

# Produção de disciplina gamificada: uma proposta de letramento midiático com aproximações entre mídia-educação e aprendizagem baseada em jogos

Juline Maria Fonseca Pereira dos Santos<sup>23</sup>  
Dulce Márcia Cruz<sup>24</sup>

## Introdução

O tema da pesquisa é a produção e análise de uma disciplina gamificada de letramento midiático voltada para a graduação, tendo como base teórico-metodológica a mídia-educação e a aprendizagem baseada em jogos. Trata-se de discutir como ambas as metodologias podem auxiliar no letramento e na formação de novas habilidades exigidas após o advento da cultura digital e aplicá-las na produção da disciplina.

A arte sempre foi elaborada com os meios de seu tempo. Nessa lógica, conforme observa Machado (2010, p.10) parece apropriado pensar que as artes midiáticas “representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem”. Em termos práticos, essa nova forma de entretenimento, baseada nas mídias (incluindo jogos) é agora um importante componente do sistema midiático (CASTELLS, 2016). Essa é também a relevância social dessa investigação focada no universo da aprendizagem mediada pelos games sob a ótica da mídia-educação.

A cultura digital tornou as fronteiras entre meios de comunicação de massa e todas as outras formas de comunicação difusas. Assim, “na era da informação, comportamentos, práticas, informações e saberes se alteram com extrema velocidade” (KENSKI, 2007, p.41). A autora sugere que essas mudanças

---

<sup>23</sup> E-mail: [julinedossantos@gmail.com](mailto:julinedossantos@gmail.com);

<sup>24</sup> E-mail: [dulce.marcia@gmail.com](mailto:dulce.marcia@gmail.com)

incidem sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Por isso, “abrir-se para novas educações – resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica – é o desafio a ser assumido por toda a sociedade”. (IBIDEM, 2007, p.41). Jenkins et al. (2006) ao falar sobre necessidade de novos letramentos citam uma série de habilidades que precisam ser desenvolvidas para os jovens participarem plenamente da sociedade da informação.

Figura 1: Novas habilidades e competências do século XXI



Fonte: Elaborado pelas autoras (2018)

Neste cenário, os estudos com/sobre/através das mídias podem penetrar os espaços escolares de duas maneiras: 1) com a integração transversal das competências no domínio das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) com o currículo, como ferramenta pedagógica e objeto de estudo; 2) com disciplinas específicas que abordem o tema e preencham as lacunas da educação (BELLONI, 2012). Nesse sentido, decidimos produzir uma disciplina de letramento midiático baseada em mídia-educação, que focasse em suas três perspectivas: trabalhasse com as mídias - incluindo jogos (perspectiva instrumental), refletisse sobre as mídias (perspectiva crítica) e produzisse através das mídias (perspectiva expressivo-produtivo) através de um processo gamificado. Na verdade, sustentada pela realidade dos espaços escolares, a possibilidade de trabalhar com gamificação progrediu, uma vez que, mesmo sem as tecnologias digitais e aparatos tecnológicos, é possível aplicá-la no ambiente escolar e obter resultados positivos. Nesse sentido, Fantin (2011) defende a mídia-

educação na perspectiva de articular os direitos de proteção, provisão e participação com o direito à cultura, à crítica, à criação e à cidadania.

Sob essa ótica, o jogo e sua infinidade de signos multisemióticos pode ser uma ferramenta/objeto importante para auxiliar nos letramentos digitais. A apropriação de jogos na educação pode ser encontrada de diversas formas. James Paul Gee (2003) discorre sobre a importância dos letramentos dos domínios de aprendizagem semióticas. Prensky (2012) disserta sobre as potencialidades que os jogos têm em desenvolver habilidades cognitivas e sociais. Sintetizando essa perspectiva, Van Eck (2015) sugere que existem quatro maneiras de usar jogos digitais em ambientes de aprendizagem:

- 1) Criação de jogos digitais para ensinar aos alunos conteúdos e habilidades específicas, como lógica, programação, pensamento sistemático, entre outros;
- 2) Integrar jogos digitais comerciais no currículo existente, principalmente em função da abundância desse formato e do apelo positivo junto aos jovens;
- 3) Utilização de jogos educativos ou Serious Game, especialmente desenvolvidos para trabalhar determinadas habilidades: gramática, história, vocabulário;
- 4) Gamificação: uso de elementos de jogos, em contextos que não são jogos.

