



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS TERESINA ZONA SUL
CURSO DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA**

ERIANDERSON OLIVEIRA RÊGO

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

TERESINA

2022

ERIANDERSON OLIVEIRA RÊGO

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

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Zona Sul.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Claudete de Jesus Ferreira da Silva.

TERESINA

2022

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

Erianderson Oliveira Rêgo¹
Claudete de Jesus Ferreira da Silva²

RESUMO

Esse artigo apresenta um relato de experiência sobre uma pesquisa e avaliação da eficácia do uso da plataforma Classcraft dentro do contexto de gamificação no processo de aprendizagem na disciplina de jogos educativos em uma turma do ensino superior no IFPI - Campus Teresina Zona Sul. Como objetivo, e partido 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 e a pesquisa foi de cunho bibliográfico, 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 realizada com os alunos da turma 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.

ABSTRACT

The present study aimed to evaluate the effectiveness of the use of the Classcraft platform within the context of gamification in the process of learning educational games in college classes, as well as to present the Classcraft platform to the teacher of the discipline of educational games to then be able to create together with the teacher an educational game of a subject content, in order to apply the game in the class and make an analysis of the effectiveness of the platform. For that, it was used as a method of data collection the bibliographic research, case study, through the content covered in the theoretical framework on gamification in education. From the data analysis it was possible to capture the importance of using gamification in the

¹ Graduando de Licenciatura em Informática. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Zona Sul. E-mail: catzs.20171linf0143@aluno.ifpi.edu.br

² Professora M^a. Eixo de Informática e Comunicação dos cursos de Licenciaturas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Zona Sul. claudete@ifpi.edu.br.

classroom, the interaction that the Classcraft platform provided to students and teachers proved to be satisfactory as a two-way street. Finally, through the research carried out with the students of the class, it was possible to prove the effectiveness of using the Classcraft platform in the classroom, making the teaching and learning process more attractive, effective and dynamic.

Keywords: gamification; educational games; Classcraft.

Data de aprovação: 10/02/2022

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. Diante disso, apresentamos a plataforma Classcraft, uma ferramenta poderosa, capaz de tornar aulas muito divertidas e dinâmicas, utilizando a gamificação como processo catalisador do ensino-aprendizagem.

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. Nessa perspectiva, buscou-se verificar como essa ferramenta possibilita um novo olhar dos sujeitos envolvidos nesse processo, tornando-o mais dinâmico e atrativo. 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.

Com o crescimento da utilização de ferramentas tecnológicas nos últimos anos, é inevitável a associação delas ao meio escolar, e, assim, surge a necessidade de inserção dessas ferramentas como forma de instigar os alunos ao aprendizado constante, chegando justamente aos jogos educacionais, que são elementos capazes de possibilitar o desenvolvimento de novas competências cognitivas, entre as quais se destacam: maior interesse pela aprendizagem; maior responsabilidade dos alunos em relação às suas responsabilidades; compromisso para com a escola; e resignificação de aulas com uma perspectiva lúdica.

A plataforma Classcraft tem todo o potencial de proporcionar o desenvolvimento dessas competências nos indivíduos que a utilizarem, pois é interativa, de fácil acesso e extremamente divertida. Portanto, buscou-se reunir dados/informações com o propósito de descobrir: de que maneira a utilização da dessa plataforma contribui para aprendizagem dos alunos da disciplina de Jogos Educativos no Instituto Federal do Piauí (IFPI) Campus Teresina Zona Sul?

O presente trabalho teve como objetivo avaliar a eficácia do uso da plataforma Classcraft, dentro do contexto de gamificação, no processo de aprendizagem na disciplina de Jogos Educativos, em uma turma do ensino superior. Para isso, foi necessário capacitar um professor da turma para fazer a aplicação da plataforma Classcraft, num cenário onde foi possível observar a turma, analisar o

comportamento de todos, tanto professor quanto alunos, diante da gamificação. Em seguida, a meta foi criar, juntamente com o professor, um jogo educativo de conteúdo da disciplina. O próximo passo foi aplicar o jogo na turma para, assim, comparar o desempenho no conteúdo abordado e o interesse dos alunos da turma antes e depois da utilização da citada plataforma.

Wagner Wakka (2021), jornalista, professor e amante da décima arte de todo Brasil escreveu, em uma matéria no Canaltech, sobre os números apresentados no recente levantamento da Pesquisa Games Brasil (PGB) 2021, e confirma que jogos passaram a ter importância maior com o isolamento social em função da pandemia de Covid-19. O jornalista apresenta dados referentes à pesquisa da PGB, entre eles que 46% dos entrevistados disseram ter jogado mais com o isolamento social. A pesquisa revela também que, do total, 42,2% disse ter gasto mais dinheiro com jogos digitais durante esse período. Além disso, a pesquisa coloca o Brasil em linha com a tendência mundial, em que a receita com games cresceu 12% no ano de 2020.

Sendo assim, considera-se relevante pesquisar sobre as atuais gerações e perfis de estudantes, assim como as metodologias e tecnologias que podem ser utilizadas para tornar o processo de ensino e aprendizagem prazeroso e significativo, como é o caso da proposta da pesquisa com a plataforma Classcraft.

O interesse por este tema é devido à experiência e aos desafios em sala de aula durante todo o percurso escolar do investigador, que se considera um Nativo Digital.

Para o desenvolvimento do presente trabalho, foram utilizadas pesquisas bibliográficas na base de consulta do Google Livros, uma ferramenta que disponibiliza um acervo imenso de livros para consulta *online* de forma gratuita. Por conta de o problema de pesquisa ser relacionado com tecnologia, foram selecionados, na maior parte, artigos, portanto o uso de livros será para reforçar a base teórica.

A pesquisa iniciou-se com uma listagem de diversos artigos relacionados com o tema. A delimitação foi em gamificação com o uso da ferramenta Classcraft em turmas do ensino superior, que ramifica, de certa forma, o escopo de pesquisa. Com base nos dados coletados, foi realizada uma análise relacionando o uso da ferramenta Classcraft como forma de gamificar o processo de ensino e aprendizagem em uma turma.

2. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

2.1 GAMIFICAÇÃO

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.

Segundo Schafer e Lopes (2011), gamificação é fazer a utilização dos elementos de jogos nas mais variadas situações de vivência. Como bem nos assegura Busarello (2016), gamificação na educação é conciliar o uso de elementos de jogos em atividades que não necessariamente sejam jogos, com o intuito de transferir conhecimento.

