

Jogar, experimentar e criar: relatos de experiências formativas gamificadas para professores da educação profissional.

Marcelle Rose da Silva Minho^{1*}

Lynn Rosalina Gama Alves^{2,3*}

Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial – SENAI- BAHIA, ITED, Brasil¹

Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Departamento de Educação, Brasil²

Faculdade SENAI Cimatec; Programa de Pós-graduação em Modelagem Computacional; Brasil³

RESUMO

Diante do enorme desafio que a educação tem na atualidade de promover aprendizagens significativas e prazerosas, muitas estratégias têm sido utilizadas visando romper a lógica da transmissão em sala de aula. Esse artigo discute a gamificação a partir da tríade engajamento, ação e prazer e como uma possibilidade de inovar a escola sem necessidade de grandes rupturas curriculares e com autonomia/protagonismo do professor. Discute o conceito de experiência formativa gamificada como uma alternativa para formação de professores na área de gamificação. Relata métodos e técnicas utilizadas durante as experiências formativas apresentando resultados obtidos na perspectiva qualitativa.

Palavras-chave: Gamificação, experiências formativas, engajamento

1 INTRODUÇÃO

A educação se depara com um grande desafio: atualizar-se no mundo contemporâneo. Transformar sua lógica da transmissão e reprodução onde a contemplação ocupa a maior parte do tempo dos alunos em sala de aula para a lógica da interação baseada na colaboração e criação. A sala de aula deve se constituir em espaços de aprendizagem que promovam uma formação de sujeitos críticos, criativos e competentes.

Pode-se supor que superar este desafio pressupõe grandes rupturas no sistema educacional, visto que, em sua maioria, as escolas ainda possuem currículos e práticas que reforçam o modelo da transmissão. Contudo, mudanças realizadas na prática do professor poderão potencializar ambientes de aprendizagens mais prazerosos e significativos.

A gamificação, entendida aqui como apropriação das mecânicas, estética e pensamentos dos *games* [1], pode atuar como grande catalizador desta mudança, dando ao professor condições de promover atividades pautadas na interação e criação, estimulando a motivação do aluno. As estratégias gamificadas potencializam um maior envolvimento dos sujeitos por meio de situações-problema, práticas colaborativas, podendo desenvolver a autonomia e cooperação. Se por um lado permite que o professor ressignifique o papel de expositor de conteúdo, por outro promove a mudança de comportamento do aluno de consumidor para ator/criador. Dessa forma, a gamificação se configura como uma alternativa para inovar a escola com empoderamento e autonomia do professor.

Nesse contexto, o SENAI-BAHIA promoveu Oficinas de Gamificação com os professores da Educação Profissional visando empoderá-los para criação de estratégias gamificadas. As

experiências formativas revelaram grande envolvimento dos professores e mudanças significativas nas suas práticas. Nas seções subsequentes, será abordado o conceito de experiências formativas relacionando-o com a gamificação a partir da tríade engajamento, ação e prazer, bem como as vivências com os professores e resultados alcançados.

2 EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS GAMIFICADAS

Entende-se experiências formativas como espaços de aprendizagem que mobilizam o desejo, privilegiam a experimentação, o autoconhecimento, ressignificações de conceitos e práticas. Se constituem em ambientes educacionais que trabalham a produção de sentidos; acolhe os processos de errância; compreende as diversas formas de aprender; entende a aprendizagem como uma transformação coconstruída nos âmbitos intelectual, cognitivo e afetivo, nutrindo a curiosidade e a aprendizagem para a vida[2]. Neste entendimento, o sentido do aprender é ampliado, indo além de uma simples assunção de conteúdos.

Aprender não é apenas aprender isso ou aquilo, é descobrir novos meios de pensar e de fazer diferente; é partir à procura do que poderá ser este “diferente”. É por isso que me arriscaria a dizer que o ato de aprender transformado em “ato de investigação” poderia permitir aos aprendentes desenvolver a sua criatividade, as suas habilidades, a sua capacidade de avaliação (autoavaliação e coavaliação, valor extraído e atribuído a...), a sua capacidade de comunicação e de negociação [...] [2] Esta concepção de experiência formativa foi fundamental para pensar a formação com os professores uma vez que, apesar de ser uma prática já muito difundida, a utilização da lógica dos *games* na educação ainda enfrenta resistência por parte da maioria deles. Além disso, a gamificação se alinha ao conceito de experiência formativa, uma vez que potencializa experiências ricas de aprendizagem conforme destaca a autora acima. Isso ocorre porque as estratégias gamificadas são pensadas visando envolver as pessoas emocionalmente, mobilizando senso de autonomia, engajando-as em um propósito.

