



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## GAMIFICANDO COM RPG MAKER: DIFICULDADES APRESENTADAS PELOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM TRANSCRIÇÃO FONÉTICA

**Autores:** ANDREY GUILHERME MENDES DE SOUZA, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, GISELE CUNHA DE OLIVEIRA, BRUNA OLIVEIRA DE SÁ, LÍGIA MARIA DOS SANTOS, NÁDIA STEPHANE MOTA NERES, KENYA GRACIELE GUSMÃO OLIVEIRA

### Introdução

Com o surgimento das novas tecnologias a educação ganha novas possibilidades de trabalho, trazendo consigo uma maneira diferente de ensinar e aprender. O mundo virtual passou a fazer parte do cotidiano de inúmeras pessoas de diferentes faixas etárias e o interesse pelas ferramentas tecnológicas se expandiu. Dessa forma, é possível dizer que, no âmbito educacional, as práticas tradicionais não atraem tanto a atenção dos alunos, pois estão inseridos num universo tecnológico fora da escola, surgindo assim, a necessidade da reformulação da metodologia em sala de aula, a fim de deixar as aulas mais dinâmicas e divertidas, despertando o interesse dos alunos. Nesse sentido, a gamificação e os games podem ser grandes aliados do professor, pois podem tornar o processo ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo.

Vale ressaltar que existe diferença entre Game e Gamificação. Como nos revela Vianna et al (2013, p.13), “A gamificação (do original em inglês *gamification*) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento em um público específico”. Enquanto Game, segundo Huizinga (1993, p.33), “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”. Ou seja, enquanto a gamificação é projetada para aumentar o engajamento das pessoas destinadas no intuito de bater metas, consumir ou mesmo estudar, o game exigirá do jogador o cumprimento dos objetivos do mundo virtual, sem interação com o mundo real.

Partindo desse pressuposto, Gamificação consiste na utilização da estrutura e dos elementos dos games, no intuito de originar jogos acerca da realidade, podendo auxiliar no processo de formação educacional ou mesmo empresarial, basta unificar o game aos conteúdos desejados. Essa junção consegue fomentar o envolvimento das pessoas no aprimoramento das ações e conduta relacionadas à aprendizagem ou cooperação fora do contexto dos jogos.

Dentro da gamificação há elementos fundamentais para a sua reprodução, são eles: a personificação, que é o momento no qual elaboramos a personalização do personagem; as metas que são elementos que precisarão ser cumpridos para conseguir realizar o objetivo final estabelecido pelo jogo; as regras, que irão instruir a maneira de concretizar, estabelecendo as mecânicas disponíveis; e o sistema de feedback, que mostrará ao jogador como está o seu progresso. Quando se inicia um jogo há uma busca por recompensas; moedas – prêmios – pontos, essa é uma forma de conter o foco do jogador. Muitos jogos acontecem em tempo real por meio de sites eletrônicos e tem como opção a interação dos jogadores, como aliados ou como adversários, incentivando assim a competitividade. Na gamificação todos esses elementos serão executados de maneira eficiente e, no contexto da educação, com um apoio pedagógico consistente todas essas habilidades serão trabalhadas de forma positiva.

Sabendo da importância e abrangência existente na Gamificação, o método Transcrição Fonética será gamificado através da criação do jogo denominada Ilhas Elementais - RPG, executada na plataforma RPG Maker, tendo como objetivo aprimorar os conhecimentos dos alunos sobre transcrição fonética a partir de um jogo de ação e aventura, no qual o usuário/jogador deve desvendar pergaminhos contendo questões relacionadas ao tema e derrotar inimigos para conseguir a fórmula que salvará o seu povo da peste que ameaça o local. Essa gamificação tem como público alvo alunos do 3º ao 5º ano do ensino fundamental.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## Material e métodos

