



TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E GAMIFICAÇÃO: ANÁLISE DE EXPERIÊNCIAS EM GRUPO DE PESQUISA

Eixo 04 - Educação, Comunicação e Práticas de Multiletramento

Adriana Lúcia Oliveira RAMOS¹
Luciano de Souza SANTOS²
Geam Karlo GOMES³

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo a análise das experiências vivenciadas acerca do uso das tecnologias digitais, multiletramentos e gamificação voltados para a educação dentro do grupo de estudo Multiletramentos e TIDCs, que está integrado ao grupo de pesquisa ITESI – Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário, da UPE – Campus Petrolina. Para isso, recorreu-se à abordagem quantitativa, com objetivo descritivo e o procedimento metodológico estudo de caso. Concluiu-se que os esses encontros formativos contribuíram para a construção da identidade docente, uma vez que proporcionaram aos seus membros experiências criativas, inovadoras e significativas de forma a garantir um exercício docente que seja capaz de se reinventar frente às novas demandas e expectativas do cenário educacional contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias educacionais; Gamificação; Multiletramentos.

ABSTRACT

The present work had as objective the analysis of the lived experiences about the use of digital technologies, multiliteracies and gamification focused on education within the study group multiliteracies and TIDCs, which is integrated with the research group ITESI – Interdisciplinary itineraries In Studies on The Imaginary, from UPE – campus Petrolina. Thereunt, the quantitative approach was used, with a descriptive objective and the methodological procedure case study. It was concluded that these formative meetings contributed to the construction of the teaching identity, since they provided its members with creative, innovative and meaningful experiences in order to guarantee a teaching exercise that is capable of reinventing itself against the new demands and expectations of the scenario contemporary educational.

KEYWORDS: Educational Technologies; Gamification; Multiliteracies.

¹ Mestranda no programa de Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares – PPGFPPI – UPE – Campus Petrolina; Especialista em Informática Educativa pela UFRPE; Graduada em Letras pela UPE; Membro do ITESI – Grupo de Pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário; email: adrianalramos@hotmail.com

² Graduando em Letras – Espanhol pela UPE - Campus Petrolina; Membro do ITESI – Grupo de Pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos Sobre o Imaginário; Bolsista de Iniciação Científica pelo PIBIC; email: l.sosa1371@gmail.com

³ Doutorado em Literatura e Interculturalidade pela Universidade Estadual da Paraíba, Brasil(2017); Professor Adjunto da Universidade de Pernambuco, Brasil; Membro do ITESI: Grupo de Pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário; email: geam.k@upe.br



1. Introdução

A globalização e as constantes alterações e exigências do setor produtivo reforçam demandas sociais que são refletidas no ambiente escolar, gerando a necessidade de um processo educativo mais condizente com a vida moderna e que assegure aos estudantes acesso às diferentes formas de comunicação. Além disso, requisita-se formação de um novo cidadão: crítico, criativo, engajado e comprometido nas práticas sociais.

Diante do exposto, é importante que os educadores se apropriem das novas tecnologias da informação e da comunicação e seus multiletramentos. Igualmente, as práticas pedagógicas precisam ser engajadas, colaborativas e inovadoras.

Nesse sentido, o presente trabalho foi desenvolvido no grupo de estudo Multiletramentos e TIDCs, integrado ao grupo de pesquisa ITESI – Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário, da UPE – Campus Petrolina, composto de graduandos, pós-graduandos, professores e alunos da Rede Pública de Ensino, objetivando a análise das experiências vivenciadas acerca das tecnologias digitais e multiletramentos.

As atividades de extensão desenvolvidas na Universidade de Pernambuco, no tocante ao Curso de Letras, visam o fortalecimento da inter-relação entre a formação inicial e continuada de professores. O Ateliê de estudos *MULTILETRAMENTOS & TIDCs*, configurado como uma atividade de extensão, realiza estudos sobre tecnologias digitais, multiletramentos, mediação pedagógica, gamificação, socialização de projetos de pesquisa, além de outros aspectos intrínsecos ao desenvolvimento e condução de grupo específico de estudos.

A principal motivação sobre a necessidade de realizar este estudo é a legítima preocupação dos pesquisadores sobre as potencialidades e a condução dessa atividade de extensão como forma de promover o engajamento dos participantes empírica e teoricamente durante os encontros. Dessa forma, questiona-se: Como o estudante do curso de Letras está construindo sua identidade docente a partir das novas possibilidades de aprendizagem geradas em tempos de tecnologias digitais e das metodologias ativas?

