

## **A GAMIFICAÇÃO GAMIFICADA: DESENVOLVIMENTO DE UM CURSO PARA CAPACITAÇÃO DE DOCENTES**

### ***LA GAMIFICACIÓN GAMIFICADA: DESARROLLO DEL CURSO DE FORMACIÓN DE PROFESORES***

### ***THE GAMIFICATED GAMIFICATION: DEVELOPMENT COURSE FOR TEACHERS TRAINING***

Luiz Ricardo RIBEIRO<sup>1</sup>  
Paulo Roberto MONTANARO<sup>2</sup>

**RESUMO:** Com a expansão e o desenvolvimento em grande escala das tecnologias digitais de informação e comunicação, surgem novas possibilidades de reconfiguração dos espaços de ensino e aprendizagem que se apropriem de uma dinâmica social onde o sujeito passa por transformações sociais que moldam uma nova atitude em meio a essa comunidade em rede cada vez mais ubíqua e ativa. Nesse contexto, o presente artigo propõe uma análise crítica e descritiva do processo de criação de um curso metalinguístico na modalidade a distância que se aproprie das principais características da gamificação para trabalhar o próprio tema junto a professores universitários e outros profissionais docentes que tenham interesse nesse formato estratégico de organização pedagógica. Para tanto, define-se como metas a construção do curso no ambiente Moodle de aprendizagem, explorando alguns dos plugins já disponíveis para este software, bem como parte de suas ferramentas nativas e a consequente análise do processo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação. Educação a distância. Tecnologias educacionais. Formação docente.

**RESUMEN:** *Con la expansión y el desarrollo a gran escala de las tecnologías digitales de información y comunicación, surgen nuevas posibilidades de reconfiguración de los espacios para la enseñanza y aprendizaje que se apropien de una dinámica social donde el sujeto pasa por transformaciones sociales que dan forma a una nueva actitud en el seno de esta comunidad de la red, cada vez más ubicua y activa. En este contexto, el presente artículo propone un análisis crítico y descriptivo del proceso de creación de un curso metalinguístico en la modalidad a distancia que se apropie de las principales características de la gamificación para trabajar el propio tema junto a profesores universitarios y otros profesionales docentes que tengan interés en ese formato de organización pedagógica. A tal fin, se definen como objetivos la construcción del curso en el ambiente Moodle de aprendizaje, explorando algunos de los plugins ya*

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de São Carlos (Ufscar), São Carlos – SP – Brasil. Graduando em Imagem e Som. Departamento de Artes e Comunicação. E-mail: ricardoribeiro.contato@gmail.com.

<sup>2</sup> Universidade Federal de São Carlos (Ufscar), São Carlos – SP – Brasil. Doutor em Educação e Mestre e Bacharel em Imagem e Som. Secretaria Geral de Educação a Distância. E-mail: paulo.uab@gmail.com.

*disponibles para este software, así como parte de sus herramientas nativas y el consiguiente análisis del proceso.*

**PALABRAS-CLAVE:** *Gamificación. Educación a distancia. Tecnologías educativas. Formación del profesorado.*

**ABSTRACT:** *With the expansion and a large-scale development of digital information and communication technologies, there are new possibilities of reconfiguration for teaching and learning spaces to assimilate a social dynamic in which the subject undergoes social transformations that shape a new attitude in the midst of this networking community increasingly ubiquitous and active. In this context, this article proposes a critical and descriptive analysis of the creation process of a metalinguistic course that appropriates the main gamification features to work in a self-explanatory way with the university professors and other teachers who are interested in this strategic format of educational organization. Therefore, it is defined as targets the construction of the course in Moodle, a learning environment, exploring some of the plugins already available for this software as well as part of their native tools and subsequent analysis of the process.*

**KEYWORDS:** *Gamification. Distance education. Educational technology., Teacher training.*

## **Introdução**

Ao se trabalhar com a criação de objetos de aprendizagem nas mais diferentes linguagens audiovisuais para os meios digitais, tais como vídeos, animações, jogos, ilustrações e áudios, percebe-se que há uma característica intrínseca nas diferentes mídias de articulação e organização que valorize a exploração e a interligação não-linear de conteúdos e de temáticas que, ao mesmo tempo, ainda está longe de ser explorado devidamente. Ao mesmo tempo em que as diferentes tecnologias permitem novos formatos de interação, pouco disso ainda é utilizado por professores, ou mesmo produtores de conteúdo educativo nas mais diversas esferas.