Quanto a natureza esta pesquisa pode ser classificada como aplicada, porque tem como objetivo desenvolver um produto (gamificação) para contribuir com a alfabetização dos alunos. Quanto aos objetivos, pode ser classificada como descritiva, porque terá como meta planejar e desenvolver a gamificação de um conteúdo relacionado à alfabetização. Os procedimentos técnicos a serem utilizados: pesquisa bibliográfica para a construção do referencial teórico fundamentado nos estudos de VIANNA et al (2013), COELHO (2012); Levantamento para identificar as dificuldades de alfabetização dos alunos, através da realização de atividades práticas e da observação de participantes; experimental, desenvolvimento de uma gamificação a ser utilizada no andamento do Projeto Educacional de Intervenção e depois disponibilizada para a comunidade acadêmica. Após o levantamento das dificuldades na alfabetização dos alunos das escolas selecionadas procedeu-se a pesquisa bibliográfica do referencial teórico sobre a natureza das dificuldades e sobre gamificação.

Neste momento, encontra-se na fase de conclusão do GDD (Game Design Document), documento que contém todas as informações a respeito do jogo, no qual elaboramos uma gamificação na plataforma RPG Maker, uma série de motores usados na criação de jogos de RPG (Role-Playing Game; em português, jogo de interpretação de personagens), utilizando o conteúdo transcrição fonética como base para resolução. O enredo desse jogo inicia-se em uma aldeia (Fig.2), onde tudo era harmonioso e com grande variedade de fauna e flora. O clímax da história acontece quando um bruxo decide se vingar das pessoas daquela localidade e lança uma peste que, aos poucos, acabaria com toda a vida existente naquele lugar. Para solucionar o problema, o personagem principal deverá encontrar o mago que domina todos os elementos da natureza, apresentado pelo seu avô nas histórias narradas, pois apenas ele teria a fórmula apropriada para acabar com aquela peste.

Quanto ao controle do jogo, só será permitido o uso do teclado, uma vez que os comandos são específicos da plataforma utilizada. A câmera será em 3ª pessoa durante a exploração e, durante as batalhas, em 1ª pessoa. Na tela inicial/Menu (Fig.1) haverá as opções de começar um novo jogo ou sair do jogo que está em andamento. O jogador deverá enfrentar inúmeros desafios para alcançar seu objetivo principal, passando por várias fases, sendo elas: a Ilha Deserta, a Ilha do Fogo, a Ilha do Gelo e, por fim, a Ilha Perdida onde se encontra o mago. Para avançar essas fases, o jogador deverá derrotar os inimigos encontrados pelo caminho por meio de poções que serão obtidas nas fases anteriores e ficarão armazenadas no menu de itens. Outro desafio será desvendar as questões encontradas em vários pergaminhos (Fig. 3). Ao abrir o pergaminho o jogador irá se deparar com um questionamento sobre a escrita de determinada palavra, será emitido um áudio com a pronúncia da mesma, tendo opções de escolha para a resposta correta. Além disso, haverá diálogos durante o percurso que irão trazer informações sobre a matéria. Com isso, os usuários terão um maior entendimento sobre o tema e facilitará na concretização dos questionários. A resolução dos pergaminhos será o mecanismo pedagógico utilizado para aperfeiçoar o conhecimento do usuário sobre transcrição fonética.

Segundo Kato (1986) "embora a primeira intenção fosse fazer um alfabeto de natureza fonética, o fato de toda língua sofrer variações impossibilitou que a escrita tivesse uma natureza estritamente fonética. A escrita seria, então, de natureza fonêmica, ou seja, procura representar aquilo que é funcionalmente significativo." (apud COELHO, 2012, p.1), isso ilustra o motivo pelo qual ocorre grande confusão no momento da escrita por parte não só dos alunos do ensino fundamental, mas da sociedade como um todo.