Essa investigação justifica-se pela sua relevância científica, visto que há uma necessidade acadêmica em buscar meios que fomentem a cultura da pesquisa e a discussão sobre temáticas que atendam às demandas sociais.

A fim de responder a problemática, apresenta-se como objetivo geral: analisar as experiências vivenciadas dentro do grupo de estudo Multiletramentos e TIDCs acerca do uso das tecnologias digitais, multiletramentos e gamificação voltados para a educação. Como



objetivos específicos pode-se destacar: a) investigar o perfil dos integrantes pesquisados e suas experiências sobre as tecnologias educacionais e a gamificação; b) examinar os depoimentos dos membros dos grupos sobre suas vivências com as tecnologias educacionais e gamificação e c) apontar o nível de contribuição dos encontros formativos para a aprendizagem dos discentes acerca das tecnologias educacionais e da gamificação.

Para atingir os objetivos propostos, optou-se por uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo descritiva, desenvolvida por meio dos procedimentos de estudo de caso.

Para fundamentação deste estudo, fez-se necessária a leitura de teóricos como Moran, Masetto & Behrens (2000) que tratam de questões sobre as tecnologias educacionais e mediação pedagógica, além de Alves (2015) e Burke (2015) que tratam sobre gamificação. A metodologia da pesquisa qualitativa é apoiada em Gerhardt & Silveira (2009) e Prodanov (2013).

Apresentaremos também como *corpus* do artigo a revisão bibliográfica, na qual serão elencadas questões sobre as tecnologias digitais e multiletramentos. Na sequência, ainda será feita a descrição da metodologia aplicada, detalhando os resultados alcançados através dos instrumentos de pesquisa utilizados para o estudo.

2. Práticas pedagógicas com o uso de tecnologias educacionais

Inserir as tecnologias no ambiente educacional com o objetivo de facilitar e promover um ensino contextualizado tem sido pauta de muitos debates no Brasil. Nesse sentido, cabe um diálogo acerca da relação tecnologia e educação em sala de aula. Diante da globalização, de novas pesquisas e comunicações, as práticas educativas deixam, paulatinamente, o modelo tradicional em que o aluno era o receptor e o professor o detentor do conhecimento absoluto. Logo, novos papéis são assumidos, o aluno passa a ser protagonista do processo de ensino-aprendizagem, ao aluno cabe ser autônomo do saber. Para isso, o professor também toma um novo papel, no qual segundo Valente (1993), o docente deve ser um criador de ambientes de aprendizagem e facilitador do processo.

Vale destacar que com a ascensão da tecnologia no contexto escolar, o professor não perde seu papel, como se pode pensar, tendo em vista que, no imaginário coletivo tem-se ainda, enraizado a ideia do professor como expositor de conteúdos. Isso causa temor entre professores que não estão acostumados com o uso das tecnologias a favor da educação. O temor advém da desvalorização, do não prestígio. Todavia, de nada adianta ter os



instrumentos e não saber utilizar. Assim, como defende Moran (2007, p. 12) “[...] se ensinar dependesse só de tecnologias, já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo”. Nessa lógica, é importante que o professor saiba desenvolver novas práticas pedagógicas, nas quais a tecnologia seja um meio para se alcançar, de maneira efetiva, a consolidação do saber.

É condição *sine qua non* que as práticas pedagógicas englobem novas ferramentas tecnológicas não só a fim de facilitar a aprendizagem, mas também de capacitar o educando com habilidades essenciais, as quais serão desenvolvidas quando este chegar ao mercado de trabalho. Assim, para Klein *et al.* (2020, p. 282) “[...] o uso da tecnologia na educação visa estimular o aluno a aprender e proporcionar mudanças, as quais transformam a relação entre o aluno e a escola”. Nessa visão, criam-se novos ambientes, nos quais as tecnologias não possuem uma matéria específica, mas estão em todo o momento e em todas as situações de aprendizagem.

Portanto, é fundamental para os docentes conhecer as ferramentas digitais e buscar atualização constantemente na sua formação educativa. Faz parte do trabalho do professor utilizar as tecnologias educacionais em benefício didático, de forma que ela esteja englobada e atue concomitantemente com os projetos pedagógicos em sala de aula.