Deste modo, a partir das pesquisas desenvolvidas tanto em termos técnicos, como pedagógicos do conceito de gamificação na educação, definiu-se uma proposta de criação de um curso-piloto dentro da Secretaria Geral de Educação a Distância - SEaD da UFSCar que possa problematizar o tema com os diferentes profissionais docentes que atuam na universidade tanto na educação a distância (EaD) como no ensino presencial tradicional e que, ao mesmo tempo, explore algumas de suas principais características dentro de planejamento organizacional e de criação de materiais didáticos

específicos. Ou seja, enquanto um curso de formação continuada sobre gamificação, ele será planejado para se apropriar dos próprios conceitos.

Em suma, o curso será ofertado por meio do ambiente virtual de aprendizagem da instituição - o Moodle - e a criação do curso irá se utilizar das ferramentas já existentes na plataforma, com a adição de alguns plugins existentes que são voltados especificamente para sistemas gamificados. O curso, além da proposta original de sensibilização crítica dos docentes da universidade para a ideia de gamificação tem como resultados secundários esperados a avaliação dessas ferramentas complementares e a sua aprovação (ou não) para implementação para demais cursos e disciplinas ofertadas pela interface computacional na UFSCar.

Desta forma, espera-se compreender quais são as potencialidades e dificuldades na utilização da gamificação em processos educacionais, considerando as tecnologias disponíveis, a infraestrutura da universidade e os recursos humanos necessários para tornar a estratégia, se for reconhecida como válida para instituição, algo de aplicação possível e sustentável.

## **Objetivo Geral**

A partir da proposta apresentada, é objetivo principal deste artigo o relato crítico e analítico do processo de criação de um curso gamificado que aborde o próprio tema *gamificação* para os professores de nível superior da UFSCar, cujo foco está principalmente nas ferramentas específicas criadas para este fim ou adaptadas para este objetivo.

## **Objetivos Secundários**

Para que se consiga alcançar os resultados desejados, é importante atentar para os seguintes passos:

- Compreender as principais características contextuais e técnicas das tecnologias digitais na educação, sobretudo o princípio de gamificação;
- Reconhecer quais as semelhanças e diferenças entre o planejamento e a construção de um curso gamificado em detrimento ao tradicional.
- Levantar, testar e avaliar as diferentes ferramentas possíveis dentro do universo do Moodle, seus plugins e demais ferramentas que podem servir a este fim.

## Revisão da literatura

Nos últimos anos, com a expansão em larga escala da educação a distância e de modelos educacionais híbridos, tem ganhado forma também uma discussão sobre como o desenvolvimento tecnológico, sobretudo das tecnologias digitais de informação e comunicação - as TDIC - podem ser utilizadas para potencializar os processos educacionais e transformar de forma significativa a sala de aula, seja ela virtual ou presencial, e, principalmente, o papel docente. Afinal, passamos atualmente por uma verdadeira revolução tecnológica e midiática, onde há um movimento cíclico de mudanças na forma como nos relacionamos com o outro e com o mundo.

Ao mesmo tempo em que de novas demandas sociais emergem tecnologias das mais distintas, estas acabam também nos alterando. Para Castells (2005, p.17) *nós sabemos que a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade. A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias*. Em outras palavras, os novos dispositivos e softwares que surgem a cada dia não são só elementos que agem em nossas vidas, mas frutos de uma demanda outra e reflexo da própria sociedade.

