



## A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DE ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO: UM PROJETO PILOTO NO ENSINO SUPERIOR

Ma. Mayara Teles Viveiros de Lira<sup>1</sup>

[mayaratelesvlbidart@gmail.com](mailto:mayaratelesvlbidart@gmail.com)

Profa. Dra. Cleide Jane de Sá Araújo Costa<sup>2</sup>

[cleidejane@gmail.com](mailto:cleidejane@gmail.com)

Prof. Dr. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel<sup>3</sup>

[fernando@ead.ufal.br](mailto:fernando@ead.ufal.br)

### RESUMO

A gamificação como estratégia de aprendizagem tem sido cenário intensificado de estudos na atualidade, sobretudo, no Brasil. Muitos pesquisadores têm estendido esforços com a finalidade de tornar a aprendizagem desafiadora, dinâmica e interativa, relacionando sobretudo a aprendizagem colaborativa. Diante disso surgiu a seguinte questão: a mediação pedagógica realizada por meio dos mentores auxiliou no desenvolvimento da aprendizagem e participação ativa dos alunos do curso de pedagogia da UFAL a partir da disciplina NTIC numa proposta gamificada? A presente pesquisa qualitativa, tendo como procedimento a pesquisa Ação, na qual será feita descrição e análise da proposta da disciplina do curso de Pedagogia embasada numa metodologia gamificada para os alunos do 1º período da UFAL, com ênfase direta a mediação pedagógica por meio do mentor. Logo, destaca-se a mediação pedagógica como alcance eficaz para desenvolver aprendizagens a partir de uma metodologia ativa junto aos alunos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mediação Pedagógica - Gamificação - Ensino Superior.

### 1 INTRODUÇÃO

Na tentativa de experienciar uma proposta em que fossem criadas novas estratégias de ensino e da própria mediação pedagógica, o docente da disciplina Educação e Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) do 1º período de pedagogia da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), elaborou em sua metodologia um projeto piloto gamificado, visando estimular os estudantes, que se tornam ativos à participação

---

<sup>1</sup> Mestranda em Educação pelo PPGE/UFAL; Especialista em Gestão Educacional pela CESAMA; Graduada em Pedagogia pela UFAL. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1795504928946306>.

<sup>2</sup> Doutora em Educação (Université de Provence Aix-Marseille I, 2002) e em Linguística (UFAL, 2002), mestre em psicologia (Université de Provence Aix-Marseille I, 1996), Bacharel em Administração (UFPB, 1989), licenciada em Psicologia (UEPB, 1990). Atualmente é professor Associado I do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas, atuando no Programa Modelagem Computacional do Conhecimento (IC) e Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, na linha de pesquisa Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação (PPGE). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7090267221490696>

<sup>3</sup> Doutor em Educação (UFAL); Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alagoas (2010), especialista em Tecnologias em Educação e Docência do Ensino Superior. Graduado em Pedagogia (Licenciatura). Foi professor da Educação Básica em escolas particulares, tutor no programa de formação continuada da Secretaria de Educação a Distância (MEC), professor tutor 1 na Universidade Tiradentes e professor no Governo do Estado de Alagoas. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3181078095367990>



da disciplina por meio de games com estrutura baseada em fases, pontuação e todos os elementos da dinamicidade que lhes caracterizam.

A presente pesquisa demonstra um cenário piloto sobre gamificação aplicada na turma de primeiro período de Pedagogia da UFAL, no turno vespertino, no semestre de 2017.2, com 36 alunos matriculados, 06 mentores<sup>4</sup> e o professor da disciplina NTIC.

O principal objetivo desse estudo é analisar o papel do mediador, chamado de mentor, no processo de Gamificação da disciplina NTIC do curso de Pedagogia da UFAL. Assim, será descrito desde as atribuições dos mentores à percepção dos participantes/estudantes acerca de sua atuação.

A metodologia utilizada apresenta uma análise qualitativa e está pautada na pesquisa ação em virtude da interação e acessibilidade aos dados, que aconteceu paralelamente a intervenção na disciplina. Foram utilizados como instrumentos a observação, o grupo focal bem como análise documental, a partir do estudo feito acerca da ementa da disciplina NTIC e sua execução junto aos alunos.