Para Fadel (2017, p. 31), a gamificação na educação facilita instigar o desenvolvimento de habilidades do indivíduo, de forma transparente, por meio de sentimentos positivos, no caso, com elementos de jogos:

[...] gamificação na educação permite estabelecer diferentes caminhos para a aprendizagem, através de estratégias de gamificação, é possível adaptar o conteúdo de domínio para diferentes perfis de alunos, apresentando distintos métodos de conhecimento. Para a gamificação o conhecimento é externo e, parcialmente comum aos alunos. O estudante, por sua vez, é o agente principal no processo de aprendizagem, uma vez que este escolhe o percurso para o conhecimento. (FADEL, 2017, p. 31).

Como se pode verificar, gamificação na educação é aplicada em qualquer ambiente onde possa haver passagem de conhecimento, independentemente de idade, gênero ou condição social dos indivíduos. Evidentemente, a aplicação pode ser utilizada para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo.

A gamificação na educação funciona por meio de ferramentas (digitais ou não) que têm o poder de transformar o modo como uma aula pode ser conduzida, trazendo inovação, porém, sem descaracterizar o processo de ensino-aprendizagem. Cita-se, como exemplo, a própria plataforma Classcraft, que transforma a turma virtual num *game* que pode ser jogado pelos alunos.

Fadel (2017, p. 20) defende:

Diferente do jogo, o propósito da gamificação não é apenas de entretenimento, mas busca elevar a motivação e a resolução de problemas. O engajamento e a motivação são objetivos explícitos da gamificação, entendendo o primeiro imprescindível para reter a atenção do indivíduo e envolvê-lo no processo criado.

Nesse sentido, 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.

2.2 JOGOS

Conforme defendido por Piaget (1978), era feito o uso do termo "jogo" para definir o conceito de "brincar", então, os jogos eram vistos como próprios da infância e do universo das crianças, sem precisar sequer do funcionamento total da inteligência do

indivíduo e, ao mesmo tempo, fornecendo o desenvolvimento dessa inteligência de forma intuitiva.

O jogo é o meio construtor e a condição para que o desenvolvimento infantil seja feito de maneira adequada, pois, no ato de jogar, a criança pode e vai alterar determinada realidade para meios lúdicos, tendo uma visão mais ampla do mundo ao seu redor, assim seu conhecimento forma-se por meio dos utensílios de jogos utilizados na brincadeira (PIAGET, 1978).

Conforme visto, o termo "jogo" foi inicialmente descrito na literatura direcionado à criança. Com a evolução tecnológica, esse termo foi ampliado para outras idades e hoje não é mais considerado somente para essa fase. Há o uso de jogos em todas as fases da vida, em especial, em todos os níveis de ensino, embora com predominância na educação infantil e no ensino fundamental.

2.3 JOGOS DIGITAIS

Segundo Fonseca (2008), jogos digitais sempre foram vistos e ainda hoje são, por alguns, apenas como um meio de diversão. No entanto, os fundamentos possíveis de se adquirir jogando são incessantes. Mesmo no mercado de jogos digitais para entretenimento, é possível aprender sobre diferentes áreas do conhecimento, tais como história, geografia, filosofia, sociologia etc.

No mundo dos jogos digitais, existem variados tipos de jogos e cada qual com as suas peculiaridades, mas se existe algo que está se tornando dominante dentro de todos os tipos de jogos é o *rolling-playing game*, um estilo de jogo que mais propõe possibilidades e liberdade ao jogador, de evoluir e traçar o seu perfil como desejar dentro de um mundo virtual, que lhe proporcionará infindáveis formas de agir e pensar, estratégias e diferentes soluções para um mesmo problema. Utilizar-se de tais conceitos é a forma mais eficiente de reformular totalmente os jogos educacionais, transformando-os em célebres sucessos entre seus consumidores, pois essas ferramentas têm o perfil que propicia perfeitamente o uso dos conceitos e teorias educacionais vistas anteriormente.

2.4 JOGOS SÉRIOS E JOGOS EDUCATIVOS

Os jogos sérios (*serious games*) têm intenção principal proporcionar experiência diferenciada, que tem o intuito de sugerir finalidades não apenas divertidas, como desenvolvimento de habilidades, educação, treinamento, etc. Portanto, são modelados como um *game*, contêm características de jogos e são de fato jogados pelos *players*, mas propõem algum tipo de aprendizado a esses. São, assim, instrumentos voltados para a educação, que auxiliam na absorção de ideias e trazem como resultado o aperfeiçoamento na tomada de decisão e no desempenho de papéis diferenciados em várias situações (ONIRIA, 2020).

Os *serious games* tiveram o seu início rotulado como um jogo para entretenimento, o que, apesar de suas características, não deixa de ser um ótimo entretenimento com abordagem educadora, de forma tão criativa e desafiadora que o consumidor

aprende sem ao menos perceber isso. São exemplos de jogos desse tipo: The Sims³ (ELECTRONIC ARTS, 2014), simcity (ELECTRONIC ARTS, 2018), gran turismo⁴ (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2013), entre outros jogos que abordam múltiplas inteligências e diferentes domínios de objetivos educacionais.

Os exemplos de jogos comerciais expostos anteriormente mostram a união perfeita entre jogos e educação, pois todos conseguem trazer o jogador para dentro deles, proporcionando uma imersão única que é obrigatória no mundo dos jogos comerciais, mas não esquecendo de abordar e passar conteúdos pedagógicos, tais como aspectos sociais, organizacionais, musicais e psicotécnicos, como, por exemplo, os jogos Simcity⁵ e The Sims, desenvolvidos pela Electronic Arts, que abordam, de forma brilhante e bem construtiva, aspectos organizacionais, administrativos e sociais, respectivamente, tais como colocar a responsabilidade de administrar uma cidade inteira, lidando com muitas responsabilidades em busca da melhor administração possível, proporcionado pelo jogo Simcity. Já The Sims proporciona aprimoramento de aspectos de convivência social e pessoal, inserindo o jogador em uma vida comum, na qual ele terá que se organizar e lidar com responsabilidades, assim como na vida adulta real.

Tais exemplos mostram que é possível criar bons jogos educacionais com muito entretenimento e didática, que mudará para sempre como eles passarão a serem vistos pela sociedade em geral. O casamento perfeito que se espera para maior visibilidade desses games, além de mostrar o quanto podem contribuir para o ensino escolar em geral.