De acordo com Kapp (2012), a utilização de Gamificação não deve ser encarada como uma tarefa simplista. É preciso muito design e trabalho inicial para determinar quais elementos do jogo devem mapear quais tipos de conteúdo e quais incentivos e recompensas funcionam com o tipo de ambiente. A gamificação é uma abordagem séria para acelerar a curva de experiência da aprendizagem, ajudar a trabalhar assuntos complexos bem como o pensamento sistemático (IBIDEM, 2012).

Portanto, esta pesquisa se propõe a contribuir para ampliar os conhecimentos sobre letramento multimidiático através da mídia-educação e da aprendizagem baseada em jogos. Logo, tendo em vista o contexto da cultura digital, a pergunta que o estudo visa responder é: **Como aplicar Gamificação para formar docentes com competência midiática para educar com as mídias, para/sobre as mídias e por meio das mídias, a partir de uma abordagem crítica, instrumental e expressivo-produtiva?**

## **Metodologia**

A pesquisa foi realizada na Universidade Federal de Santa Catarina no período de 01/08/2017 à 05/12/2017, oferecida como NADE (Núcleo de Aprofundamento e Diversificação de Estudos), na disciplina de “Produção de linguagem audiovisual, digital e hipermidiática na educação”, com uma carga horária de 54 h/aula, destinada à 4ª fase da Pedagogia e optativa para as licenciaturas. Ela contou inicialmente com 16 estudantes matriculados, sendo que, destes, 11 permaneceram até o final.

A metodologia utilizada foi o Design Based Research (DBR). O objetivo desta abordagem é desenvolver e aprimorar o design de artefatos, ferramentas e currículos e avançar no desenvolvimento de novas teorias que possam levar a uma compreensão aprofundada da aprendizagem. Os instrumentos de pesquisa utilizados foram: questionários, entrevistas informais, conversas em grupo ou individualmente pelo *Whatsapp* e por e-mail.

O elemento centralizador da Gamificação foi baseado na tabela de pontuação, criada especialmente para a disciplina. Nela constaram os seguintes itens:

- a) Tipo de jogador: Obstinado, atento, curioso, engraçado.
- b) Atributos: Habilidades: empenho, mídias: criatividade, produção, EaD.

- c) Percurso de aprendizagem: Acompanhamento da presença.
- d) Feedback: Comentários sobre as aulas, sugestões, críticas, elogios.
- e) Fóruns: Participação dos alunos, inteligência coletiva.
- f) Desafio EaD: Atividades semanais com dificuldade progressiva.
- g) Extras: *Badges* para outras atividades realizadas durante o curso.

O ambiente virtual de ensino e aprendizagem - Moodle - foi o agregador dos desafios, das postagens dos alunos, da descrição dos processos e de suporte de mídias, tendo papel fundamental na Gamificação.

A seguir, o cronograma de conteúdo das aulas e dos desafios EaD.

Quadro 1. Cronograma das aulas e dos desafios.

Aula	Conteúdo
1º - 08/08	Apresentação da disciplina.
Ead	Desafio 1 - Mapa mental
2º - 15/08	Novos paradigmas do conhecimento e sua relação com o processo ensino/aprendizagem: M-Learning, e-learning, ubiquidade, hiper mobilidade. Cultura digital. Cultura participativa. Cultura da convergência.
Ead	Desafio 1- Mídia-educação e Múltiplos letramentos.
3º - 22/08	Análise e discussão da Linguagem audiovisual: roteiro e narrativas.
Ead	Desafio Ead - Storyline
4º - 29/08	Análise e discussão da Linguagem audiovisual. O papel criador da câmera; a junção de imagem e som, ritmo e música; a arte da montagem/edição de imagem e de som;
Ead	Desafio Ead - Storyboard
5º - 05/09	Linguagem audiovisual: Edição (Movie Maker)
Ead	Desafio Ead - Seminário (gamificado)
6º - 12/09	Análise e discussão da linguagem digital. Imersão, interação

	e interatividade, autoria, objetos de aprendizagem e repositório de recursos educacionais abertos.
Ead	Desafio Ead - Sem desafio
7º - 19/09	Oficina: “Experiências com games em sala de aula” (parte 1)
Ead	Questionário e produção da oficina
8 - 26/09	Oficina: “Experiências com games em sala de aula” (parte 2)
Ead	Desafio Ead - Plano de aula Gamificado
9 - 03/10	Aprendizagem Baseada em Jogos. Gamificação.
Ead	Desafio Ead - Reescrita do texto do desafio 2 (Antes e depois)
10 - 05/22	Visualização da Digital Storytelling.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2018).