## Resultados e discussão

Até o presente momento realizamos a pesquisa bibliográfica sobre gamificação e o conteúdo Transcrição Fonética para a construção do referencial teórico. A elaboração do Education Game Design Document - GDD para o planejamento da gamificação e o desenvolvimento do layout da mesma. Em seguida desenvolveremos o jogo, realizaremos os testes e compartilharemos com a comunidade acadêmica.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## Conclusão/Conclusões/Considerações finais

A pesquisa se encontra em andamento e até o presente momento realizamos as etapas descritas acima e podemos inferir que a gamificação é um processo alternativo de passar conhecimento não de maneira tradicional, mas de uma forma alternativa mais interessante e imersiva para que assim possa despertar maior interesse por parte dos alunos. Segundo Tolomei (2017, p.10) “embora o uso da gamificação esteja relativamente no início no campo da Educação e necessite de mais estudos, esse recurso pode vir a ser um grande aliado no aumento do engajamento e da motivação dos alunos”, potencializando e contribuindo na aprendizagem das crianças.

## Agradecimentos

A CAPES através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- PIBID  
A FAPEMIG e CNPq pelo PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA JÚNIOR – BIC-JÚNIOR  
A FAPEMIG pelos PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA – PROINIC PIBIC/FAPEMIG, e CV/UNIMONTES

## Referências Bibliográficas

- COELHO, Luana Carvalho et al. Oralidade Presente na Escrita de Alunos do II Ano do Ensino Fundamental. *Anais do Sielp*, Uberlândia, v.2, n.1, p. 1-6, 2012
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Ed.4. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KATO, Mary A. *No Mundo da Escrita. Uma perspectiva psicolinguística*. São Paulo: Ática, 1986.
- TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. *EaD em Foco*, Niterói, v.7, n.2, p. 145-156, 2017
- VIANNA, Ismar et al. *Gamification, Inc: como reivindicar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro: MJR Press, 2013.

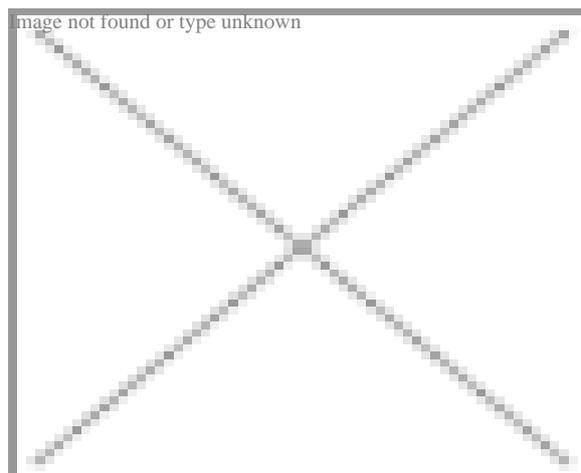


Figura 1. Tela inicial do jogo Ilhas Elementais.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

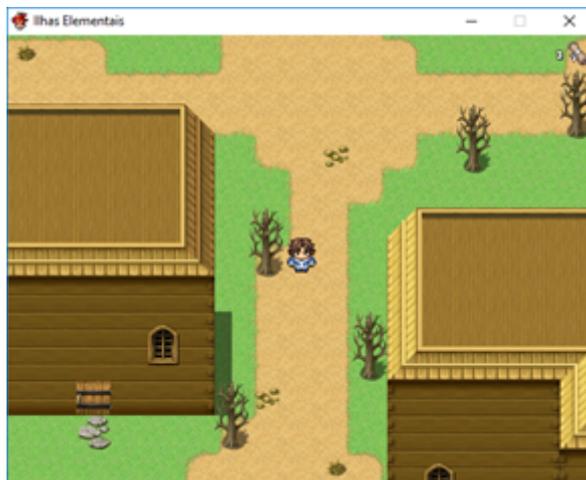
REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X



**Figura 2.** Imagem do jogo durante exploração na aldeia.

[https://scontent.fmoc4-1.fna.fbcdn.net/v/t1.15752-9/43639707\\_1834706066637643\\_9557489](https://scontent.fmoc4-1.fna.fbcdn.net/v/t1.15752-9/43639707_1834706066637643_9557489)

Image not found or type unknown

**Figura 3.** Exemplo de pergaminho que será encontrado pelo jogador contendo questão sobre transcrição fonética.