3. Gamificação

Derivada da popularidade dos games e utilizada inicialmente no âmbito empresarial, a gamificação é um conceito emergente e que vem ganhando espaço no ambiente educacional. Consiste em utilizar a mecânica dos jogos para motivar e engajar pessoas, a fim de promover aprendizagens e resolver problemas. Segundo Alves (2014, p. 44), “para mobilizarmos pessoas para a execução de tarefas, solução de problemas e mudança de comportamento é necessário que os desafios criados tenham seu grau de dificuldade ajustado de tal forma que não provoquem o efeito contrário”. Ou seja, uma atividade que não seja adequada para o público em questão pode causar desmotivação.

Na educação, a gamificação tem o papel de motivar e engajar os alunos para realização de tarefas, transformando-os em sujeitos com papel ativo no processo de ensino aprendizagem. Ocupando espaço nas chamadas metodologias ativas, que são estratégias inovadoras, a gamificação tenta dar conta de indivíduos que estão cada vez mais inseridos em espaços digitais, nos quais os métodos tradicionais já não são suficientes e não despertam o interesse dessa clientela. Segundo Almeida (2018), a metodologia ativa tem como



característica proporcionar uma inter-relação entre a educação, cultura, sociedade, política e escola, tendo o aluno como centro da atividade e com a intenção de propiciar a aprendizagem. Para o professor, esta estratégia de ensino contribui para reflexão da prática, além de permitir o acompanhamento progressivo da aprendizagem do aluno.

4. Metodologia

Esta pesquisa, de abordagem qualitativa, do tipo descritiva, apresenta como método de investigação o estudo de caso. A abordagem qualitativa, segundo Prodanov (2013, p. 70) “vai dar conta dos significados das ações e das relações humanas, dos motivos, das atitudes, ou seja, de um lado que não é perceptível nas equações e na estatística”. Em relação aos objetivos, a pesquisa é descritiva, na qual de acordo com Prodanov (2013, p. 52) “[...] o pesquisador apenas registra e descreve os fatos observados sem interferir neles [...]”. No tocante aos procedimentos adotados para este estudo, optou-se pelo estudo de caso o que segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 80) “[...] exige a utilização de documentos, da observação e da coleta de informações diretamente com os principais atores envolvidos no problema [...]”.

A pesquisa foi realizada dentro do grupo de estudos *Multiletramentos e TIDCs*, composto por graduandos do curso de Letras, mestrands, professores e alunos da Rede Pública de ensino. Os encontros foram realizados quinzenalmente entre os meses de julho a novembro de 2020 no formato remoto. Cada um desses momentos foi previamente organizado através de um calendário, no qual foram distribuídas além das temáticas a indicação de cada participante que conduziria o processo. As temáticas abordadas foram diversificadas e percorreram o campo das tecnologias educacionais, gamificação, pedagogia dos multiletramentos e weboficinas sobre o uso de diferentes ferramentas digitais.

Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram: questionários, fichas de avaliação e os vídeos com as gravações dos encontros. Os vídeos foram gravados através da ferramenta do Google Meet, na qual também era realizado os encontros remotos. A partir dos vídeos, foi possível examinar as estratégias e as potencialidades dos recursos aplicados pelos participantes do grupo na condução dos encontros formativos, além de debater os efeitos advindos do uso das tecnologias e das metodologias ativas na prática docente. O questionário apresentou questões mistas (abertas e fechadas) e as fichas de avaliação do encontro foram constituídos por questões fechadas, ambos desenvolvidos no Google Formulários. Com o questionário buscou-se investigar o perfil dos integrantes pesquisados e suas experiências



sobre as TIDCs e a gamificação. O intuito das fichas de avaliação foi apontar o resultado das avaliações dos encontros formativos.

Após a coleta de todo o material foi feita a tabulação dos dados do questionário e das fichas de avaliação, bem como a observação dos vídeos gravados. A partir da organização de todo material coletado, foram apresentados os resultados e a discussão a seguir.

5. Resultados e discussão

A pesquisa foi desenvolvida de forma remota no grupo de estudo Multiletramentos e TIDCs, no período de julho a novembro de 2020, e teve como objetivo analisar as experiências vivenciadas pelos seus integrantes acerca dessas temáticas. Foram utilizadas fichas de avaliação, questionários e gravações de vídeos como instrumentos de coleta de dados.

