogo, estimulando assim a produção de textos multissemióticos (ver anexos). A história em quadrinhos poderia ser produzida de forma manual ou digital (foi proposto um site para facilitar esse processo de produção) e deveria ter no mínimo quatro quadrinhos.

É importante ressaltar que nem todos os estudantes têm amplo acesso às plataformas digitais. Neste contexto de aulas remotas, apesar de serem estudantes de um Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia, muitos estudantes não tinham condições de acompanhar todas as aulas síncronas, às vezes por não terem um computador à sua disposição, ou por acompanhar apenas pelos celulares e, mesmo assim, com pacotes de dados reduzidos. Então, a partir deste contexto, os estudantes poderiam escolher a forma de produção do gênero proposto. Considerando que esta foi uma forma de incluir e oportunizar para que todos participassem das atividades.

Dos 41 alunos cadastrados, 20 concluíram a atividade. Pode-se deduzir que por motivos de falta de acesso a internet ou acesso limitado, o não entendimento das explicações sobre como realizar as atividades propostas, ou até mesmo a falta de interesse podem ter sido fatores que justifiquem a ausência de parte da turma. Na parte de análise do formulário final discute-se um pouco mais sobre essa questão. Em seguida, tem-se a história que apresenta a etapa da chave 3.

FIGURA 7 - Chave 3: Missão Suprema

CHAVE 3

[≡ MOSTRAR VISÃO GERAL](#)
[HISTÓRIA](#)
[TAREFA](#)
[DISCUSSÃO](#)
[CONFIGURAÇÕES](#)

O nosso tempo está acabando, jovem aventureiro! Tenho certeza que nenhum desafio é difícil demais para você, pois você é o ESCOLHIDO! Dizem que você já ganhou muitas batalhas pelas redondezas por causa de sua força. Mas, para a conquista da terceira e última chave, você terá que ser muito mais que forte, terá que usar a criatividade. Lembrando que você só poderá ir para a próxima missão se concluir essa.



Fonte: https://game.classcraft.com/teacher/class/4aoBZce3Ktpy4sy5o/quests/uPYF24GRMWjamR_oja/objectives/kLuyhmT3GSzvupNjk/content

Em todas as três experiências, a narrativa (dinâmica) foi inserida com o intuito de dar um sentido ao todo, de oferecer ao aluno uma história que seja consistente, o qual segundo Busarello (2016), depende das suas ações dentro do jogo para a resolução de obstáculos. Quando trata-se de gamificação, a narrativa é essencial, porque é por meio dela que há o entrelaçamento do conteúdo de aprendizagem com a história e os demais elementos dos jogos, como: personagem e regras de jogo.

Em seguida, tem-se Atividade Gamificada 2: Gênero Textual Notícia. Na plataforma, essa etapa é intitulada como “Salve a Dama de Luz”, a qual traz como narrativa o sequestro da guardiã da cidade de Saturna pelo povo inimigo, “Forbus”. O conteúdo trabalhado nesta atividade gamificada foi o gênero notícia. Desse modo, os alunos deveriam concluir três etapas distribuídas da seguinte forma: *Kahoot*, formulário gamificado e elaboração de uma notícia.

Para que os estudantes conseguissem realizar as três etapas, deveriam antes estudar sobre o gênero notícia, trabalhado nas aulas de Língua Portuguesa. Isso feito, o *Kahoot* e o formulário aplicado possuíam como objetivo ajudar na fixação do conteúdo e diagnosticar o que sabiam sobre o gênero em estudo, por exemplo: aspectos estruturais que compõem esse tipo textual, linguagem adequada, objetivo desse texto, meio de circulação, dentre outros. Dessa

maneira, na última etapa, a criação de uma notícia; após o estudo sobre as características da notícia, os estudantes teriam a capacidade de produzir textos condizentes com o gênero.

Diante do exposto, a fim de inserir textos multissemióticos, na primeira fase foi elaborada uma pequena notícia, narrando o acontecido (FIGURA 8). Após lerem a notícia, deveriam realizar um *Kahoot*, o qual tinha como conteúdo perguntas relacionadas ao gênero notícia.

Figura 8 - Gênero Notícia (Exemplo)



Fonte: Elaborado pela autora.

Mediante a isso, pode-se afirmar que os elementos não verbais, a imagem, o design, a fonte escolhida, no caso da figura 8, caracterizam a multimodalidade dos textos contemporâneos, no qual exige que seja ensinado e posto em prática os multiletramentos em sala de aula (ROJO;MOURA, 2012). Perante a isso, para a conclusão da missão, os estudantes desenvolveram notícias, a qual boa parte dos textos entregues fizeram uso de múltiplas linguagens (VER ANEXOS). Dos 41 alunos cadastrados, 17 concluíram a atividade.

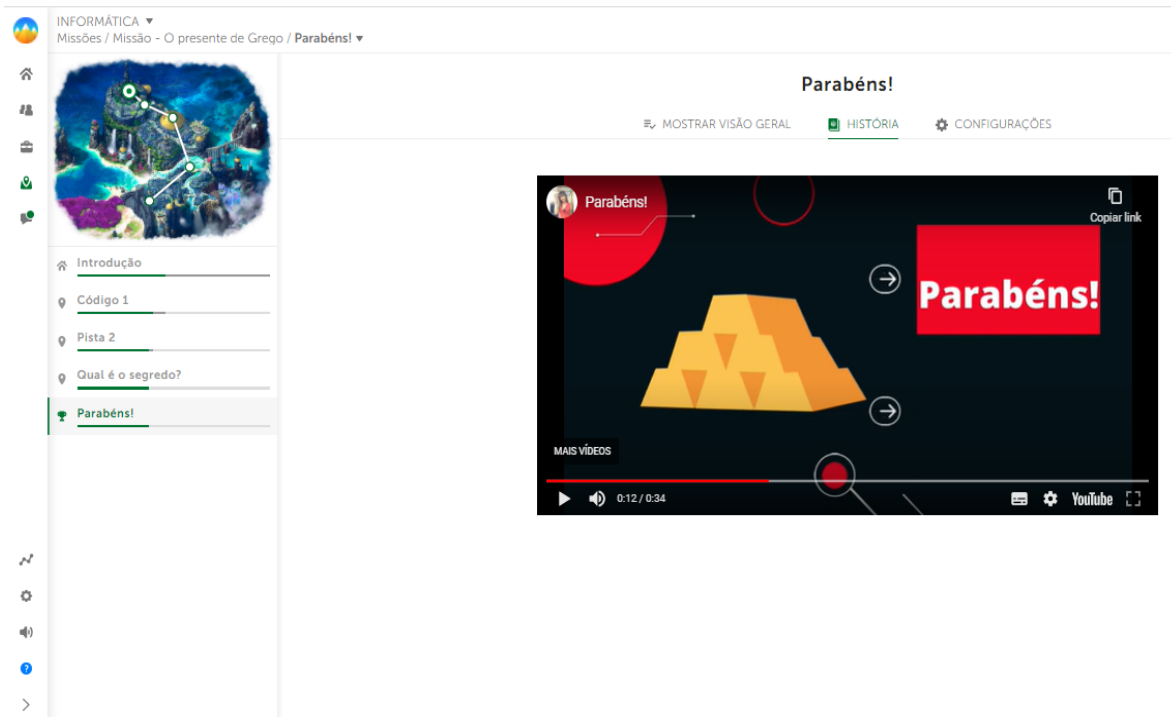
Por fim, tem-se a Atividade Gamificada 3: Gênero épico e dramático. Para os alunos-jogadores, a missão chamava-se: “O presente de grego”. Esta aula em específico foi ministrada pela pesquisadora deste trabalho, durante o Estágio

Supervisionado IV de regência do Curso de Letras do IFTO- Campus Palmas. Diante disso, em aula, a qual foi ministrada remotamente, foram trabalhados os seguintes aspectos sobre o gênero dramático e épico: características que os compõem, autores e obras importantes que demarcam esses tipos literários, trechos de poemas épicos, vídeos complementares sobre a temática, dentre outros.