2.5 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. A missão plataforma da Classcraft é tornar a escola mais relevante e significativa, criando experiências de aprendizagem lúdicas e colaborativas que ensinam os mais diversos públicos, desde crianças a adultos (CLASSCRAFT STUDIOS, 2021).

A partir da necessidade de uma aula interativa e divertida, surge 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, criando, assim, um ambiente educacional lúdico, atraente e divertido (CLASSCRAFT STUDIOS, 2021).

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

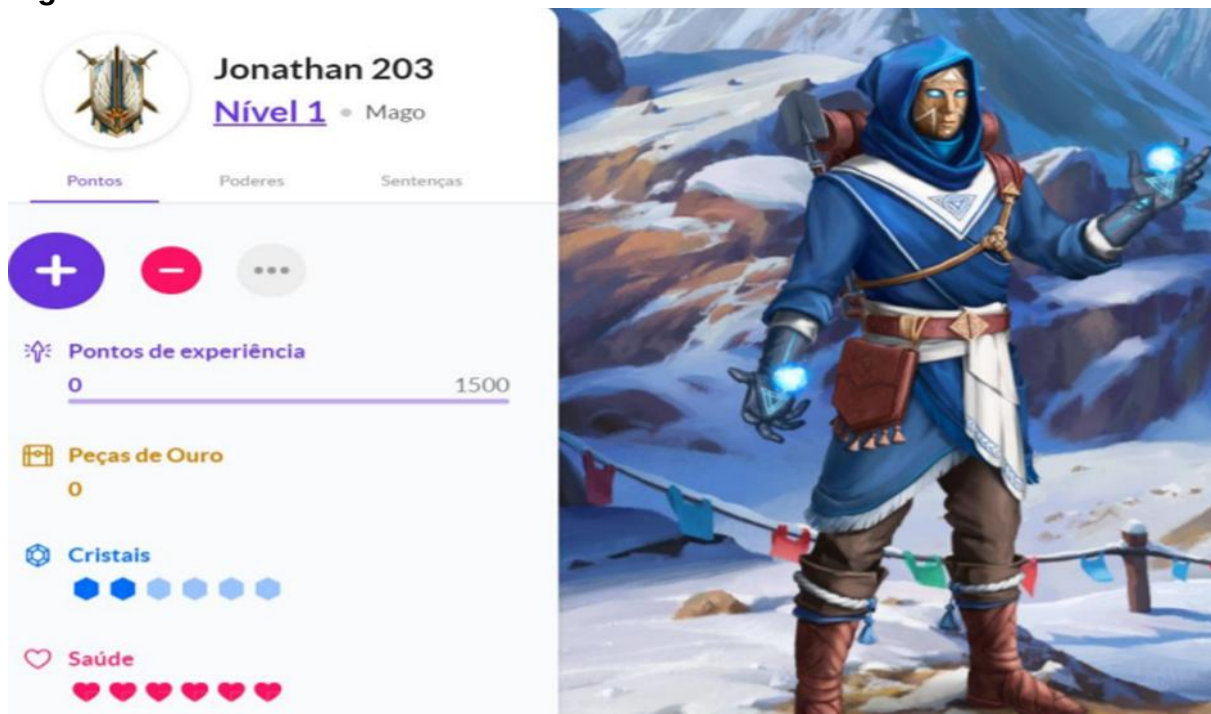
³ The Sims é o simulador da Electronic Arts por meio do qual o jogador pode literalmente brincar de viver e ser o que quiser, desde um amante da natureza até um fantasma.

⁴ Gran Turismo é uma popular e aclamada série de videojogos de corrida automóvel.

⁵ SimCity é uma série de jogos de simulação na qual o jogador constrói e administra uma cidade. As cidades construídas possuem características semelhantes às cidades americanas em aspectos culturais e legais nos séculos XX e XXI.

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.

Figura 1 - Interface de Usuário na Plataforma Classcraft



Fonte: Classcraft Studios (2021).

A plataforma Classcraft tem total integração com o Google Classroom, ou seja, você pode importar suas turmas e, a partir disso, inserir as missões para os alunos, esse tipo de interatividade melhora o comportamento dos alunos em sala de aula, pois incentiva os alunos com riscos e recompensas reais na sala de aula e os mantêm preparados para que se tornem melhores alunos à medida que progredirem no jogo (CLASSCRAFT STUDIOS, 2021).

O uso da plataforma é gratuito, com um limite de cinco missões por mapa, isso pode ser contornado com a criação de vários mapas para a turma, tornando assim não necessária a assinatura do plano *gold*, que, no caso, contém as seguintes utilidades, por um valor de dez dólares por mês: equipamentos e *pets* extras; objetivos ilimitados em missões; batalhas de chefes ilimitadas; recompensas por ferramentas de classe; e objetivos de missão. Essas regalias do plano pago são apenas expansões das funcionalidades presentes no plano gratuito, ou seja, é possível desfrutar de uma aula completa, utilizando somente os utensílios do plano gratuito, o plano pago é somente uma leve expansão dos recursos grátis.

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.

Detectou-se, também, a necessidade de estudos bibliográficos quando se fez uso de materiais já elaborados: livros, artigos científicos, revistas, documentos eletrônicos e enciclopédias na busca e alocação de conhecimento sobre a aplicação e análise da plataforma Classcraft, como forma de comprovar a eficácia do uso de jogos educativos em sala de aula, relacionando tal conhecimento com abordagens já trabalhadas por outros autores.

A pesquisa se caracteriza com uma abordagem qualitativa e tem o questionário como instrumento de coleta de dados. Trata-se de um estudo de caso, que proporciona maior familiaridade com o problema, tornando-o explícito ou construindo hipóteses sobre ele através principalmente do levantamento bibliográfico. Por ser um tipo de pesquisa muito específica, quase sempre ela assume a forma de um estudo de caso (GIL, 2008). Como procedimentos de coleta de dados, cita-se também a necessidade de estudos bibliográficos, constituídos principalmente de livros.

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. Referente ao questionário, Gil (2002) diz que consiste em traduzir os objetivos específicos da pesquisa contendo itens bem elaborados. Esses itens servirão de base para o estudo da pesquisa com o objetivo de investigar e proporcionar maior conhecimento sobre o assunto pesquisado.

O método de pesquisa a ser utilizado será do tipo indutivo, em que a plataforma Classcraft será apresentada para um professor, assim, definindo uma turma na qual será aplicado o uso da plataforma como ferramenta de ensino, podendo obter dados que serão analisados comparando a curva de aprendizado da turma antes e depois do uso da aplicação em sala de aula.