5.1 Questionário

O primeiro instrumento utilizado para coleta de dados foi o questionário. O mesmo foi aplicado antes de começarmos as atividades do grupo de estudo e teve como objetivo investigar o perfil dos integrantes pesquisados e suas experiências sobre as tecnologias educacionais e a gamificação. As informações coletadas traçaram um panorama sobre o repertório dos membros do grupo acerca dessas temáticas. O questionário foi respondido por 15 membros do grupo e apresentou os seguintes resultados:

Inicialmente buscou-se traçar um perfil dos pesquisados e em relação a esse item podemos destacar que 86,66% dos participantes eram mulheres e apenas 13,33% eram homens. Dentre eles estavam 11 graduandos, 3 mestrandos e 1 professor da Rede Pública de Ensino. O questionário foi dividido em tópicos para melhor organização das informações. A primeira parte do questionário versa sobre as experiências pessoais com as tecnologias educacionais e gamificação, os resultados apresentados foram:

- ✓ Os respondentes compreendem as tecnologias educacionais sob perspectivas diferentes, mas demonstram ter uma noção de conhecimento sobre o assunto;
- ✓ A sala de aula, cursos online, processos formativos dos professores e a realização de pesquisas foram as situações apontadas na qual eles fazem uso das tecnologias educacionais;
- ✓ 66% dos participantes afirmaram que as tecnologias educacionais foram inseridas na sua



formação inicial;

- ✓ Entretanto, destacam que foram apresentadas de forma muito tímida, rara e precária, através de aulas expositivas e pesquisas em sites e blogs. Apenas 1 dos respondentes destacou o uso dos celulares como uma tecnologia educacional;
- ✓ Sobre o significado de gamificação apenas 2 respondentes estabeleceram um conceito aproximado do real significado do termo e os demais deram respostas difusas ou afirmaram desconhecimento da terminologia;
- ✓ Em relação a questão de ter participado ou implementado alguma atividade gamificada: 5 respondentes afirmaram ter participado de algo parecido através do uso da ferramenta Kahoot, 1 dos integrantes conseguiu implementar em aulas de Língua Portuguesa e os demais não tiveram acesso a nenhuma atividade gamificada;
- ✓ 86,70% dos participantes afirmaram que não tiveram nenhuma experiência com a prática gamificada no seu curso de graduação;
- ✓ Ao se questionar como ocorreu a prática gamificada na graduação, apenas 2 respondentes descreveram como se deu essa experimentação e os demais não tiveram nenhuma experiência.

A partir dos resultados apresentados, conclui-se que os conceitos sobre tecnologias educacionais são difusos entre os integrantes do grupo e que a terminologia “gamificação” nem é conhecida por todos.

Sobre as experiências com uso dessas estratégias ficou claro que são limitadas ou inexistentes e que torna-se urgente a implementação dessas práticas desde a formação inicial. Para Moran, Masetto & Behrens (2000, p. 136) “[...] A desvalorização da tecnologia, bem como desses outros aspectos, trouxe, muitas vezes, para o campo da educação, certo descompromisso com o processo de aprendizagem, seus resultados e suas consequências na formação do homem e do cidadão.” Portanto, cabe à universidade oferecer situações de aprendizagem, principalmente com as novas tecnologias e metodologias inovadoras que permitam ampliar e a modificar as formas de ensinar e de aprender.

Na segunda parte do questionário a abordagem é sobre as tecnologias educacionais e a gamificação na sala de aula. Na primeira pergunta dessa fase do questionário sugere-se o que poderia ser dito para encorajar o uso das tecnologias educacionais em sala de aula e os respondentes destacaram os pontos positivos dessas ferramentas e a necessidade dos professores conhecerem e explorarem mais os recursos digitais:

- ✓ 66,7% dos participantes não presenciaram, no estágio ou aula prática, o uso de tecnologias educacionais;