Com isso chega-se a seguinte problematização: a mediação pedagógica realizada por meio dos mentores auxiliou no desenvolvimento da aprendizagem e participação ativa dos alunos do curso de pedagogia da UFAL a partir da disciplina NTIC numa proposta gamificada?

Como hipótese espera-se que a mediação pedagógica seja uma efetiva estratégia para o desenvolvimento das aprendizagens por meio da participação dos alunos com base numa metodologia ativa, ainda que o papel do mentor seja redirecionado ou excluído dessa proposta piloto conforme a necessidade sinalizada pelo grupo de alunos.

## **2 MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA E O MUNDO DIGITAL**

---

<sup>4</sup> Categoria criada e utilizada como proposta piloto para o desenvolvimento de estratégias de gamificação, visando o acompanhamento, estímulo, motivação e orientação dos jogadores (alunos) durante a oferta da disciplina. Esses grupo de aluno era composto por alunos da pós-graduação da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) em nível de Doutorado e Mestrado, bem como os alunos de iniciação científica da linha de pesquisa vinculados à linha da TICFORPROD - Tecnologia da Informação e Comunicação na Formação de Professores Presencial e a Distância Online, da UFAL.



Em se tratando da tecnologia como meio para o desenvolvimento de novas aprendizagens Morán (2015) reflete que o ensinar e o aprender acontecem de maneira interligada e profunda numa relação entre o mundo físico e digital, espaços que são complementares, ou seja, uma concepção de sala de aula ampliada que se mistura e está sempre híbrida.

Segundo os autores CARDOSO e TOSCANO (2011, P. 13470), existe um favorecimento entre a mediação pedagógica e a interação que envolve o mundo interior e o mundo exterior do sujeito com a finalidade de desenvolver e ampliar suas respectivas capacidades, e assim resultar numa construção coletiva.

Para que a construção coletiva aconteça de maneira a ampliar as capacidades é necessário que sejam atendidas algumas etapas fundamentais, como afirma Morán (2015, p. 18) “a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa [...], que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos”.

E diante desse cenário de utilização das tecnologias adequadas, os alunos passam a se inserir em plataformas adaptativas, e a partir da interação constante podem ser capazes de realizar novas descobertas visando avançar de um percurso simples para um mais complexo.

### **3 GAMIFICAÇÃO: POSSIBILITANDO A CRIAÇÃO DE ESTRATÉGIAS POR MEIO DA MEDIAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR**

Ao que se refere a aprendizagem móvel Schlemmer descreve que a mobilidade é compreendida para além de física e temporal, é entendida como tecnológica, conceitual e sociointeracional. Nessa perspectiva Schlemmer (2014, p. 76) descreve que,

*Ubiquitous learning* (aprendizagem ubíqua) se refere a processos de aprendizagem que podem ocorrer com o uso de dispositivos móveis, conectados a redes de comunicação sem fio, sensores e mecanismos de geolocalização capazes de colaborar para integrar os aprendizes a contextos de aprendizagem e ao seu entorno, permitindo formar redes presenciais e digitais virtuais entre pessoas, objetos, situações ou eventos, de forma a possibilitar uma aprendizagem contínua e contextualizada.



Schlemmer defende ainda que, em linhas gerais, as tecnologias digitais potencializam a aprendizagem oferecendo aos sujeitos os aspectos ou itens que se assemelham ao seu perfil. Ao mesmo consegue-se inferir na ideia de comunicações sem elos físicos com a capacidade de gerar aprendizagem e disseminar as redes presenciais e digitais como supracitados.

Em consonância com Schlemmer, Lira (2017, p. 535) afirma que em se tratando de jogos voltados a educação tem-se uma proposta metodológica,

[...] dinâmica diferencial e inovadora, a utilização de jogos pedagógicos no processo de ensinoaprendizagem possui potencial de se propagar para o espaço extraclasse em discussões profícuas com colegas de curso, amigos e parentes, o que é muito importante para o desenvolvimento da capacidade de comunicação e argumentação do aluno

Compreende-se que existem importantes vertentes que estudam e apresentam resultados com o jogo como infere STANLEY(2012, p.07) There is a lot of reading in many computer games. This includes instructions how to play the game, the objectives, in-game text from characters or game help, and (as we looked at beforehand) the walkthrough. Assim sendo, tratar de uma disciplina inteira com prática na gamificação se tornou um grande desafio, inclusive na tentativa de relacionar os jogos digitais dos jogos analógicos, por exemplo.