O problema foi direcionando a pesquisa para as áreas de jogos educativos no ensino escolar e, ainda, para o estudo de caso, sendo este com aplicação e análise da plataforma Classcraft, uma análise geral como forma de comprovar a eficácia do uso de jogos educativos em sala de aula, por meio da aplicação da plataforma para uma turma, de modo que possam aprender jogando.

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.

Também foi feito o acompanhamento e o suporte da plataforma Classcraft durante as aulas, quando houve a assistência junto ao professor acerca da utilização da ferramenta na turma, para que tivesse uma boa noção de como a plataforma está sendo utilizada e observando o que pode ser melhorado para as aulas seguintes.

Para a coleta de dados sobre a usabilidade da plataforma Classcraft, foi feita a aplicação de dois questionários com os alunos da disciplina de Jogos Educativos do módulo VIII do curso de Licenciatura em Informática do IFPI – Campus Teresina Zona Sul. A escolha desse público-alvo se deu pela oportunidade de apresentar aos alunos uma plataforma que eles poderão utilizar em sua carreira profissional como professores, e, para a professora, que já atua na área, serve como uma ferramenta a mais que pode ser aplicada em outras turmas.

O questionário, segundo Lakatos e Marconi (2003. p. 201), “[...] é um instrumento constituído por uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante, sem a presença do pesquisador”. Os que foram aplicados nesta pesquisa foram disponibilizados para os alunos da turma de Jogos Educativos antes e depois do uso da plataforma Classcraft. O tipo de questionário utilizado classifica-se como misto, pois, como afirma Tachizawa (2015, p. 110), “[...] é aquele em que as perguntas são fechadas com alternativas de respostas livres por parte do entrevistado”.

Os questionários foram criados por meio do serviço de formulário eletrônico *Google Forms*, que foi escolhido por conta de sua praticidade, tanto para a criação quanto para a resolução das perguntas propostas. Para aquisição de respostas mais rápidas por parte dos entrevistados, os questionários não colheram informações de identificação dos participantes, tornando assim a pesquisa anônima, constituída de seis perguntas objetivas no primeiro formulário, e oito perguntas no segundo formulário, divididas em sete perguntas objetivas e uma pergunta subjetiva. Os formulários foram compartilhados via *e-mail* e grupos de aplicativos de troca de mensagens, contando com a participação de 21 dos 24 alunos matriculados na disciplina.

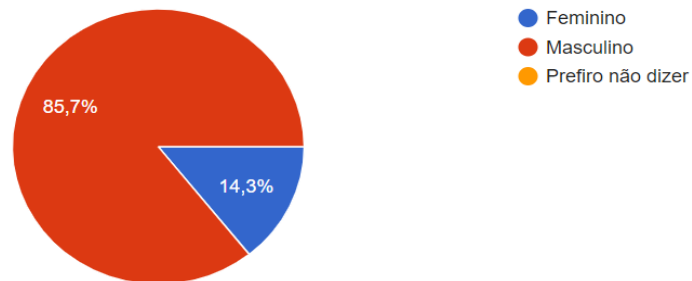
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foram aplicados dois questionários na turma de Jogos Educativos, o primeiro foi antes do uso da plataforma, que tinha como objetivo traçar um perfil dos estudantes, analisar a viabilidade de aplicação da plataforma, segundo a disponibilidade deles e saber o quão interativas eram as aulas atualmente na turma. Responderam às seis questões fechadas do questionário 1 – “Classcraft: Avaliação de perfil da turma” – 21 alunos dos 24 matriculados na turma, sendo 85,7% do sexo masculino e 14,3% do sexo feminino (Gráfico 1).

Gráfico 1 – Gênero dos participantes da pesquisa

1 - Gênero

21 respostas



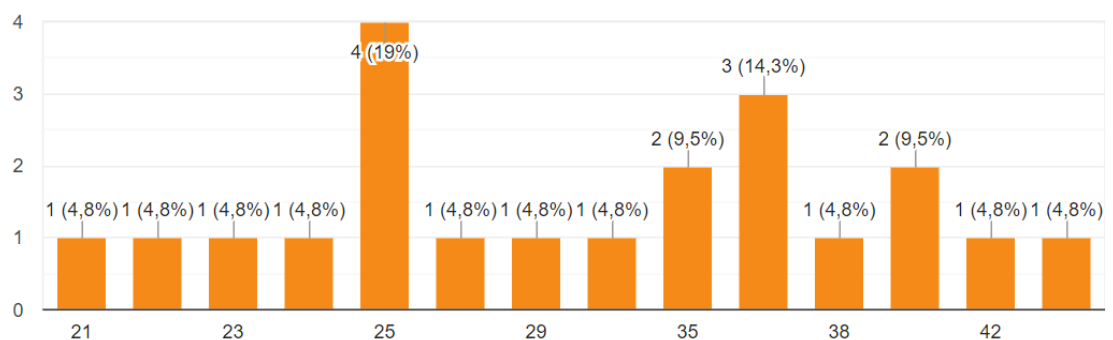
Fonte: Dados da pesquisa.

Destes, 10 estão na faixa etária de 20 a 29 anos, 9 entre 30 e 39 anos e 2 acima de 40 anos (Gráfico 2).

Gráfico 2 – Idade dos participantes da pesquisa

2 - Idade

21 respostas



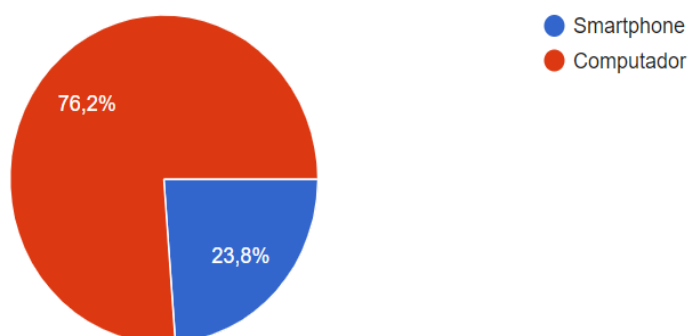
Fonte: Dados da pesquisa.

Do total de participantes da pesquisa, 76,2% (16) acessam as aulas *online* via computador, e 23,8% (5) utilizam *smartphones* para fins acadêmicos (Gráfico 3).

Gráfico 3 – Dispositivo utilizado para acesso das aulas *online*

3 - Você acessa as aulas online via:

21 respostas



Fonte: Dados da pesquisa.

