

## **Curiouser Explorer: narrativa e gamificação como processos na formação de educadores**

**Leila Alves Medeiros Ribeiro**

Doutora, UnB, <leilagirassol@gmail.com>

**Gabriel Lyra Chaves**

Doutorando, UnB, <gabrielyra@gmail.com>

**Palloma Rodrigues Gomes Santos**

Pós-graduada, Central Saint Martins (Londres), <pallomargs@gmail.com>

**Pamela Cordeiro Marques Corrêa**

Pós-graduada, Universidade Veiga de Almeida (RJ) <marques.pan@gmail.com>

*Palavras-chave: educação disruptiva, design thinking para educadores, narrativa, gamificação, toolkit*

No contexto atual, onde ferramentas de captação, armazenamento e processamento de dados tornaram-se ubíquas, e onde o compartilhamento de conteúdo em ambientes digitais é parte integrante do cotidiano, os letramentos digital e midiático se fazem necessários para os cidadãos. Organizações de impacto internacional em pesquisa, como a UNESCO, recomendam sua inserção em currículos e políticas públicas, visando impulsionar processos de educação alinhados ao modelo social contemporâneo em ascensão.

O conceito de educação disruptiva (Meira, 2013) dialoga com esta questão, propondo um modelo que rompe com o formato tradicional de aprendizagem. Entretanto, o processo tradicional de ensinar ainda está baseado em modelos industriais, fundamentado em metodologias e influências ineficientes para a construção da cidadania desejada atualmente. Na formação de professores, é preciso valorizar a experiência e a experimentação, o desenvolvimento de competências em informação e tecnologias digitais, as atitudes *maker*, a criatividade e a inovação, destacando-as no processo de desenvolvimento profissional do educador.

O *Design thinking para educadores* (IDEO, 2013) é uma proposta que pode contribuir nesta mudança da educação, pois organiza ferramentas, métodos e procedimentos para a estruturação de propostas que atendam a necessidades específicas dentro de um contexto estruturado.

Na presente proposta, é apresentado um estudo de caso sobre a criação de um jogo de tabuleiro, em formato de *toolkit*, com desdobramentos em transmídia, para auxiliar no desenvolvimento de competências voltadas para a educação disruptiva e para o uso de tecnologias da informação e da comunicação em contexto educacional.

Compartilharemos dados e experiências sobre duas etapas específicas: (a) a organização geral do jogo; e (b) o detalhamento da criação de uma ferramenta, para compreensão do processo.

Em 2016, um grupo transdisciplinar se apoiou nas questões de educação disruptiva e do DT para criar um protótipo: uma caixa de ferramentas (*toolkit*) destinada ao processo de letramento digital e midiático de educadores. Usando estratégias de gamificação, *storytelling* e transmídia, foi criado um jogo de tabuleiro com atividades *online* e *offline*, desenhadas especificamente para facilitar o desenvolvimento de competências de educação disruptiva. Baseado em uma pesquisa intitulada *Curiouser Lab* (Ribeiro, 2016), o jogo foi batizado como *Curiouser Explorer*.

A produção do *toolkit* foi dividida em eixos:

- i. narrativa e gamificação;
- ii. transposição e tratamento pedagógico de conteúdo;
- iii. design;
- iv. produção.

O projeto procurou associar uma estrutura de enredo às etapas do DT: Descoberta, Interpretação, Ideação, Experimentação e Evolução. O jogo foi organizado em uma estrutura modular não-linear, permitindo a expansão de temas e adaptação a diferentes contextos. Cada módulo se destina ao desenvolvimento de uma competência específica, como curadoria de conteúdo, movimento *maker*, colaboração e inteligência coletiva etc., e se subdivide em ferramentas que contemplam as etapas do DT.

Utilizando alegorias narrativas, o projeto cria um enredo para cada módulo, de modo a contextualizar a competência a ser desenvolvida e a criar pontes empáticas entre usuário e conteúdo (Chaves e Garrossini, 2015a, 2016b). Cada módulo é acompanhado

por um conjunto de ferramentas, onde são propostas atividades coletivas, que contemplem as etapas do DT. Cada ferramenta possui uma versão *online* e outra *offline*, permitindo a adaptação para diferentes contextos.