ANDRADE (2014, p. 59) faz um aprofundamento teórico acerca do que ele chama de cidades digitais, com isso refere-se à diferenciação entre um jogo analógico e um digital a partir de sua comparação entre o jogo de um tabuleiro e as regras de um jogo digital, por exemplo. No primeiro pode-se perceber a influência histórica de apropriação das regras bem mais pautada na simplicidade de suas regras; o segundo por sua vez exige do jogador maior experiência e, pode-se dizer complexidade de suas experiências e nessa perspectiva também de suas regras.

A partir do momento que se inicia a experiência e/ou exploração dos jogos já se tem contato com a maioria dos seus elementos e ao mesmo, esses podem ser agregados a partir das fases e/ou conquistas, passando, sobretudo, por emoções, desafios,



competitividade, conquistas, pontuações e relacionados, os demais itens estão diretamente ligados, mas serão percebidos por meio do aprofundamento e sondagem de cada jogador.

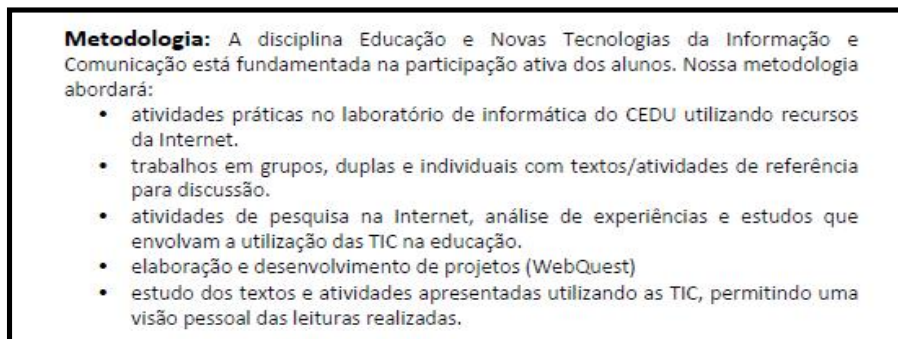
#### 4 PERCURSO METODOLÓGICO

Com base no estudo em questão tem-se base na pesquisa predominantemente qualitativa, devido a ênfase aplicada respeitando a qualidade das naturezas investigadas. A partir de KAUARK (2010, p. 29) entende-se que, o procedimento utilizado foi a pesquisa-ação em virtude da aproximação dada a ação e ao mesmo tempo ao problema de pesquisa, paralelamente, estando a pesquisadora de modo participativo no processo.

O mentor representou a figura de elo comunicacional concordando com LIRA (2017, P. 541) que afirma que, a divisão da turma em equipes favorece o debate, trabalho em grupo e aprendizado cooperativo, sendo possível entre os grupos de estudantes e o professor, bem como na execução de tarefas, novas provas, premiação e relacionados.

A turma possuía em média 36 alunos, estes foram divididos em 06 equipes, que por sua vez foram os grupos de trabalhos desenvolvidos no semestre seguindo as estratégias estabelecidas e metodologia da disciplina, a metodologia básica se deu com os seguintes elementos:

Figura 1 - Elementos da metodologia da disciplina.



Fonte: Ementa da disciplina NTIC – 2017.2



Os mentores tiveram a incumbência de disseminar os informes junto aos estudantes e ao professor da disciplina, regras e acordos estabelecidos durante a semana e sua previsão de atividades.

Em meio as fases e aulas foram utilizados muitos componentes e/ou recursos para realização das tarefas, como: QR Code, Vídeos, Mapa Conceitual, Webquest, Lego Construtor e HQ, em todas as utilizações os mentores prestavam orientação técnica e conceitual acerca do uso do recurso e/ou organização da tarefa proposta.