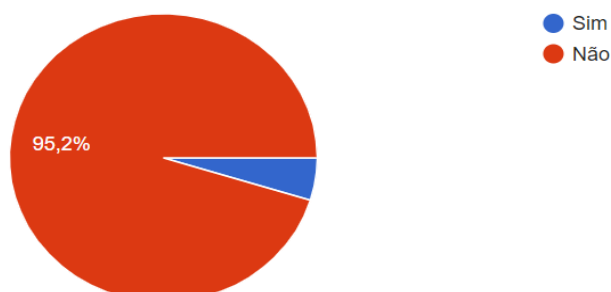
Ao analisar as respostas, podemos identificar um perfil de usuário mais voltado para o acesso web (pelo computador) ao invés de acesso por aplicativo (smartphone), então optamos por aplicar a plataforma por meio de navegador web, mas também com acompanhamento para aqueles que só podem acessar pelo aplicativo 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% (Gráfico 4) já teve contato anterior com ela. Visto isso, teve-se a necessidade de instruir os alunos sobre a plataforma, desde a como acessá-la, como criação de usuários, como responder às atividades e acessar os materiais, tudo isso via videoaula postada na plataforma Youtube (OLIVEIRA, 2021).

Gráfico 4 – Contato anterior com a plataforma Classcraft

4- Você já teve algum tipo de contato com a plataforma classcraft anteriormente?

21 respostas



Fonte: Dados da pesquisa.

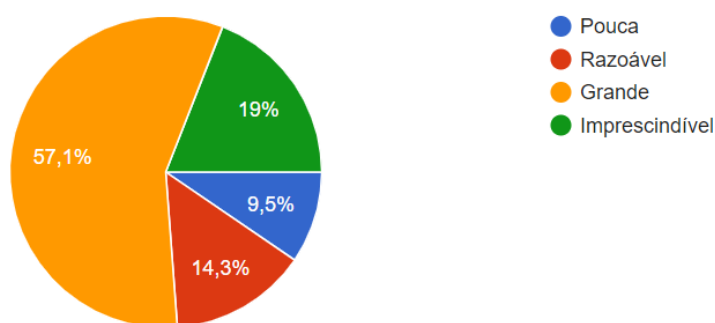
A respeito da relevância do uso de gamificação em sala de aula, foi identificado que 57,1% dos entrevistados consideraram como “grande”, 19%

marcaram como “imprescindível”, 14,3% optaram por “razoável” e 9,5% assinalaram a opção “pouca” (Gráfico 5), assim podemos concluir que a necessidade de aplicarmos ferramentas gamificadas nas turmas é de fato uma opção sempre bem-vinda, e que é requerida pelos alunos como forma de deixar a aula mais interativa. Para confirmar essa afirmação, podemos citar o Gráfico 6, que demonstra a opinião dos entrevistados sobre o nível de interação atual das aulas *online*, em que, numa escala de 1 a 5, sendo 1 como pouca interatividade e 5 como muita interatividade, 42,9% assinalaram “4”; 23,8% escolheram “3”; 14,3% optaram por “2”; e 9,5% para as opções “1” e “5”, tendo assim a somatória de 47,3% dos alunos da turma que consideram a situação atual das aulas *online* com pouca interatividade.

Gráfico 5 – Relevância do uso da gamificação em sala de aula

5- Gamificação é um termo adaptado do inglês – gamification – que define o emprego de técnicas comuns aos games em situações de não jogo. Na sua opinião, qual a relevância de utilizar gamificação em sala de aula?

21 respostas

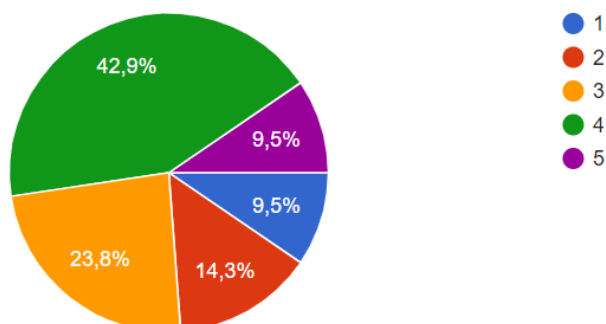


Fonte: Dados da pesquisa.

Gráfico 6 – Interatividade das aulas *online*

6- Atualmente, em relação a interatividade das suas aulas online, sendo 1 como pouca interatividade e 5 como muita interatividade, você considera:

21 respostas



Fonte: Dados da pesquisa.

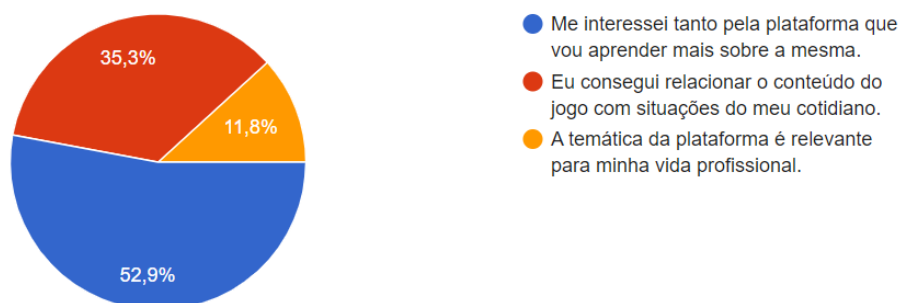
Abordando o segundo questionário, que foi aplicado com a turma após a utilização da plataforma Classcraft, é necessário ressaltar a participação de 17 alunos dos 24 matriculados na turma, e que a aplicação da plataforma foi feita num período de 15 dias, tempo suficiente para os alunos se habituarem e ter um nível de progressão constante no jogo. A respeito do número de perguntas do questionário 2, foram apresentadas 7 questões fechadas e 1 questão aberta com o intuito de receber um *feedback* mais liberal por parte dos alunos.

Para a segunda pesquisa, foi adotada uma análise por base de categorias, sendo elas: Incentivo motivacional, Usabilidade e Conhecimento. Assim podemos sumarizar de forma organizada os pontos a serem destacados na análise dos dados obtidos. Tendo em vista o critério “Incentivo motivacional”, podemos destacar o Gráfico 7, no qual 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.

Gráfico 7 – Critérios de relevância da plataforma Classcraft

1 - Qual desses critérios você considera mais relevante?