Ao final da aula, a pesquisadora compartilhou a última atividade gamificada, que trouxe como narrativa o aparecimento de um Cavalo de Tróia no centro da cidade de Saturna, ficando assim as seguintes indagações que foram apresentadas na atividade, a fim de ocasionar a curiosidade nos alunos: “O que isso significa? Ninguém sabe. Seria um novo ataque dos Forbus? Ou um verdadeiro presente para selar a paz?”. Para descobrirem o que guarda esse presente, os alunos deveriam realizar as tarefas propostas em cada etapa e, realizando-as, teriam acesso ao código que possibilita a revelação.

Nesse contexto, essa atividade foi composta por três etapas, as duas primeiras compostas por formulários que traziam como questões a temática trabalhada em aula. Desse modo, o intuito dessa atividade foi proporcionar um melhor aprendizado do conteúdo pelos alunos, pois assim teriam a possibilidade de colocar em prática o que aprenderam durante a aula. Até mesmo como uma forma de torná-los mais protagonistas, porque o sucesso em artefatos gamificados depende do professor para sua qualidade, mas também do aluno de se colocar disposto a participar e aprender. De 41 estudantes, 18 concluíram a última missão. Ao final de todas as etapas desta missão o segredo foi apresentado por meio de um vídeo com a voz da própria pesquisadora. Observe abaixo uma imagem que representa este momento.

Figura 9 - Presente de Grego (Segredo)



Fonte: <https://game.classcraft.com/teacher/class/4aoBZce3Ktpy4sy5o/quests/D7vkPJRr5z8DnkhGy/objectives/kmxEechfuuNczbrZz/story>

Em síntese, dentre vários elementos que compõem os jogos nas atividades gamificadas propostas utilizou-se principalmente as seguintes, baseando-se em Alves (2015): Mecânicas - desafios, aquisição de recursos, recompensas, Dinâmicas - narrativa e progressão (já que o progresso era auto estimulado), Estética - avatares, badges (distintivos), pontos, níveis, bens virtuais e sociais, que auxiliaram a tornar a experiência ainda mais semelhante com a estética dos jogos online. Esses elementos foram essenciais para a promoção de uma gamificação mais envolvente, tendo em vista que são aspectos que fazem parte do universo dos *games* e, conseqüentemente, atraem os chamados nativos digitais. Destaca-se ainda que, todas as atividades que exigiram produções textuais receberam o devido feedback da pesquisadora.

Ainda, as atividades gamificadas possibilitaram um estudo mais amplo sobre diversos gêneros textuais e conseguiu-se colocar em prática a produção de textos multissemióticos. Diante disso, segundo Dionisio e Vasconcelos (2013, p. 19), “trazer para o espaço escolar uma diversidade de gêneros textuais em que ocorra uma combinação de recursos semióticos significa, portanto, promover o desenvolvimento neuropsicológico de nossos aprendizes”. O contato

com as múltiplas linguagens e as tecnologias exigem do professor uma maior consciência a respeito dos aspectos cognitivos de seus alunos, promovendo assim um melhor funcionamento da competência textual-discursiva perante os modos semióticos promovidos pelas novas mídias.

5. ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo serão apresentados os dados que foram coletados para a execução da presente pesquisa e a análise dos mesmos. Sendo assim, esse tópico é dividido em seções com intuito de torná-lo mais didático e compreensível para o leitor. Assim, na primeira seção, expõe-se os dados coletados na aplicação do primeiro formulário com os estudantes. Depois, apresenta-se os dados e a análise do formulário aplicado ao professor titular, o qual expõe seu ponto de vista sobre o uso de jogos, da gamificação em sala de aula e a respeito da experiência a qual ele acompanhou, entre outros aspectos. E, por fim, tem-se os resultados do questionário final aplicado aos discentes.

5.1 Percepção dos alunos - Formulário diagnóstico

O primeiro formulário⁵ desenvolvido para os estudantes teve como objetivo conhecê-los antes de iniciarmos as intervenções gamificadas. Como menciona Alves (2015, p.76), “para pensarmos em uma solução de aprendizagem interativa e engajadora, temos que levar em consideração quem vai interagir e o que é importante para essa pessoa ou conjunto de pessoas”. Nessa perspectiva, as perguntas verificaram o perfil dos alunos, o uso de ferramentas tecnológicas, a prática de jogos e as características que os envolvem, jogos na aprendizagem, tipo de jogadores, conceito de gamificação, dentre outros.

5.1.1 Conhecendo os jogadores

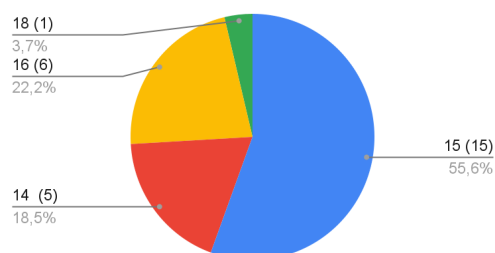
Em consonância com o que indicam os gráficos, verifica-se que a maioria dos estudantes possui em média 15 anos de idade. E do total de 41 alunos, obteve-se 27 respostas para este formulário. Além disso, quase 60% da turma é composta por um público masculino, isto é, dos 27 estudantes que responderam, 16 afirmam ser do gênero masculino e apenas 11 correspondem ao gênero feminino.

Figura 10 - Gráfico referente à idade dos alunos

⁵ Formulário 1 (alunos):

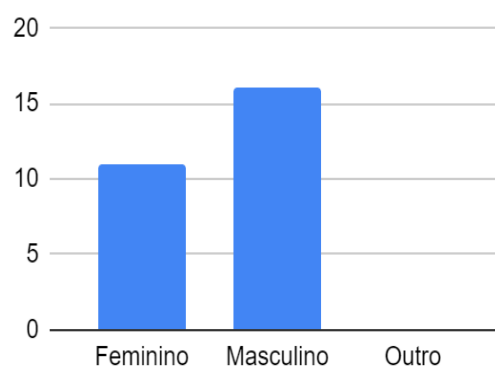
<https://docs.google.com/forms/d/1SqbzDJtWYQzVG7JxEcdlGo2hMyoAM3g77reAlIKJ9y0/edit#respondes>

Qual é a sua idade?



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 11 - Gráfico: gênero dos alunos

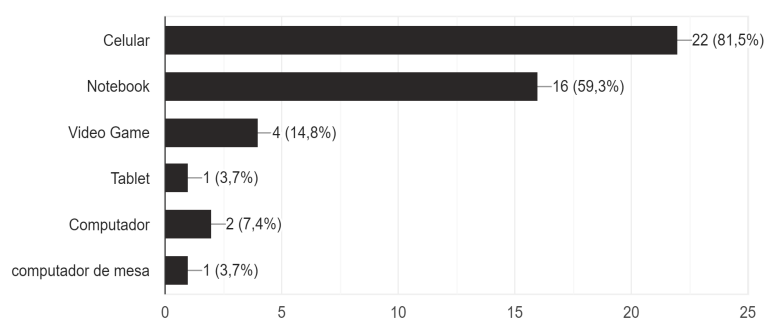


Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 12 - Gráfico: Equipamentos tecnológicos

Quais destes equipamentos você mais utiliza?

27 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

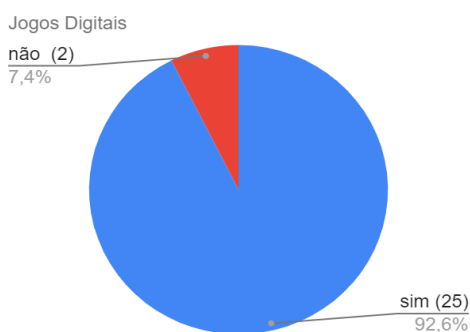
Outrossim, podemos verificar que a ferramenta tecnológica que os estudantes desta turma mais utilizam é o celular. Como essa pergunta é de

múltipla escolha, eles puderam marcar mais de um item. Sendo assim, muitos alunos que marcaram a opção celular, marcaram outras também, demonstrando assim, por exemplo, até mesmo sua condição financeira.