Para Schlemmer [3], a gamificação pode ser pensada a partir de pelo menos duas perspectivas: enquanto persuasão, estimulando a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação etc., e enquanto construção colaborativa e cooperativa, instigada por desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo.

Portanto, a partir do entrelace dos conceitos de experiências formativas e gamificação, entende-se que experiências formativas gamificadas são vivências que possibilitam imersão dos sujeitos em situações autenticadas de aprendizagem que privilegiam o uso de elementos dos *games* e possibilitam reflexões de autoconhecimento, ressignificação de práticas e criação de estratégias.

*e-mail: marcelle.minho@gmail.com¹;
lynnalves@gmail.com²

2.1 Triáde da Gamificação

A concepção de experiências formativas gamificadas exige pensar a gamificação como uma experiência do sujeito. Significa entender quais suas necessidades e o que tem valor para ele. Muitos equívocos têm sido cometidos em práticas gamificadas onde o foco são apenas atribuições de medalhas e “ranqueamento”. A própria tríade PBL muito utilizada na gamificação restringe e ignora aspectos importantes da motivação do sujeito, uma vez que foca nos Pontos, *Badges* e *Leaderboard*: pontos como uma moeda universal que recompensam o sujeito à medida que ele interage ou realiza ações previstas; *badges* como emblemas que traduzem o reconhecimento às realizações; *leaderboard* como quadros de pontuação que demonstra o ranqueamento entre os participantes. “Existem muitos exemplos de sistemas gamificados assentes no sistema PBL que conseguiram gerar extrema atenção numa primeira fase, mas que de alguma forma os deixaram para segundo plano numa segunda fase. O Foursquare é um exemplo de sucesso com sistema PBL, que em 2012 reformulou toda a sua interface para que os elementos do jogo, que inicialmente eram aquilo que mais se destacava, ficassem em segundo plano”. [4]

Para além da tríade PBL, mas não a desconsiderando totalmente, pois reflete muito a lógica e elementos dos *games* que precisam ser utilizados e, à luz do entendimento da experiência formativa como mobilizadora de processos de autoconhecimento, propomos a tríade da gamificação focada nos pilares engajamento, ação e prazer.



Figura 1: Tríade da Gamificação

Engajamento como o objetivo principal da estratégia gamificada, relacionado ao envolvimento dos sujeitos em um propósito, mobilizando sua motivação seja ela extrínseca – seus interesses externos – ou intrínseca – seus sentidos e singularidades. A motivação extrínseca está mais relacionada aos benefícios e recompensas que o indivíduo irá conseguir a partir da sua participação enquanto que a motivação intrínseca mobiliza o desejo de participar e fazer parte de determinada atividade. Vale aqui citar que

“Motivação é o contexto onde se articulam as experiências vividas pelo sujeito e se propõem novas perspectivas internas e externas de ressignificação desses processos, a partir do estímulo à criatividade, ao pensamento autônomo e propiciando bem-estar ao jogador.” [5]

Outro aspecto importante na gamificação relacionada ao engajamento são as narrativas. Histórias que têm o poder de envolver os sujeitos, permitindo processos de identificação e ressignificação de comportamentos. As narrativas possibilitam o “significado épico” proposto por McGonigal [6] onde o sujeito sente que está fazendo parte de algo maior.

No outro vértice da tríade, o componente **ação** está relacionado com a atuação ostensiva do sujeito dentro de uma estratégia

gamificada, ultrapassando o modelo de contemplação e passividade da comunicação de massa. Relaciona-se ao processo de criação e autoria típica da cultura da participação preconizada por Jenkins [7] bem como ao pensar, formular hipóteses e solucionar problemas.

Por último, está o vértice do **prazer**, relacionado ao lúdico e divertido, elemento essencial à gamificação, que potencializa uma qualidade imersiva e participativa dos sujeitos. Representa o processo de fruição provocado pelo jogo que mobiliza as sensações de controle, produtividade e automotivação.