17 respostas



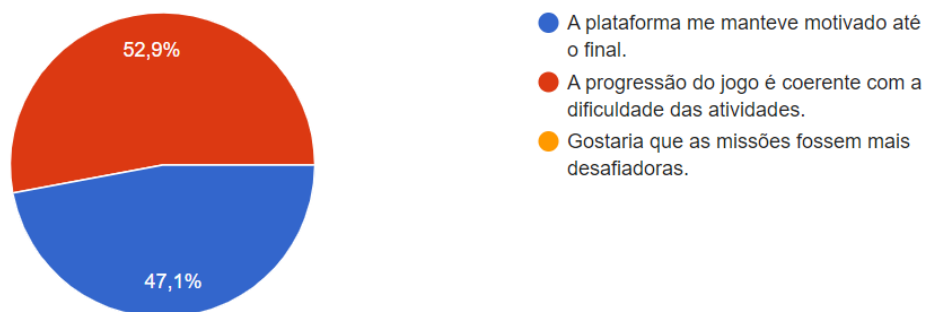
Fonte: Dados da pesquisa.

Acerca dos desafios da plataforma, tem-se como referência o Gráfico 8, o qual aponta 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, ou seja, não há maiores dificuldades na utilização da ferramenta, o que poderia comprometer a motivação dos alunos, podendo acarretar possível desinteresse ou até mesmo recusa de utilização do instrumento de ensino. Corroborando essa análise, não foram obtidas respostas para a alternativa “Gostaria que as missões fossem mais desafiadoras”, isso significa que o nivelamento das atividades junto das funções disponibilizadas na plataforma Classcraft foi elaborado de forma que possibilitasse a sensação de “progresso justo” por parte dos alunos.

Gráfico 8 – Desafios que a plataforma Classcraft propôs aos alunos

5 - Sobre os desafios que a plataforma propôs:

17 respostas

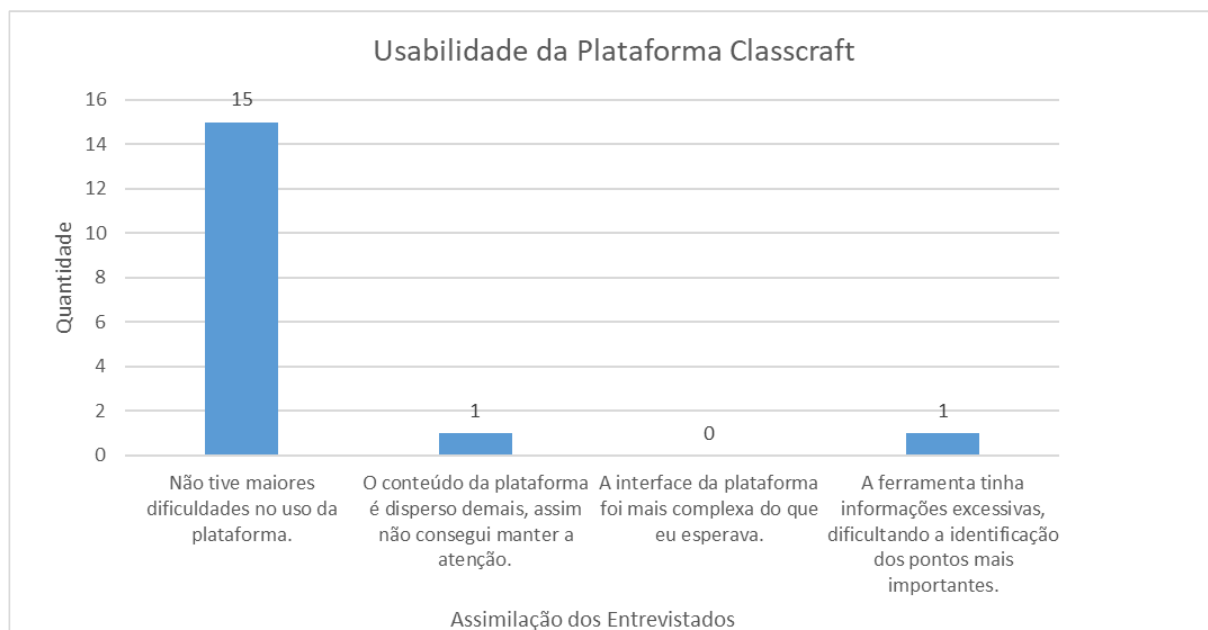


Fonte: Dados da pesquisa.

Após análise do primeiro critério (Incentivo motivacional), o foco do segundo questionário delimitou-se à categoria “Usabilidade”, que foi abordada em 2 questões da pesquisa: a primeira está presente no Gráfico 9, em que 88,2% (15 respostas) dos participantes relataram não ter maiores dificuldades no uso da plataforma, confirmando assim o alto nível de usabilidade dela, com menus intuitivos e de fácil uso, como também podemos pontuar a videoaula de introdução à plataforma e também a disponibilidade do orientando para resolução de possíveis dúvidas dos alunos.

Essas resoluções de dúvidas se aplicam justamente nos outros 11,8% (2 respostas), sendo relatadas como “O conteúdo da plataforma é disperso demais, assim não consegui manter a atenção” e “A ferramenta tinha informações excessivas, dificultando a identificação dos pontos mais importantes”, esses empecilhos foram tratados diretamente com os alunos via aplicativo de troca de mensagens, sanando as dúvidas que foram surgindo no decorrer do uso da plataforma.