5.1.2 Os jogos sob a perspectiva dos alunos

Em relação ao uso de jogos digitais, apenas 2 estudantes afirmaram não manuseá-los. Ou seja, quase todos que participaram do questionário são adeptos a esta modalidade. À vista disso, Rosa (2018, p. 14) afirma que, “os nativos digitais estão cada vez mais com a cara nos aparelhos eletrônicos, destinando cada vez mais tempo a jogos digitais”. Tempo esse, que de acordo com o gráfico, parece “voar” para grande parte dos respondentes (74, 1%), pois afirmaram que perdem a noção de tempo quando estão imersos nos jogos.

Figura 13 - Gráfico: Jogos digitais



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 14 - Gráfico: Noção de tempo

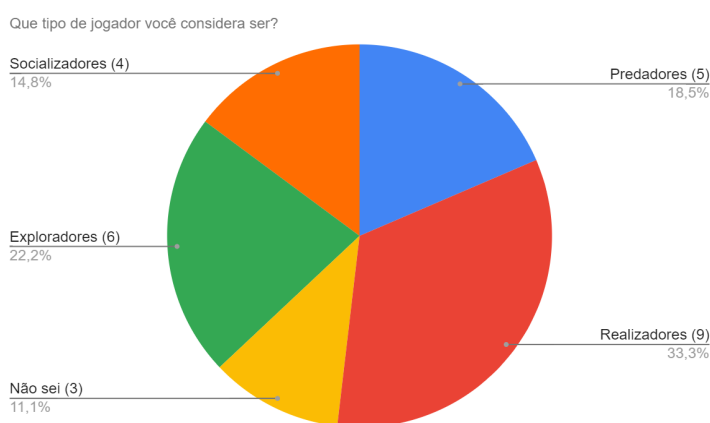


Fonte: Elaborado pela autora.

Nesse íterim, pode-se pensar na seguinte indagação: se temos um público que faz uso de jogos eletrônicos por um longo período de tempo, por que não trazer para dentro da sala de aula um método de ensino que abarque peculiaridades dos jogos? A introdução da linguagem de jogos dentro da sala de aula seria uma forma de aumentar o nível de engajamento dos alunos, já que a geração atual está acostumada a jogar, a competir e receber recompensas, o conteúdo se tornaria, dessa maneira, mais atraente, segundo Moran (2015).

Ainda, sobre os aspectos dos jogos, destacamos duas questões do formulário: tipos de jogadores e as características que um jogo deve apresentar.

Figura 15 - Gráfico: Tipos de jogadores



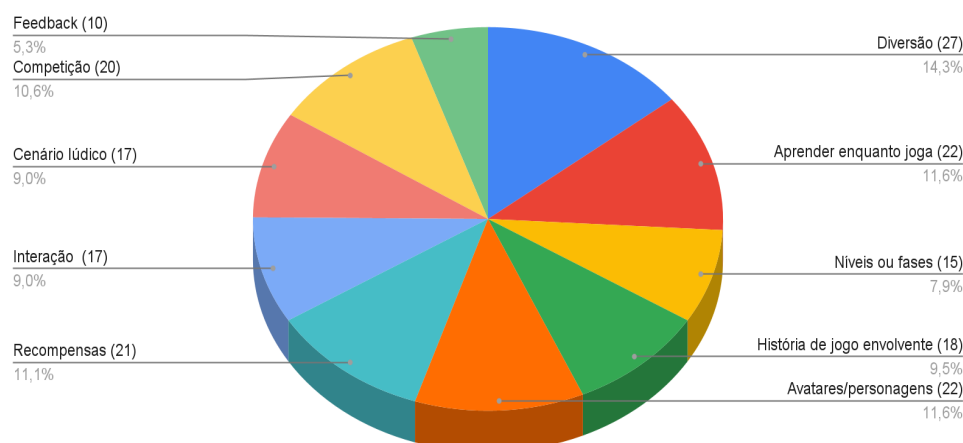
Fonte: Elaborado pela autora.

É possível observar, de acordo com o gráfico anterior, que boa parte dos alunos afirmam que se identificam com o perfil de jogador “realizadores”, ou seja, são jogadores que almejam realizações, liderança, recompensas, valorizam as vitórias e status (ALVES, 2015). Apesar de muitos se considerarem com esse perfil, percebe-se que há uma diversidade de tipos de jogadores nesta turma, exigindo assim do “professor *game designer*” desenvolver soluções gamificadas que sejam tão diversas quanto os envolvidos (ALVES, 2015).

Isso posto, é viável que, antes do desenvolvimento de um *game* ou atividade gamificada, seja interessante conhecer melhor os perfis dos participantes, dado que eles só irão se envolver com as atividades propostas se houver sentido, se contemplar o seu ponto de vista particular, segundo Vianna et al. (2013). Além do jogo se preocupar com os perfis de jogadores existentes, há também características essenciais para garantir que as pessoas se envolvam. No

gráfico seguinte, observamos algumas características, as quais foram votadas pelos respondentes como necessárias em um jogo.

Figura 16 - Gráfico: características dos jogos



Fonte: Elaborado pela autora.

Nessa perspectiva, observa-se que dentre os elementos sugeridos, o item “Diversão” aparece com 100% dos votos. Porém, é importante mencionar que a gamificação não diz respeito exclusivamente ao divertimento, não é sobre tornar as aulas mais animadas simplesmente, mas sim propor atividades gamificadas que auxiliem na solução de problemas do público-alvo e os motivem a atingirem seus objetivos de forma mais dinâmica (EUGENIO, 2020).

Em sequência, tem-se “Aprender enquanto joga”, “Avatares e personagens”, “Recompensas”, “Competição” e “História de jogo envolvente” como os mais votados pelos participantes. Esses elementos podem ser explorados em contextos gamificados, mas devem estar estruturados de forma que torne o artefato gamificado algo significativo e motivador. Por exemplo, a narrativa do jogo deve estar conectada ao conteúdo, em razão de à medida em que o aluno for se aventurando na história criada, ele também estará aprendendo, realizando desafios e ganhando recompensas. Uma história de jogo bem construída e atrelada aos conceitos de jogos é essencial para o engajamento do aluno na atividade, de acordo com Busarello (2016).

5.1.3 Aprendizagem por meio de jogos/gamificação: Relato dos estudantes

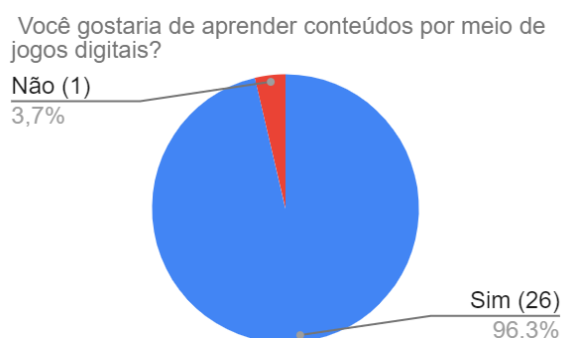
Segundo Eugenio (2020, p. 40), “profissionais que trabalham com aprendizagem podem aprender muito com a evolução dos jogos eletrônicos, observando-os como modelos inspiradores”. Apesar disso, observa-se que a inclusão de metodologias que fazem uso de jogos ainda não é uma realidade. Pois, como demonstram os gráficos abaixo, dos 27 respondentes, 21 afirmaram que não há a utilização de jogos em sala de aula.

Figura 17 - Gráfico: Uso de jogos na sala de aula



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 18 - Gráfico: conteúdos e jogos digitais



Fonte: Elaborado pela autora.

Ademais, visualiza-se que há uma controvérsia, porque os docentes não costumam utilizar jogos em sala de aula, porém existe um anseio por parte dos estudantes que gostariam de aprender por meio deles. Perante a isso, Tolomei (2017, p.150) menciona que, “vivenciamos uma crise de gerações entre aqueles

que cresceram jogando videogames e os professores que não entendem esse universo”. É claro que não se pode generalizar, tendo em vista que cada vez mais os *games* vem ganhando espaço e aumentando o número de jogadores, isso independente de idade e gênero.

A seguir, no quadro 4, apresenta-se algumas falas sobre a aprendizagem por meio de jogos na perspectiva dos alunos, as enunciações foram retiradas das respostas do formulário. Devido a essa pergunta ser aberta, não foram colocadas todas as respostas, foram separadas algumas por amostragem para análise.

QUADRO 4 - Algumas representações sobre os jogos e a aprendizagem

Alunos	Na sua opinião, você acha que os jogos podem colaborar com sua aprendizagem? Por quê?
A	“Sim, já que podemos aprender de diversas formas, e jogando é uma delas.”
B	“Sim, pois como a maioria das pessoas encara jogos como um passatempo divertido, o aprendizado seria mais fluido.”
C	“Sim. Posso dizer por experiência própria, aprendi inglês principalmente com jogos.”
D	“Acredito, seja através de jogos de histórias (RPG) que contribuem para a leitura, ou até mesmo a aprender outro idioma, a metodologia do aprendizado através dos games é cientificamente comprovada, tanto que em tempos de pandemia estão desenvolvendo jogos para auxiliar na atenção e memória, para as vítimas do Sars-COV 19.”
E	“Depende muito da metodologia do professor, tenho medo de isso prejudicar nossos estudos, mas dependendo do professor e ele souber utilizar, sim.”

Fonte: Elaborado pela autora.

Acerca das falas enunciadas, pode-se afirmar que os estudantes consideram que os jogos podem colaborar com a sua aprendizagem. Apesar de estar apresentando apenas cinco falas, das 27 respostas relacionadas a essa questão, apenas um participante respondeu negativamente. Segundo a fala dos alunos A, B e C é possível aprender por meio de jogos, os quais tornam a aprendizagem mais divertida e leve. Na fala do aluno D, o respondente destaca que aprender por meio de *games* é algo cientificamente comprovado e auxilia no desenvolvimento de diversas competências.

A última fala toca em um ponto extremamente importante, visto que realmente o professor que faz uso de jogos, que utiliza a gamificação, precisa desenvolver um bom planejamento, que esteja alinhado a sua intencionalidade

pedagógica. Segundo Eugenio (2020, p.69), em relação à gamificação, “quando é bem-feita, engaja as pessoas e promove mudanças de comportamento, desenvolvendo habilidades e competências nos usuários, bem como o aumento da produtividade”. Sendo assim, é necessário que, ao criar um artefato gamificado, atentar-se aos objetivos que se pretende com a atividade, para que assim faça sentido para os discentes.

5.2 Percepção do Professor - Análise de Formulário

Neste tópico, serão expostas as percepções do professor de Língua Portuguesa sobre o uso de jogos em sala de aula e metodologias ativas, assim como o seu relato a respeito da experiência com a gamificação a qual acompanhou. Antes de se discutir esses pontos, primeiramente, é interessante apresentar o docente, no que diz respeito a sua formação e tempo de atuação na educação.

O professor possui formação em Língua Portuguesa e respectivas Literaturas, mestrado em Educação e em Linguística. Além do mais, o docente detém uma vasta experiência em diferentes níveis de ensino, desde a Educação Básica ao Ensino Superior. Em relação à Educação Básica, atuou em torno de 12 anos no ensino fundamental, já no ensino médio está há quase 20 anos exercendo a docência. No Ensino Superior, trabalhou diretamente com o processo de formação de professores de Língua Portuguesa, envolvendo-se na coordenação do Estágio Supervisionado (Estágio obrigatório do Curso de Letras - IFTO: *Campus* Palmas) e Pibid (Programa de Iniciação à Docência). Observe no quadro a seguir as perguntas realizadas sobre a temática de estudo desta pesquisa ao docente.

Quadro 5 - Perguntas do formulário aplicadas ao Professor

1)	Utiliza metodologias ativas em suas aulas?
2)	Utiliza jogos em sua aula?
3)	O que você sabe sobre gamificação?

4)	Você acha que o uso de metodologias ativas podem contribuir no aperfeiçoamento do ensino-aprendizagem em Língua Portuguesa?
5)	Aliar jogos com conteúdos pode ser uma boa alternativa para uma aprendizagem melhor?
6)	Os alunos se engajaram nas atividades gamificadas propostas?
7)	A gamificação, tomando como base as experiências que foram desenvolvidas, pode ser uma alternativa para inovar os métodos de ensino?

Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação à primeira questão, o professor respondeu que apesar de ter participado de algumas palestras que exploravam sobre as metodologias ativas e sua importância, não chegou a desenvolvê-las em sala de aula. Ainda, afirmou a respeito da pergunta número dois, que não faz uso de jogos nas aulas, apenas trabalhou em disciplinas que abordavam sobre sua importância para as práticas educativas, para dinamizar o ensino. Percebe-se, portanto, que o docente possui conhecimentos sobre novos métodos de ensino, porém não teve a oportunidade de desenvolvê-los em aula.

Ademais, quando questionado a respeito de seus conhecimentos sobre a gamificação, o professor respondeu que é uma maneira de promover o engajamento dos alunos através de jogos, tornando assim os conteúdos mais interativos. A resposta do docente foi bem condizente com os objetivos da gamificação, já que como foi explicado no decorrer do trabalho, os sistemas gamificados possuem como meta explícita o engajamento dos alunos na aprendizagem (ALVES, 2015).

No que concerne às perguntas 4 e 5, o professor afirmou que o uso de metodologias ativas podem contribuir no aperfeiçoamento do ensino-aprendizagem em Língua Portuguesa, uma vez que as necessidades educacionais vêm passando por mudanças, assim, há novas maneiras de ler, escrever e interagir. A educação, de acordo com o docente, precisa acompanhar essas mudanças, tornando-se mais dinâmica, assim como a linguagem.

Diante disso, na pergunta seguinte, o docente dissertou que aliar jogos com conteúdos é uma excelente maneira de levar para o ensino essa

dinamização, fazendo-o mais envolvente, curioso e diferente da forma tradicional como os conteúdos são ensinados.

Por fim, as duas últimas perguntas, que estão relacionadas à experiência vivenciada com a gamificação. Desse modo, em relação à pergunta 6 sobre se os alunos se engajaram nas atividades gamificadas propostas, o educador expõe que os estudantes se mostraram muito curiosos e boa parte ficou engajada. Porém, houve certo desinteresse por parte de alguns alunos, que pode ser decorrente de dificuldades de entendimento sobre o desenvolvimento das atividades, complicações com o acesso à internet e alguns podem não ter conseguido acompanhar as aulas e, conseqüentemente, não realizar parte do processo de gamificação.

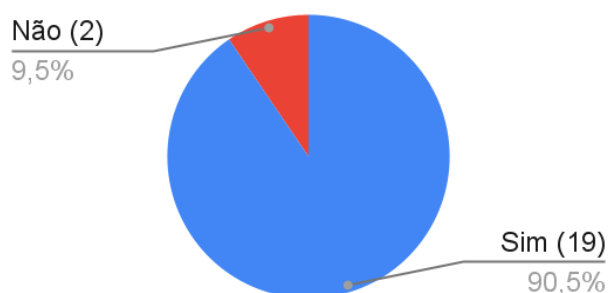
Já acerca da pergunta 7, sobre se a gamificação pode ser uma alternativa para inovar os métodos de ensino, obteve-se a resposta de que essa estratégia ativa deve fazer parte do contexto de ensino, já que os estudantes de hoje anseiam por inovação. Além do mais, foi dito que na sala de aula ainda há predominância de métodos tradicionais, assim, é importante a inclusão de práticas inovadoras. Inovação essa que pode ser atendida por meio das metodologias ativas, segundo o docente. Perante isso, Volpato (2017, p.166) acrescenta que, “com estas metodologias, o ser aluno é desafiado a agir, a construir conteúdos, a construir o conhecimento. Portanto, passa da inatividade à ação”. E é justamente isso que a educação necessita, fazer dos alunos protagonistas e proporcionar novas formas de aprender e ensinar.

5.3 Formulário final - Alunos

Nesta parte, apresentaremos os resultados finais de acordo com os protagonistas desta pesquisa: os alunos. Os dados foram coletados por meio de um formulário elaborado no *Google docs* e compartilhado no grupo de *Whatsapp* da turma. Pretende-se através da análise desse corpus, verificar se a hipótese que rege este trabalho é confirmada: se o uso da gamificação em sala de aula por meio de plataformas digitais é uma forma mais dinâmica de promover o engajamento e a motivação dos alunos na aprendizagem, assim como seu aperfeiçoamento.

As questões relativas às experiências dos alunos com a gamificação são, em sua maioria, perguntas fechadas (sim ou não), apenas uma, ao final, detém de um espaço para a escrita. É importante mencionar que ao todo foram 21 respondentes no formulário final. A seguir, tem-se a primeira questão do formulário sobre a importância do uso de jogos no ensino, levando em consideração a experiência vivenciada.

Figura 19 - Gráfico: Jogos no ensino (Formulário Final)

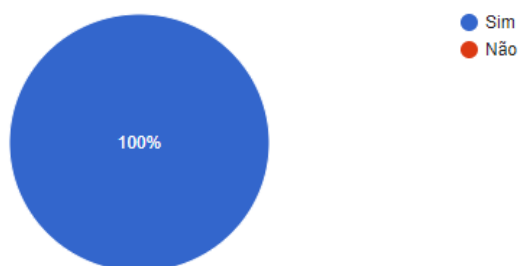


Fonte: Elaborado pela autora.

Como se pode observar, apenas dois alunos responderam negativamente à pergunta. Quase todos afirmaram que os jogos são importantes no ensino, tendo em vista a experiência com a gamificação. Assim, em comparação ao formulário diagnóstico, a qual detém uma questão perguntando se gostariam de jogos digitais no ensino, pode-se perceber que a porcentagem das respostas são quase as mesmas, quando comparadas. Diante disso, afirma-se que a experiência gamificada atendeu às expectativas dos alunos, no que se refere ao uso de jogos no ensino.

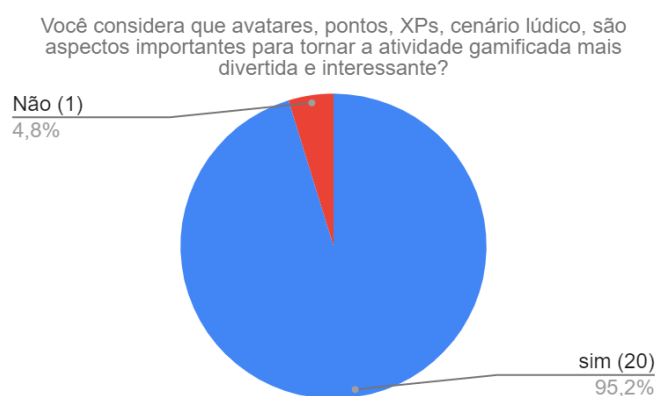
Dando prosseguimento, ao serem indagados se as narrativas introduzidas nas atividades tornaram-as mais envolventes, todos os alunos responderam positivamente. Como destacado no decorrer desta pesquisa, a narrativa é a chave mestra que conecta as partes (mecânica, dinâmica e estética), dando um sentido ao todo, auxilia na progressão e o envolvimento com a tarefa. Além do mais, visualizando o gráfico abaixo, 20/21 alunos consideram que os avatares, pontos, XPs, cenário lúdico, são elementos importantes em uma atividade gamificada.

Figura 20 - Gráfico: Narrativas na gamificação



Fonte: Elaborado pela autora.

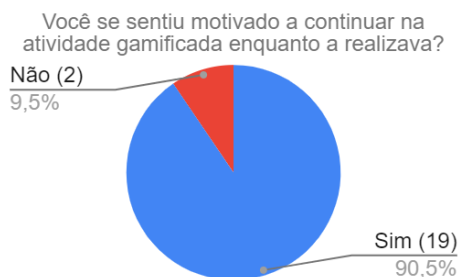
Figura 21 - Gráfico: Avatares, pontos, XPs, cenário lúdico



Fonte: Elaborado pela autora

Segundo Busarello (2016, p.96), “ os elementos com real poder em um ambiente gamificado são: a narrativa, a visualização de personagens e a solução de problemas”. As estéticas, mecânicas e dinâmicas dos jogos são ferramentas que devem estar bem relacionadas entre si para o engajamento, a motivação dos alunos na gamificação. Assim, quando questionados sobre se sentiram motivados ao realizar as atividades gamificadas, de um total de 21 respondentes, 19 afirmaram que sim.

Figura 22 - Gráfico: Motivação na gamificação

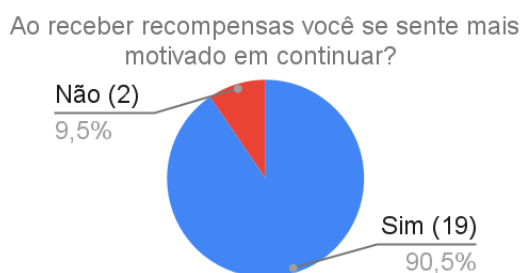


Fonte: Elaborado pela autora.

De acordo com Eugenio (2020), a gamificação apresenta como uma de suas características a estratégia motivacional, ou seja, pretende por meio deste método despertar a motivação no que concerne ao ensino-aprendizagem, almeja através da experiência gamificada, motivar intrinsecamente o aluno. Desse modo, levando em consideração as respostas para a pergunta sobre esse tema, pode-se afirmar que em relação ao quesito motivação, as atividades gamificadas propostas conseguiram abarcar quase todos participantes.

Ademais, é importante mencionar que, 19/21 alunos responderam que as recompensas foram aspectos motivadores que auxiliaram na continuação das tarefas nos sistemas gamificados construídos (gráfico 14). Perante a isso, Vianna et al. (2013, p. 35) cita que, “as recompensas representam a principal razão pela qual os jogadores se motivam a persistir em um jogo até sua conclusão, ou mesmo permanecerem jogando,...”. Percebe-se, à vista disso, que a recompensa é de fato, como se pôde observar nesta experiência também, um elemento que promove a motivação na gamificação, no entanto é essencial que não se torne o objetivo principal no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem.

Figura 23 - Gráfico: recompensas na gamificação

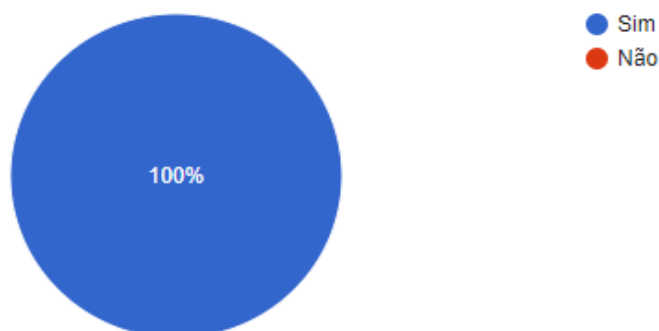


Fonte: Elaborado pela autora.

Desta maneira, as recompensas são mecânicas que devem ser inseridas de modo que desperte, principalmente, a motivação intrínseca, no qual o jogador por vontade própria deseja continuar e se envolver com a atividade. Para isso, objetivos, conteúdos, as atividades gamificadas, de modo geral, devem estar bem arquitetados (EUGENIO, 2020). Sobre isso, se as atividades gamificadas estavam bem construídas, obteve-se um total de 100% de respostas positivas.

Depreende-se, portanto, que as mecânicas, dinâmicas e estéticas utilizadas, bem como os conteúdos, estavam, de acordo com as respostas, entrelaçados entre si formando um todo coerente (gráfico 15).

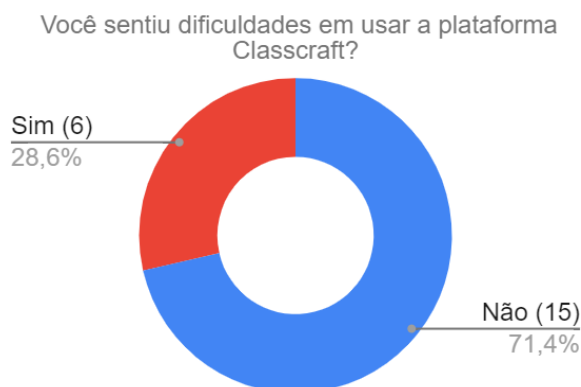
Figura 24 - Gráfico: sobre a construção das atividades gamificadas



Fonte: Elaborado pela autora.

Dando continuidade no que se refere ao uso da plataforma *Classcraft*, 6 alunos confirmaram que tiveram dificuldades em manuseá-la, 15 responderam que não. Em relação a isso, observou-se durante esse processo de gamificação que muitos alunos perdiam os códigos de acesso, fazendo com que o pesquisador formulasse outra senha para o usuário. A plataforma apresentava às vezes instabilidade, assim, alguns conseguiam acessar em dados momentos e outros alunos não. Outra dificuldade observada foi a de que alguns estudantes não encontravam o local para anexar atividades. Porém, tendo em vista que é algo novo também, o pesquisador se manteve disposto a solucionar dúvidas e problemas durante todo processo.

Figura 25 - Gráfico: Plataforma Classcraft



Fonte: Elaborado pela autora.

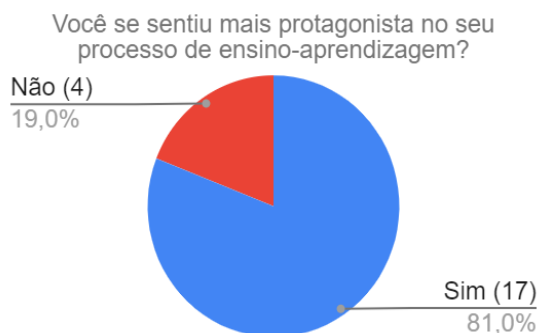
De modo geral, apesar de alguns alunos demonstrarem dificuldades no uso da ferramenta educativa escolhida, o Classcraft possibilitou experiências envolventes, dinâmicas e tornou, segundo as respostas de 20 participantes no formulário, o conteúdo mais atrativo (gráfico 17). Desse modo, segundo Alves (2015), um dos objetivos da gamificação é justamente tornar a aprendizagem atrativa, assim, pode-se afirmar que as atividades gamificadas propostas conseguiram contemplar esse objetivo. Além disso, conforme Moran (2015), metodologias ativas trabalham em prol de tornar o aluno mais ativo, mais protagonista. Dito isso, 17 dos 21 alunos respondentes afirmaram que se sentiram mais protagonistas no seu processo de ensino-aprendizagem com as tarefas gamificadas aplicadas (gráfico 18).

Figura 26 - Gráfico: conteúdo com a gamificação



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 27 - Gráfico: protagonismo no processo de ensino-aprendizagem

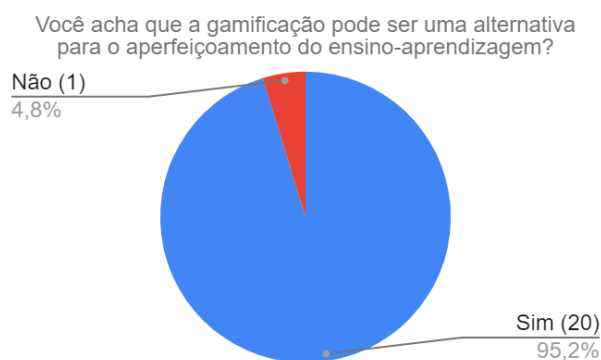


Fonte: Elaborado pela autora.

Como se pode analisar, boa parte dos alunos se sentiram protagonistas, algo que é extremamente necessário diante da sociedade atual, visto que as informações estão por todo lado, não apenas o docente detém de conhecimentos. Com as atividades gamificadas, os alunos puderam desenvolver sua autonomia e o aplicador apenas ficou como orientador neste processo. Diante disso, Moran (2015, p. 24) afirma que, “o papel do professor é mais de curador e de orientador”. Ou seja, o docente guia os estudantes pelos caminhos mais adequados e os acolhe, inspira e os orienta.

Outrossim, em relação a gamificação como alternativa para o aperfeiçoamento do ensino-aprendizagem, obteve-se um total de 20 respostas positivas. Assim como, quando perguntados se novos métodos de ensino deveriam ser cada vez mais inseridos na sala de aula, o mesmo percentual de respostas se manteve. Pode-se inferir, portanto, que a experiência com a gamificação foi bem sucedida, uma vez que os alunos participantes se engajaram nas atividades e ainda demonstraram o desejo de que mais métodos inovadores fossem desenvolvidos no ensino. Observe os gráficos abaixo a respeito das questões, a qual este parágrafo apresenta.

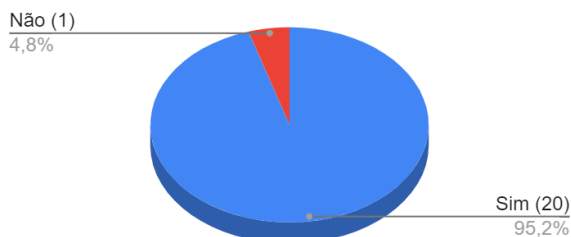
Figura 28 - Gráfico: gamificação no ensino-aprendizagem



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 29 - Gráfico: Introdução de novos métodos de ensino

Você acha que novos métodos de ensino, como a gamificação, deveriam ser cada vez mais introduzidos na sala de aula?



Fonte: Elaborado pela autora.

Os alunos anseiam por mudanças no modo como os conteúdos são ensinados, isso é perceptível. Trazer a gamificação para a sala de aula é apenas uma das alternativas que podem ser utilizadas a fim de dinamizar o ensino. Hoje em dia, há muitas outras possibilidades que podem e devem ser exploradas. Para finalizar a análise deste formulário, no quadro 5, apresentamos o relato de cinco estudantes sobre o que mais gostaram nas atividades gamificadas, que foram especialmente elaboradas para esse público.

QUADRO 6 - Feedback sobre as atividades gamificadas

ALUNOS	RESPOSTAS
A	“A possibilidade de aprender e se divertir simultaneamente.”
B	“Desafios que envolviam conhecimentos de diversos conteúdos, recompensas, personagens, missões.”
C	“Dos enigmas envolvendo a história e os conteúdos de língua portuguesa.”
D	“Das classes de personagem como por exemplo o Mago, dos cenários, narrativa, recompensas como XP o que de certa forma encorajam a querer continuar, e também a dinâmica da HQ de poder criar o final da jornada da forma que você preferir. Toda essa dinâmica misturada às atividades torna tudo bem imersivo e divertido, de uma forma que você se divirta e ao mesmo tempo aprenda muita coisa.”
E	“Eu adorei o desenvolvimento das histórias que foram utilizadas para nós dar as missões(atividades) e a maneira com que foram desenvolvidas e também a versatilidade da plataforma nos dando não só diversos recursos como também customizações possíveis de serem utilizadas a partir do que ganhamos de xp e pontos nas missões(atividades).”

Fonte: Elaborado pela autora.