- ✓ Sobre as relações do uso das tecnologias educacionais dentro da sala de aula: 4 respondentes avaliaram positivamente; 2 informaram o uso regular das tecnologias; 4 destacaram a pouca frequência no uso e o demais avaliaram a necessidade dos professores introduzirem sua utilização na sala de aula;
- ✓ Nos relatos sobre as experiências exitosas com o uso das tecnologias foi destacado o uso de recursos como Datashow, notebook, celulares; Apps como Duolingo, Instagram e Facebook; sites, quiz, vídeos, slides. Apenas 3 respondentes afirmaram não ter tido nenhuma experiência exitosa com tecnologias na escola;
- ✓ 73,3% dos participantes se sentem razoavelmente seguros e preparados para o uso das tecnologias educacionais em sua prática docente;
- ✓ Os respondentes classificam a gamificação como uma metodologia diferenciada que possibilitaria um maior envolvimento dos alunos, sendo assim, utilizariam essa afirmação como forma de encorajar o uso da gamificação em sala de aula. No entanto, 4 deles não opinaram por desconhecer esta metodologia de ensino;
- ✓ 86,7% não presenciaram, no estágio ou aula prática, o uso de gamificação;
- ✓ Sobre os argumentos para defender o uso das estratégias de gamificação em sala de aula, os respondentes não opinaram pelo fato de não ter experiência com essa metodologia de ensino, mas 1 deles destacou a necessidade de aprofundamento da temática durante a graduação. Poucos respondentes avaliaram como positiva a relação do uso da gamificação dentro da sala de aula, pois a maioria não tem experiência ou nunca utilizaram a estratégia;
- ✓ Nos relatos sobre as experiências exitosas com o uso gamificação apenas 3 respondentes afirmaram já ter vivenciado através do uso do Duolingo, de um Game Quiz e de um Quiz Creator;
- ✓ Apenas 13,3% dos participantes se sentem muito preparados para o uso de gamificação em sua prática docente e 33,3% dos participantes se sentem despreparados para o uso de gamificação em sua prática docente.

A partir da análise das respostas da segunda parte do questionário conclui-se que o uso das tecnologias é considerado pelos integrantes do grupo como um ponto positivo para o uso educacional e que existe a necessidade dos professores se apropriarem desses recursos. A gamificação também foi considerada uma metodologia inovadora e capaz de envolver e engajar os alunos.

Entretanto, a maioria dos integrantes não vivenciaram no estágio ou aula prática, o uso de tecnologias educacionais e muito menos da gamificação, informando a pouca



frequência ou a inexistência dessas estratégias no âmbito escolar. Para Moran, Masetto & Behrens (2000, p. 72) “a tecnologia precisa ser contemplada na prática pedagógica do professor, de modo a instrumentalizá-lo a agir e interagir no mundo com critério, com ética e com visão transformadora [...]”. Essa questão nunca foi tão atual. Torna-se imperativo ofertar desde a formação inicial subsídios para o fortalecimento da prática docente para atuar face às transformações da sociedade digital e tecnológica.

Moran, Masetto & Behrens (2000, p. 63) afirma que “Para ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos [...]”. Quanto ao uso das tecnologias educacionais na prática docente, a maioria dos participantes se sentem razoavelmente seguros e preparados. Já em se tratando da gamificação, os integrantes do grupo não se sentem preparados para seu uso na prática docente.

Conclui-se que os resultados apresentados demonstram que existe uma lacuna na formação inicial no tocante às tecnologias educativas e principalmente às metodologias ativas, a qual compromete de forma imperativa a construção da identidade docente para o uso dessas ferramentas. O despreparo, a teorização sem nenhuma prática torna difícil exigir desses estudantes inovação dos processos educativos, apesar do fato de estarem imerso numa sociedade tecnológica, sem a vivência na licenciatura perde-se a oportunidade da implementação dessas estratégias a favor da aprendizagem.

5.2 Vídeos

O segundo instrumento adotado para coleta de dados foram os vídeos dos encontros formativos gravados através da ferramenta Google Meet. A partir dos vídeos foi possível examinar os depoimentos dos membros dos grupos sobre suas vivências com as tecnologias educacionais e gamificação. Com esse instrumento espera-se ter uma nova perspectiva para a análise das experiências dos discentes, vislumbrando uma abordagem pautada na prática de uma atividade lúdica. Foram realizados 8 encontros, todos no formato remoto e versavam as seguintes temáticas, conforme o quadro abaixo:

Quadro 1 – Temáticas dos encontros formativos

Data do encontro	Temáticas
29/07/2020	Tecnologias Educacionais: ideias e práticas.



