

## **MULTIPLAYER CLASSROOM: uma experiência com a gamificação em ambiente de aprendizagem\***

*FARDO, Marcelo Luís*

Essa experiência de aplicação da gamificação foi documentada no livro *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*, do norte-americano Lee Sheldon (2012). Quando escreveu o livro, Sheldon era professor e codiretor do programa de Games e Simulações em Artes e Ciências do Instituto Politécnico Rensselaer, nos EUA. Ele já escreveu e projetou mais de vinte *games* comerciais. Possui também alguns livros que são utilizados em programas acadêmicos de *game design*. Sua experiência na indústria do entretenimento começou na escrita, produzindo roteiros para séries de televisão.

A ideia desse professor, como ele deixa claro em seu livro, não é ensinar a usar *games* em sala de aula, nem a desenvolver *games* educacionais ou *serious games*, mas sim transformar as próprias aulas em um *game*. Ou seja, ele resolveu aplicar seu conhecimento sobre *games* (linguagem, estratégias, elementos) para desenvolver e conduzir suas aulas sobre *game design*. Em outras palavras, o professor Sheldon *gamificou* as suas disciplinas.

No livro estão documentadas suas experiências obtidas ao longo de três iterações<sup>1</sup> da *Multiplayer Classroom* (MC). Em cada uma delas o professor se preocupou em tentar melhorar algum aspecto que possa ter ficado a desejar na iteração anterior, segundo seu julgamento e com base nas avaliações dos próprios alunos. Esse fato demonstra a preocupação em construir não só o conhecimento, mas também o método de ensino, em interação com os alunos. E também faz lembrar que não existe um único caminho e nem um método pronto e acabado para aplicar os conceitos da gamificação.

Ele parte dos pressupostos (empíricos, segundo o próprio autor, que faz questão de não entrar em debates profundos sobre o tema) que não interessa de que modo os alunos aprendem em um ambiente mediado por esse método, pois o que importa é que nos *games* os jogadores aprendem porque *querem* aprender. E também porque

---

<sup>1</sup> Interação é um termo que vem das linguagens de programação de computadores e remete a uma ou mais ações que são repetidas várias vezes, em um ciclo, até que alguma condição seja atingida e interrompa o ciclo de repetições.

constroem uma relação com o erro muito diferente daquela que normalmente existe nas escolas, em que na maioria dos casos ele é sempre punido e evitado. Outro ponto é que os objetivos educacionais de qualquer instituição não precisam ser mudados, o que muda com a introdução desse método é apenas o caminho percorrido para alcançá-los.

A primeira escolha foi quanto ao tipo de *game* que ele iria tomar como modelo para projetar e conduzir suas aulas. Devido a sua experiência e gosto pessoal, optou pelos MMORPGs<sup>2</sup>. Foi também a partir desse gênero que ele batizou sua experiência de *Multiplayer Classroom* (Sala de Aula de Múltiplos Jogadores). O próprio nome remete a uma abordagem direcionada aos alunos, uma vez que nesse contexto eles assumem o papel de jogadores.

A segunda etapa consistiu em revisar os planos de ensino das disciplinas que ele iria ministrar e readequar o texto utilizando a linguagem (jargão) desse gênero de *games*. Assim, várias transformações linguísticas foram operadas para usar o jargão específico dos *games* na prática diária de aula. O aluno transformou-se em jogador, o professor em *game master*<sup>3</sup>, o nome do aluno foi substituído pelo nome do seu avatar, os grupos de estudantes viraram guildas<sup>4</sup>, fazer testes e exames transformou-se em lutar contra inimigos, as tarefas de aula viraram missões, os trabalhos em grupo missões da guilda, entre outros termos. As notas eram resultantes da quantidade de XP<sup>5</sup> adquiridos através do cumprimento das missões e combates com os inimigos, o que proporcionou

---

<sup>2</sup> MOORPG são as iniciais de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou, em uma tradução livre, algo como jogo de interpretação de papéis *online* e em massa para múltiplos jogadores. É um gênero bastante popular de *game* em que o jogador assume o papel de um personagem em um mundo virtual persistente (que continua seguindo independentemente de o jogador estar *online* ou não), juntamente com muitos outros jogadores espalhados pelo mundo, e deve evoluir seu personagem através de missões especiais, desafios, combates e outras tarefas que o *game* proporciona.

<sup>3</sup> *Game máster* é uma pessoa (ou grupo de pessoa) responsável por administrar o jogo e zelar para que suas regras sejam cumpridas. É considerado a autoridade de um jogo. Esse termo veio dos RPGs (*Role Playing Games*) de tabuleiro, em que os jogadores assumem o papel de um personagem para realizar as tarefas do jogo.

<sup>4</sup> Um guilda é uma comunidade de jogadores em um *RPG Online*, que se une por diversos motivos, como objetivos em comum ou estilos semelhantes de jogar.

<sup>5</sup> XP são *Experience Points*, ou pontos de experiência. Essa pontuação é utilizada em jogos de RPG para medir o progresso dos personagens. Cada tarefa realizada, inimigo derrotado ou missão cumprida pelo jogador garante uma quantidade de XP que, conforme vai sendo acumulada, reflete na evolução do personagem, tornando-o mais forte, ágil e poderoso ou, em outras palavras, aumentando seu nível. Esse processo torna o personagem apto a enfrentar desafios cada vez mais difíceis.

aos alunos que os seus avatares aumentassem de nível, até atingirem o máximo (o que nas normas das instituições de ensino se transformariam em notas máximas para os estudantes).