À vista do que foi dito pelos discentes no quadro apresentado e no formulário, o aprender de forma gamificada tornou os conteúdos mais envolventes. Ademais, as funcionalidades que a plataforma oferece contribuíram para o aperfeiçoamento do ensino de Língua Portuguesa e o engajamento dos alunos, principalmente pela possibilidade de vivenciarem narrativas, entrelaçadas aos conteúdos, e serem representados por avatares. Logo, o uso da gamificação viabilizou uma experiência de aprendizado personalizada e contextualizada. Experiência essa que não necessita estar sustentada exclusivamente na tecnologia, “mas sim em um ambiente que promova a diversidade de caminhos de aprendizagem” (BUSARELLO, 2016, p. 43).

Ainda, é interessante mencionar que, analisando todas as respostas, percebe-se que os alunos não se limitaram a afirmar apenas as estéticas como os aspectos que mais gostaram nas atividades. De modo geral, houve certo equilíbrio nos feedbacks dados por eles em relação às dinâmicas, mecânicas e estéticas. Ou seja, os artefatos educativos baseados em jogos que foram elaborados no desenvolvimento desta pesquisa, propuseram por meio de elementos interativos uma maior imersão nas tarefas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como finalidade desenvolver atividades gamificadas em uma turma do Ensino Médio da instituição IFTO - Campus Palmas. Com as atividades, pretendia-se identificar as contribuições da gamificação no ensino de Língua Portuguesa. Além disso, como demonstrado no decorrer da pesquisa, os objetivos específicos foram apresentar os conceitos de gamificação, inserir novas estratégias de ensino a partir de atividades gamificadas, propor uma inovação no processo de ensino e aprendizagem ao utilizar multiletramentos e verificar a influência do uso dessa estratégia no estímulo para o estudo de língua materna.

À vista disso, afirma-se que tanto o objetivo geral quanto os específicos foram alcançados. Através da inserção de atividades gamificadas, conseguiu-se mostrar que é possível inovar a forma como os conteúdos podem ser ensinados e inserir práticas de multiletramentos, uma vez que os artefatos gamificados exploraram uma multiplicidade de linguagens, tanto no que concerne a estruturação das tarefas, quanto ao desenvolvimento de atividades pelos próprios estudantes. Além do mais, com a gamificação, o ensino de língua materna tornou-se mais dinâmico, já que os elementos dos jogos utilizados possibilitaram uma nova forma de aprender/produzir.

Outrossim, a pergunta que rege este trabalho foi respondida. Verificamos que a gamificação por meio de plataformas digitais é uma estratégia de ensino capaz de motivar e engajar os alunos nas aulas de Língua Portuguesa. Pois, como se pôde observar nas respostas dos formulários, principalmente no questionário final aplicados aos alunos, percebe-se que as experiências com a gamificação foram positivas, tornaram o ensino mais motivador e diversificado. As mecânicas, estéticas e dinâmicas utilizadas conseguiram promover o engajamento dos alunos nas atividades, fazendo com que se sentissem motivados a continuarem nas missões até o fim.

Por conseguinte, houve dificuldades em fazer com que todos participassem da proposta, porque muitos desde o início se mostraram desinteressados, outros não acompanhavam todas as aulas de Língua Portuguesa, fazendo com que não compreendessem o desenvolvimento das atividades. Ainda, é importante destacar as dificuldades de acesso à internet, que pode ter limitado essa participação também. Em relação à disponibilização de aulas pelo docente para a realização

da pesquisa, não houve nenhum impedimento, o professor sempre se mostrou aberto à inclusão de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem. Ademais, foi figura importante para motivar os alunos a participarem do desenvolvimento desta pesquisa.

Além disso, diante dos resultados dos formulários e observações realizadas no decorrer da pesquisa, pode-se afirmar que por meio da gamificação os alunos conseguiram colocar em prática a teoria estudada em sala. Algo que é extremamente importante, já que geralmente é apenas “depositado” um acumulado de conteúdos no aluno, sendo escassas as práticas de desenvolvimento de gêneros textuais, por exemplo.

Deste modo, afirma-se que a gamificação potencializou o aprendizado de Língua Portuguesa, tendo em vista que concluíram com êxito as tarefas propostas e grande parte das produções textuais que foram entregues, apresentaram-se além de nossas expectativas. O que demonstrou, por exemplo, a competência no trabalho com as múltiplas linguagens.

Em síntese, pode-se afirmar que a gamificação é uma estratégia capaz de aperfeiçoar o ensino não só de Língua Portuguesa, mas também pode ser inserida no ensino de outras disciplinas, desde que utilizada de uma maneira que esteja alinhada à intencionalidade pedagógica do professor, aos objetivos de aprendizagem. Assim sendo, as reflexões que podem ser tiradas deste estudo são: em um mundo em constante evolução, a educação não pode ficar estacionada. Se temos as ferramentas para a mudança, porque não utilizá-las em sala de aula?

O ensino tradicional carece de transformações e é claro que esse não é um processo fácil, muito pelo contrário, uma vez que os professores se encontram muito sobrecarregados, por exemplo. Mas é preciso, mesmo com tantas dificuldades, dar um passo inicial para a inclusão de novas formas de aprender e de ensinar. Deste modo, espera-se que essa pesquisa tenha possibilitado uma nova visão sobre as práticas educativas, que tenha mostrado aos alunos que existem diferentes maneiras de aprendizagem, e não só o tradicional ensino “quadro-caderno”. Ainda, deseja-se que, com este trabalho, os docentes possam ser motivados, desafiados e inspirados a praticar em sala de aula novos métodos, para que assim tenhamos uma educação mais inovadora e transformadora.

REFERÊNCIAS

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

BARTLE, R. **Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs**. *ResearchGate*. Jun. 1996. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs. Acesso em: 02 ago. 2021.

BERNINI, D. S. D. Uso das TICs como ferramenta na prática com metodologias ativas. In: DIAS, S. R.; VOLPATO, A. N. (orgs.). **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2017. p. 102 - 118. Disponível em: https://www.saojose.br/wp-content/uploads/2018/09/praticas_inovadoras_em_metodologias_ativas.pdf. Acesso em: 16 ago. 2021.

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 03 abr. 2021.

BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

DIAS, S. R.; VOLPATO, A. N. (orgs.). **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2017. 174 p. Disponível em: https://www.saojose.br/wp-content/uploads/2018/09/praticas_inovadoras_em_metodologias_ativas.pdf. Acesso em: 16 ago. 2021.

DIONISIO, A. P.; VASCONCELOS, L. J. Multimodalidade, gênero textual e leitura. In: BUNZEN, C.; MENDONÇA, M. (orgs.). **Múltiplas linguagens para o ensino médio**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. p. 19 - 42.

EUGENIO, T. **Aula em jogo**: descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo: Évora, 2020.

FEY, A. F. A linguagem na interação professor-aluno na era digital: considerações teóricas. **Revista Tecnologias na Educação**. v. 3, p. 1-8, jul. 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184p.

GODOY, A. S. **Pesquisa Qualitativa**: tipos fundamentais. RAE. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n.3, p. 20-29, 1995.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 28 mar. 2021.

PPC - Projeto Político Pedagógico do Curso em Informática - Campus Palmas. 2016.

ROJO, R; MOURA, E. [Org.]. **Multiletramentos na Escola**. 1ª. ed. São Paulo, SP: Parábola Editorial, 2012. v. único. 262 p

ROJO, R. (Org.). **Escol@ conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.

ROSA, T. M. R. **Gamificação: uma prática para revitalizar a educação**. 2018. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, Porto Alegre, 2018.

TOLOMEI, B.V. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação**. EAD EM FOCO , v. 7, p. 145-156, 2017.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. **Gamification**, Inc: Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

ZANELLA, L. C. H. **Metodologia de pesquisa**. 2. ed. reimp. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/ UFSC, 2013. 134 p.

