

**Gamificação de uma disciplina na área de comunicação social:  
dos conceitos à concepção**

**Gamificación de una disciplina en el área de comunicación social:  
de los conceptos a la concepción**

**Gamification of a discipline in the area of social communication:  
from concepts to conception**

Daniel Augusto Monteiro de Barros  
Universidade Federal de Alagoas  
Mestrando do PPGE-UFAL  
Professor FACIMA/UNIP  
daniel.amb@gmail.com

**RESUMO:** O presente trabalho apresenta o planejamento da gamificação de uma disciplina, intitulada Composição e Projeto Gráfico, do curso de Comunicação Social de uma Instituição de Ensino Superior (IES). No âmbito das pesquisas em educação os trabalhos trilham caminhos que levam à reflexões sobre questões imprescindíveis para o planejamento de uma ou mais ações, a exemplo da gamificação como estratégia de promoção do processo de ensino-aprendizagem. Destacam-se ainda as competências que o docente deve ter ou desenvolver para implementar a gamificação mediada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), de forma institucionalizada. Diante do referencial teórico adotado, foram planejadas atividades semi-estruturadas, gamificadas, com a finalidade de construir o conhecimento dos alunos no âmbito da composição de projetos gráficos para Publicidade e Propaganda. O planejamento foi concluído com a concepção de 6 etapas, as quais contemplam todo conteúdo da disciplina, de forma gamificada, contando com uma avaliação observacional e processual.

**Palavras-chave:** Estratégia de Aprendizagem. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Planejamento. Gamificação.

**RESUMEN:** El presente trabajo trata de la planificación de la gamificación de una disciplina, titulada Composición y Proyecto Gráfico, del curso de Comunicación Social de una Institución de Enseñanza Superior (IES). En el ámbito de las investigaciones en educación, los trabajos tratan caminos que conduce a reflexiones sobre cuestiones imprescindibles para la planificación de una o más acciones, a ejemplo de la gamificación como estrategia de promoción del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destacan las competencias que el docente debe tener o desarrollar para implementar la gamificación mediada por las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC), de forma institucionalizada. En el marco del referencial teórico adoptado, se planificaron actividades semi-estructuradas, gamificadas, con la finalidad de construir el conocimiento de los alumnos en el marco de la composición de proyectos gráficos para Publicidad y Propaganda. La planificación fue concluida con la concepción de 6 etapas, las cuales contemplan todo contenido de la disciplina, de forma gamificada, contando con una evaluación observacional y procesal.

**Palabras clave:** Estrategias de Aprendizaje. Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación. Planificación. Gamificación.

**ABSTRACT:** The present work demonstrates the planning of the gamification of a discipline, entitled Composition and Graphic Design, of the Social Communication course of a College Teaching Institution (CTI). In the scope of research in education, the works guide paths that lead to reflections on issues essential for the planning of one or more actions, such as gamification as a strategy to promote the teaching-learning process. Also important are the skills that the teacher must have or develop to implement the gamification mediated by Digital Technologies of Information and Communication (DTIC), institutionalized. In view of the theoretical framework adopted, semi-structured, gamified activities were planned with the purpose of building the students' knowledge in the scope of composition of graphic projects for Publicity and Advertising. The planning was concluded with the conception of 6 stages, which contemplate all the content of the discipline, in a way that is gamified, counting on an observational and procedural evaluation.

**Keywords:** Learning Strategy. Digital Information and Communication Technologies. Planning. Gamification.

## INTRODUÇÃO

Há cerca de meio século, segundo Siemens (2012), o desenvolvimento da informação era lento e a vida do conhecimento era medido em décadas. Hoje a percepção sobre a geração de conhecimento é de crescimento exponencial, o que também relativiza sua duração. Tal compreensão decorre, principalmente, do desenvolvimento tecnológico e tem como representantes de maior destaque as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

A afirmativa supracitada é endossada diante do estudo realizado pela International Data Corporation (IDC), uma das mais respeitadas consultorias mundiais em análise de mercado tecnológico, cujo resultado informa que o conteúdo digital está dobrando a cada dois anos no mundo. Além disso, a IDC afirma que em 2013 haviam 4,4 trilhões de gigabytes de dados armazenados virtualmente, e a projeção é que esse número deverá crescer para 44 trilhões de gigabytes até 2020, no planeta (EXAME, 2014).

É importante destacar que as TDIC não evoluem autonomamente, tampouco o conhecimento se automultiplica. Desse modo, o cerne deste desenvolvimento é a figura humana, sua curiosidade e capacidade de inovação em torno das necessidades individuais e coletivas que surgem no decorrer da história. Dessa forma, a evolução humana e sua interface tecnológica levaram ao surgimento desta sociedade conectada em que vivemos, onde características como a interação, o compartilhamento e a personalização ganham destaque e relevância.

Neste sentido, estudos são produzidos no mundo a respeito das TDIC e suas mais diversas aplicações na vida humana. No âmbito da educação, mais especificamente no processo ensino-aprendizagem, os desdobramentos investigativos trilham caminhos que levam a variadas reflexões, como por exemplo, pensar previamente a respeito de questões que são imprescindíveis para o planejamento de uma disciplina ou parte dela, que se utilize da gamificação como estratégia de promoção do processo de ensino-aprendizagem, destacando-se as competências que o docente deve ter ou desenvolver para implementar a gamificação mediada pelas TDIC, em sala de aula.

Vale destacar aqui a observação de Mattar (2010), quando coloca que as habilidades individuais a serem desenvolvidas no âmbito das TDIC, não estão sendo ensinadas ou favorecidas nas escolas. Essa perspectiva traz um alerta para a necessidade de desconstrução e reconstrução da forma de ensinar. O autor percebe ainda que os limites entre trabalho, diversão e aprendizagem estão se fundindo, sendo este mais um sinal de que os educadores precisam repensar sua prática.

Final, apesar das políticas governamentais de incentivo à utilização das TDIC, deve-se considerar que apenas o acesso não necessariamente irá provocar um retorno positivo, mas sim, pode promover uma apropriação rasa e tecnicista da utilização das tecnologias. No mesmo sentido desta ideia, Pimentel (2017) vai além e destaca que o entendimento das TDIC por parte de gestores escolares, professores, estudantes e seus familiares, torna-se essencial para ampliar a sua utilização, no sentido de construir um ambiente de desenvolvimento das práticas docentes e de uma aprendizagem aos moldes da sociedade conectada em que vivemos.

Nesta perspectiva, uma das formas de alinhar a sociedade conectada com a educação pode ser pelo uso adequado das TDIC, sendo os games e a gamificação uma proposta promissora para os docentes pensarem sobre a remodelação da prática educativa, promovendo maior aproximação da pessoa, sujeito da sociedade conectada, com sua aprendizagem. Esta afirmativa leva em consideração o *insight* de Mattar (2010) sobre o uso de games em educação, no qual ele observa que eles podem lançar uma luz sobre muitas questões levantadas hoje, no intuito de tornar o processo educacional transversal e dinâmico.

Diante desse contexto, o presente trabalho trata do planejamento da gamificação de uma disciplina, intitulada Composição e Projeto Gráfico, em nível de

graduação, no curso de Comunicação Social, Publicidade e Propaganda, de uma Instituição de Ensino Superior (IES). Para tanto, torna-se relevante a apropriação conceitual no que se refere às competências e saberes, que compõem a formação do professor diante desta sociedade mediada pelas TDIC, além, é claro, da gamificação como estratégia de ensino.

## **1. O professor em uma sociedade conectada**

Para conceituar a sociedade e a cultura em que grande parte de nós está inserido, diversos autores expõem suas teorias e denominações, como a Sociedade em Rede (CASTELLS, 2007), a Sociedade da Informação (COLL; MONEREO, 2010) e a Cibercultura (LÉVY, 1999). O que se tem certeza, sendo ponto comum entre os teóricos, é que o desenvolvimento das TDIC vem sustentando esse paradigma tecnológico, social, econômico e cultural, atualmente em vigor.

Conforme Siemens (2012) descreve, em uma sociedade complexa o conhecimento precisa ser interconectado. Dessa forma, inúmeras ações humanas não podem ser feitas isoladamente, como construir um grande projeto arquitetônico ou de engenharia mecânica, administrar um shopping center, um hospital ou uma universidade. O autor afirma que a maioria dos campos são tão complexos que não existe um indivíduo que possa “saber tudo”. Dessa forma, o autor confirma a questão de que o conhecimento é “distribuído através de uma rede de indivíduos e, cada vez mais, de agentes tecnológicos e o aprendizado é o processo de acrescentar essas redes de conhecimento” (SIEMENS, apud APARICI, 2012, p. 5).

Neste sentido, a sociedade vem sendo moldada pelo desenvolvimento de redes de interconexão entre indivíduos e agentes tecnológicos, aqui nomeados de TDIC, que permitem a criação, o armazenamento e a disponibilização de conhecimento para outros agentes que participam destas redes. Desse modo, as mais diversas atividades produtivas humanas vêm sendo influenciadas pelas TDIC de forma marcante, como nas ciências, artes, indústrias, comércios e aparatos governamentais, por exemplo, que, sem as tecnologias digitais, não se sustentariam hoje, em um mundo cada vez mais informatizado e conectado.

Segundo Castells (2007), vivemos em uma Sociedade em Rede que é sustentada pela integração que as tecnologias possibilitam ao fluxo de informação, devido à flexibilidade e à convergência de tais artefatos. O fenômeno da internet é aqui o principal representante desse avanço tecnológico, posto em ação na segunda metade do século passado. Coll e Monereo (2010) fazem uma pequena análise sobre o fenômeno da internet em relação aos preceitos de Castells (2007) e a educação. Os autores comentam que a internet além de ser uma ferramenta de comunicação, processamento e transmissão de informações, também pode ter o papel de funcionar como ambiente para o aprendizado e para a ação educacional.

Dessa forma, Coll e Monereo (2010) entendem que vivemos na Sociedade da Informação, onde a informação é a matéria-prima desta sociedade. Segundo os autores, as TDIC e a estruturação de redes de informação proporcionaram, tanto a facilidade do acesso a informação, como também o aumento vertiginoso do quantitativo informacional posto em rede. Por conta desses fatos, alguns pontos são colocados pelos autores como questões que devem ser consideradas na caracterização da Sociedade da Informação, são eles:

- 1) O excesso de informação e a facilidade de acesso não são garantias de que as pessoas estejam mais e melhor informadas. Dessa forma, a tarefa de transformar a informação em conhecimento é um processo mais complexo. Além disso, pode haver, por exemplo, a manipulação de informações por parte de quem tem o poder de difundi-las.
- 2) A velocidade dos processos que modificam e transformam as relações nesta sociedade não permitem uma previsibilidade de suas consequências.

- 3) Esta mesma velocidade proporciona a falta de espaço e de tempo, torna as informações efêmeras, o que contraria a abstração e a reflexão, dificultando o aprendizado, o aprofundamento e a atenção.
- 4) A espetacularização da informação é outra característica evidente nesta sociedade envolvida pela força persuasiva do audiovisual e da multimídia.
- 5) A modificação significativa dos processos comunicativos devido à transformação do espaço e tempo proporcionado pelas TDIC.
- 6) A construção de uma cultura homogênea, global, imposta por grupos que detêm poder comunicacional.
- 7) E, por fim, o surgimento de novas classes sociais (“inforricos” e “infopobres”), acentuando desigualdades históricas em diversas esferas, como por exemplo, na nacional (dentro de um mesma cidade ou entre estados), ou na internacional (entre nações ou blocos de nações).

Sendo assim, analisando os preceitos de Coll e Monereo (2010), é possível fazer um recorte de características positivas e negativas a respeito da abrangência das transformações implementadas no cotidiano de cada indivíduo que vive a Sociedade da Informação, e que acompanha o desenvolvimento das TDIC, apropriando-se de tais tecnologias.

Outra perspectiva que propõe descrever a sociedade em que vivemos é a da Cibercultura, que tem Lévy (1999) como um de seus principais representantes. Dentre algumas das projeções do autor que vieram a se concretizar, tem-se que a cibercultura não seria uma cultura de minorias aficionadas pelo digital, mas sim, a cultura compartilhada por todos que vivem a era digital. Além disso, o autor enfatiza o desenvolvimento de uma inteligência coletiva formada pela presença virtual das cognições humanas interagindo no ciberespaço, criando, alterando e disseminando conhecimento de forma descentralizada e democrática, pois “cada nó da rede de redes em expansão constante pode tornar-se produtor ou emissor de novas informações, imprevisíveis, e reorganizar uma parte da conectividade global por sua própria conta” (LÉVY, 1999, p. 111). Dessa forma, o autor representa o “universal sem totalidade” (LÉVY, 1999, p. 247), o que define como a essência da cibercultura.

Interessante perceber que, apesar dos autores supracitados vislumbrarem uma sociedade intimamente ligada ao desenvolvimento e a disseminação das TDIC, as estruturas basilares são os indivíduos. As TDIC podem ser entendidas como artefatos que proporcionam a ampliação de nossas capacidades e promovem a interconexão entre indivíduos e entre indivíduos e máquinas, facilitando a produção e a disseminação de informações no ciberespaço.

Neste sentido, as TDIC aparecem não somente como uma figurante no cenário, mas como participante ativa que modifica completamente o contexto em que se insere, e a educação, assim como as já citadas atividades produtivas humanas, tem recebido sua influência. Desse modo, a atuação dos envolvidos no processo ensino-aprendizagem vem se modificando, tanto no âmbito da docência, quanto da discência. Com isso, o professor precisa ter ou desenvolver competências que contribuam com o processo de ensino-aprendizagem, alinhado às perspectivas tecnológicas da sociedade.

Neste mesmo sentido, Mattar (2010), afirma que as TDIC vem proporcionando variadas formas de aprendizagem, sejam formais ou informais, ocupacionais, a distância etc. E, além disso, no sentido da avaliação da aprendizagem, há mais possibilidades de mensurar os resultados da construção do conhecimento diante da proposta pedagógica, o que contribui para o sucesso da proposição docente e o atendimento aos objetivos planejados.

Por isso, uma perspectiva que pode ser adotada pelos professores é a de se abrirem para o leque de possibilidades que as TDIC oferecem ao ensino, pois, os jovens detentores de uma sabedoria digital quase nata, acostumados com a revolução cultural provocada pela Web 2.0, já não se sentem estimulados com as amarras

burocratizantes de um ensino dedicado a transmissão de conhecimento e envolvimento por quatro paredes.

Dessa forma, autores como Pimenta (2000), Behrens (2006) e Tardif (2012) destacam a importância de o professor desenvolver saberes diversos e conhecimentos específicos necessários ao seu trabalho. Além disso, Tardif (2012, p.16, grifo do autor) ressalta que os saberes de um professor “são uma realidade social materializada através de uma formação, de programas, de práticas coletivas, de disciplinas escolares, de uma pedagogia institucionalizada etc. e são também, ao mesmo tempo, os *saberes dele*”. Dessa forma, esse saber docente é um saber, em grande parte, social, mas que não rejeita a presença do pensar e agir do professor no que se refere a sua individualidade. Assim, fica estabelecida uma relação entre os aspectos individuais e sociais do saber dos professores, os quais podem exercer influência sobre suas práticas pedagógicas.

Estas práticas pedagógicas, conforme Pimenta (2000) e Tardif (2012), não são enrijecidas, mas maleáveis, passíveis de modificações. Esses autores defendem que além dos saberes adquiridos na formação profissional acadêmica, o professor constrói e reconstrói sua prática a partir da rotina de seu trabalho e da sua reflexão sobre esta rotina, o que fundamenta sua ação docente, proporcionando a identificação e escolha de estratégias pedagógicas que permitam maior interação do professor com seus alunos, no território de aprendizagem institucionalizado.

Para isso, os processos de formação e de produção de saberes devem ser integrados, pois, como afirma Tardif (2012), atuar em um espaço pedagógico exige conviver com o fenômeno educativo em constante transformação, uma vez que os saberes específicos de uma determinada área de atuação se transformam, os conhecimentos pedagógicos necessitam ser desconstruídos e reconstruídos, norteando-se por uma dinâmica social e histórica, de forma continuada. Neste sentido, Behrens (2009, p. 185) define que “o saber e o fazer pedagógico precisam contemplar um processo que sustente e possibilite criar e produzir conhecimento no mundo em constante mudança”. Sendo assim, o professor, consciente da realidade mutável de nossa sociedade, tende a se apropriar de um conjunto de pressupostos como referência para sua prática, buscando alinhá-la ao cotidiano complexo e dinâmico como o da sociedade conectada em que vivemos.

Esta perspectiva é ratificada por Masetto (2010) quando este traça o perfil da formação do aluno de graduação na contemporaneidade e de como o professor se apresenta nesta formação. Apesar de muitos centros educacionais ainda manterem viva a arcaica ideia do professor atualizado apenas em sua área de conhecimento, sendo detentor do saber e transmissor de conteúdos para apenas formar reprodutores deste conhecimento, o autor compreende que na atualidade, a revolução das TIC multiplicou as fontes produtoras de conhecimento. Assim, as funções do professor estão sendo redirecionadas para além de uma fonte de informação, tornando-se peça chave para transformar alunos passivos em autônomos, capazes de pesquisar e se manterem atualizados, fazendo com que possam dominar o caminho para acessar informações, selecionar, comparar, criticar e integrá-las à sua vivência.

Dentre as possibilidades que alguns autores elencam a favor de novas formas de ensino e aprendizagem, tem-se a aprendizagem baseada em jogos digitais, ou *Digital Game Based Learning* (DGBL), e a gamificação. (MATTAR, 2010; PRENSKY 2012; ALVES e COUTINHO, 2016; SCHLEMMER, 2016; MATTAR, 2018).

A discussão a respeito da construção de um ambiente educativo com currículos onde ocorra a inserção dos games e de seus elementos constituintes vem ganhando força, pois, segundo Mattar (2010, p. 55), “geram envolvimento como nenhuma outra mídia, o que se deve a vários fatores: diversão, jogo, regras e estrutura, objetivos, interatividade, resultados e feedback, fluxo etc. E esses fatores devem ser aproveitados no design instrucional”. Dessa forma, torna-se significativo ao educador entender como os games, mesmo complexos, conseguem manter a atenção, o engajamento e a motivação dos jogadores para que os mesmos princípios sejam

utilizados em um novo design instrucional gamificado, mais próximo da linguagem cotidiana dos aprendizes.

## 2. Gamificação como estratégia de ensino

A prática da gamificação não é recente, porém o termo veio a ganhar força na literatura científica, no início da segunda década do século XXI. Deterding et al (2011, p. 10), definem gamificação como sendo “o uso de design de games em contextos que não são de games”. Outra definição existente na literatura e bastante aproximada a primeira é trazida por Sheldon (2012, apud MATTAR, 2018), que diz: “gamificação é a aplicação de mecânicas de games a atividades que não são de games”. A partir dessas duas definições, pode-se perceber que a gamificação não enseja a utilização de games, mas de propriedades dos games, como elementos e design de games.

Outro ponto a ressaltar é que a gamificação ocorre em atividades que não estão inseridas em games, ou seja, apesar da gamificação ter uma estreita relação com os games, ela apenas se utiliza de elementos dos games sem que para isso seja necessário o usuário, ou jogador, estar dentro de um game ou utilizando consoles próprios dos games. Neste sentido, destaca-se o seguinte pensamento de Mattar (2018, p. 173): “além de a conversão de mídias e a computação ubíqua estarem desconstruindo cada vez mais a distinção entre os universos digital e não digital, os games e o design de games são eles mesmos categorias transmídias”, sendo assim, uma outra característica marcante da gamificação, é a da não necessidade de uma atividade estar associada ao uso das TDIC para tornar-se gamificada.

Para um melhor entendimento sobre os elementos que caracterizam um game e que a gamificação se apropria para interfacear as mais diversas atividades, incluindo as atividades educativas, apresenta-se a classificação de Werbach e Hunter (2012, apud FARDO, 2013), onde os elementos da gamificação são subdivididos em dinâmicas, mecânicas e componentes de games.

No Quadro 1 apresenta-se as descrições das dinâmicas, que podem ser consideradas como os meios para desenvolver a gamificação, colocando os participantes da atividade gamificada em ação.

**Quadro 1** - Dinâmicas da Gamificação

DINÂMICAS	DESCRIÇÃO
Restrições	As limitações impostas pelo sistema do jogo, ou seja, as regras.
Emoções	Curiosidade, competitividade, frustração, felicidade, otimismo, diversão, prazer, entre outras, que o jogo pode evocar.
Narrativa	A história que acompanha o jogo e fundamenta as ações dos jogadores.
Progressão	O desenvolvimento e crescimento do jogador.
Relacionamentos	As interações sociais que geram sentimentos de cooperação, status, altruísmo, entre outros.

Fonte: Fardo (2013)

Em torno das dinâmicas estão os elementos adicionais denominados mecânicas (Quadro 2) de uma gamificação. Não necessariamente uma atividade gamificada precisa aplicar todas as mecânicas, porém as mecânicas são elementos chave para envolverem e engajarem os participantes da atividade.

**Quadro 2 - Mecânicas da Gamificação**

MECÂNICAS	DESCRIÇÃO
Desafios	Quebra-cabeças ou outras tarefas que requerem esforço intelectual para serem resolvidas.
Sorte	Elemento aleatório que influencia alguns resultados.
Competição	Um jogador ou time ganha e o outro perde.
Cooperação	Um objetivo é compartilhado por todos os jogadores.
Feedback	Resposta que realimenta o sistema do jogo.
Aquisição de Recursos	Obtenção de artefatos ou itens que auxiliam na progressão do jogo.
Recompensas	Benefícios conseguidos através de um determinado resultado alcançado
Transações	Trocas de recursos entre os jogadores.
Turnos	Participação sequencial dos jogadores.
Estados de Vitória	Condições que caracterizam a vitória ou derrota.

Fonte: Fardo (2013)

De acordo com Fardo (2013), os componentes da gamificação (Quadro 3) são os elementos que fazem a conexão com os jogos, digitais ou não. Esses componentes são responsáveis pela identificação da gamificação por parte do jogador, como sendo um game, apesar de não se tratar de um. Do mesmo modo que as mecânicas, nem todos os componentes necessitam ser utilizados em uma atividade gamificada.

**Quadro 3 - Componentes da Gamificação**

COMPONENTES	DESCRIÇÃO
Conquistas	Objetivos definidos que foram realizados.
Avatares	Personagens que representam os jogadores em um mundo virtual.
Insígnias	Representações visuais das conquistas.
Desafios de Nível	Desafio mais difícil geralmente enfrentado no final de cada nível.
Coleções	Conjuntos de itens ou insígnias para acumular.
Combate	Um embate no qual ocorre uma competição.
Desbloqueio de Conteúdo	Aspectos disponíveis apenas quando os jogadores atingiram certos pontos ou completaram certos objetivos.
Doação	Oportunidades de compartilhar recursos com outros jogadores.
Tabelas de Líderes	Representações visuais da progressão dos jogadores e suas conquistas.
Níveis	Etapas da progressão dos jogadores, ou do jogo, ou da dificuldade do jogo.
Pontos	Representação numérica da progressão do jogo.
Missões	Objetivos predefinidos que devem ser completados pelos jogadores.
Grafos Sociais	Representação da rede social dos jogadores dentro do jogo.
Times	Grupos de jogadores com objetivos em comum.
Bens Virtuais	Objetos do jogo que possuem algum valor, tanto financeiro como psicológico.

Fonte: Fardo (2013)

Para Werbach e Hunter (2012, apud FARDO, 2013) os elementos de jogos que são incorporados em uma proposta gamificada podem ser demonstrados em uma pirâmide dos elementos da gamificação, denotando a hierarquia que deve ser analisada pelos professores e desenvolvedores de propostas metodológicas

gamificadas. Ao analisar a pirâmide (Figura 1), é interessante lembrar o que diz Fardo (2013) quando trata das conexões entre as subdivisões dos elementos de game, onde, “cada mecânica é ligada a uma ou mais dinâmicas e cada componente é ligado a uma ou mais mecânicas” (FARDO, 2013, p. 59). Essa ideia deve ser mantida para se planejar a construção de uma atividade gamificada.

Além disso, vale ressaltar que a gamificação acontece quando são utilizados os elementos dos jogos em aplicações, que não se constituem em jogo, nem que seu propósito principal seja o entretenimento, o que é o caso da educação.

**Figura 1** - Pirâmide dos elementos da gamificação.



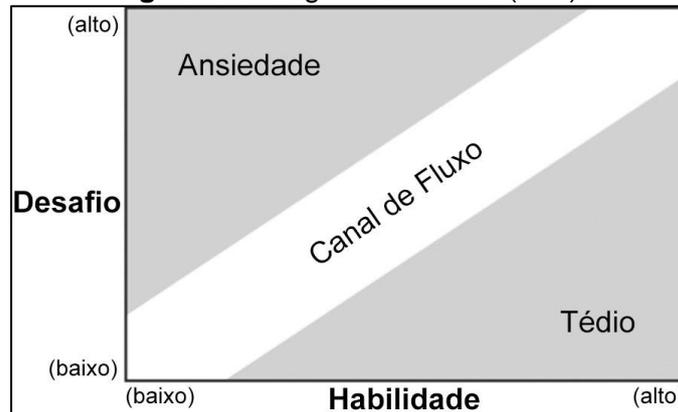
Fonte: (WERBACH e HUNTER, 2012, apud FARDO, 2013)

Conforme já descrito, a gamificação não configura uma imersão em ambiente digital próprio dos jogos atuais. Ela pode ser completamente analógica. Porém, ao se utilizar de recursos tecnológicos digitais, comuns e acessíveis a boa parte da população mundial, permite-se um melhor aproveitamento de alguns elementos dos jogos. Além disso, alinhar a gamificação as TDIC pode levar a uma maior conexão com as práticas de uma sociedade conectada como a que vivemos hoje, em que a personalização, a interação e o compartilhamento são amplamente disseminados. Sendo assim, as estratégias de gamificação devem permitir ao usuário, possibilidades como a customização das atividades baseadas em características pessoais e habilidades, o que intensifica a identificação destes com a atividade proposta.

Além disso, conforme Mattar e Nesteriuk (2016), para se desenvolver uma atividade gamificada não é necessário apenas conhecer cada um dos elementos de jogo e suas características, mas, sim, desenvolver estratégias norteadas por narrativas envolventes, conforme os game designers pensam um jogo. Desse modo, outra questão que deve ser levada em consideração é o chamado balanceamento de jogo.

Neste sentido, balancear um jogo é "examinar atentamente o jogo e ajustar seus elementos, de modo a fornecer uma experiência singular para o jogador, mantendo-o em permanente estado de fluxo (flow), em completa imersão" (CSÍKSZENTMIHÁLYI, 2008, apud MATTAR e NESTERIUK, 2016, p. 97-98). O estado de fluxo é uma área de desafio que mantém o usuário entre o tédio e a ansiedade (Figura 2). É nesta área onde existe o avanço, tanto do aprendizado, quanto das habilidades do usuário. Dessa forma, as dificuldades crescem à medida que esse usuário adquire mais experiência, mantendo-o em contínuo estado de desafio, motivando-o para avançar nas atividades propostas.

**Figura 2 – Diagrama de fluxo (flow).**



Fonte: (WERBACH e HUNTER, 2008, apud FARDO, 2013)

Outras possibilidades, que podem ser exploradas na construção de uma atividade gamificada, são as baseadas nas mecânicas de cooperação e competição, onde se permite, inclusive, a coexistência de ambas em uma mesma atividade. Apenas como ilustração, pode-se pensar em uma situação bastante comum a diversos jogos que conhecemos, onde em uma atividade, grupos rivais competem entre si, porém, os componentes de cada grupo, composto por indivíduos que apresentam habilidades diversas e que devem ser exploradas da melhor maneira possível por seus pares durante as atividades, aprendem a cooperar entre si, trocando conhecimento e desenvolvendo estratégias para alcançar a vitória de seu grupo (CSÍKSZENTMIHÁLYI, 2008, apud MATTAR e NESTERIUK, 2016). Lembrando que, o planejamento de uma atividade gamificada define as regras, que devem ser flexíveis o suficiente para manter seus usuários em estado de fluxo, buscando sempre avançar nos desafios propostos, garantindo assim a aquisição de habilidades e conhecimento.

Diante deste contexto, o professor que se propõe a desenvolver uma atividade gamificada, será, neste sentido, o próprio game designer, ou seja, deve dominar as características que compõem os games (elementos dos games) para então construir narrativas envolventes que se utilizam dos elementos dos games para fortalecer o vínculo entre o game e o jogador, procurando manter o jogador engajado diante dos desafios propostos durante o avanço do jogo. Portanto, pensar uma atividade gamificada na educação é pensar de forma planejada para a aplicação de elementos de jogos em ambientes de não jogo, seguindo diretrizes que possam refletir, aos usuários, regras e objetivos claros para que a proposta gamificada proporcione o engajamento, a motivação, a cooperação e a troca de conhecimento entre os envolvidos, ingredientes necessários ao sucesso da atividade educativa planejada.

### **3. Gamificando uma disciplina: percurso metodológico**

Tendo como base a compreensão teórica que fundamenta a perspectiva de novas metodologias que impliquem numa apropriação de informações, na construção do conhecimento, observando os elementos constituintes de uma gamificação, propomos a inserção dessa metodologia numa disciplina do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

A disciplina Comunicação e Projeto Gráfico, faz parte da matriz curricular do referido curso em uma IES privada da cidade de Maceió-AL, sendo ofertada aos alunos do primeiro período do curso, no turno noturno. Esta disciplina possui carga horária de 60 horas, ficando restrita a um encontro semanal no horário das 19h às 22h e, em média, são matriculados 30 alunos, com faixa etária entre 18 e 25 anos de idade, de ambos os sexos.

No âmbito da ementa da disciplina propõe-se a operacionalização e identificação dos critérios técnicos na criação e produção de um projeto gráfico, com uso dos elementos específicos da área gráfica, buscando sempre uma solução criativa, diferenciada, inovadora e adequada. Para isto, é preciso trabalhar o uso das técnicas de produção gráfica, bem como, o uso das cores, tipografia, papéis e acabamentos especiais para adequação das peças de comunicação ao público-alvo. Nesse sentido, para promover uma abordagem didática com vistas à apropriação prática dos conteúdos, foi formulada uma narrativa que segue a proposta de uma agência de publicidade, cujo enfoque é a importância da composição e projeto gráfico para o sucesso dos seus trabalhos e conseqüentemente da agência publicitária no mercado.

Para a concepção da disciplina gamificada, foi planejado que ao longo do semestre letivo seriam realizadas várias atividades usando laboratório de computação gráfica e recursos das TDIC. Estas atividades seriam trabalhadas em vários ambientes, em uma perspectiva de educação híbrida, multimodal e ubíqua, utilizando um blog para nortear as atividades relacionadas aos conteúdos propostos para estudo, permitindo o desenvolvimento da autonomia de cada estudante, inclusive em uma proposta de sala de aula invertida.

As atividades foram planejadas de modo que seriam distribuídas em etapas, as quais poderiam abranger uma ou mais semanas de trabalho e que contariam com elementos da gamificação, como: narrativa, desafios, progressão, pontuação, conquistas de insígnias, entre outros; No sentido de despertar no aluno a proatividade, a autodisciplina, a reflexão de estratégias e a aprendizagem colaborativa. Ressalta-se que a avaliação ocorrerá de forma observacional e processual, diante do desenvolvimento das atividades e desafios, além do portfólio on-line, que será construído, conforme descrito no item 3.2 (Etapa 1 – Espelho, espelho meu...).

Para evidenciar o planejamento didático das etapas a serem cumpridas, bem como apresentar os elementos da gamificação que fazem parte deste projeto, seguem os itens de 3.1 a 3.7 que descrevem os eventos propostos para gamificação da disciplina Composição e Projeto Gráfico.

### **3.1 Apresentação da disciplina**

Para o primeiro encontro com a turma, a ideia é seguir o preceito de Andrade (2005) que trata da aplicação de dinâmica de grupo apenas quando se estabelece objetivos claros, visando resultados preestabelecidos. Para tanto, a proposta planejada é a promoção de uma dinâmica de apresentação dos alunos envolvendo-os em um clima de descontração, visando quebrar a tensão inicial da chegada em um ambiente escolar onde tudo é novidade: colegas, professores, a própria estrutura física, e que para alguns trata-se da primeira experiência no ensino superior.

Dessa forma, será proposto um sequenciamento aleatório e sem repetição de apresentações, o que Masetto (2010, p. 85) identifica como apresentação simples, onde a pessoa que acabar sua apresentação terá a incumbência de selecionar a próxima pessoa a se apresentar, e assim sucessivamente até que todos tenham tido a oportunidade de participar. Além disso, os participantes terão o direito de fazer perguntas ao final de cada apresentação individual, objetivando maior interação e conseqüente aproximação entre eles.

Esta dinâmica será iniciada pela apresentação do professor, de posse do “cetro da palavra”, que será representado por um pincel de quadro branco. O professor falará informalmente seu nome, idade e pontuará gostos e hábitos pessoais, além de elencar informações importantes sobre sua experiência profissional e acadêmica, incluindo sua vivência com softwares de editoração eletrônica. Espera-se que ao iniciar as apresentações pelo professor alguns alunos percam ou minimizem a timidez ao participar, servindo ainda como um possível exemplo para o que os alunos falarão em suas apresentações, sem que haja aqui a pretensão de roteirizar rigidamente tais

apresentações. Ressalta-se que, como um participante qualquer da dinâmica, o professor também poderá ser arguido pelos alunos.

Dando sequência as apresentações, o professor passará o “cetro da palavra” para o próximo a se apresentar. Esse processo de apresentação, perguntas e seleção do novo participante, pode levar cerca de 2 minutos e considerando a média de 30 alunos para a turma, estima-se que a dinâmica de apresentação dure aproximadamente 60 minutos. Vale destacar que o professor deverá, quando nenhum outro participante o fizer, perguntar sobre a experiência do aluno em relação à utilização de softwares de editoração eletrônica, como: CorelDraw®, Illustrator® e Photoshop®, por exemplo, uma vez que em muitas das atividades propostas os alunos deverão utilizar tais aplicações.

Em um segundo momento, já quebrada a tensão inicial da turma, o professor fará a apresentação do plano da disciplina, onde descreverá a ementa, os objetivos, o conteúdo programático, a metodologia que será desenvolvida, em especial a gamificação da disciplina, a forma de avaliação e a bibliografia.

Como no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem da disciplina serão exigidas atividades práticas relacionadas à composição de projetos gráficos, será sugerido aos alunos que para um melhor aproveitamento da disciplina, eles devem se aprimorar quanto à utilização de alguns aplicativos de editoração eletrônica. Nesse sentido, o professor aconselhará a pesquisa de cursos e tutoriais que fundamentem a utilização de recursos de tais aplicações, por meio de vídeos. Além disso, será solicitado que nos momentos de aula, os alunos devem trazer sempre um fone de ouvido e um smartphone ou tablet, onde deverão instalar um leitor de QR Code.

Tais recomendações visam evitar o surgimento de entraves que venham a prejudicar o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, conforme o planejamento proposto, o qual exigirá do aluno minimamente autonomia, compromisso e organização para se preparar, previamente aos encontros, através dos conteúdos teóricos que serão disponibilizados no blog da disciplina ao longo das etapas. Neste sentido, Masetto (2010), destaca que a leitura e a preparação pessoal são indispensáveis para os encontros em sala de aula, no compromisso de uma atividade coletiva. Porém, ainda conforme o autor, o professor deve considerar que a seleção desses conteúdos não pode ser de difícil acesso e deve ser bem dosada, pois geralmente, esses alunos possuem um conjunto de outras disciplinas simultaneamente sendo pagas em um só semestre e ainda podem ter compromissos externos como o trabalho, por exemplo. Por isso, essa seleção deve ser analisada cuidadosamente pelo professor, no sentido de prever ruídos que distorçam o processo de ensino-aprendizagem.

### **3.2 Etapa 1 – Espelho, espelho meu...**

A dinâmica desta etapa será a construção de uma identidade visual e um espaço para registro de atividades para os grupos que virão a ser formados em sala de aula. Os grupos deverão ser compostos por até três alunos (dez grupos, conforme a média de alunos matriculados), que serão divididos entre eles sem a interferência direta do professor. Porém, indiretamente, o professor recomendará que as equipes sejam compostas com equilíbrio no que se refere aos alunos que detêm ou não experiência com softwares de editoração eletrônica. Ressalta-se que durante o processo da dinâmica de apresentação, o professor buscará identificar os alunos que já possuem alguma experiência com tais softwares e que no caso de algum desequilíbrio visível, estes devem se reorganizar para buscar uma coerência de forças entre os grupos.

Em um segundo momento, os grupos serão levados ao laboratório de computação gráfica da IES. Este laboratório é equipado com: 22 computadores com sistema operacional Windows 10, acesso à internet e com os principais softwares de

editoração eletrônica do mercado, além de projetor multimídia. No laboratório, os grupos serão apresentados ao blog da disciplina onde já terão à disposição o link da Etapa 1 visível para acesso. Além deste link, a página inicial do blog trará outros links como o de acesso às abas: Plano da Disciplina e Ranking (tabela de líderes), este último trará a pontuação dos grupos atualizada ao final de cada etapa.

Acessando o link da Etapa 1, os alunos encontrarão instruções sobre o que deve ser trabalhado neste momento, sendo apresentadas também as pontuações referentes as atividades desenvolvidas na etapa. Dessa forma, as atividades ficarão assim descritas: 1) Criar grupos de trabalho com até três alunos; 2) Cada aluno deve criar o próprio avatar – nesta atividade, sugere-se o uso da aplicação Face Your Manga<sup>1</sup> para produção dos avatares individuais; 3) Cada grupo deve criar um blog e postar o link correspondente em forma de comentário no blog da disciplina – será disponibilizada no blog da disciplina uma página para que sejam feitas estas postagens, centralizando o acesso aos endereços de todos os blogs dos grupos; 4) Desafio: criar marca (logotipo) para a identificação dos grupos.

Além dessas atividades supracitadas, serão apresentadas as pontuações referentes à execução de cada uma delas, a saber: a) Criação do grupo: 1500; b) Criação do avatar durante a aula: 1500; c) Criação do avatar durante a semana: 600; d) Criação do blog durante a aula: 1500; e) Criação do blog durante a semana: 600; f) Criação da marca durante a aula: CARD.

Ressalta-se que a seleção dos quantitativos (1500, 600 e outros que serão apresentados na sequência deste trabalho) procurou romper com qualquer tentativa de vinculação a atribuição de notas de uma avaliação somativa (0 a 10 pontos). Assim, esse seria mais um elemento de imersão dos alunos na narrativa proposta da disciplina gamificada, alinhando o desenvolvimento da disciplina ao percurso de um game propriamente dito.

Além da pontuação numérica como componente da gamificação, o grupo que cumprir o desafio da atividade 4 (criar uma marca para sua identificação, ainda durante o encontro no laboratório), receberá um CARD. Trata-se de um bem virtual que pode ser usado a qualquer tempo, mas apenas uma vez, e que tem o poder de acrescentar 1500 pontos para o próprio grupo ou retirar 1500 pontos de outro grupo.

A Etapa 1 terá duração de uma semana, ficando restrito o acesso para a Etapa 2 aos grupos que finalizarem as atividades propostas para a primeira etapa. Antes da liberação no blog das atividades da Etapa 2, será liberado o acesso à tabela de líderes na aba Ranking. Nesta tabela serão utilizadas as marcas dos grupos e os avatares de seus integrantes para trazer informações como pontuações e insígnias conquistadas por eles.

Ao encerrar o encontro da Etapa 1, será informado aos alunos que a Etapa 2 estará parcialmente liberada. Nela os alunos terão acesso ao conteúdo que deve ser previamente apropriado para que no próximo encontro esses já tenham um referencial teórico de apoio, necessário para desenvolver as atividades da etapa, que somente serão liberadas no dia do próximo encontro. Esta seleção de conteúdos segue os preceitos de Masetto (2010, p. 92) quando diz que “cada aluno precisa ler, procurar compreender os textos, buscar informações e se preparar para um tempo na universidade (aula)”.

Vale destacar que os alunos serão incentivados a interagir no blog da disciplina por meio de comentários, assim como podem comentar postagens dos blogs de outros grupos. O professor ficará encarregado de levar feedback sobre questionamentos e instigar aprofundamentos conceituais para os alunos.

---

1 Face Your Manga é uma aplicação web gratuita para a produção de avatares e disponível no site <https://www.faceyourmanga.com/>

### 3.3 Etapa 2 – Conhecendo o terreno.

Nesta etapa, o material de apoio a respeito do que é um Projeto Gráfico, suas fases para composição e seus variados tipos, já estará liberado desde a semana anterior. O encontro no laboratório de computação gráfica será restrito às atividades da etapa. Em um primeiro momento, a atuação do professor será de mediador em termos de uma discussão sobre o conteúdo do material de apoio, visando esclarecer dúvidas e trazer novos exemplos para um melhor entendimento e apropriação de conceitos.

Em um segundo momento, as instruções das atividades da Etapa 2, bem como as pontuações das mesmas serão liberados para acesso no blog da disciplina. Nesta etapa serão solicitadas as seguintes atividades: 1) Cada grupo deverá pesquisar na Internet e postar em seu blog, três apresentações de projeto gráfico, procurando identificar as fases (com suas etapas) e os tipos desses projetos; 2) No próximo encontro, no laboratório, serão apresentados os resultados desta pesquisa; 3) Desafio: O grupo que realizar a apresentação mais criativa (eleita por seus pares) receberá uma MEDALHA.

Os grupos serão alertados, verbalmente e também no blog da disciplina, que as postagens nos blogs devem ocorrer durante a semana anterior ao próximo encontro, o qual será restrito às apresentações e à discussão dos resultados. Além disso, o blog da disciplina trará as pontuações da Etapa 2, a saber: a) Pesquisa, seleção e postagem no blog do grupo de três apresentações de projeto gráfico: 1500 (500 cada projeto); b) Apresentação do resultado da pesquisa no próximo encontro: 1500 (500 cada projeto); c) Apresentação mais criativa (Eleita por seus pares e sob avaliação do NPC<sup>2</sup>): MEDALHA

A Etapa 2 tem previsão de duração de duas semanas ou dois encontros. Nesta etapa, assim como na primeira, além da pontuação numérica como componente da gamificação, o grupo que cumprir o desafio da atividade 3, receberá uma MEDALHA, que assim como o card, é um bem virtual, porém com poder diferenciado. O grupo que obtiver uma medalha terá sua pontuação dobrada na etapa correspondente a sua conquista. Além disso, a recomendação inicial da disciplina para que os alunos tragam fones de ouvido poderá ser útil já que no momento da pesquisa, eles podem assistir a vídeos sem que o áudio atrapalhe aos outros participantes.

### 3.4 Etapa 3 – Trilha de cores.

No encerramento das atividades da Etapa 2, será liberado o link para a terceira etapa que abordará a temática das cores, sua importância para a composição de um projeto gráfico, a teoria das cores e formas de obtenção, sistemas cromáticos e suas aplicações nos tipos de projeto gráfico. Este conteúdo ficará disponibilizado para leitura prévia dos alunos ao encontro da semana seguinte, visando promover embasamento teórico para as discussões que virão, enfatizando a importância da autonomia e da organização dos alunos quando precisam efetuar pesquisas e leituras com a devida antecedência.

No laboratório de computação gráfica será feita uma apresentação expositiva dialogada sobre a temática, no sentido de elucidar dúvidas comuns que surgem a partir das leituras a respeito da teoria das cores, sistemas cromáticos e como os softwares de editoração eletrônica controlam o que é percebido em tela e o que é impresso fisicamente. Além disso, a apresentação trará um novo tópico relacionado à psicologia das cores e que servirá de base para as atividades propostas no segundo

---

<sup>2</sup> Do inglês *non-player character* ou NPC. Termo que designa um personagem não jogável, mas que atua no desenvolvimento da interatividade com os jogadores reais dentro do enredo do jogo (DICKY, 2007).

momento do encontro. Este momento deverá ter duração de uma hora e trinta minutos aproximadamente.

Finalizada a apresentação e a elucidação de dúvidas, serão liberadas no blog da disciplina as instruções das atividades propostas e suas respectivas pontuações, a saber: 1) Encontrar dentro da IES, cinco QR Codes correspondentes à sequência de busca que receberão no laboratório; 2) Cada QR Code trará informações para que os grupos possam decifrar a resposta da pergunta apresentada; 3) Os grupos devem retornar ao laboratório com a sequência de respostas completa para ser aferida. As pontuações da etapa serão as seguintes: a) Sequência de respostas correta: 1500 (300 cada resposta); b) Grupo que primeiro retornar com a sequência correta: MEDALHA.

Esta etapa tem previsão de duração de uma semana, podendo ser estendida caso o momento expositivo e de discussão tome mais tempo que o previsto. Assim, como na última etapa, o bem virtual medalha estará em jogo e dobrará a pontuação da etapa, da equipe que a conquistar. Porém, para a execução da atividade, as equipes devem atentar para a recomendação inicial da disciplina para trazerem smartphone ou tablet, onde devem instalar um leitor de QR Code.

Serão montadas 10 trilhas de cores, seguindo a estimativa inicial de quantitativo de alunos e grupos. Cada trilha de cores será composta por cinco sequências sorteadas entre nove possíveis. Cada equipe receberá uma ficha correspondente a sua trilha para anotar a resposta da pergunta central “Adivinha quem eu sou?” que cada item da sequência vai fazer. No quadro 4, são apresentados os nove itens com as respectivas características que serão apresentadas em páginas ocultas do blog da disciplina. Essas estarão codificadas em QR Code, os quais serão impressos em papel e espalhados em diversos pontos da IES. Ressalta-se que as descrições das cores levam em consideração a cultura ocidental em que estamos inseridos.

**Quadro 4** - Descrição dos itens e respostas correspondentes à pergunta “Adivinha quem eu sou?”

ITEM	DESCRIÇÃO	RESPOSTA
A	Paz; Pureza; Higiene e limpeza; Virgindade.	BRANCO
B	Céu/Frio/Água; Assim como o céu, representa paz, calma e tranquilidade; É distante e remota; Exprime ordem, lógica e respeito; A cor preferida pela maioria das pessoas.	AZUL
C	É vida; Representam o eterno ciclo da vida, morte e renascimento; Firme e confidente como a Mãe Natureza; A cor da natureza: sempre natural.	VERDE
D	Melancolia/Tristeza; Chuva/Neblina; Coisas indefinidas/amorfas.	CINZA
E	Sombras, obscuridade; Associada ao mistério e ao medo; Elegância, poder e formalidade;	PRETO
F	Maduro e sensual; Representam ações e sentimentos pessoais altamente carregados como agressividade, perigo, bravura e amor; Uma das cores mais frequentemente utilizadas em trabalhos criativos; A cor que mais chama nossa atenção e que nos deixa alertas; É sangue.	VERMELHO
G	Avisa para sermos cautelosos; Incerteza e inquietação; Agitação; Estimula a criatividade e o surgimento de novas ideias.	AMARELO
H	Vibrante e cheia de energia; Quente como fogo, mas amigável e convidativa; Muito utilizada para indicativos de alerta e cuidado;	LARANJA
I	Remete à religiosidade e ao espiritual; Cor da sabedoria, da meditação; Ligada aos rituais e à realeza; Associada à dor e à morte.	VIOLETA

Fonte: Dados da pesquisa (2017)

Na figura 3, é exposto um exemplo do modelo de ficha que os grupos terão que preencher com as respostas de cada item da sua trilha.

**Figura 3** – Ficha para respostas da trilha

GRUPO	TRILHA
<b>1</b>	D) C) E) H) G)

Fonte: Dados da pesquisa (2017)

Os sorteios aqui citados serão realizados através do aplicativo gratuito para dispositivos Android chamado Sorteio Rápido, disponível na loja virtual Play Store. Assim, pretende-se trazer idoneidade ao processo. Além disso, a confecção dos QR Codes deverá ser executada através de outra aplicação gratuita, disponível na web conhecida como QR Code Generator<sup>3</sup>, onde além de gerar os códigos é possível se fazer o download dos mesmos para serem impressos.

### **3.5 Etapa 4 – Tipo assim...**

A quarta etapa focará a temática da tipografia: estrutura, famílias tipográficas, classificações, aplicações em projetos gráficos e considerações pertinentes ao bom uso das tipografias. Assim como nas demais etapas, o professor liberará o conteúdo de apoio no blog da disciplina assim que for finalizada a Etapa 3, para que os alunos possam fazer sua leitura e trazerem seus questionamentos para a sala de aula. No próximo encontro, já no laboratório de computação gráfica, será aberta uma discussão para que os próprios alunos procurem sanar dúvidas com seus pares, tendo a mediação do professor para possíveis correções e sugestões de aprofundamento conceitual.

Após este momento, será feita uma explanação dialogada, com o auxílio do projetor multimídia, do software de editoração eletrônica CorelDraw® e a Internet, onde serão apresentadas funções básicas de editoração tipográfica, como: trabalhar alinhamentos e espaçamentos, além de suas nomenclaturas nos softwares de editoração; conversão de texto em desenho; edição de nós e distorções; vetorização de bitmaps. A escolha do software CorelDraw® não exclui a utilização de qualquer outro software de editoração eletrônica. Este momento terá duração de um encontro e os alunos deverão acompanhar em suas máquinas o passo a passo das explicações para uma melhor compreensão das potencialidades dos softwares de editoração eletrônica e também para se familiarizarem com o segundo momento da etapa, voltada a uma atividade prática.

Finalizada a explanação e dirimidas as dúvidas, os alunos terão um espaço de uma semana até a liberação das instruções das atividades propostas no blog da disciplina, a saber: 1) O grupo deverá desenvolver uma tipografia de estilo livre; 2) No laboratório o grupo apenas precisa construir as letras “A”, “B” e “C” (maiúsculas); 3) Durante a semana, desenvolver o restante do alfabeto e postar no blog do seu grupo;

---

3 Aplicação web disponível no site <<https://br.qr-code-generator.com/>>

4) Desafio: o grupo deverá, durante a semana, construir o restante do alfabeto (maiúsculo) e postar no blog do grupo, registrando as etapas de sua construção/concepção (brainstorm, rafe, layout<sup>4</sup>), e ainda, desenvolver estratégia on-line e/ou off-line para que a postagem seja comentada criticamente por pelo menos 20 estudantes de outras turmas de Publicidade e Propaganda da IES.

Quanto às pontuações, tem-se: a) Construção durante a aula das letras “A”, “B” e “C”: 1500; b) Construção durante a semana das letras “A”, “B” e “C”: 900; c) Construção do restante do alfabeto: 2500; d) Postagem do alfabeto no blog do grupo: MEDALHA; e) Grupo que primeiro obtiver 20 comentários na postagem do blog: CARD.

Esta etapa tem previsão de duração de duas semanas ou dois encontros. O primeiro encontro será voltado para a apresentação, treinamento e dúvidas sobre a utilização de softwares de editoração eletrônica. Já o segundo encontro será exclusivamente voltado à atividade prática da construção de uma tipografia. Para este momento, serão disponibilizadas folhas em branco (tamanho A4) para que os alunos possam utilizar no brainstorm e nos esboços (rafe) da tipografia de cada grupo. Esses rascunhos poderão ser apresentados como descrição da etapa de concepção da ideia tipográfica dentro dos blogs dos grupos. Além disso, foi solicitado o registro das estratégias desenvolvidas para que os grupos alcancem os 20 comentários necessários para pontuar com o card, no desafio da atividade quatro.

### **3.6 Etapa 5 – A primeira impressão é a que fica.**

Nesta etapa, os alunos terão a oportunidade de conhecer o que no projeto gráfico se caracteriza como reprodução (etapa final do projeto gráfico). Para tanto, os grupos deverão acessar, após a finalização da Etapa 4, o link da Etapa 5 no blog da disciplina e se inteirar quanto aos conteúdos disponibilizados sobre sistemas de impressão, pré-impressão e tecnologias de automação, dados variáveis, personalização etc. Este material norteará conceitualmente o que os grupos vivenciarão em visitas guiadas à gráficas ou *bureaus* de impressão que os próprios grupos deverão contatar para agendamento. O objetivo das visitas é conhecer na prática o que a teoria nos apresenta sobre a reprodução de projetos gráficos.