Entende-se, portanto, que estes três elementos da gamificação Engajamento, Ação e Prazer se retroalimentam e se completam no sentido de proporcionar a melhor experiência ao sujeito. Nesse sentido, vale a pena citar que o principal desafio da gamificação é proporcionar aos sujeitos momentos em que este atinja estado de *flow*:

“o estado em que as pessoas estão tão embrenhadas numa atividade que nada mais parece importar; a própria experiência é tão agradável que as pessoas a realizam pela simples razão de a realizar, mesmo que por um preço muito elevado.” [8]

Este conceito de Fluxo corrobora com a Tríade da gamificação na medida em que conceitua a experiência ótima como os momentos onde os sujeitos estão **automotivados**, **fazendo** algo pelo simples **prazer** de realizar.

3 RELATO DAS OFICINAS DE GAMIFICAÇÃO

As Oficinas foram realizadas visando de proporcionar aos professores a oportunidade de experienciarem os conceitos acima discutidos para que, a partir desta vivência, pudessem construir suas próprias experiências formativas gamificadas. Entendendo que a experimentação potencializa o engajamento que, por sua vez, é fundamental para um processo de empoderamento, as Oficinas foram pensadas para que os professores realizassem intervenções na sua prática. Este entendimento foi fundamental, uma vez que o perfil dos professores da Educação Profissional é muito marcado pelo foco nas competências técnicas. O prazer e o divertimento dificilmente fazem parte nas salas de aula, assim, na medida em que ele se diverte enquanto aprende, na Oficina, consegue compreender o valor do jogar, dos elementos lúdicos na sua prática pedagógica. Foi privilegiado também o uso de outros dispositivos potencializando uma maior familiaridade deles com as tecnologias e futuros usos em sala de aula. Foi utilizado o ambiente do Facebook em forma de grupo fechado como em espaço de interação entre as equipes onde eram postadas as tarefas, exibido o *ranking*, além de concentrar todo o material discutido em sala de aula. Houve tarefas onde foi utilizado o QR CODE e WhatsApp, além de jogos analógicos e digitais.

Promovidas pelo Núcleo de Inovação e Tecnologia Educacionais - ITED do SENAI-BAHIA, foram realizadas três oficinas presenciais com carga horária de 16 h, contemplando 40 professores nos anos de 2014 e 2015.

Conforme gráfico a seguir, cerca de 65% destes professores já utilizavam os *games* na sua vida pessoal:

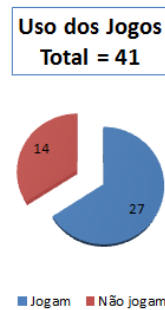


Figura 2: Gráfico referente uso dos jogos pelos professores

Contudo, esses mesmos professores não se utilizavam de *games* na sua prática pedagógica. Percebe-se no gráfico abaixo que apenas 02 professores do universo de 40 citaram os jogos educativos como um *game* utilizado.

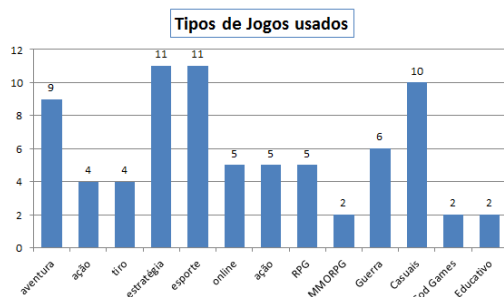


Figura 3: Gráfico referente tipos de jogos usados pelos professores

Essa percepção do perfil do público logo no primeiro momento da Oficina propiciou que a organização das equipes contemplasse docentes jogadores e não jogadores no sentido de promover a troca de experiências e ajuda mútua.

3.1 Da concepção à execução

A experiência formativa gamificada foi concebida a partir do passo a passo proposto por Alves, Minho e Diniz [9] que facilita o processo de sistematização e organização das ideias. A partir dele, é possível conceber a estratégia gamificada de forma gradativa, pensando em cada elemento, dando consistência e coerência à mesma, indo além da simples formulação de pontos, *badges* e *leaderboard* como refere a tríade PBL.