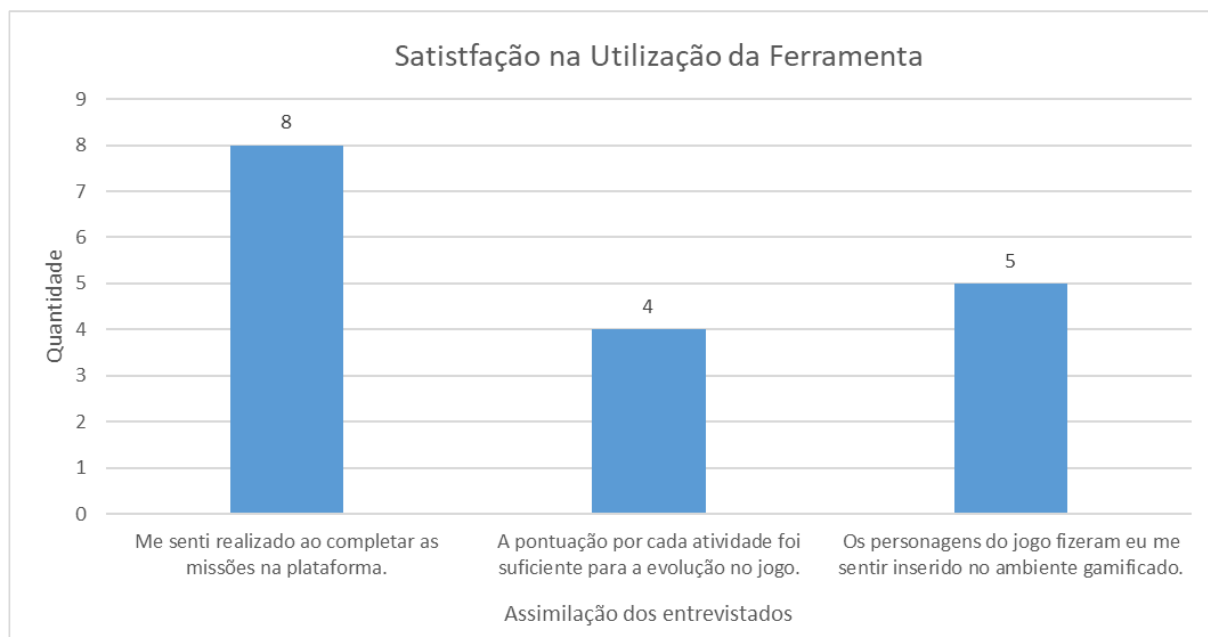
Gráfico 9 – Usabilidade da plataforma Classcraft



Fonte: Dados da pesquisa.

Ainda na categoria “Usabilidade”, o Gráfico 10 representa a satisfação dos usuários em relação à usabilidade da ferramenta Classcraft, em que 47,1% (8 respostas) 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% (5 respostas) se referem a “Os personagens do jogo fizeram eu me sentir inserido no ambiente gamificado”, ou seja, um quesito de usabilidade muito importante foi atendido aqui, que se refere ao sistema de criação e evolução do personagem no jogo, bem como a inserção de *pets*, que são mascotes que o aluno pode associar ao seu personagem, fazendo com que ele ganhe atributos extras que irão ajudar no decorrer do jogo; e, por fim, 23,5% (4 respostas) 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.

Gráfico 10 – Satisfação dos usuários em relação a ferramenta

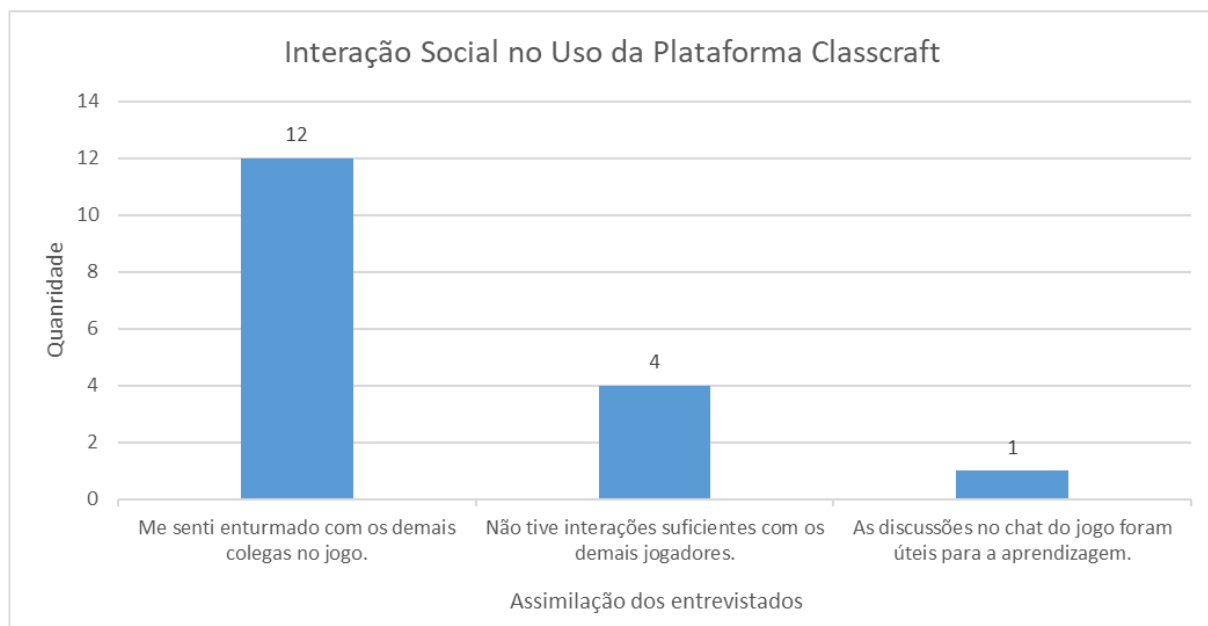


Fonte: Dados da pesquisa.

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, assim como medir o nível de interação entre os alunos no jogo, e de que maneira esse contato agiu no ensino-aprendizagem, aprimorando ou não o conhecimento dos alunos. Para ilustrar melhor a análise, o Gráfico 11 apresenta o nível de interação social atingido na utilização da plataforma Classcraft, com 70,6% (12 respostas), assinalando a opção “Me senti enturmado com os demais colegas no jogo”, 23,5% (4 respostas) optando por “Não tive interações suficientes com os demais jogadores”, e 5,9% (1 resposta) referente a “As discussões no chat do jogo foram úteis para a aprendizagem”.

Segundo os dados descritos, boa parte da turma teve o sentimento de participação coletiva e interação para a busca do conhecimento, isso realmente é algo gratificante e que mostra o poder da plataforma, porém, é importante ressaltar também a parcela de alunos que relatou interações insuficientes com os demais jogadores, isso pode ser melhorado justamente utilizando o próprio chat de discussões dentro da plataforma, assim como a funcionalidade de divisão da turma em times, criando assim maior competitividade entre os alunos, corroborando numa busca ainda maior pelo conhecimento.

Gráfico 11 - Interação Social no Uso da Plataforma Classcraft



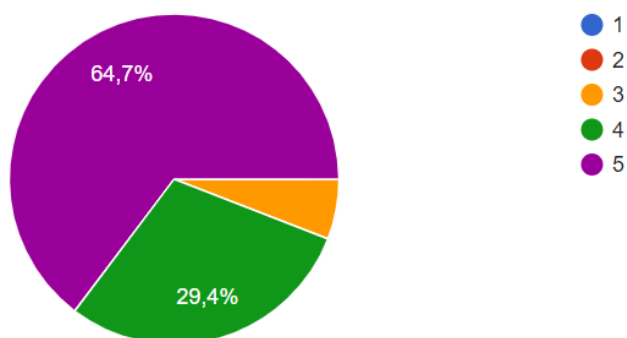
Fonte: Dados da pesquisa.