12/08/2020	Socialização de produtos a partir do uso de ferramentas digitais: Word online, Edpuzzle, Padlet, Google Hangouts, Adobe, Planilha Google / Excel online, Jamboard e Apresentação online.
26/08/2020	Gamificação (Roda de conversa com Moran) sobre o texto <i>Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica</i> .
09/09/2020	Estudo do texto: <i>Tecnologia e poder semiótico: Escrever, hoje</i> , de Ana Elisa Ribeiro.
23/09/2020	Estudo do texto: <i>Pedagogia dos multiletramentos: principais proposições metodológicas e pesquisas no âmbito nacional</i> , de Themis Rondão Barbosa da Costa Silva.
07/10/2020	Estudo do texto: <i>Tecnologias digitais no processo de alfabetização na Educação Infantil: uma breve revisão da literatura</i> , de Tânia Mara Rubin Deutschmann.
21/10/2020	Socialização das Pesquisas: <i>A Pedagogia dos Multiletramentos no Curso de Letras: um estudo de caso em Pernambuco</i> , de Ana Marcia dos Santos Honorato da Silva e <i>TDICS nas aulas de Língua Portuguesa: um estudo sobre práticas docentes no Ensino Médio</i> , de Auricélia Pires de Vasconcelos Belarmino.
04/11/2020	Socialização das Pesquisas: <i>Gamificação no ensino de Língua Portuguesa: estudo da prática pedagógica dos professores dos Anos Iniciais da Rede Municipal de Petrolina</i> , de Adriana Lúcia Oliveira Ramos.

Como recorte para este estudo foi feita a análise do dia 26/08/2020 que trata sobre a temática Gamificação. Para a realização do encontro foi necessário socializar antecipadamente com o grupo os seguintes materiais para realização de uma proposta gamificada: o texto de José Manuel Moran da obra “*Novas tecnologias e mediação pedagógica*” (2000); a divisão dos componentes em subgrupos e os desafios a serem cumpridos. Abaixo segue o quadro com a organização da proposta gamificada:

Quadro 2 – Proposta gamificada

NOME DA GAMIFICAÇÃO	Roda de conversa com Moran.
NECESSIDADE PEDAGÓGICA	Estimular a leitura e o debate no grupo de estudos de Multiletramentos de TIDCs.
META (Vitória)	Conquistar mais pontos que os grupos adversários.
RECOMPENSA	Cupom de desconto para participar do SINJUVE – I Simpósio Internacional Juventudes E Educação / Prêmio bônus: Bolo de rolo para o grupo que conquistar maior número de pontos.
RESTRICÇÕES	Obedecer o tempo dado para cada grupo se posicionar (1min) / Respeitar as devolutivas dos participantes
DINÂMICA (Como ganhar?)	Completar mais desafios que os seus adversários; Acertar as questões propostas nos desafios.
FEEDBACK	Através da marcação do placar para contagem de pontos.
MECÂNICA (Regras)	✓ Manter as câmeras ligadas e “hands up”; ✓ Quem responde é aquele que se inscreve primeiro no chat usando



	<p>as letras indicativas do grupo (A, B ou C);</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Um mesmo componente do grupo não pode responder mais de um desafio;✓ Se o tempo estipulado foi ultrapassado, passa-se para o outro grupo o direito de resposta;✓ Um membro do grupo de Multiletramentos e TIDCs ficará escalado para controlar o tempo e o placar.
--	---

Segundo Burke (2015, p. 16), a gamificação pode ser definida como “o uso de design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos”. Ao examinar as estratégias e potencialidades da proposta gamificada é possível identificar a mecânica de jogos incorporados a esse ambiente, tais como: os **desafios** (atividades sempre em forma de desafios), a **sorte** (inserido através da inscrição do grupo no CHAT), **badges** (recompensas) e o **placar** (estimula a competição e dá o feedback aos participantes). A gamificação estimula a cooperação entre os membros das equipes.

Ainda segundo Burke (2015), a motivação é fundamental para que as pessoas se envolvam e realizem as ações propostas. A autonomia, o domínio e o propósito são fatores que atuam diretamente na motivação do indivíduo e os mesmos podem ser observados nessa proposta de atividade gamificada. No que tange a autonomia, percebe-se a presença deste elemento a partir da escolha e decisão de responder os desafios, bem como de repassar a tarefa para outro grupo; o domínio (a necessidade de avançar), o ambiente mostrará o “progresso” do grupo através das respostas aos desafios, pontos adquiridos e badges alcançados; já em relação ao propósito, estão presentes o estímulo à leitura, a cooperação e a partilha de experiências que caracterizam o objetivo do grupo de estudos.