Etapa	Ação
01	Interaja com os <i>games</i>
02	Conheça seu público
03	Defina o escopo
04	Compreenda o problema e o contexto
05	Defina Missão/Objetivo
06	Defina a narrativa do jogo
07	Defina ambiente, Plataforma
08	Defina as tarefas e a mecânica
09	Defina o sistema de pontuação
10	Defina os recursos
11	Revise a estratégia

Figura 4: Passo a passo Gamificação. (Adaptado) [9]

À medida que a Oficina era concebida, os elementos da Tríade de Gamificação emergiam dando consistência a experiência formativa. O engajamento foi potencializado na medida em que a construção da narrativa contou a história de um professor, proporcionando o processo de identificação com o personagem. Assuntos referentes às dificuldades da docência, necessidades e anseios foram tratados na narrativa, potencializando a motivação intrínseca. Aspectos da motivação extrínseca também foram pensados na forma de reconhecimento junto à gestão da empresa. Um ponto crucial para engajar os docentes desde do início da formação foi a estratégia de levar os mesmos para uma viagem à sua infância no sentido de resgatar qual a sua brincadeira preferida. Abaixo, dois desenhos feitos pelos docentes representam esta atividade da oficina.

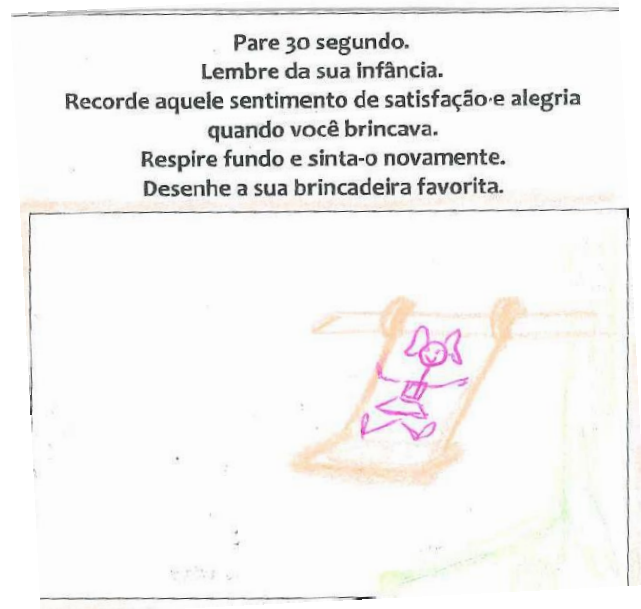


Figura 5: Desenho feito pelos professores

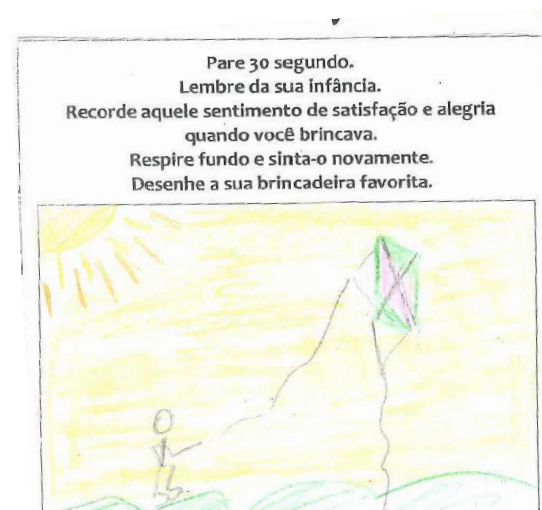


Figura 6: Desenho feito pelos professores

Esta atividade foi agregadora, pois a partir do compartilhamento com os outros participantes, os docentes foram quebrando as barreiras e ficaram mais à vontade para participar.

As ações foram pensadas de forma integrada a narrativa. Assim como em um jogo, à medida que a história ia avançando, o professor era desafiado a realizar atividades que iam compondo a conquista da ação final que era criar uma estratégia gamificada. Foi feita uma mescla entre as ações individuais como, por exemplo, jogar e postar sua experiência individual de jogador e em equipe que associava o uso do QRCODE ao WhatsApp. Ao longo de toda a Oficina, o professor era demandado por uma postura ativa e atenta, uma vez que, até nos momentos de exposição oral do mediado, eles eram instigados a responder questões sobre o assunto estudado.

O prazer e o divertimento foram potencializados pelos jogos e atividades lúdicas que foram feitas durante a Oficina. A atividade criada pelo resgate das brincadeiras da infância contribuiu para a construção de uma “atmosfera” lúdica. Destaca-se também a utilização de um jogo de tabuleiro, jogado em equipe onde os próprios participantes eram os peões e usavam um dado gigante. Percebeu-se que a própria disputa entre as equipes gerou descontração e se constituiu um ponto de diversão para os professores.