## Resultados parciais

O Quadro 2 apresenta os princípios do design educacional gamificado sugeridos por Dicheva et al. (2015) na primeira coluna. Na segunda coluna temos as mecânicas de jogos utilizadas na disciplina e na última coluna o feedback dos alunos em relação a elas.

Quadro 2. Princípios do design educacional gamificado aplicados à disciplina.

Princípios de Design	Mecânicas de jogos	Feedback dos alunos
1) Objetivos específicos, claros, imediatos, moderadamente difíceis.	Descrição detalhada das aulas no Moodle. Material extra para aprofundamento.	“Praticamente todas as disciplinas utilizam o Moodle, mas visto que boa parte do NADE foi Ead usamos muito mais, estava muito bem organizado e de fácil interpretação, foi a primeira vez que usei o fórum também!” (A1)
2) Desafios e missões claros, concretos, tarefas de aprendizado úteis com complexidade crescente.	Desafios Ead semanais que aumentavam o nível de dificuldade a cada semana.	“Gostei da parte de sempre ter a retomada de conteúdo com um jogo no final e os desafios do Moodle. Fez com que eu fixasse o conteúdo e expandisse meu conhecimento

		em ferramentas tecnológicas, me fazendo pensar em como aplicá-las nas minhas aulas.” (A7)
3) Customização com experiências personalizadas, níveis de dificuldade adaptados e aumentando gradualmente.	Quatro perfis de jogadores com atributos relacionados com suas habilidades	“Achei interessante pois dessa forma o processo de avaliação beneficia a todos. Algumas pessoas têm mais dificuldades em trabalhar a distância. Outras, no trabalho em grupo. Da forma que foi colocada a avaliação, todos tiveram chances de mostrar o que tinham de melhor e de se desafiar também”. (A5)
4) Indicador de progresso visível.	Tabela de Pontuação	“Gostei de terem usado a [...] folha do jogo e relacionarem as premiações com as atividades propostas no Moodle. Isso nos instigou a trazer bons resultados, visando o preenchimento rápido da folha e a futura premiação.” (A2)
5) Feedback imediato, ou em ciclos curtos, recompensas imediatas, ao invés de benefícios vagos de longo prazo.	Feedback escrito após cada aula. Feedback em tempo real pelo WhatsApp	“Achei sensacional! O professor também ouvir o estudante mostra que há preocupação em mudar algo que tenha sido mal compreendido. Além disso, os feedbacks mostram fracassos e sucesso em determinadas atitudes e atividades em sala e isso fortalece o planejamento dos próximos semestres”. (A5)
6) Competição e cooperação / loops de engajamento social.	Atividades em equipe, seguindo o perfil de jogadores.	“Sim, a competitividade sempre me estimulou e não foi diferente com a disciplina. Apesar de ter sido densa, não me cansou.” (A7)
7) Classificação / aumento de níveis.	Badges (adesivos) recebidos a cada	“O mais legal para mim foi que uma disciplina sobre

	atividade realizada	gamificação foi toda gamificada, com desafios, pontos, bônus, entre outros”. (A1)
8) Status visível da reputação, reconhecimento, credibilidade social.	Acompanhamento da tabela.	“Como já disse anteriormente, é muito importante e interessante também. O mais legal para mim foi que uma disciplina sobre gamificação foi toda gamificada, com desafios, pontos, bônus, entre outros”. (A1)
9) Acesso ou desbloqueio de conteúdo	Os desafios eram liberados a cada semana.	“Já utilizava, mas com essa disciplina foi bem diferente, já que utilizaram-no de muito mais formas que meus outros professores e de uma forma mais fiel, liberando atividades e aulas conforme ocorriam ou o necessário, fazendo atividades com diferentes formas de utilizá-lo.” (A7)
10) Liberdade de escolha: vários caminhos a seguir para cumprir os objetivos.	Flexibilidade de acordo com as necessidades dos alunos.	“Gostaria de sugerir que de acordo com algumas atividades e as dificuldades delas o tempo fosse maior para entregá-las. Agradeço pela compreensão no meu caso. Pois a depressão foi forte nesse semestre e foi o mais difícil na minha graduação”. (A8)
11) Liberdade de falhar: atividades de baixo risco, com possibilidade de várias tentativas.	Avaliação diluída em muitas atividades, sem que umas tivessem um peso muito grande.	“Acho bem mais interessante do que ser avaliado por apenas 1 ou 2 provas ou trabalhos.” (A3) “Achei muito bom. Odeio avaliações estáticas, monossituadas. Prefiro formatos como o da disciplina, maleáveis, permeando todo o semestre.” (A4)
12) <i>Storytelling</i> .	<i>Storytelling</i> digital	“O que eu mais gostei foi

	através de oficinas de produção audiovisual.	conhecer um pouco sobre <i>Storytelling</i> e a criação de um, gostaria que tudo que estava previsto tivesse sido mostrado, mas por imprevistos não ocorreram” (A1)
13) Novas identidades ou papéis.	Perfis de jogadores: Obstinado, Curioso, Atento Engraçado.	“De tudo um pouquinho, atividade de sala onde o grupo do Humberto dançou foi muito divertido”. (A6)
14) Embarque facilitado	Vídeos, brincadeiras e dinâmicas realizadas durante as aulas.	“A aula sempre foi super dinâmica e me sentia à vontade para participar. Os métodos usados pelas professoras foram ótimos e inspiradores.” (A8).
15) Restrição de tempo	Tempo programado para realização dos Desafios Ead.	“Bom poderia ter mais abertura e flexibilidade para alguns prazos das tarefas...” (A6) “Foi ótimo. Só acho que o tempo de fazer as tarefas deveria ser maior. Com sete disciplinas fica um pouco pesado e não podemos fazer como deveríamos ou gostaríamos.” (A8)

Fonte: Dados da pesquisa (2018).

## Conclusão

Os games são uma tecnologia interativa divertida e engajadora, construída em torno de identidades, narrativas e recompensas que podem auxiliar na aprendizagem. A cultura digital traz novos paradigmas e tendências pedagógicas na educação, reforçados pelo uso das TDIC, criam pré-requisitos para o uso de novas abordagens e técnicas, com intuito de implementar a aprendizagem ativa, onde os alunos encontrem um espaço rico em estímulos e letramentos com o qual possam interatuar e desenvolver novas habilidades e competências. Os feedbacks reproduzidos aqui

sinteticamente mostraram que a gamificação das experiências realizadas na disciplina obteve bastante sucesso e ajudou a motivar e engajar os alunos de forma positiva. Todos os alunos que responderam aos questionários apropriaram-se do conceito de mídia-educação e afirmaram que pretendem utilizar esses conhecimentos adquiridos futuramente em suas práticas pedagógicas, pensando com/sobre e através dos jogos e seus elementos. Outros afirmam também que a disciplina os ajudou a quebrar medos e mitos em relação ao uso dos games em sala de aula.

## Referências

BELLONI, M.L. O que é mídia-educação. Campinas: Autores Associados, 2012. 3ªed.

CASTELLS, Manuel. Sociedade em Rede. 7.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016

DICHEVA, D.; DICHEV, C.; AGRE, G.; ANGELOVA, G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society. v. 18, n. 3, p.1–14, 2015.

FANTIN, Mônica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Olhar de Professor, v. 14, n. 1, 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/7PHcca>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

GEE, James Paul. Bons vídeo games e boa aprendizagem. Perspectiva, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009.

JENKINS, Henry. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Chicago: The MacArthur Foundation. 2006.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e Tecnologias. O novo ritmo da educação. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar. 2010.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem Baseada Em Jogos Digitais. São Paulo: SENAC, 2012.

SILVERSTONE, Roger. Por que estudar a mídia? São Paulo: Edições Loyola, 2011.

VAN ECK, Richard N. Digital game-based learning: still restless after all these years. Educause Review, v. 50, n. 6, p. 13-28, 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/TnvqNK>> Acesso em: 07 nov. 2017.

**Palavras-Chave:** Mídia-educação, Multiletramentos, Disciplina, Gamificação.