Contudo, é fundamental que compreendamos quais os aspectos paradigmáticos que estão passando por uma profunda revisão e nos apropriarmos dessas novas características nas mais diferentes áreas do conhecimento para que, só assim, saibamos lidar com as suas potencialidades e também com os obstáculos que se colocam nesse contexto, inclusive no campo da educação. Essencial, portanto, é a necessidade de uma nova literacia midiática que possibilite que professores e estudantes adquiram novas habilidades técnicas e cognitivas na apropriação das diferentes linguagens e meios. Ou seja,

A presença das tecnologias digitais em nossa cultura contemporânea cria novas possibilidades de expressão e comunicação. Elas estão cada vez mais fazendo parte do nosso cotidiano e, do mesmo modo que a tecnologia da escrita, elas também devem ser adquiridas. Além disso, as tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação como, por exemplo, a criação e uso de imagens, de som, de animação e a combinação dessas modalidades (VALENTE, 2007, p. 12).

Nesse sentido, algumas ferramentas contemporâneas tem se mostrado muito instigantes para o uso em estratégias didático-pedagógicas e uma delas é a gamificação, um formato estrutural de articulação transversal de conteúdos e materiais educacionais e tem como principal objetivo o engajamento do estudante a partir de estratégias

imersivas de colaboração e exploração, bem como a superação de desafios e mistérios, pautando-se em elementos consagrados nos jogos. Em termos gerais, portanto, a gamificação (uma adaptação do original em inglês *gamification*) se refere ao conjunto de estratégias que criam um universo próprio por meio de conceitos e mecânicas de jogos para a resolução de problemas e/ou desenvolvimento de certos conteúdos, inclusive educacionais - carregando consigo elementos de engajamento lúdico do público-alvo. Desta forma, a gamificação no contexto educacional se propõe a aplicação de mecânicas, dinâmicas individuais e coletivas, estilos, gêneros e outros elementos de jogos convencionais em processos de ensino e aprendizagem como forma de resolução de problemas e envolvimento imersivo.

[...] a gamificação é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos. [...] Porém, a gamificação não implica em criar um game que aborde o problema, recriando a situação dentro de um mundo virtual, mas sim em usar as mesmas estratégias, métodos e pensamentos utilizados para resolver aqueles problemas nos mundos virtuais em situações do mundo real (FARDO, 2016, p. 02).

Ou seja, utilizar uma estratégia educacional gamificada significa buscar um envolvimento emocional do aluno a partir de elementos que promovam uma atividade envolvente e cativante, onde o sujeito, individualmente e em coletivo busca alternativas para se alcançar objetivos de modo a fazer com que essa experiência possa ter resultados significativos em sua aprendizagem. Mesquita e Massarolo (2013, p.40) afirmam que *a gamificação segue regras que ajudam nas experiências que envolvam emocionalmente e cognitivamente o sujeito na construção de sua identidade e posicionamento social diante de desafios cotidianos*. Desta forma, é possível que estruturas que se apoderem dessa dinâmica podem apresentar resultados interessantes para o estudante, considerando uma nova dinâmica social de participação ativa e construção colaborativa do conhecimento.

Se há uma dimensão bem clara quanto se pensa em elementos como a oferta de conquistas, experiência e níveis de avanço e de amadurecimento do aluno dentro de uma organização gamificada, é possível perceber ainda o potencial em explorar outros aspectos, como a criação de formas narrativas não-lineares, as quais se beneficiam de escolhas e decisões delegadas ao sujeito da interação, que nesse caso é próprio aluno. Nesse ínterim, Parente (2016, p.18-19) afirma que há um potencial motivador em se premiar e criar sistemas de evolução dentro do mundo gamificado, mas há também uma

dimensão ainda mais complexa – e talvez mais profícua – de criação de estruturas narrativas sofisticadas dentro desse universo, apoderando-se das suas dinâmicas de interação e cooperação para alcançar objetivos, resolver problemas e superar obstáculos. Essa percepção se faz justa na medida que a intenção não é transformar a aula em um jogo propriamente dito, mas sim usar alguns de seus elementos em um escopo dentro do mundo real e palpável a todos os interatores do processo, a se destacar o professor e, principalmente, o aluno.