Durante o desenvolvimento da atividade, os membros do grupo se mantiveram atentos e envolvidos, a discussão do texto ficou mais dinâmica e oportunizou a participação de todos os membros dos subgrupos.

Em resposta à primeira questão do desafio sobre as expectativas para o uso das novas tecnologias na educação, o membro 1 afirma que “[...] espera-se uma aprendizagem ativa do aluno, que ele aprenda através da experimentação, aprenda através de projetos, com vivências, [...] da aprendizagem dinâmica [...]”. Aqui a integrante do grupo ainda ressalta a importância das contribuições do texto de Moran, que como um visionário já retratava sobre as soluções rápidas para o ensino.

Sobre o desafio de descrever papéis do professor com acesso às tecnologias para se tornar um orientador/mediador da aprendizagem, o membro 2 respondeu que “[...] a escola precisa reaprender a ser uma organização significativa e inovadora e para tanto é preciso dar oportunidade ao estudante de ser protagonista. Atualmente se discute muito sobre sala de aula



invertida, aprendizagem colaborativa e é isso que é mediação [...] o professor precisa ser mediador e não apenas transmissor [...]”. Aqui o participante introduz a sua fala com a citação de Moran que alerta sobre o papel do professor no processo de aprendizagem mediado pelas tecnologias educacionais.

No próximo desafio pede-se a apresentação de propostas de utilização do vídeo na educação escolar e o membro 3 sugeriu duas propostas contidas no texto: “[...] vídeo como sensibilização e vídeo como ilustração [...]”. Após a escolha o participante explicou em detalhes a metodologia e o objetivo de cada proposta. Na sequência, o desafio solicitava a apresentação de dinâmicas de análise na utilização do vídeo na sala de aula, para isso o membro 4 explicitou sobre como “[...] completar vídeo [...] e modificar vídeos [...]”.

Um outro desafio pede para apontar propostas metodológicas para o uso do computador e da internet, nisso o membro 5 contribuiu: “[...] facilitar o acesso dos estudantes e também dos professores com a internet [...] laboratórios [...] e ajudar no uso dos aplicativos [...]”. Em relação às questões que a internet coloca ao professor, o membro 6 respondeu: “[...] dificuldades de navegação, [...] acúmulo de material [...] na triagem e confusão na hora de pesquisar [...]”. No último desafio questiona que mudanças poderão acontecer no ensino presencial pós - pandemia e com a experiência do uso das tecnologias no ensino remoto? Sobre isso o membro 7 respondeu: “[...] fazer com que os professores e alunos usem mais as tecnologias já que hoje está sendo bem forçado usar [...]”.

Observa-se que a estratégia da atividade gamificada trouxe engajamento ao grupo, pois cada membro se preocupou na pré-leitura cuidadosa do material a fim de não prejudicar a sua equipe, além de promover uma competição que rendeu a atenção dos envolvidos. Baseado nos depoimentos dos participantes, verificou-se que o texto teve uma boa aceitação, pois Moran é um autor à frente do seu tempo e já trazia nesse texto questões importantes e atuais sobre tecnologias, metodologias inovadoras e mediação pedagógica. Outro ponto importante a destacar foi a oportunidade de experimentação da estratégia gamificada que pode ser reproduzida na prática docente dos membros do grupo.

A partir dos depoimentos conclui-se que os efeitos da atividade gamificada foram desafiadores e motivacionais, o que do ponto de vista docente devem ser elementos intrínsecos ao se promover as atividades educacionais. Com esse instrumento de coleta de dados já é possível observar uma mudança no posicionamento dos componentes do grupo, visto que essas permitiram tanto a construção de um embasamento teórico como a oportunidade de reavaliar práticas tradicionais e mecânicas ao experienciar as novas possibilidades de aprendizagem com uso de tecnologias educacionais e gamificação.