Durante a disciplina NTIC, do período letivo 2017.2, que teve a duração de um semestre, assim como foram formadas 06 grupos de trabalhos e nessa mesma proporção foi definido um Mentor para cada grupo, seguindo a mesma ideia e 06 mentores para a disciplina. Nas reuniões de planejamento junto ao professor foi definido o perfil de avaliação e acompanhamento dos grupos a partir da mediação pedagógica, as ações foram divididas nas seguintes etapas: I – Criação de grupo no *WhatsApp*; II – Monitoramento das atividades; III – Lançamento de Pontuação; IV – *Break* das atividades.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A mediação pedagógica é parte do complexo exercício social compreendido por meio da educação, que engloba desde a educação básica ao ensino superior, assim sendo, entende-se após a realização da pesquisa que a proposta piloto de gamificar uma disciplina do curso de Pedagogia da UFAL, vislumbrou-se desde os aspectos positivos de interação, sondagem, vivências e aprendizagens à sua limitação e/ou dificuldade que envolve desde a dificuldade do aluno com a estratégia bem como à relação com o mentor e/ou o todo.

Nesse sentido podem-se descrever alguns comportamentos docentes que podem contribuir como elementos motivadores da aprendizagem de maneira aditiva ou não a função do mentor, são eles: comunicação clara e objetiva; flexibilidade para auto avaliação docente e da proposta didático-metodológica; acompanhamento e monitoramento das atividades sejam elas desenvolvidas em sala, nas redes sociais e/ou nas fases do jogo; o professor deve criar um guia de orientação das atividades e fases



para além da ementa com a finalidade de viabilizar a compreensão para além da explicação oral; o docente deve mesclar e explorar as possibilidades dos jogos, sejam analógicos e/ou digitais; o professor pode ter os mentores como mediadores pedagógicos para estímulo à pesquisa desde que os mesmos confirmem comprometimento e assiduidade em todo o processo; as pontuações e conseqüentemente o *raking* deve ser alimentado em tempo hábil para que estimule a competitividade, necessidade de cumprimento das tarefas e fases, aumento da dinamicidade e outros elementos do jogo na aprendizagem.

Diante do aporte conceitual estudado para essa pesquisa não se pode identificar a presença de mentores nas mediações propostas a partir da gamificação na educação, seja ela básica ou de ensino superior, desta forma percebe-se que essa é uma sub proposta piloto dentro da proposta de gamificar uma disciplina do curso de Pedagogia. Diante da experiência com os mentores, pode-se perceber a necessidade de uma maior comunicação e envolvimento dos mesmos no processo de maneira que não fiquem evidenciadas as possíveis fragilidades ou ainda desestímulo aos estudantes por falta desse acompanhamento. A figura do mentor idealizada nessa proposta foi de descentralizador da figura docente e ao mesmo detinha a responsabilidade de exercer compartilhamento das informações, ou seja, a aprendizagem colaborativa no processo.

Respondendo a questão maior desse estudo, observa-se que a mediação pedagógica representou uma estratégia eficaz para o acompanhamento e estímulo dos alunos diante da proposta do trabalho piloto de gamificar a disciplina NTIC do curso de pedagogia da UFAL, contudo o papel do mentor se tornou dispensável pela falta de compreensão ou habilidade de atribuição em sua atuação com os alunos levando o professor a direcionar os papéis e ações de orientação e construção do conhecimento com apoio na interação e colaboração.

## REFERÊNCIAS

CARDOSO, Leila Aparecida Assolari. TOSCANO, Carlos. A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NA SALA DE AULA: O PAPEL DO PROFESSOR NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO. 2011. P- 13466 – 13475. Acesso em 15 julh 2017. Disponível em: [http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5829\\_2776.pdf](http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5829_2776.pdf)



KAUARK, Fabiana. Metodologia da pesquisa: guia prático / Fabiana Kauark, Fernanda Castro Manhães e Carlos Henrique Medeiros. – Ita – buna: Via Literatura, 2010.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais: *Design* e cognição em discussão Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014- P. 76,

LIRA, Pablo Silva. Cidades Virtuais: a inovação no processo de ensino aprendizagem universitário com a utilização do jogo SimCity. © ETD- Educação Temática Digital Campinas, SP v.19 n.2 p. 532-549 abr./jun. 2017

Morán, José. **Mudando a educação com metodologias ativas.** P. 15 a 33. [Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Acesso em Agt de 2017. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf)

STANLEY, Graham. Language Teaching and learning Online Digital Games and Gamification .This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. Jan 2012.