APÊNDICES

APÊNDICE A - FORMULÁRIO DIAGNÓSTICO APLICADO AOS ALUNOS



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

Formulário diagnóstico - Alunos

1) Qual sua idade?

2) Qual seu gênero?

☐ Feminino

☐ Masculino

☐ Outro

3) Quais destes equipamentos você mais utiliza? (Pode marcar mais de uma opção)

☐ Celular

☐ Notebook

☐ Video game

☐ Tablet

☐ Outros

4) Você gosta de jogos? Se sim, quais?

5) Você utiliza jogos digitais?

☐ Sim

☐ Não

6) Você prefere jogos analógicos (tabuleiro, cartas) ou jogos digitais (eletrônicos)?

☐ Jogos analógicos

☐ Jogos digitais

☐ Ambos

☐ Não uso jogos

7) O que mais te atrai em um jogo?

8) Você perde a noção do tempo quando está jogando?

☐ Sim

☐ Não

9) O que mais te motiva a jogar?

10) Que tipo de jogador você considera ser?

- ☐ Predadores - Entram na competição apenas motivados por derrotar os adversários. São extremamente competitivos e capazes de prejudicar os demais jogadores para atingir seus objetivos.
- ☐ Exploradores - Interessados em desvendar todas as possibilidades e porquês do jogo. Para eles, o mais importante é a trajetória e não a conquista.
- ☐ Socializadores - Buscam a interação social. Trabalho em conjunto. São colaborativos.
- ☐ Realizadores - Apreciam a sensação constante de vitória. Não zelum pelas relações sociais. Realizam todas as tarefas do jogo.
- ☐ Não sei.

11) Na sua opinião, você acha que os jogos podem colaborar com sua aprendizagem? Por quê?

12) Marque as características que você acha que um jogo deve ter:

- ☐ Diversão;
- ☐ Competição;
- ☐ Aprender enquanto joga;
- ☐ Níveis ou fases;
- ☐ História de jogo envolvente;
- ☐ Avatares/personagens;
- ☐ Recompensas;
- ☐ Interação com outros jogadores;
- ☐ Cenário lúdico;
- ☐ Feedback;

13) Você gostaria de aprender conteúdos por meio de jogos digitais?

- ☐ Sim
- ☐ Não

14) Você sabe o que é gamificação?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Nunca ouvi falar

15) Os professores costumam utilizar jogos durante as aulas?

APÊNDICE B - FORMULÁRIO APLICADO AO DOCENTE DE LÍNGUA PORTUGUESA



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Formulário - Discente

- 1) Fale um pouco sobre sua formação e área de atuação.

- 2) Em quais áreas da Educação Básica já atuou? Por quanto tempo?

- 3) Utiliza metodologias ativas em suas aulas?

- 4) Utiliza jogos em sua aula?

- 5) O que você sabe sobre gamificação?

- 6) Você acha que o uso de metodologias ativas podem contribuir no aperfeiçoamento do ensino-aprendizagem em Língua Portuguesa?

- 7) Aliar jogos com conteúdos pode ser uma boa alternativa para uma aprendizagem melhor?

- 8) Os alunos se engajaram nas atividades gamificadas propostas?

- 9) A gamificação, tomando como base as experiências que foram desenvolvidas, pode ser uma alternativa para inovar os métodos de ensino?

APÊNDICE C - FORMULÁRIO FINAL APLICADO AOS ALUNOS



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Formulário Final - Alunos

- 1) Levando em consideração a sua experiência durante esse período de aplicação da gamificação, você considera importante o uso de jogos no ensino?
☐ Sim
☐ Não
- 2) Uma característica importante da gamificação é a narrativa, uma história que conduz os jogadores a irem até o final do jogo. Sendo assim, você acha que a narrativa tornou a atividade gamificada mais envolvente?
☐ Sim
☐ Não
- 3) Você considera que avatares, pontos, XPs, cenário lúdico, são aspectos importantes para tornar a atividade gamificada mais divertida e interessante?
☐ Sim
☐ Não
- 4) Você se sentiu motivado a continuar na atividade gamificada enquanto a realizava?
☐ Sim
☐ Não
- 5) Você acha que a gamificação pode ser uma alternativa para o aperfeiçoamento do ensino-aprendizagem?
☐ Sim
☐ Não
- 6) As atividades gamificadas estavam bem construídas?
☐ Sim
☐ Não
- 7) Ao receber recompensas você se sente mais motivado em continuar?
☐ Sim
☐ Não
- 8) O conteúdo se tornou mais atrativo com a gamificação?
☐ Sim
☐ Não

9) Você se sentiu mais protagonista, mais ativo no seu processo de ensino-aprendizagem?

☐ Sim

☐ Não

10) Você acha que novos métodos de ensino, como a gamificação, deveriam ser cada vez mais introduzidos na sala de aula e em diversas disciplinas?

☐ Sim

☐ Não

11) O que você mais gostou nas atividades gamificadas?

ANEXOS

ANEXO A - Produções textuais de história em quadrinhos (Missão 1)

MY ADVENTURE!*a Classcraft tale*



ANEXO B - Produções textuais do gênero notícia (Missão 2)

Jornal segurança já

! PRÓXIMO ATAQUE DOS FORBUS !

A PÓS SEMANAS DE INVESTIGAÇÃO A DAMA DE LUZ DESCOBRIU A DATA EM QUE OS FORBUS PLANEJAM ATACAR a vila

Logo depois que a dama de luz foi libertada, ela nos revelou os dados dos seus relatórios, construídos após longas semanas de investigação, de acordo com o relatório o próximo ataque dos forbus está previsto para amanhã!!

Protejam-se como puder, evitem sair de casa e se armem ao máximo, os forbus são criaturas perigosas que estão dispostas a destruir o vilarejo



12 DE MAIO DE 2021

WWW.SATURN.DIARY.COM.BR

SATURN DIARY



NESTA EDIÇÃO

SATURNOS DETONARAM OS ANVARDS NO JOGO DESSA SEMANA.

ENTENDA DE UMA VEZ POR TODAS QUEM SÃO OS FORBUS.

CAPOTAMENTO NA AVENIDA PRINCIPAL DE SATURNA DEIXA FERIDOS.

MORADOR DE HORIANDA ACHA MENSAGEM EM GARRAFA LANÇADA AO MAR 50 ANOS ATRÁS .

MUNDO EM ALERTA : FORBUS PLANEJAM PRÓXIMO ATAQUE!

APÓS SER RESGATADA NESTA MANHÃ DE QUINTA-FEIRA (12), A GUARDIÃ DA CIDADE DE SATURNA REVELA UM SUPOSTO ATAQUE ATÔMICO QUE OS FORBIANOS OBJETIVAM FAZER, AMEAÇANDO MUNDIALMENTE.

12/05 - 15:29

"OS FORBUS PODEM ATACAR A QUALQUER INSTANTE COM UMA FORÇA NUNCA VISTA ANTES, PROTEJAM-SE!" DISSE A DAMA DA LUZ AO SUSPEITAR DE UM DOS OUTROS 3 GUARDIÕES QUE PODERIAM ESTAR AJUDANDO NESSE ATAQUE ATÔMICO.

OS SOLDADOS REAIS AFIRMAM QUE HÁ UM SUSPEITO, POIS DE ACORDO COM A GUARDIÃ HAVIA NO LUGAR ONDE ESTEVE APRISIONADA UMA DAS 4 CHAVES QUE DAVA ACESSO AO CORAÇÃO DO UNIVERSO, ONDE SÓ PERTENCIAM AOS GUARDIÕES. PORTANTO, A JOVEM HEROÍNA QUE SALVOU SATURNA E RESGATOU A DAMA DA LUZ, ALERTA E MENCIONA QUE TODOS OS REINOS JÁ ESTÃO CONDUZINDO JUNTAMENTE UM BATALHÃO PARA EVITAR QUE O ATAQUE ACONTEÇA

UM JORNAL A SERVIÇO DE SATURNA