5.3 Fichas de avaliação

Outro instrumento aplicado foram as fichas de avaliação, que apontaram o nível de contribuição dos encontros formativos para a aprendizagem dos discentes acerca das tecnologias educacionais e da gamificação, numerando de 1 a 5, a saber: (1) Insatisfatório e (5) Muito satisfatório. Essas fichas contribuíram para ampliar a análise das experiências vivenciadas no grupo de Multiletramentos e TIDCs, uma vez que indicam a visão pessoal de cada componente sobre as discussões e estratégias aplicadas no período. Os resultados dos 8 encontros realizados estão apresentados no quadro abaixo:

Quadro 3 – Resultado das fichas de avaliação

Dia do encontro	Percentual de participantes que fizeram avaliação	Resultado da avaliação
29/07/2020	90,9%	Muito satisfatório
12/08/2020	100%	Muito satisfatório
26/08/2020	94,7%	Muito satisfatório
09/09/2020	100%	Muito satisfatório
23/09/2020	97,1%	Muito satisfatório
07/10/2020	88,9%	Muito satisfatório
21/10/2020	100%	Muito satisfatório
04/11/2020	100%	Muito satisfatório

Segundo Carlini-Cotrim (1996) “[...] As pessoas em geral precisam ouvir as opiniões dos outros antes de formar as suas próprias. E constantemente mudam de posição (ou fundamentam melhor sua posição inicial) quando expostas a discussões de grupo [...]”. As interações, as discussões, os relatos e as aplicações práticas desenvolvidas no grupo de estudo fortaleceram os conhecimentos dos discentes sobre as tecnologias educacionais, multiletramentos e gamificação, e conforme os resultados apresentados, conclui-se que foram experiências significativas para os seus membros e que podem contribuir na construção de sua identidade docente acerca das temáticas abordadas.

Considerações Finais



Este trabalho buscou investigar como o estudante do Curso de Letras está construindo sua identidade docente a partir das novas possibilidades de aprendizagem geradas em tempos de tecnologias digitais e das metodologias ativas.

Observando o percurso formativo desses discentes no ano de 2020, foi possível verificar, inicialmente e através dos seus depoimentos, que as estratégias pedagógicas associadas ao uso das tecnologias educacionais e metodologias ativas ainda não estavam sendo implementadas de forma eficaz nas suas vivências educativas. Dessa forma, os participantes pesquisados não se sentiam totalmente preparados para incorporar essas metodologias na sua prática docente. Essa fragilidade na formação dos discentes podem ter reflexos diretos no cenário escolar, principalmente no fazer pedagógico, na percepção do professor em pautar suas metodologias com objetivos significativos aproveitando todas as ferramentas digitais ou analógicas no processo de ensino aprendizagem.

Entretanto, também foi possível observar que ao longo dos encontros do grupo essas percepções foram sendo modificadas e os depoimentos e as avaliações dos seus membros revelaram que as expectativas foram atendidas e trouxeram à tona discussões e experimentações relevantes sobre tecnologias educacionais e gamificação, além do fortalecimento da inter-relação entre a formação inicial e continuada dos professores.

Evidencia-se, assim, que a construção da identidade docente desses estudantes foi fortalecida, uma vez que numa sociedade plena de tecnologias, é de suma importância que a formação inicial possa agregar experiências criativas, inovadoras e significativas de forma a garantir um exercício docente que seja capaz de se reinventar frente às novas demandas e expectativas de um mundo globalizado. A aplicação dessas estratégias podem melhorar as relações em salas de aula, além de fomentar a ideia de que a construção do conhecimento perpassa pela interação com ambientes diversificados de aprendizagem.



Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. In.: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. São Paulo: Penso, 2018.

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015. 172 p.

ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional** [versão eletrônica]. Joinville: SC, 2018. 99 p.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015. 166 p. Título original: Gamify: how gamification motives people to do extraordinary things.

CARLINI-COTRIM, Beatriz. **Potencialidades da técnica qualitativa grupo focal em investigações sobre abuso de substâncias**. Rev. Saúde Pública, 30 (3): 285-93, 1996.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Orgs.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. 120 p.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2008. 220 p.

KLEIN, D. R.; CANEVESI, F. C. S.; FEIX, A. R.; GRESELE, J. F. P.; WILHELM, E. M. de S. **Tecnologia na educação: evolução histórica e aplicação nos diferentes níveis de ensino**. EDUCERE - Revista da Educação, Umuarama, v. 20, n. 2, p. 279-299, jul./dez. 2020.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000. 175 p - (Coleção Papirus Educação).

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Ernani Cesar de Freitas. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: Gráfica Central da UNICAMP, 1993.