



GAMIFICAÇÃO: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DA PLATAFORMA CLASSCRAFT NAS AULAS DE JOGOS EDUCATIVOS DO IFPI - CAMPUS TERESINA ZONA SUL

Claudete de Jesus Ferreira da Silva (IFPI) — claudete@ifpi.edu.br
Erianderson Oliveira Rêgo (IFPI) — catzs.201711inf0143@aluno.ifpi.edu.br
Lucídio Braga da Silva (IFPI) — lucidiobraga@ifpi.edu.br

Eixo 3: Práticas Pedagógicas e Formação na EaD: superações do instrumental e tecnocêntrico.

Resumo: Esse artigo apresenta uma pesquisa de avaliação da eficácia do uso da plataforma Classcraft no contexto de gamificação no processo de aprendizagem em uma disciplina do ensino superior no IFPI - Campus Teresina Zona Sul. Como objetivo, e partindo da necessidade de ressignificar as aulas e torná-las mais interativas e divertidas, o presente trabalho traçou a configuração e utilização de uma sala de aula virtual num ambiente gamificado, ou seja, com elementos de jogos agregando no processo de ensino-aprendizagem para uma melhor aplicação e concretização dos assuntos propostos em sala de aula. Para metodologia, foi utilizado o método quantitativo, com aplicações de questionários e comparação com a literatura de diversos autores. A partir da análise de dados foi possível captar a importância do uso da gamificação em sala de aula com uma subdivisão em 3 categorias específicas: Incentivo motivacional, usabilidade e conhecimento, a interação que a plataforma Classcraft proporcionou aos alunos e professor mostrou-se satisfatória como uma via de mão dupla. Enfim, por meio da pesquisa, foi possível comprovar a eficácia do uso da plataforma Classcraft em sala de aula, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo, efetivo e dinâmico.

Palavras-chave: Gamificação. Jogos educativos. Classcraft.

1 Introdução

O processo de gamificação vem se tornando cada vez mais utilizado atualmente. Com isso, surgem inúmeras plataformas que se utilizam desse meio para tornar aulas mais dinâmicas.

Essa pesquisa delimitou-se em colher informações sobre de que maneira o estudo da aplicação e análise da plataforma Classcraft pode refletir e contribuir no processo de ensino e aprendizagem do conteúdo teórico da disciplina de jogos educativos em turmas do ensino superior. Com isso, procurou-se, ainda, discutir a relevância da utilização de jogos educacionais na educação, levando em consideração que o jogo exerce um encanto sobre as pessoas, consequentemente, constitui uma técnica por meio da qual os alunos podem aprender jogando.

2. Gamificação na educação

O termo "gamificação" determina-se por meio do uso de elementos de jogos em atividades de não jogos (FADEL, 2014), ou seja, podemos transformar plataformas/aplicações "padrões" num meio mais divertido e interativo de utilização, isso

com a ajuda de outras ferramentas que irão tornar essa interação possível. No caso desta pesquisa, a utilização da plataforma Classcraft como meio de gamificar o processo de ensino-aprendizagem, usufruindo das possibilidades que a ferramenta dispõe para unir conceitos de jogar e estudar.

A gamificação na educação permite ramificar caminhos para o conhecimento de inúmeras formas diferentes, nas quais o aluno é o centro dessa rota de aprendizagem. Logo, é importante compreender que mesmo o aluno sendo o centro do processo, a gamificação na educação é uma via de mão dupla, em que o professor deve estar preparado e à disposição para ajudar os alunos da melhor maneira possível, claro, tendo um *feedback* dos alunos. Nesse sentido, vamos exemplificar gamificação na educação como utilizar elementos de jogos em qualquer tipo de atividade educativa.

3 Classcraft

Classcraft é uma aplicação web criada, em 2013, por Shawn Young (nascido em Quebec, Canadá), que permite aos professores dirigirem um jogo de interpretação de papéis, no qual seus alunos controlam diferentes personagens (CLASSCRAFT STUDIOS, 2021).

