

THE MULTIPLAYER CLASSROOM: DESIGNING COURSEWORK AS A GAME¹

MARCELO LUIS FARDO

Mestre em Educação. Professor da Universidade de Caxias do Sul. Mlfardo1@ucs.br

SHELDON, Lee. **The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game**. Boston, MA: Cengage Learning, 2012. 284 p.

Esse livro, lançado em 2012, é o relato da experiência que o professor norte-americano Lee Sheldon, que atua em cursos de ensino superior sobre design de jogos eletrônicos (*games*), obteve ao projetar as suas disciplinas para funcionarem seguindo os mesmos princípios que se aplicam aos *games*. A ideia desse professor, que fica clara logo nas primeiras linhas do livro, não é ensinar a usar *games* em sala de aula, nem a desenvolver *games* educacionais, 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 “gamificou²” as suas disciplinas.

Quando escreveu o livro, Sheldon era professor e codiretor do programa de Games e Simulações em Artes e Ciências do Instituto Politécnico Rensselaer, em Nova Iorque, nos Estados Unidos. Ele já escreveu e projetou mais de vinte *games* comerciais, além de ter escrito 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.

No livro estão documentadas suas experiências obtidas ao longo de três iterações 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. Também nos faz perceber que não existe um único caminho e nem um método pronto e acabado para aplicar os conceitos da gamificação nos contextos de ensino e aprendizagem.

¹ Tradução livre: Sala de aula multijogadores: projetando um curso como um game.

² Gamificação é a aplicação de mecânicas dos *games* fora do contexto dos *games* e o seu objetivo principal é aumentar o engajamento dos indivíduos com a atividade proposta.

A primeira escolha foi quanto ao tipo de jogo que ele iria tomar como modelo para projetar e conduzir suas aulas. Devido a sua experiência e gosto pessoal, optou pelos MMORPGs³. Foi também a partir desse gênero que ele batizou sua experiência de *Multiplayer Classroom* (Sala de Aula de Múltiplos Jogadores). O próprio nome nos remete a uma abordagem direcionada aos alunos, uma vez que, nesse contexto, eles assumem o papel de jogadores, o que os coloca como participantes ativos no processo de aprendizagem.

A segunda etapa consistiu em revisar os programas de estudos das disciplinas que ele iria ministrar e reescrever 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 virou jogador, o professor virou *game master*⁴, o nome do aluno foi substituído pelo nome do seu avatar⁵, os grupos de estudantes viraram guildas⁶, fazer testes e exames virou lutar contra inimigos, as tarefas de aula viraram missões, os trabalhos em grupo viraram missões da guilda, entre outros termos. As notas eram resultantes da quantidade de XP⁷ adquirido através do cumprimento das missões e da superação dos inimigos, o que proporcionou 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).

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 zona, e foram

³ MMORPG são as iniciais de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou, em português, 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 existindo 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.

⁴ *Game master* é uma pessoa (ou grupo de pessoas) 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.

⁵ Um avatar é o ser (personagem) que representa o jogador em um mundo virtual.

⁶ Uma 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.

⁷ XP são *eXperience Points*, ou pontos de experiência. Essa pontuação é utilizada em jogos RPG para medir o progresso dos personagens. Cada tarefa realizada, inimigo derrotado ou missão cumprida pelo jogador garante uma quantia 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 no *game*.

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 que seriam trabalhadas.

Apesar de os alunos serem agrupados em guildas, dois tipos de missões foram pensadas: as individuais e as coletivas. 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 conjunto com o aspecto cooperativo, pois as disputas aconteciam entre as guildas.

O fato de substituir as notas pelos pontos de experiência implicava em disponibilizar e avaliar um número muito maior de tarefas do que no currículo anterior. Isso acontece por que nos MMORPGs, o jogador dispõe de oportunidades para evoluir seu personagem a todo 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 essa pontuação.

Outro destaque, que o autor ressalta diversas vezes, é o considerável aumento na frequência dos alunos nas aulas. Ele relata que registrou poucas ausências de alunos 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 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, 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 esse aspecto ocorre nos *games*.

Depois de descrever as ações realizadas para colocar 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. Partindo do pressuposto (empírico, 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** (todo jogo é, por definição, voluntário). Ele aponta também que os alunos constroem uma relação com o erro muito diferente daquela que normalmente existe nas escolas, em que a na maioria dos casos 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.

Outras etapas que o autor enfatiza têm relação direta com o próprio processo de *game design*: identificar o público-alvo, descrever os objetivos de aprendizagem, identificar as necessidades dos 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 pessoas com diferenças nessas características). O autor confere bastante importância à etapa de planejamento de uma aplicação da MC que, apesar de ser mais trabalhoso do que planejar aulas expositivas, uma vez que elas iniciam, o professor se preocupa mais em mediar o conhecimento construído pelos alunos do que planejar aulas e conteúdos, pois isso acaba sendo feito pelos próprios alunos.

Quanto à gamificação, o autor revela que teve a ideia da MC antes do 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 consideravelmente e, segundo ele, a tendência é aumentar 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 por profissionais que esse tipo de entretenimento apresenta e à 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 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 suas experiências, através de palestras ou pela Internet, se inspiraram para tentar essa mesma abordagem e escreveram sobre ela. 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*”.

Apesar de ser apenas um relato de uma experiência, sem preocupação com relações entre gamificação e teorias de aprendizagem ou pressupostos epistemológicos, a leitura vale a pena para refletir sobre o recente fenômeno da gamificação aplicada em contextos de ensino e aprendizagem e para considerar algumas ideias sobre como aplicá-la na prática. Afinal, novas ideias, misturadas com boas intenções para a educação, são sempre bem-vindas.

Recebido em: 25.05.2014

Aceito em: 22.05.2015