A produção de ferramentas obedeceu ao fluxo abaixo, organizado sequencialmente de acordo com os eixos de produção anteriormente expostos:

1. Criação de diretrizes narrativas para o módulo;
2. Ideação da atividade para desenvolvimento de competência;
3. Ajuste de conteúdo e aplicação de programação visual ao conteúdo;
4. Prototipagem e montagem das peças físicas.

Jerome Bruner (1991) e Sarah Worth (2008) teorizam sobre a dimensão narrativa da cognição humana, e Jonathan Gottschall (2013) fala sobre a universalidade desta dimensão. Com base em suas pesquisas, optou-se por criar um enredo abstrato, que amarrasse toda a estrutura do jogo. Neste enredo, *Curiousix*, uma personagem sem gênero, é um(a) educador(a) que precisa viajar a realidades paralelas para coletar experiências que permitam salvar o ensino em seu próprio mundo. Por isso, cada módulo (ou mundo a ser visitado) representa uma competência a ser desenvolvida através do DT, e conta com uma micro-narrativa que contextualiza e prepara as atividades. Esta micro-narrativa fornece um norte para a proposição da atividade de cada ferramenta, e também para a adaptação da programação visual, particular em cada módulo.

Durante o desenvolvimento do *toolkit*, foi possível experimentar a potencialidade do trabalho transdisciplinar e a flexibilidade do DT enquanto metodologia. Este se mostrou bastante útil por organizar a imersão em um tema em etapas sequenciais, algo favorável à criação de experiências de aprendizagem significativas. A estrutura do DT também se mostrou flexível à incorporação de outras metodologias, como a gamificação e o *storytelling*, abrindo canais para a criação de vínculos empáticos entre usuário e ferramenta, algo favorável à criação de situações disruptivas de aprendizagem. Ao final da criação do protótipo, o grupo reconheceu esta como uma experiência inicial, percebendo que o fluxo de atividades, o enredo e outros elementos podem ser amadurecidos em atividades futuras.

## Agradecimentos

A serem concluídos futuramente, de modo a evitar a identificação dos autores. Mencionarão nominalmente os integrantes do grupo transdisciplinar e os solicitantes da pesquisa.

## Referências

- BRUNER, J. 1991. The Narrative Construction of Reality. In *Critical Inquiry*, Vol. 18, nº 1: 1-21. Disponível em <<http://www.jstor.org/stable/1343711>>. Acesso em: 22 dez. 2014.
- CABALLERO, F. S. 2014. *Introdução à teoria da comunicação educativa*. Brasília: Verbena.
- CABALLERO, F. S. GARROSSINI, D. F. (orgs.) 2016. *Comunicación, tecnología y educación: perspectivas iberoamericanas*. Quito: CIESPAL.
- CARDOSO, R. 2013. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.
- CASTELLS, M. 1999. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- CHAVES, G. L.; GARROSSINI, D. F. 2015a. As narrativas na cultura digital: produção de sentido, educação e transmissão cultural In: BASTOS, P. B. (org). *#14.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: Arte e desenvolvimento Humano*, 2015. Aveiro: UA Editora. p. 253-255.
- CHAVES, G. L.; GARROSSINI, D. F. 2016b. Fluxos de aprendizagem: integrando narrativas e estruturas lógicas no campo da aprendizagem móvel In: ROCHA, C. (org). *Anais do IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas*. Goiânia: Media Lab. p. 283-296.
- FREIRE, P. 1996. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- GOTTSCHELL, J. 2013. *The Storytelling Animal: how stories make us human*. New York: Mariner Books.
- HUIZINGA, Johan. 2006. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- IDEO. 2013 *Design Thinking for Educators*. 2nd ed. Disponível em: <<http://www.designthinkingforeducators.com/toolkit/>>. Acesso em: 27 mai. 2016.

- INSTITUTO EDUCADIGITAL. 2014. *Design Thinking Para Educadores*. Disponível em: <<http://www.dtparaeducadores.org.br/site>>. Acesso em: 12 jun. 2016.
- JENKINS, H. 2009. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.
- JÚDICE, A. C. B, JÚDICE, M.O. 2007. Thoughts and reflection on social design: A significant field of design. In MIETTINEN, S. (Org.). *Design your action: Social design in practice*. Helsinki: University of Art and Design. p. 44-53.
- KERCKHOVE, D. 2009. *A Pele da Cultura*. São Paulo: Annablume.
- KURZWEIL, R. 2007. *A Era das Máquinas Espirituais*. São Paulo: Aleph.
- LÉVY, P. 1998a. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola.
- LÉVY, P. 1999b. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- LÉVY, P. 2007c. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34.
- MEIRA, L. 2013a. *Gamificação na educação*, em entrevista exclusiva para a SALA. Recife. Entrevistadora: Ribeiro, L. A. M. Disponível em: <<http://sala.org.br/index.php/tv/entrevistas/901-gamificacao-na-educacao>>. Acesso em: 06 mai. 2016.
- MEIRA, S. 2013b. *É possível inovar em Educação?* Disponível em: <<http://boletim.de/silvio/possvel-inovar-em-educacao-2/#sthash.6e2I9sXH.dpuf>>. Acesso em: 09 nov. de 2015.
- MORIN, E. 1998a. *O Método 4: as ideias*. Porto Alegre: Sulinas.
- MORIN, E. 2005b. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulinas.
- MURRAY, J. H. 2003. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP.
- RIBEIRO, L. 2016. *Curiouser Lab: uma experiência de letramento informacional e midiático na educação*. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). Universidade de Brasília: Brasília.
- SANDERS, E. B. N. 2002. From User-Centered to Participatory Design Approaches. In FRASCARA, J. (Ed.) *Design and the Social Sciences*. Abingdon: Taylor & Francis Books Limited.

- UNESCO. 1982a. *Declaração de Grunwald sobre Educação para a Mídia*. Disponível em: <<http://www.gmcs.pt/ficheiros/pt/declaracao-de-grunwald-sobre-educacao-para-os-media.pdf>>. Acesso em: jun de 2016.
- UNESCO. 2005b. *Declaração de Alexandria sobre competência informacional e aprendizado ao longo da vida*. Disponível em: <<http://www.ifla.org/files/assets/wsis/Documents/beaconinfsoc-pt.pdf>>. Acesso em: jun de 2016.
- UNESCO. 2007c. *Agenda de Paris: 12 Recomendações para Educação em Mídia*. Disponível em: <[http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Parisagendafin\\_en.pdf](http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Parisagendafin_en.pdf)>. Acesso em: jun de 2016.
- UNESCO. 2009d. *Padrões de Competência em TIC para professores: diretrizes de implementação*. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156209por.pdf>>. Acesso em: jun de 2016.
- UNESCO. 2010e. *Educação: um tesouro a descobrir. Relatório para UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI*. Brasil: UNESCO (Original Paris: UNESCO,1996). Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590por.pdf>>. Acesso em: 23 jun. de 2016.
- VASSÃO, C. A. 2008a. *Arquitetura Livre: complexidade, metadesign e ciência nômade*. Tese (Doutorado em Arquitetura). Universidade de São Paulo: São Paulo.
- VASSÃO, C. A. 2010b. *Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*. São Paulo: Blucher.
- VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. 2013. *Gamification, Inc: Como reinventar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro: MJV Press.
- WILSON, C.; GRIZZLE, A.; TUAZON, R.; AKYEMPONG, K.; CHEUNG, C. 2013 *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores*. Brasília: UNESCO.
- WORTH, S. 2008. Storytelling and Narrative Knowing: An Examination of the Epistemic Benefits of Well-Told Stories. In: *Journal of Aesthetic Education*, Vol. 42, nº 3: 42-56.