A plataforma Classcraft, que é uma ferramenta para auxílio de condução de turmas, por meio da qual o professor pode criar mapas com missões (atividades) para aplicar aos alunos. Cada aluno da turma pode criar seu próprio personagem, contendo pontos de experiência (XP points), pontos de vida (HP points) e determinados poderes, segundo sua classe, podendo ser guerreiro, curandeiro ou mago. Os alunos realizarão as missões repassadas pelo professor, e o cumprimento ou não delas acarretará em consequências, tanto para o aluno quanto para o seu time, isso incentiva a participação de todos da turma para com as atividades propostas.

3 Metodologia

Para melhor tratamento dos objetivos e apreciação desta pesquisa, observou-se que ela é classificada como exploratória. De acordo com Gil (2002), a pesquisa exploratória tem a finalidade de aprimoramento de ideias, com um planejamento que envolva variados aspectos do assunto a ser pesquisado, com o objetivo de proporcionar maior familiaridade com o problema da pesquisa.

A pesquisa se caracteriza com uma abordagem qualitativa e tem o questionário como instrumento de coleta de dados. Tendo em vista essa abordagem qualitativa, Silva

e Menezes (2005) afirmam que a interpretação dos fatos e a atribuição dos significados são básicas nesse processo de pesquisa.

A pesquisa foi desenvolvida numa turma de Jogos Educativos do curso de Licenciatura em Informática no IFPI Campus Teresina Zona Sul, onde primeiramente foi feita uma capacitação com o professor da turma, por meio de videoaulas sobre a plataforma Classcraft, no Youtube, assim como reuniões pelo Google Meet para a absorção de conhecimentos mais eficaz, com resolução de dúvidas e aplicação de sugestões do professor para que a plataforma possa ser usada da melhor forma possível em sala de aula.

Para a coleta de dados foram aplicados questionários, que foram disponibilizados para os alunos da turma de Jogos Educativos antes e depois do uso da plataforma Classcraft. Foram compartilhados, também, via *e-mail* e grupos de aplicativos de troca de mensagens, contando com a participação de 21 dos 24 alunos matriculados na disciplina.

4 Resultados e discussões

Ao analisar as respostas dos questionários aplicados, podemos identificar um perfil de usuário mais voltado para o acesso web (pelo computador) ao invés de acesso por aplicativo (smartphone), então optamos por aplicar a plataforma por meio de navegador web, mas também com acompanhamento para aqueles que só podem acessar pelo aplicativo em dispositivo móvel. Em relação ao contato anterior com a plataforma Classcraft, podemos ver que 95,2% dos alunos nunca tiveram contato com a ferramenta, e 5,8% já teve contato anterior com ela. Visto isso, teve-se a necessidade de instruir os alunos sobre a plataforma, via videoaula postada na plataforma Youtube (OLIVEIRA, 2021).

A respeito da relevância do uso de gamificação em sala de aula, foi identificado que 57,1% dos entrevistados consideraram como “grande”, 19% marcaram como “imprescindível”, 14,3% optaram por “razoável” e 9,5% assinalaram a opção “pouca”.

Após a utilização da plataforma Classcraft, é necessário ressaltar a participação de 17 alunos dos 24 matriculados na turma, e que a aplicação da plataforma foi feita num período de 15 dias, tempo suficiente para os alunos se habituarem e ter um nível de progressão constante no jogo.

Tendo em vista o critério “Incentivo motivacional”, podemos ver que o interesse dos alunos foi tamanho que os instigou a pesquisarem mais sobre a ferramenta (52,9%), também tivemos alto percentual em relação à assimilação do jogo com situações cotidianas dos alunos (35,3%), isso está diretamente relacionado à relevância da

plataforma para com sua utilização futura pelos alunos de hoje, que se tornarão professores em breve, reafirmando a importância da ferramenta em longo prazo para os alunos que a utilizaram, e outros 11,8% assinalaram a alternativa referente à temática da plataforma e sua relevância para a vida profissional, de modo que podem até mesmo planejar a utilização da plataforma em estágios ou em seus empregos atuais.

Acerca dos desafios da plataforma, tem-se que 47,1% dos entrevistados relatou uma motivação constante na utilização da ferramenta, 52,9% assinalou que o nível de progressão do jogo é coerente com a dificuldade das atividades.

Quanto à “Usabilidade”, 88,2% dos participantes relataram não ter maiores dificuldades no uso da plataforma. A satisfação dos usuários em relação à usabilidade da ferramenta Classcraft, em que 47,1% correspondem a “Me senti realizado ao completar as missões na plataforma”, destacando assim a sensação de dever cumprido ao concluir os objetivos propostos pelo professor durante as aulas; 29,4% se referem a “Os personagens do jogo fizeram eu me sentir inserido no ambiente gamificado”, por fim, 23,5% referentes à “A pontuação por cada atividade foi suficiente para a evolução no jogo”, apontando assim a usabilidade regular no que se diz respeito à distribuição de pontos da plataforma para os jogadores, mantendo a progressão de nível balanceada para todos os alunos da turma.

A terceira e última categoria a ser explorada na pesquisa foi “Conhecimento”, que teve como objetivo analisar o quão imersos os alunos estavam ao utilizar a ferramenta. Para apresenta o nível de interação social atingido na utilização da plataforma Classcraft, com 70,6%, assinalando a opção “Me senti enturmado com os demais colegas no jogo”, 23,5% optando por “Não tive interações suficientes com os demais jogadores”, e 5,9% referente a “As discussões no chat do jogo foram úteis para a aprendizagem”.

Em relação à satisfação geral no uso da plataforma, sugestões e críticas a respeito da ferramenta. A maioria dos alunos da turma optou por 5 (64,7%) como nível de satisfação na utilização da ferramenta, e outros 29,4% escolheram 4 como grau de contentamento geral, 5,9% assinalaram como 3, e nenhuma resposta foi obtida para as opções 2 e 1. Assim temos um índice de aceitação superior a 94% dos alunos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, o que comprova os resultados anteriores em relação às três competências propostas para análise.

No fim do questionário, em questão aberta, pode-se destacar comentários importantes, como: “Recomendando a todos no trabalho e família, plataforma incrível”; “Excelente plataforma, fiquei surpreso”; e “Brincando e aprendendo, melhor é impossível”.

É importante ressaltar também o comentário “O curso pode ter mais explicações e menos dificuldades no decorrer das aulas”, pois é um indício de que sempre se deve melhorar e que o processo de aprendizagem é contínuo, mesmo tendo muitas avaliações positivas, é necessário observar os pontos que não foram satisfatórios para buscar sempre o melhor, corroborando a melhor qualidade na transposição de conhecimento entre professor e aluno.

5 Considerações finais

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como a plataforma Classcraft contribuiu para a interatividade e a dinamização de aulas, tendo em vista a dificuldade em manter os alunos entretidos e focados nas aulas no período de ensino remoto, com a utilização do Classroom. Ficou evidente que a plataforma foi de fato uma surpresa agradável e que agregou valores que serão levados para toda a vida.

No geral, os objetivos traçados foram atingidos, dando destaque às três competências avaliadas no uso da plataforma Classcraft pelos alunos: Incentivo motivacional, Usabilidade e Conhecimento; que foram cruciais para a análise e comprovação de que a ferramenta tem um alto poder educacional.

Referências

- CLASSCRAFT STUDIOS. Classcraft, 2021. Disponível em: <https://www.classcraft.com/pt>. Acesso em: 6 jun. 2021.
- CLASSCRAFT STUDIOS. Classcraft Overview. **Classcraft Overview**, 2021. Disponível em: <https://www.classcraft.com/pt/overview/>. Acesso em: 20 jun. 2021.
- FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisas**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- OLIVEIRA, E.. Classcraft - Tutorial para alunos. **Youtube**, 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=h1mDhQm_70M. Acesso em: 11 dez. 2021.
- OLIVEIRA, E. Classcraft - Tutorial para professores. **Youtube**, 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=__qZ9Hxfmp0. Acesso em: 11 dez. 2021.
- SILVA, E. L.; MENESES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. 4. ed. Florianópolis: [S.n.], 2005.
- TACHIZAWA, T. **Como fazer monografia na prática**. 1. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2015.