Ao todo foram produzidas 11 estratégias gamificadas com grande potencial de implantação na sala de aula. Todas as equipes seguiram o passo a passo citado anteriormente. Duas dificuldades emergiram deste processo de concepção: A criação da narrativa e a criação do sistema de pontuação. De fato, criar histórias envolventes e desafiadoras não é uma tarefa fácil. As narrativas criadas foram bem focadas na realidade, trazendo situações do cotidiano do aluno. Isso se deve, sobretudo, à pouca imersão dos professores no universo dos *games*, conforme demonstrado no perfil. Em relação ao sistema de pontuação, a dificuldade foi, principalmente, de criar um sistema competitivo com pontuações sempre crescentes. Isso é importante porque, na medida em que se cria uma tarefa que permita que uma das equipes obtenha uma pontuação muito grande em relação as demais, o sistema de pontuação deve permitir que nas próximas tarefas outras equipes possam superá-las, mantendo sempre em alta a competição entre as equipes. O aspecto da competitividade que se constitui em uma das críticas à gamificação nas Oficinas realizadas trouxe resultados positivos. A rivalidade entre as equipes funcionou como um estímulo à participação e realização das tarefas conforme depoimento abaixo de um dos professores:

“Um aspecto positivo da Oficina foi a interação do Grupo. As ‘rivalidades’ como forma de acrescentar ganhos de conhecimento.” R.R.

Além disso, apesar da competição, a oficina proporcionou muitos espaços de colaboração tanto nas aulas presenciais como no grupo do Facebook que, mesmo depois da finalização da oficina, permaneceu como um local de interação e troca de informação entre os participantes.

Outro aspecto relevante foi a experiência proporcionada aos professores que não jogavam.

“Primeira experiência com o jogo de estratégia Paciência, na plataforma PC. Me senti confortável por já conhecer como jogar, [10] 2014.

porém, com dificuldades em alcançar o objetivo. Joguei 5 partidas e acertei uma. Até achei que conseguiu me prender nas tentativas.” C.T.

A partir da oficina, eles puderam experimentar o papel de jogador, tendo a oportunidade de ressignificar antigas impressões sobre o jogo.

4 CONCLUSÃO

O processo de concepção da Oficina tendo como base os conceitos da experiência formativa e gamificação permitiu a criação de uma formação que privilegiasse a experiência, o processo de autoconhecimento e a ressignificação de práticas.

Podemos destacar dois pontos relevantes do estudo realizado:

- validação da tríade da gamificação como um caminho para construção de estratégias gamificadas menos behavioristas e mais focadas na experiência do sujeito;
- indicação que uma alternativa satisfatória para a formação dos professores em gamificação seja a promoção de experiência formativa gamificadas uma vez que promove a vivência dos conceitos e potencializa a criação.

A união destas duas perspectivas oferece os fundamentos para criação de experiências formativas gamificadas com grande potencial de mobilização. Nas experiências vivenciadas no SENAI-BAHIA, é possível visualizar professores que fizeram intervenção na sua prática pedagógica, criaram outras estratégias gamificadas e conseguiram transformar a sala de aula em espaços de interação diversão e de construção de conhecimento.

REFERÊNCIAS

- [1] K. Kapp The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.
- [2] R. S. Macedo. Aprendizagem e formação: aprofundamentos e conexões contemporâneas, 2014. Disponível em: <http://faculdadeages.com.br/saberes/?p=174> Acessado em 09.06.16
- [3] E. Schlemmer. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: Design e cognição em discussão. Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v.23, n.42, p.73-89, jul./dez. 2014.
- [4] N. Zagalo and S. Oliveira, Perspectivas sobre a Gamificação: um fenômeno que quer gerar envolvimento, 2014
- [5] B. Medina ... [et al.]. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de Jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.
- [6] J. McGonigal Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Nova York, Penguin Press, Ed. 1. 2011.
- [7] H. Jenkins. Cultura da Convergência. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- [8] M. Csikszentmihalyi Fluir – A psicologia da experiência ótima. Medidas para melhorar a qualidade de vida. Tradução: Marta Amado. Imago, 2002.
- [9] L. Alves, M. Minho, M. Diniz. Gamificação: diálogos com educação. In: Gamificação na educação / Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural,