

Uma proposta de Gamificação da Literatura no Ensino Superior

¹Eric Alves de Andrade, ²Leandro Pupo Natale

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)
Rua da Consolação, 930 Consolação, São Paulo-SP, 01302-907 – Brazil

¹alvesericandrade@gmail.com, ²leandro.natale@mackenzie.br

Abstract. *Gamification is an element of motivation and encouragement today used in different areas, mainly in business and education. Nowadays, the Higher Education suffers with the difficulty of reading from your students, bringing problems for the teaching of them. This work aims to analyse revised gamification techniques so that reading is motivated and used as a learning role for the student through verifying the higher education students profile and an analysis of the final results.*

Keywords: *Gamification, Literature, Higher Education.*

Resumo. *A gamificação é um elemento de motivação e incentivo hoje usados em diferentes áreas, principalmente em negócios e educação. Hoje em dia, o Ensino Superior sofre com a dificuldade de leitura de seus alunos, trazendo problemas para o ensino dos mesmos. Este trabalho tem como objetivo analisar técnicas revisadas de gamificação para que a leitura seja motivada e usada como papel de aprendizado para o aluno, verificando o perfil de estudantes no ensino superior e uma análise dos resultados finais.*

Palavras-chave: *Gamificação, Literatura, Ensino Superior.*

1. Introdução

“Gamificação é o uso de elementos de jogos em um ambiente fora do contexto de jogos para engajar alguém em alguma atividade” [KAPP, 2012]

A gamificação nos últimos anos teve um aumento em seu uso em diversas áreas através de técnicas que são usadas no desenvolvimento de jogo, elas são extrapoladas para o “mundo real” e usam a motivação, entretenimento e incentivo que existe quando se joga um jogo, para a área aplicada [KAPP, 2012]. Na educação hoje é uma grande área em que diversos estudos de gamificação são feitos [SANTOS e FREITAS, 2017]. Neste trabalho entende-se que esse processo pode ser usado na educação, na área da leitura no ensino superior, na qual sofre com falta de leitores, por diversos fatores que serão estudados nos capítulos a seguir.

A partir da definição e compreensão do que é a gamificação, o problema é analisado mais a fundo, pois deve ser compreendido as dificuldades dos alunos do ensino superior na leitura acadêmica, como o despreparo à leitura vindo dos ensinos fundamentais, junto a não motivação da leitura, além de fatores sociais quais que ao todo causam o déficit de leitura na maioria dos alunos brasileiros de ensino superior [TOURINHO. 2012]. Esta análise é feita através de uma revisão bibliográfica do tema em questão junto a entrevistas com alunos neste estágio de ensino. Após os dois primeiros capítulos de compreensão sobre gamificação e do problema proposto, será feita uma análise de técnicas e elementos de gamificação que podem ser usadas para a

tentativa de resolução do problema de motivação e incentivo à leitura no ensino superior.

2. Contextualização e Relevância do Tema

No Ensino Superior brasileiro, a dificuldade de leitura dos alunos é notável, mesmo com a ascensão da *internet*, que facilita a procura de conteúdo acadêmico, a realidade é diferente, onde a *internet* é na grande maioria das vezes usada de ferramenta para entretenimento geral com conteúdos alienadores.

Atualmente no Brasil a leitura vindo sendo deixada de lado desde o começo do ensino, sendo por falta de incentivo no começo da educação, ou então pela obrigatoriedade de leitura de obras que fazem com que o aluno não tenha prazer pela leitura fazendo com que haja um abandono e falta de vontade [TOURINHO, 2012]. Essa situação acaba acarretando um problema maior no Ensino Superior, pois já é esperado do aluno a postura de leitor para que tenha a compreensão quando a leitura de conteúdo acadêmico é solicitada.

A gamificação hoje em dia, vindo ganhando cada vez mais espaço como um instrumento na educação, através de diversas técnicas para trazer a motivação e incentivo no momento de aprendizado em diversas épocas, sendo tanto no ensino fundamental, médio e superior [SANTOS e FREITAS, 2017].

Com base nos aspectos expostos acima, este trabalho tem como objetivo revisar elementos de gamificação que possam trazer a motivação e engajamento à leitura no ensino superior.

2.1 Gamificação

O conceito de gamificação, está sendo cada vez mais usado em diversas áreas do conhecimento para tentar trazer motivação e engajamento, através da incorporação de técnicas e elementos típicos de jogos, como marcação de pontos e competição, regras de jogo, rankings e outras em áreas fora do contexto de jogos [KAPP, 2012].

Usar a gamificação é um meio para desenvolver sistemas que motivam pessoas a fazerem coisas. O engajamento que um processo gamificado traz, por meio de resolução de problemas, feedbacks e fortalecimentos de ideias, estão diretamente associadas com a ativação de dopamina no cérebro que é associada ao prazer [WERBACH e HUNTER, 2012]. Mas o engajamento não é apenas o necessário para um bom processo de gamificação. A Experimentação é uma fonte de motivação para o usuário, pois a partir do uso do sistema ou jogo é quando o usuário tem a sensação de motivação, encorajamento a partir do que se é feito, ou até mesmo aperfeiçoamento das ações realizadas. E para completar os resultados, como comprovados por diversos estudos e pesquisas a gamificação traz resultados positivos quando é aplicada de maneira correta e coerente com a atividade que está sendo gamificada.

Para definir o método e como gamificar algo, o “Game Thinking” é utilizado, que é definido como o uso de todos os recursos que podem ser reunidos para criar e engajar experiências que motivam desejos específicos [WERBACH e HUNTER, 2012].

E para isso deve-se fazer as perguntas corretas, para saber o que motiva a Leitura dos estudantes do Ensino Superior, entender o que pode deixar o processo divertido e mais criativo e mostrar o porquê deveriam ler esse conteúdo. Através das respostas a essas perguntas, as ideias de quais caminhos devem ser tomados serão formadas para trazer a motivação e engajamentos necessários, pois o objetivo ao final da experiência é que os alunos leiam e que continuem lendo. [WERBACH e HUNTER, 2012].

A gamificação hoje em dia, vem ganhando cada vez mais espaço como um instrumento na educação, através de diversas técnicas para trazer a motivação e incentivo no momento de aprendizado em diversas épocas, sendo tanto no ensino fundamental, médio e superior.

Com a ascensão da gamificação na educação, usar essas técnicas para a leitura é uma saída para tentar trazer a motivação do leitor dentro da sala de aula na Universidade.

2.2 Leitura no Brasil

No Brasil, a leitura de livros vem sendo jogada de lado e atropelada por outros tipos de mídias, onde as maiores fontes hoje são a televisão e a internet. E mesmo com o crescimento da internet e a fácil localização e compra de livros, inclusive de forma online, a internet é na grande maioria das vezes usada como ferramenta de entretenimento geral e não como forma de estudo ou leitura. Isso é refletido no perfil de leitor do brasileiro, o qual no contexto escolar, o estudante é obrigado a engajar-se na leitura pedida em sala de aula, pois suas notas e aprovações dependem disso, deixando sua preferência de leitura de lado e tornando apenas uma ferramenta de estudos e não um real engajamento com as obras em si [TOURINHO, 2012].

No panorama do Ensino Superior brasileiro uma pesquisa é ressaltada, em que menos da metade dos universitários brasileiros estudam entre uma e duas horas por semana além dos horários de aula, 34% leem no máximo dois livros por ano, tirando os escolares e 41,3% se informavam mais pela televisão [TOURINHO, 2012]. A desculpa para a pouca dedicação à leitura e aos estudos se dá pela falta de tempo dos mesmos. O ensino superior brasileiro é grande parte noturno, privado e pago, trazendo consigo um perfil de aluno que precisa trabalhar durante o dia, ir à faculdade durante a noite e muitas vezes pagam seus próprios estudos o que certamente os deixam sem tempo para estudar, muito menos para ler livros e textos diversos.

Em todo Brasil estudantes ingressam no Ensino Superior com muitas dificuldades com linguagem e interpretação de texto, com isso é demonstrado o pouco hábito da leitura e os reflexos disso, como o vocabulário restrito e linguagem adequada para o meio acadêmico. A partir disso, podemos ver discussões mais profundas, trazidas por Tourinho (2012), quanto a origem dessas “deficiências” chegando na realidade socioeconômica e política do Brasil, pois a falta de incentivo e formação de bons leitores vem grande parte de suas primeiras vivências com a leitura e a escrita e o fator socioeconômico é determinante para isso, pois um ambiente favorável e motivador, serve para um bom desempenho em leitura. E em relação os Ensino Superior os lugares também são importantes como uma boa biblioteca com vasta variedade de livros, tanto acadêmicos como os de entretenimento.

Como no Ensino Superior já é esperado certo grau de conhecimento, interpretação de textos e relação com a leitura, as dificuldades desses alunos se tornam notáveis, as quais não podem ser atribuídas apenas ao descontentamento ou "preguiça" do leitor, mas sim pois o déficit de leitura vem desde seu meio social inserido que deixa enraizado limitações, por falta de contato com a leitura, deixando o problema para as instituições de ensino que precisam conviver com esse tipo de barreira.

Um dos grandes desafios da leitura para o público jovem é o envolvimento com as obras, deixando claro a ineficiência na formação de leitores. A imposição à leitura, para Rettenmaier (2019), traz um desserviço a esse tópico, pois o aluno aprendia apenas a memorizar textos fazendo com que o ato de ler não tenha efeito algum, propondo que a experiência de ler seja baseada nas novas mídias, trazendo interação com a obra e

construindo um vínculo com o leitor, usando a tecnologia em favor para essa nova era, porém ainda assim, as abordagens tradicionais de leitura ainda são de “fundamental importância para o desenvolvimento de estratégias que visem a formar leitores” [RETTENMAIER, 2019], ou seja, através da junção das "abordagens tradicionais" e novos métodos, como a gamificação, devem trazer uma nova forma de aprendizado para leitores.

3. Entendendo o aluno

Uma pesquisa foi feita com 85 estudantes da Faculdade Computação e Informática (FCI) da Universidade Presbiteriana Mackenzie, para que possa ser entendido um pouco mais dos estudantes e o que os atrai na leitura, seus hábitos de estudo e como interagem com os materiais de Leitura Acadêmica que é passado em suas matérias. Para podermos tratar a gamificação como um método de motivação e engajamento na literatura, entender os estudantes do Ensino Superior também é uma parte importante do processo, em que podemos verificar suas reais motivações relacionadas a leitura de conteúdos acadêmicos e o que faz o estudante usar tais ferramentas dadas pelos professores para ensino.

Nesta pesquisa, foram feitas perguntas de cunho informativo, para saber qual a idade, curso e Período de estudo, logo após algumas informações foram levantadas com relação aos hábitos de leitura e estudo dos alunos, para saber quantas horas eram estudadas por semana (Figura 1), quantos livros eram lidos por ano (Figura 2) e se os livros indicados para consulta eram utilizados nas matérias (Figura 3).

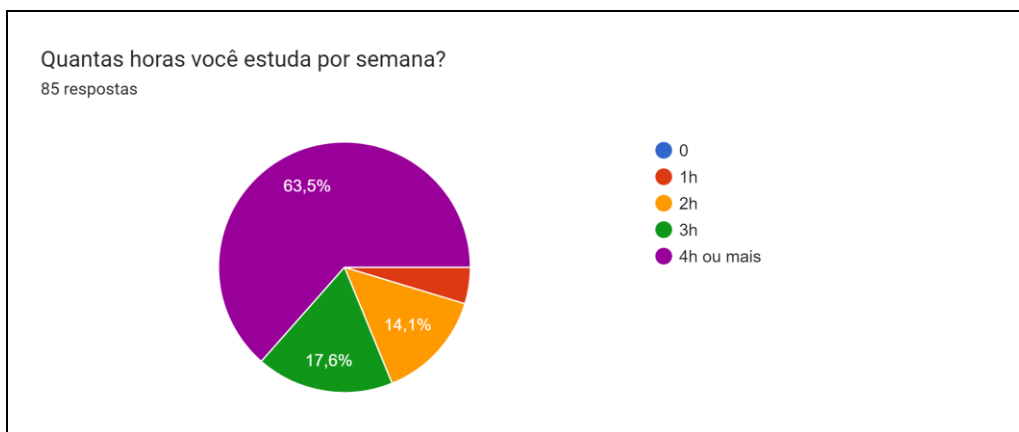


Figura 1: Gráfico do Tempo gasto estudado por semana dentro ou fora de sala dos alunos da FCI.

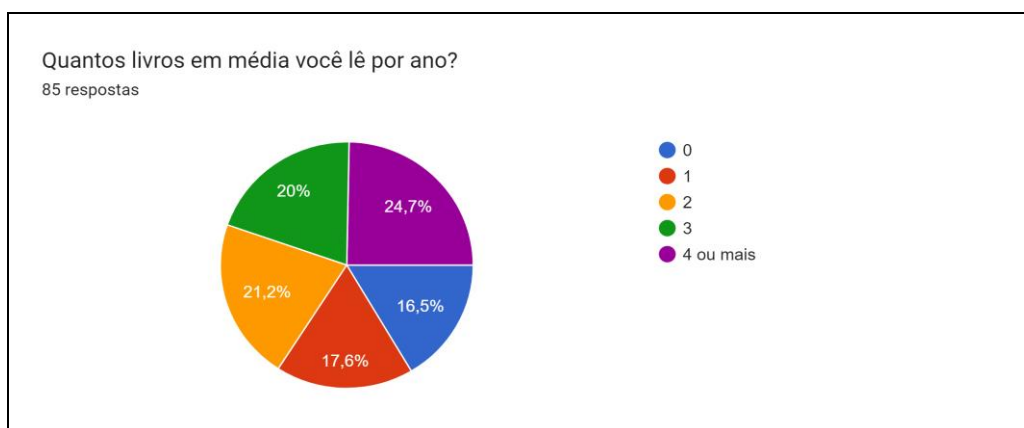


Figura 2: Gráfico de Livros lidos por ano dos alunos da FCI.

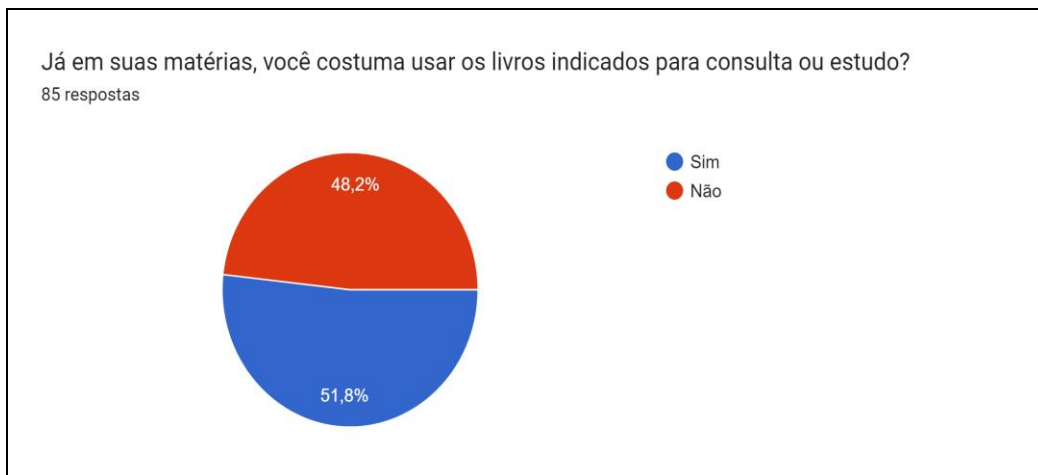


Figura 3: Gráfico de uso de livros indicados nas matérias da FCI.

Para 54,1% dos alunos da FCI do Mackenzie, o hábito de leitura não existe (Figura 4). Porém a maioria dos estudantes acham de grande importância a leitura no dia a dia. A leitura dos universitários está mais ligada ao entretenimento, mostrando um desinteresse nos livros didáticos. Apesar do desinteresse, os alunos da pesquisa trazem um aspecto positivo com relação a motivação para ler um livro em sala de aula, onde a tendência está para aprender a matéria, ao invés de apenas tirar a melhor nota, além de reconhecerem a importância da leitura dos livros recomendados (Figura 5).

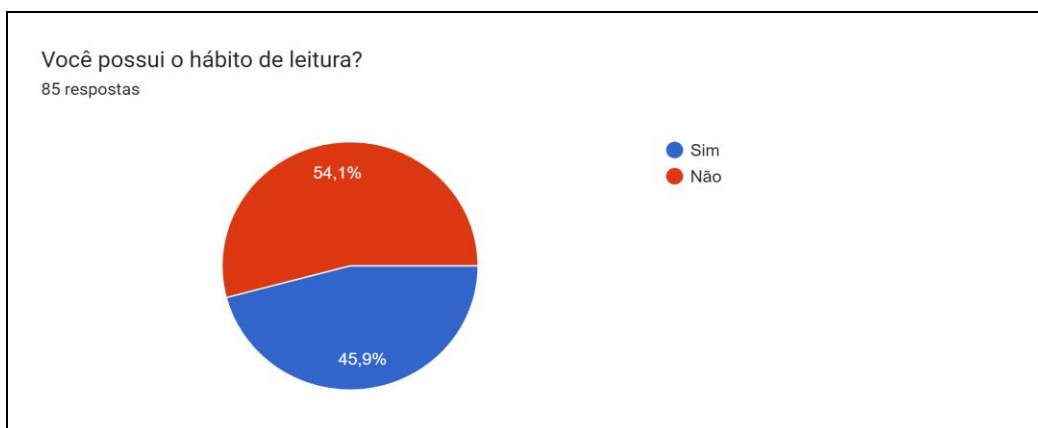


Figura 4: Gráfico do hábito de leitura dos estudantes da FCI.

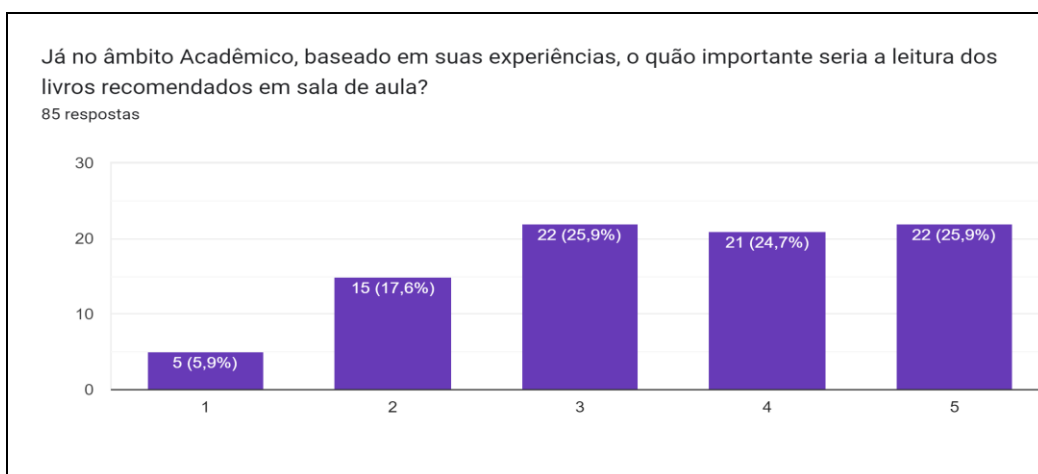


Figura 5: Opção 1 - "Não vejo diferença" e Opção 5 - "Muito Importante".

O sucesso nas matérias através dos livros indicados é evidenciado por eles onde, na pesquisa, há uma tendência positiva, pois os livros já os ajudaram com matérias em algum momento de sua carreira acadêmica (Figura 6).

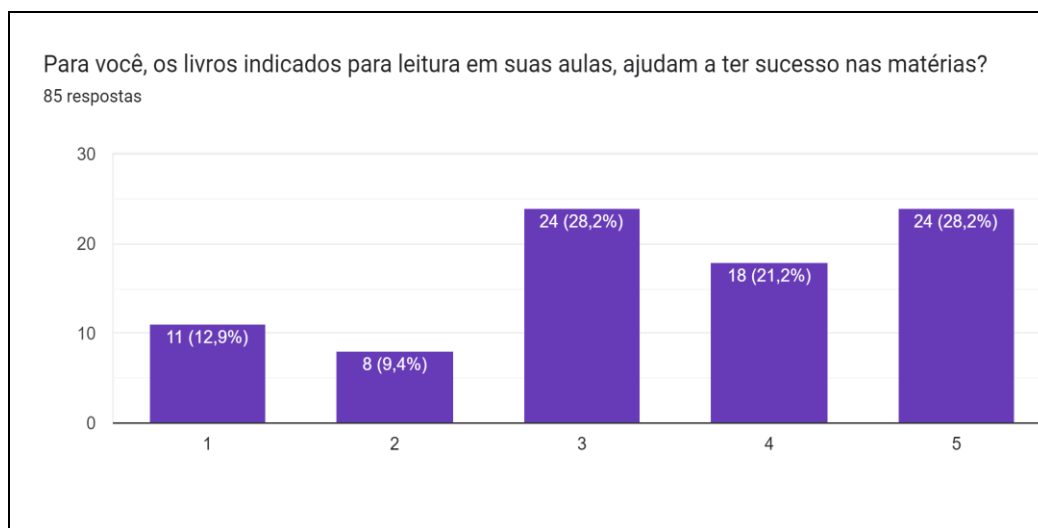


Figura 6: Opção 1 – “Nunca ajudaram” e Opção 5 – “Já me ajudaram”

Pode ser verificado que a motivação de aprendizagem ao conteúdo ainda existe por trás do estudante. Porém a forma apresentada ao mesmo pode ser a grande chave de mudança para que a essa motivação se transforme na ação dos estudantes do ensino superior, onde a Gamificação pode fazer o papel mais importante nessa fase.

4. Transformando com a Gamificação

Hoje há diversos estudos que mostram a gamificação tendo o papel motivador e engajando estudantes na área dos estudos.

Na pesquisa de Barata, Gama, Jorge e Gonçalves (2020) é mostrado como o uso da gamificação traz benefícios e motiva o aprendizado, já que no mesmo toda uma disciplina foi transformada e gamificada para que isso acontecesse, tendo ao final impactos positivos na participação, proatividade e principalmente benefícios na atenção com o material de apoio e interesse dos alunos. No estudo de Qiang, Yueming e Zongwei (2015), é utilizado a criação de um jogo completo para conduzir o conhecimento e gerar interesse na matéria de Circuitos Digitais da faculdade em teste, que por fim é concluído um retorno positivo do jogo, em que fez com que a matéria fosse melhor desenvolvida e os alunos obtivessem além de mais conhecimento sobre o assunto, melhores notas em suas avaliações também.

No estudo de Rettenmaier (2019), é ressaltada uma pesquisa finlandesa, destacando a gamificação e ensino através de *Hogwarts*, escola fictícia do universo de *Harry Potter*, escrita por *J.K. Rowling*, o qual relaciona as práticas de gamificação hoje que “buscam engajamento do aluno com o estímulo a necessidades intrínsecas ou incentivando projetos de competição ou cooperação, regras e consequências claras” [RETTENMAIER E AMARAL, 2019]

O que esses artigos possuem em comum são técnicas de aprendizagem para gamificar e trazer os objetivos propostos, que também podem ser chamados de “Game Thinking”.

Os processos que devem ser levados em consideração, por Werbach e Hunter (2012), para saber se a Gamificação cabe à sua ideia são:

Motivação: pensar em gamificação como meios de modelar sistemas que motivam pessoas a fazerem coisas, através do tipo de atividade que está tentando motivar.

Escolhas Significantes: a escolha de atividades deve ser suficientemente interessante para que o usuário não perca o interesse no que está sendo proposto.

Estrutura: tentativa de modelar comportamentos desejados a partir de um conjunto de algoritmos, ou seja, guiar o usuário através da experiência para que o objetivo final seja atingido.

Potenciais Conflitos: o potencial do jogo evitar conflitos com as estruturas motivacionais existentes e não atingir ou perder a motivação que está sendo procurada.

A gamificação então após ser estudada e entendida seu conceito pode ser usada através de 6 passos:

O primeiro passo seria a definição dos objetivos, ou seja, a base do projeto para que não haja nenhum desvio de foco e que sirva como pilar do processo de gamificação, o qual pode se estabelecer metas como forma de alcançar o objetivo de forma orgânica.

Após a definição dos objetivos o próximo processo é definir os comportamentos desejados do usuário. Esses comportamentos serão os guias para os objetivos definidos no primeiro passo, pois nesse momento a partir da delimitação dos comportamentos que devem ser atingidos, começamos a entender o sucesso das atividades que deverão ser propostas nos próximos passos.

Antes de serem criadas as atividades para o usuário começar a interagir como um novo sistema gamificado, o público-alvo dessa experiência deve ser bem definido, pois é a partir dessa definição que será possível saber os tipos de motivações intrínsecas e extrínsecas e o que levará as escolhas corretas de atividades. Nesta fase Werbach e Hunter (2012) sugerem a segmentação dos possíveis tipos de jogadores, o motivo da segmentação é para que todos os tipos de usuários consigam usufruir de forma positiva com a experiência.

Após a descrição do público-alvo, o ciclo de atividades deve começar a ser desenvolvido, levando em conta a experiência como um todo, trazendo o que pode ser chamado de "Loop de Engajamento". Este processo é o que trará a experiência o sistema de gamificação em si, o qual é descrito por Motivação, seguido da Ação e por fim o Feedback [WERBACH e HUNTER, 2012]. Uma segunda opção, também trazida por Werbach e Hunter (2012) é a "Progressão de Escadas" que faz com que as atividades escalem o nível de desafios a cada nível ou objetivo seja concluído. Com ambos os métodos ao final dando recompensas ao usuário ao final.

Além de buscar motivação a diversão também é um fator importante para que o engajamento seja mantido e o sucesso da experiência alcançado [WERBACH e HUNTER, 2012].

Por fim, o passo final do processo de gamificação é a implementação de ferramentas apropriadas, no qual é escolhido as mecânicas e componentes corretos para o sistema pensado. É o momento em que a tecnologia que será usada é escolhida e as funções relacionadas as atividades e ideias propostas são desenvolvidas, usando todo o processo anteriormente relatado, para que essas escolhas fiquem claras ao final do projeto.

5. Propondo a Gamificação

Diante dos processos propostos nos tópicos anteriores, uma ideia de gamificação através dos métodos descritos pode ser considerada para professores que desejam que seu

conteúdo de leitura acadêmica em sala de aula, na Faculdade de Computação e Informática (FCI) da Universidade Presbiteriana Mackenzie, sejam de maior relevância para o aprendizado do aluno.

A ideia deve começar através da definição da motivação e objetivo, as quais podem ser definidas por “Motivar e engajar alunos do Ensino Superior à leitura dos livros acadêmicos em sala de aula”. Com o objetivo já definido, deve-se entender o comportamento pretendido do aluno que deve ser considerado como a leitura de partes dos livros em que o aprendizado precisa ser focado. Com a pesquisa feita com os alunos da FCI anteriormente, o entendimento sob os alunos é mais claro, os alunos acreditam que esses conteúdos os ajudam em sala de aula e são importantes para seu aprendizado, podendo ser usado uma nova forma de engajamento para esse tipo de conteúdo, e a partir disso pode-se construir o ciclo de atividades para os alunos.

A maioria das atividades hoje na Faculdade de Computação e Informática (FCI) são dadas através da plataforma Moodle trazendo consigo facilidade para que possa ser criadas diferentes tipos de atividades. Através desta plataforma as atividades deverão ser dirigidas aos alunos. Pensando no “Loop de Engajamento” como guia do ciclo de atividades, é tratado através de um ciclo de respostas e divulgação periódica dos acertos dos alunos, para que eles pensem em ir atrás dos acertos e de uma melhor nota sempre que uma atividade deste gênero é postada.

A atividade principal proposta é a leitura de tópicos pré-escolhidos pelo professor, a partir dos tópicos deverá ser preparada 3 questões para cada tópico escolhido.

O aluno receberá o conteúdo indicado para leitura e as questões através da plataforma Moodle, usando o sistema de perguntas e respostas que dão a nota revisada ao aluno. Cada questão dará um ponto ao aluno, indicando seu ranqueamento de acertos, para que ao final receba pontos de participação ao final do semestre de acordo com sua pontuação final. O semestre pode ser separado por 5 ou mais tópicos de acordo com a quantidade de tópicos e matérias que o professor possui para o semestre. Exemplificando através de 5 tópicos com o total de 15 perguntas, a divisão do ranqueamento e pontuação dos alunos ficaria da seguinte maneira:

- 1 a 5 acertos: 0,25 ponto
- 5 a 12 acertos: 0,75 ponto
- 13 ou mais: 1,0 ponto

Desta maneira o aluno poderá engajar com a atividade descrita para que consiga responder mais perguntas corretas usando o material solicitado para consulta e aprendizagem, ganhando pontos e motivando o aluno a entender melhor a matéria com a leitura dos tópicos e reforço de aprendizagem através das perguntas, sempre buscando o acerto.

6. Conclusão

A leitura se mostra uma importante parte na aprendizagem, desde o ensino fundamental, até o ensino superior, no qual se espera um grau de entendimento para a compreensão e interpretação de textos. No Brasil o problema ocorre nas raízes do aprendizado e são refletidos ao nosso sistema de ensino superior.

A gamificação chega para tentar trazer de outro modo a motivação e engajamento para diversas áreas de ensino e conforme apresentado neste trabalho, e verificado pela breve pesquisa apresentada, entende-se que o uso de conceitos, metodologias e processos de gamificação tendem aumentar o engajamento e motivar os

alunos a se aprofundarem na leitura, através de técnicas implementadas da maneira correta, trazendo para mais perto da leitura o aluno que participa neste método de aprendizagem.

Como futuros estudos é possível a implementação da proposta de gamificação criada para estudo, em que a verificação da motivação e maior engajamento nos livros de estudos das matérias no ensino superior seja revisada.

Referências

BARATA, G. GAMA, S. JORGE, J. GONÇALVES, D. Melhorando o Ensino Universitário com a Gamificação. 5a Conferência Nacional sobre Interação, 2020.

DOS SANTOS, S. D. J. B. A importância da leitura no ensino superior. Revista de Educação, 9, 2006.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. CINTED-UFRGS, 2013.

KAPP K. "The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education." Pfeiffer, 2012.

LEMOS, Jéssica Jardim da Silva de. "A gamificação como estratégia para o ensino de literatura." (2019).

QIANG, W. YUEMING, Z. ZONGWEI, L. A Gamification Approach to Getting Students Engaged in Academic Study. Bulletin of the IEEE Technical Committee on Learning Technology, v.17, n.4, dez. 2015.

RETTENMAIER, M, and AMARAL, J. Gamificação E Arte Literária: Jogando Com a Leitura. Revista Texto Digital, v.15, n.12, p.162-180, 2019.

SANTAELLA, M.L. NESTERIUK S. FAVA, F. Gamificação Em Debate. São Paulo: Editoria Blucher, 2018.

SANTOS, J. A. FREITAS, A. L. C. Gamificação Aplicada a Educação: Um Mapeamento Sistemático da Literatura. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 15, p. 75127, 2017.

SILVEIRA, Francisco Bruno Rodrigues. “A gamificação e o uso de aplicativos no ensino de literatura.” LínguaTec 5.1 (2020): 25-36.

TOURINHO, C. Refletindo sobre a Dificuldade de Leitura em Alunos do Ensino Superior: “DEFICIÊNCIA” OU SIMPLES FALTA DE HÁBITO? Revista Lugares de Educação, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 325–346, 2012.

WERBACH, K. HUNTER, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. United States: Wharton Digital Press. 2012.