No link da etapa estarão disponíveis as instruções da atividade e as referidas pontuações, a saber: 1) Os grupos devem entrar em contato com *bureaus* de impressão ou gráficas para agendamento de visita técnica; 2) Durante a visita, os grupos deverão fazer registros para a criação de um vídeo da visita, abordando uma das temáticas que forem conhecidas na prática; 3) O vídeo deve ter entre 4 e 5 minutos e ao menos um dos integrantes do grupo deve aparecer no vídeo; 4) Desafio: só ganha acesso à Etapa 6 o grupo que postar o vídeo no YouTube e inserir o link no blog do grupo; 5) Desafio: Os alunos de um grupo deverão comentar os vídeos dos outros grupos. A pontuação da etapa será assim distribuída: a) Elaboração do vídeo, de 4 a 5 minutos: 1500; b) Elaboração do vídeo, com menos de 4 minutos: 600; c) Elaboração do vídeo, com mais de 5 minutos: 600; d) Postagem no YouTube: 1500; e) Postagem no blog do grupo: 1500; f) Comentário dos integrantes dos grupos nas postagens dos vídeos no blog dos outros grupos: MEDALHA.

Esta etapa tem previsão de duração de três semanas ou três encontros. No momento presencial do primeiro encontro, os grupos já devem trazer sugestões de que locais desejam visitar para que o NPC possa dirimir dúvidas conceituais ou mediar à solução conflitos, caso sejam escolhidos locais iguais entre os grupos. O segundo encontro será voltado para a editoração dos vídeos que podem ser executadas no laboratório de computação gráfica. Já o terceiro encontro será exclusivamente voltado à apresentação dos vídeos por parte das equipes e discussão dos comentários dos blogs.

---

4 São algumas das fases que compõem a etapa de concepção de um projeto gráfico.

Vale ressaltar que é possível que nem todos os integrantes dos grupos possam fazer as visitas por conta de empecilhos diversos, como trabalho, doença etc. Por este motivo, o vídeo dos grupos solicita a aparição de, no mínimo, um integrante do grupo.

### **3.7 Etapa 6 – Mão na massa.**

A etapa final da jornada será destinada a prática dos conceitos apreendidos em toda a disciplina quanto à concepção, produção e reprodução de um projeto gráfico. Por isso, o nome desta etapa remete ao envolvimento físico com produto a ser trabalhado. A Etapa 6 terá suas instruções liberadas no blog da disciplina assim que a etapa anterior for finalizada. Nesta etapa, os grupos deverão revisar os conteúdos apresentados, bem como contatar o NPC para sanar possíveis dúvidas conceituais ainda pendentes. Pelo fato de que a etapa é voltada exclusivamente para a construção de um projeto gráfico com clientes e produtos simulados, porém com reprodução da arte-final sendo apresentada em sala de aula e analisada por seus pares.

As seguintes atividades deverão ser efetuadas: 1) Cada grupo receberá um briefing que culminará com a produção e apresentação de cartaz impresso em tamanho A3; 2) Desafio: cada fase do projeto gráfico deve ser executada e será apresentada em sala de aula como forma de demonstrar o caminho percorrido para se chegar a arte-final e ao cartaz impresso; 3) Registrar o processo de desenvolvimento no blog do grupo. Em relação à pontuação, esta pode decidir a pontuação final da disciplina: a) Apresentação do desenvolvimento de um projeto gráfico a partir do *briefing* recebido, abordando cada fase do projeto gráfico até o produto final (cartaz impresso): 6000; b) Apresentação do cartaz impresso, mas sem registro no blog: 2500; c) Registro no blog sem a apresentação do cartaz impresso: 2500; c) Cartaz mais bem elaborado (eleito por seus pares e sob avaliação do NPC): CARD

A etapa tem previsão de duração de duas semanas ou dois encontros. Nos encontros os grupos poderão se utilizar da estrutura da IES para a pesquisa e desenvolvimento dos projetos através da Biblioteca e do laboratório de computação gráfica. Além disso, o NPC (professor) estará disponível para sanar dúvidas sobre a composição gráfica dos projetos.

## **4. Considerações finais**

No âmbito do referencial teórico elencado no levantamento literário para este trabalho, foi levada em consideração a inter-relação entre as mecânicas, as dinâmicas e os componentes dos games, no sentido de construir um ambiente que mantenha o aluno em estado de fluxo, ou seja, em completa imersão para desenvolver as atividades da disciplina, de forma conectada com a linguagem da sociedade em que estão inseridos.

Ao pensar na questão das competências do professor para a concepção de atividades gamificadas, nesta pesquisa foi, principalmente, considerado que o professor, consciente da realidade mutável de nossa sociedade, precisa se apropriar de um conjunto de pressupostos como referência para sua prática, buscando alinhá-la ao atual contexto social, complexo e dinâmico.

Além disso, é possível também concluir que pensar na gamificação como estratégia de ensino é pensar de forma planejada, contemplando a aplicação de elementos de jogos em ambientes de não jogo, seguindo parâmetros que possam proporcionar regras claras aos alunos, para que a proposta gamificada promova a motivação, a cooperação e o engajamento dos participantes, necessários ao sucesso das atividades planejadas, especialmente quando se tem objetivos pedagógicos bem definidos, que é o caso da referida disciplina.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, L.; COUTINHO, I. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Papirus: Campinas, 2016;
- ANDRADE, S. G. **Teoria e prática de dinâmica de grupo: jogos e exercícios**. São Paulo: Casa do Psicólogo. 2005.
- APARICI, R. **Conectados no ciberespaço**. São Paulo: Paulinas, 2012.
- BEHRENS, M. A. **Paradigma da complexidade: metodologia de projetos, contratos didáticos e portfólios**. Petrópolis: Vozes, 2006.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultural**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- COOL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- DETERDING, S. DIXON, D. KHALED, R. NACKE, L. **From game design elements to gamefulness: defining “gamification”**. In: Mindtrek 2011, Tampere, Finlândia, 2011.
- DICKEY, M. D. Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. **ETRD: Educational Technology Research and Development**. 2007. Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11423-006-9004-7>>. Acesso em: 15 abr. 2018.
- EXAME, 2014. **Conteúdo digital dobra a cada dois anos no mundo**. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/conteudo-digital-dobra-a-cada-dois-anos-no-mundo/>>. Acesso em 10 abr. 2018.
- FARDO, M. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. 104 f.; 30 cm.; Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MASETTO, M. T. **O professor na hora da verdade: a prática docente no ensino superior**. São Paulo: Avercamp. 2010.
- MATTAR, J.; NESTERIUK, S. Estratégias do design de games que podem ser incorporadas à educação a distância. **RIED**. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. 19(2), pp. 91-106. 2016. Disponível em: <<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15680/14277>>. Acesso em: 7 mar. 2017.
- MATTAR, J. **Games em Educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010.
- MATTAR, J. Gamificação: conceito, críticas e aplicação a áreas do conhecimento. In: RAMOS, D.; CRUZ, D. (Org.). **Jogos digitais em contextos educacionais**. Curitiba: CRV, 2018. p. 171-192.

PIMENTA, S. G. Formação de professores: identidade e saberes da docência. In: PIMENTA, S. G. (Org.). **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 2000. p. 15-34.

PIMENTEL, F. S. C. **A aprendizagem das crianças na cultura digital**. Maceió: Edufal. 2017

PRENSKY, M. Homo sapiens digital: dos imigrantes e nativos digitais à sabedoria digital. In: APARICI, Roberto. (Org.). **Conectados no ciberespaço**. São Paulo: Paulinas, 2012. p. 101-116.

SCHLEMMER, E. Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. **RIED**. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, vol. 19, núm. 2, 2016, p. 107-124. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859007>>. Acesso em: 7 mar. 2017.

SIEMENS, G. Conectivismo: uma teoria da aprendizagem para a era digital. In: APARICI, R. (Org.) **Conectados no ciberespaço**. São Paulo: Paulinas, 2012. p. 83-97.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.