O entendimento também se faz necessário para não tomar a gamificação como um simples método de estímulo à mudança de comportamento através da introdução de um sistema de feedback mais eficiente, por exemplo. Com os elementos dos games, dispomos de ferramentas valiosas para criar experiências significativas, que podem impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, pois ela pode fornecer um contexto para a construção de um sentido mais amplo para a interação, tanto nas escolas como em outros ambientes de aprendizagem, potencializando a participação e a motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes (Fardo, 2016, p. 07).

Deste modo, entende-se que a gamificação de ambientes de aprendizagem tem um potencial bastante interessante e, ao mesmo tempo, ainda pouco explorado, sobretudo dentro da universidade, contexto onde estamos inseridos. Para efeito de planejamento estratégico do curso aqui proposto, alguns aspectos deverão ser valorizados, a saber, a possibilidade dos cursistas percorrerem caminhos distintos dentro do ambiente virtual para alcançar os objetivos propostos em cada unidade do curso, algo que deve ser presente, visto que é importante reconhecer as diferentes abordagens pelas quais cada sujeito pode se apropriar da formação em si; incorporar a curva de aprendizagem inerente aos jogos, onde a cada novo nível atingido novos obstáculos são colocados diante o aluno para, desta forma, desafiá-lo a dar um passo adiante a partir do uso criativo das capacidades adquiridas anteriormente; criar unidades narrativas curtas com rápido feedback, o que permite o cursista reconhecer pontos positivos e outros a melhorar constantemente sem o caráter punitivo de avaliações formais; e a criação de uma estrutura narrativa que comporte os caminhos possíveis a serem trilhados pelo cursista em busca dos objetivos traçados. Cada uma dessas características exigem uma compreensão ampla do tema e das próprios limitações do sistema onde será implementado, e é exatamente o trabalho desenvolvido que gera os resultados aqui relatados.

## Metodologia

A pesquisa aqui representada foi realizada a partir do princípio de que, como desenvolvido ao longo do texto, há uma demanda de possibilitar uma formação docente que se some aos seus conhecimentos específicos, técnicos e didáticos com o objetivo de se buscar o envolvimento de seus estudantes de forma imersiva e engajada. Para tanto, propomos um trabalho que, em termos de objetivos, se configura como uma pesquisa exploratória, já que buscamos compreender uma hipótese levantada na bibliografia pesquisa e em outras fontes, bem como em nossas percepções enquanto profissionais na área do audiovisual. Assim, esse artigo resulta de um trabalho qualitativo, já que avaliamos o processo de produção de um curso ainda não aplicado e que, portanto, não apresenta resultados quantitativos relevantes até o momento.

Quanto a escolha do objeto de estudo, nossa proposta se coloca enquanto um estudo de caso único, onde focamos nossas atenções a criação de um curso em específico. Ainda que nossa experiência seja oriunda de outras experiências conquistadas na criação de materiais didáticos e na oferta de outros cursos, esta é a primeira vez que se trata de um curso seguindo os preceitos da gamificação. Deste modo, a técnica de coleta de dados assumida é a de pesquisa-ação, onde serão associadas às teorias e fontes estudadas à prática de criação do objeto de estudos, fonte fundamental de nossa análise do conteúdo.

Deste modo, nos propomos a criar um curso sobre gamificação na educação que se configure com os próprios conceitos do tema, criando o material didático e o organizando no ambiente virtual de aprendizagem. Além disso, pesquisamos quais os plugins que mais poderiam se configurar em opções interessantes para o experimento e, por fim, analisamos o resultado obtido à luz dos estudos acerca do tema, com o indicativo de que possamos, em um futuro próximo, aplicá-lo e avaliar também os resultados da formação.

## Resultados

A SEaD-UFSCar conta com múltiplas equipes de trabalho especializadas em áreas como gestão pedagógica, produção audiovisual, tecnologia da informação, entre outras. Essa estrutura multidisciplinar permite uma ampla gama de possibilidades e recursos a serem utilizados durante a elaboração desse curso. Para fins de exemplo, a equipe de produção audiovisual pode contribuir com a produção de material gráfico

para ampliar a assimilação do conteúdo por parte do aluno, enquanto a equipe de tecnologias da informação pode adicionar pacotes de atualização e oferecer suporte técnico relativo a plataforma de distribuição, o Moodle.

O curso, no entanto, foi fundamentado de forma a facilitar sua reprodutibilidade mesmo em situações de recursos humanos escassos, permitindo aos futuros professores replicar o que foi aprendido, dispondo da ajuda de poucas pessoas ou mesmo de forma autônoma. Desse modo, ficou claro que o veículo de compartilhamento dessas aulas deveria ser a plataforma Moodle por dois principais motivos: em primeiro lugar, ele já é amplamente utilizado e bem aceito em cursos a distância ao redor do mundo e principalmente na própria instituição, o que resulta em uma certa familiaridade com o sistema por parte dos professores e uma curva de aprendizagem suavizada diante dos novos recursos de gamificação; o segundo motivo é a modularidade que a plataforma suporta, visto que na data de escrita deste artigo ela já conta com uma biblioteca de 1250 *plugins* (ou extensões) oficiais, através dos quais pode-se criar um curso customizado não só para os propósitos da gamificação mas também para possíveis outras necessidades do professor.

Um contratempo a ser mencionado provém dos problemas de compatibilidade que podem surgir ao se utilizar *plugins* que não são nativos à plataforma Moodle operante na instituição, que por conta da dificuldade de migração, frequentemente está em descompasso com a mais atual lançada. No caso da UFSCar, a versão utilizada pelos cursos de EaD atualmente é o Moodle 2.4. Porém há um indicativo de que a próxima atualização ocorrerá ao longo dos próximos meses por meio da qual a versão Moodle 2.9 será implementada.

Após uma etapa de seleção e análise da biblioteca de *plugins*, alguns deles se destacaram nos quesitos facilidade de uso e contribuição ao propósito desejado dentro de um curso de gamificação. Posteriormente uma nova filtragem teve de ser feita levando em conta a compatibilidade dos mesmos para com a versão da plataforma na data do lançamento, no caso, a distribuição 2.9. Ao fim desse procedimento, três *plugins* foram selecionados:

- **Level Up!** - Uma das características-chave que justifica a razão de jogos eletrônicos serem tão prazerosos e capazes de engajar pessoas, é sem dúvida, a sensação de progressão dentro desses ambientes simulados. O plugin *Level Up!* se alimenta dos registros de atividades realizadas no Moodle e os converte em pontos de experiência. A quantidade de pontos pode ser definida pelo professor de acordo com aquilo que ele

considerar mais relevante. Ex: 10 pontos por solucionar um questionário, 15 pontos por ajudar um colega nos fóruns, etc. E a soma desses pontos definem os *levels*, ou melhor, quantos estágios esse aluno já progrediu rumo ao domínio da disciplina proposta. O grande trunfo deste *plugin* consiste no feedback imediato e contínuo que o aluno recebe ao longo de suas interações com o sistema.

- **Ranking Block** - Esse *plugin*, assim como os outros dois citados neste artigo são do tipo *block*, termo que define uma categoria de funcionalidades que ocupam um “bloco” em uma das colunas da plataforma. Significa também que a opção entre utilizar ou remover completamente essas funções está nas mãos do professor. Dito isso, a extensão em si atua de forma parecida com o já citado *Level Up!* contabilizando as ações da plataforma para gerar um *ranking*, um tipo de placar visível a todos os alunos que os enumera decrescivamente de acordo com seu progresso e empenho no curso. É importante que professores e alunos se sintam confortáveis com essa ferramenta e a transformem numa brincadeira saudável que os impulsionem rumo a uma evolução mútua, caso isso não ocorra é sempre possível desativá-la.