Por fim, 2 questões do questionário foram elaboradas com um propósito mais abrangente, uma delas, em relação à satisfação geral no uso da plataforma, e outra com o objetivo de colher sugestões e críticas a respeito da ferramenta. Como mostra o Gráfico 12, 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 gráficos anteriores em relação às três competências propostas para análise.

Gráfico 12 - Grau de Satisfação no Uso da Plataforma Classcraft

7 - No geral, qual seu grau de satisfação na utilização da plataforma Classcraft? Sendo 1 como pouca satisfação e 5 como satisfação total.

17 respostas



Fonte: Dados da pesquisa.

No fim do questionário, foi disponibilizada uma área para sugestões, críticas e considerações finais por parte dos alunos, assim, eles ficaram livres para expor sua opinião de forma mais aberta. Representada na Figura 2, 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”. Dessa forma, uma das propostas da aplicação da plataforma numa turma de licenciatura foi atingida, que, no caso, seria que ela fosse levada para a vida pessoal e profissional dos alunos participantes, ocorrendo assim a disseminação exponencial no uso da ferramenta, tanto em ambiente escolar quanto na própria vida dos alunos que um dia se tornarão professores.

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.

Figura 2 – Sugestões, Críticas e Considerações Finais

Caso tenha alguma consideração final, crítica ou sugestão a plataforma Classcraft, descreva abaixo:

6 respostas

Sem sugestões
o curso pode ter mais explicações e menos dificuldades no decorrer das aulas.
Recomendando a todos no trabalho e família, plataforma incrível.
Excelente plataforma, fiquei surpreso.
Brincando e aprendendo, melhor é impossível
sem sugestoes

Fonte: Dados da pesquisa.

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. A ferramenta serviu como força motriz na comprovação de que recursos como a gamificação podem e devem ser utilizados para aprimorar o ensino-aprendizagem.

De modo geral, a plataforma Classcraft mostrou-se capaz de tornar aulas e atividades num momento de aprendizagem mais dinâmico e interativo, estimulando

o interesse dos alunos e fazendo-os a enraizar a ferramenta em seu consciente a ponto de poder ser utilizada em suas vidas profissionais futuramente, pois, no cenário atual, grande parte dos professores limita-se à utilização de recursos didáticos mais pragmáticos, causando assim um distanciamento na relação professor-aluno e aluno-aluno.

Os alunos mostraram muito interesse pela ferramenta, interagindo dentro da plataforma com o objetivo de progredir dentro do jogo, e, diante do *feedback* deles, ficou evidente que a plataforma foi de fato uma surpresa agradável e que agregou valores que serão levados para toda a vida.

Os questionários aplicados foram essenciais na caracterização do perfil dos alunos, possibilitando uma análise mais objetiva, com o intuito de satisfazer a necessidade requerida, bem como extrair resultados tanto positivos quanto negativos no uso da plataforma, chegando à conclusão que, de fato, os benefícios da aplicação da ferramenta são satisfatórios e exponenciais.

Dada a importância do uso da gamificação em sala de aula, mais especificamente da plataforma Classcraft, torna-se sugestivo o desenvolvimento de outros projetos que possam analisar o uso da ferramenta em outros níveis de ensino, como fundamental e médio, por exemplo, para assim validar a eficácia da plataforma em públicos-alvo diferentes e consolidar mais ainda a relevância que a gamificação tem nos dias atuais.

Torna-se sugestivo também o estudo da aplicação da plataforma Classcraft em disciplinais que não sejam sobre jogos, como geografia, português, matemática, etc. Assim pode ser analisada melhor a associação de temas gerais ao conceito de gamificação, aumentando o poder dos resultados em forma de desempenho dos alunos no uso da ferramenta.

Nesse sentido, a utilização da plataforma Classcraft, de fato, é eficaz, permitindo um processo de aprendizagem atrativo aos alunos e ao professor, com funcionalidades formidáveis, tornando o ambiente de estudo um lugar melhor para todos os envolvidos no projeto.

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

BUSARELLO, Raul I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

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.

ELETRONIC ARTS. The Sims, 2014. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims/the-sims-4>. Acesso em: 6 jun. 2021.

ELETRONIC ARTS. Sim City, 2018. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/simcity>. Acesso em: 17 jun. 2021.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FADEL, L. M.; VILLAROUÇO, V.; ULBRICHT, V. R. **Protótipos funcionais de objetos de aprendizagem gamificados e acessíveis**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017.

FONSECA, W. O que é RPG? **Tecmundo**, 2008. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>. Acesso em: 15 jun. 2021.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisas**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2008.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

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.

ONIRIA. SERIOUS GAMES: O QUE SÃO E COMO APLICAR NO SEU NEGÓCIO. **ONIRIA**, 2020. Disponível em: <https://oniria.com.br/serious-games-o-que-sao-e-como-aplicar-no-seu-negocio/>. Acesso em: 16 jun. 2021.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SCHAFER, C.; LOPES, T. R. C. Cultura do *software* e autonomização da *game music*. Porto Alegre, 2011.

SILVA, E. L.; MENESES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. 4. ed. Florianópolis: [S.n.], 2005.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Gran Turismo 6, 2013. Disponível em: <https://www.gran-turismo.com/br/products/gt6/>. Acesso em: 6 jun. 2021.

TACHIZAWA, T. **Como fazer monografia na prática**. 1. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2015.

WAKKA, W. Pesquisa Games Brasil 2021 mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento. **Canaltech**, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208>. Acesso em: 20 set. 2021.

APÊNDICE – Links dos questionários de pesquisa

Link para o questionário 1 – “Classcraft: Avaliação de perfil da turma” utilizado na pesquisa

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEhgrjXV7hYHCS2tj-x0RCMOzvAGXjapjY1A-hTlgPQnbvQg/viewform?usp=sf_link

Link para o questionário 2 – “Classcraft - Análise do Uso da Plataforma” utilizado na pesquisa

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSflzM9GV4oce3T3zEDZK03u9KyXAYBY1SbRN9-ZRIY-ZoSU3g/viewform?usp=sf_link