O próximo passo foi pensar no espaço físico da sala de aula. A proposta foi de reorganizar o mobiliário a fim de formar zonas dentro da sala de aula. Essas zonas eram dinâmicas, o que significa que as guildas não ficavam sempre na mesma, e foram nomeadas em função de conceitos utilizados em *game design*. Assim, o professor criou zonas com nomes como “Oceano da Imersão”, “Terras da Empatia”, “Fazendas de *Feedback*”, “Ilha da Interface”, e “Vale Verbal”. Em outras iterações, as zonas foram nomeadas também a partir de teóricos consagrados na área dos games e do game design. Cada zona determinava a temática das tarefas a serem executadas.

Apesar de os alunos terem sido agrupados em guildas, dois tipos de missões foram pensados: solo<sup>6</sup> e em grupo. Assim, cada jogador ganhava XP baseado no seu desempenho individual e também no desempenho do grupo como um todo, o que estimulava o caráter colaborativo do processo. Algumas tarefas envolviam competições entre as guildas, o que potencializava o lado competitivo dos *games*, mas em interação com o aspecto cooperativo, pois as disputas aconteciam entre esses grupos.

O fato de as notas serem resultado dos pontos de experiência (XP) obtidos implicava em disponibilizar e avaliar um número muito maior de tarefas do que no currículo anterior. Nos *games*, o jogador dispõe de oportunidades para evoluir seu personagem a todo o momento, cumprindo missões ou derrotando inimigos para ganhar XP. Para proporcionar esse mesmo aspecto na MC, o professor precisou pensar em um número maior de tarefas pontuadas, assim os jogadores poderiam executar variadas missões para conseguir esses XP.

Outro ponto importante, que o autor ressalta diversas vezes, é o considerável aumento na frequência dos alunos nas aulas. Ele relata que registrou poucas ausências depois que introduziu a MC e credita isso a dois fatores: o primeiro é que frequentar as aulas tornou-se uma experiência mais prazerosa devido ao novo método

---

<sup>6</sup> Nos *games*, missão solo é sinônimo de missão individual, que o jogador executa sozinho.

utilizado e o segundo é o fato de que, assim como ocorre com as pontuações nos *games*, a cada aula os alunos ganhavam uma pequena quantidade de pontos, até chegar ao máximo estipulado, caso participassem de todas as aulas. O autor observa que essa segunda mudança, apesar de parecer simples e pequena, exerceu um papel fundamental. Sempre existiu uma nota atribuída à frequência de participação, porém, ela funcionava no sentido inverso: no princípio, o aluno possui nota máxima e, caso falte a uma aula, essa nota diminui. Na MC, o aluno não tem pontuação nenhuma no princípio e, conforme comparece às aulas, ganha uma quantidade de pontos. De acordo com o autor, e com o que a gamificação propõe, essa é uma pequena mudança que afeta o comportamento do aluno de modo positivo, na medida em que a pontuação funciona de forma incremental, refletindo o modo como isso ocorre nos *games*.

Depois de descrever as ações realizadas para pôr em prática a MC, e alguns dos resultados obtidos, o autor dedica os capítulos finais para fornecer algumas indicações que considera importantes para quem quiser utilizar as mesmas estratégias que ele. Algumas dessas etapas têm relação direta com o próprio processo de *game design*: identificar o público-alvo, descrever os objetivos da aprendizagem, identificar as necessidades dos jogadores/alunos, pensar em conteúdos que sejam apropriados à idade, ao gênero e à classe social dos jogadores/alunos (não no sentido de excluir, mas ao contrário, pensando em incluir sempre o maior número possível de indivíduos com diferenças nessas características). O autor confere bastante importância ao processo de planejamento de um método baseado na MC (gamificação) e diz que, apesar de ser mais trabalhoso do que planejar aulas expositivas, uma vez que o processo inicia, o professor se preocupa mais em mediar o conhecimento construído pelos alunos do que planejar aulas e direcionar o conteúdo, pois isso acaba sendo feito pelos próprios alunos.

Quanto à gamificação, o autor revela que teve a ideia da MC antes desse termo ganhar terreno na mídia, na sociedade ou na academia, e antes mesmo de ter ouvido essa palavra. Entretanto, orienta o leitor a ficar atento, pois as experiências e estudos sobre gamificação estão aumentando visivelmente e, segundo ele, a tendência é

aumentarem ainda mais, o que se justifica pela presença na sociedade do que ele chama de *geração gamer*. Outro ponto que a justifica é o aumento de programas de ensino de *game design*, devido à demanda de profissionais que esse tipo de entretenimento apresenta e a crescente utilização de games como material didático em diversas áreas do conhecimento. Ele também manifesta sua opinião sobre a gamificação, dizendo que não se importa se ela vai “dominar o mundo” ou se é apenas uma moda passageira, que logo desaparecerá. O que importa é que, enquanto esse método aumentar a frequência dos alunos nas aulas, potencializar as notas e resultados, entre os outros benefícios descritos, a MC vai continuar sendo utilizada e defendida por ele.

Entre os capítulos do livro o autor inseriu artigos de educadores e professores de outras partes do mundo que, ao conhecerem a sua experiência, através de palestras ou pela internet, se inspiraram para tentar essa mesma abordagem, e escreveram sobre elas. Assim, são apresentados alguns relatos de aplicação desse método em diferentes disciplinas e áreas do conhecimento, da educação infantil ao ensino superior, sempre tendo como público-alvo a *geração gamer*.

\* Parte da dissertação de mestrado intitulada “*A gamificação como método: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem*”. Universidade de Caxias do Sul, 2013.