- **Stash** - Uma possibilidade comum a muitos jogos é a capacidade de desbloquear conteúdo à medida que o jogador progride na trama. O *plugin Stash* cria um repositório de conteúdo que o aluno pode coletar e dá ao professor a capacidade de ocultar esse material em atividades previamente determinadas. O conteúdo extra pode consistir em *links* para vídeos e artigos complementares, ou até mesmo material meramente lúdico. Um exemplo a ser testado futuramente no curso é premiar com insígnias limitadas os alunos que primeiro finalizarem cada etapa do curso. Nota-se aqui duas abordagens a serem tomadas com essa ferramenta, a primeira é ampliar a autonomia do aluno de criar seu próprio caminho dentro do curso, liberando material extra de acordo com seus interesses e a outra, ainda experimental, é tornar o curso mais lúdico e oferecer novas capacidades de se estimular positivamente o aluno pelo seu empenho.

Além dos *plugins* citados, as ferramentas nativas do Moodle possuem diversas funções pouco conhecidas e subutilizadas dentre as quais podemos destacar o acesso condicional de atividades. De forma semelhante ao *plugin Stash*, esse recurso possibilita subordinar o acesso de uma parcela do conteúdo à obtenção de resultados em outras atividades. O professor pode se apropriar desse recurso para criar uma aula não linear e dar ao aluno a possibilidade de escolha sobre que rumo seguir, ao mesmo tempo que o poupa de um volume de informação muitas vezes incapacitante. Assim como em um

jogo a experiência de cada indivíduo, se bem projetada, passa a ser multifacetada e mais dinâmica do que uma aula comum.

Ainda que o enfoque desse artigo esteja voltado para o uso de novas técnicas e ferramentas, vale lembrar que outros recursos nativos já amplamente utilizados são fundamentais nesse curso. Somando-se a esses novos recursos, instalados e testados no ambiente, foram incorporados materiais didáticos como videoaulas e breves textos teóricos. Dentre as atividades previstas, está a construção de uma wiki colaborativa com os conhecimentos somados dos alunos sobre o tema, questionários e avaliações que, ao fim de cada pequeno ciclo, poderão representar percepção para professores e cursistas acerca da aprendizagem obtida, além das demais formas de feedback por meio de mensagens privadas e nos fóruns. Contudo, esses objetos não são o foco deste estudo aqui relatado, ainda que sejam de fundamental importância para a experiência. Afinal, a estruturação transversal destes conteúdos é de extrema importância quando se planeja diferentes percursos do estudante dentro - ou mesmo fora - do ambiente de aprendizagem.

### **Considerações finais**

Falar sobre jogos e as possibilidades de introdução de seus conceitos em estratégias de ensino e aprendizagem junto a docentes, sobretudo aqueles que trabalham de forma mais tradicional, pode ser uma tarefa árdua. Pedir para que incorporem as mecânicas utilizadas nesses jogos em suas aulas é uma tarefa ainda mais desafiadora, no entanto, o feedback dos professores da SEaD em relação a criação desse curso foi extremamente positivo. Há um interesse comum em tornar as aulas mais satisfatórias quanto às expectativas do aluno e, por outro lado, a educação mediada pelas diferentes interfaces tecnológicas é algo relativamente novo. Além disso, o engajamento buscado pelas técnicas de gamificação, além de ser um dos caminhos para se alcançar esse fim, pode minimizar a grande evasão que, como destaca Santos *et al* (2008) e Netto, Guidotti e Santos (2016), é alarmante e necessita de um cuidado especial e atinge a educação a distância em diferentes níveis. É importante, portanto, que se trate de iniciativas que caminhem nessa direção de forma aberta, compreendendo que a sala de aula tradicional já não responde mais - se é que um dia já respondeu - a uma dinâmica social que tem se estabelecido em torno de uma verdadeira revolução midiática pela qual estamos passando. Ou seja,

Os professores precisam aprender a utilizar a mídia não como resolução dos problemas impostos pela prática didática, mas como proposta que traga uma fonte de aprendizado a mais para ser trabalhada em sala de aula. Esta visão implica ter uma atitude sem preconceito, não somente porque colabora para desnudar a noção de verdade perpassada pelas mídias e aceita por um expressivo número de cidadãos, mas também porque pensa esse fenômeno como parte da nossa realidade (GAIA, 2001, p. 35).

A criação de um curso com carga horária aproximada em 30 horas para professores universitários se mostra uma tarefa bastante trabalhosa, ao mesmo tempo que o tema ainda causa certas desconfiças para esse público-alvo. Um dos principais desafios encontrados está na questão de como tratar alguns conteúdos sem lhes parecer algo distante de sua faixa etária, ou mesmo de seus interesses pessoais e profissionais, já que uma organização que preveja o avanço de níveis e a conquista de troféus é algo bastante próximo de um público mais acostumado a jogar videogames, mas nem tanto a quem não tem esse costume. Desta forma, o curso deve não se apropriar dessas funções, como apresentá-las de uma forma instigante. O mesmo pode ser dito em relação a materiais didáticos feitos por meio de videoaulas (interativas ou não) em um formato que fuja do conceito tradicional de alguém fazendo uma aula expositiva diante a câmara. Fazer com que o curso traga a percepção de que não é necessário ser chato ou entediante para ser sério é um dos principais obstáculos encontrados por nós durante o desenvolvimento desse trabalho.

A gamificação é, sobretudo, sobre a construção de um universo narrativo que apresenta ao estudante que adentra esse mundo uma série de oportunidades de exploração e de aprofundamento. Deve, inclusive em termos educacionais, proporcionar uma experiência prazerosa e instigante, de forma adequada ao seu público, sem subestimá-lo, já que no momento em que o sujeito, ao não se sentir desafiado, perde a imersão desejada; ou supor que ele está, a princípio, pronto para aquilo que encontra. É necessário, pois, seduzi-lo, já que somente a partir do momento em que ele estiver impelido a completar os objetivos a ele propostos, ele estará pronto para uma educação gamificada. O foco, desta maneira, é absoluto no cursista e nas relações que ele deverá construir dentro do ambiente com tudo o que ali encontrará. Ao criar um curso de formação para professores, esse objetivo é duplicado, já que não só precisa possibilitar e fomentar o engajamento desse público como também precisa motivá-lo a reproduzir estratégias semelhantes em suas atuações presentes e futuras.

O desafio, todavia, é recompensador. Diante de recursos tecnológicos de uso relativamente simples a um custo baixo ou até gratuito, espera-se que com esse curso, os docentes descubram o que há de novo ao seu alcance e ao fim desta jornada, desenvolva a capacidade de filtrar o que dá pra ser somado às suas aulas e idealmente, abstrair os conceitos de gamificação para aplicá-los independente da plataforma e modalidade do curso.

## REFERÊNCIAS

- CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (Orgs.). **A Sociedade em Rede: do conhecimento à acção política**. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2006.
- FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. CINTED-UFRGS: **Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, julho, 2013.
- LAKATOS, E. V.; MARCONI, M. A. **Metodologia Científica**. 2a.ed. São Paulo: Atlas, 1992.
- MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. In: **Revista Geminis - Novas mídias e o Ensino Superior (Artigos)**. 2013.
- NETTO, C.; GUIDOTTI, V.; SANTOS, P.K. A Evasão na EAD: Investigando causas, propondo estratégias. **II CLABES**, Rio Grande do Sul, 2012.
- SANTOS, E. M. et al. Evasão na educação a distância: identificando causas e propondo estratégias de prevenção, **14º CIAED**, Santos/SP. 2008.
- VALENTE, J. A. As tecnologias digitais e os diferentes letramentos. **Pátio Revista Pedagógica**, Porto Alegre, ano. XI, n. 44, p. 12- 15, nov. 2007 - jan, 2008.

### Como referenciar este artigo

RIBEIRO, Luiz Ricardo.; MONTANARO, Paulo Roberto. A gamificação gamificada: desenvolvimento de um curso para capacitação de docentes. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v.21, n.esp.3, p. 1625-1637, dez., 2017. ISSN: 1519-9029.

**Submetido em:** 10/03/2017

**Aprovado em:** 10/08/2017