

GAMIFICAÇÃO: BRINCADEIRA SÉRIA, ASSERTIVA E EDUCATIVA

©Jerome berquez/Photo press

Nas últimas décadas, o conhecimento tecnológico evoluiu com muita rapidez, trazendo mudanças no acesso à informação e nas possibilidades para se estabelecer comunicação entre indivíduos. No entanto, a forma como as pessoas se relacionam com as novas tecnologias ainda não é compatível com o grau de sofisticação que o desenvolvimento tecnológico oferece. Ainda são muito comuns a subutilização, a falta de conhecimento e alguns mitos em relação ao emprego dos recursos tecnológicos.

Todo conhecimento é baseado em informação, embora o seu processamento se dê de forma muito diferente de indivíduo para indivíduo, pois depende da articulação entre as novas informações e as estruturas de conhecimento de cada um. Considerando que a informação encontra-se potencialmente disponível para todos, é fundamental se pensar sobre o uso efetivo das possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias da informação.

A escola tem importante papel a cumprir na sociedade, e as tecnologias da informação são decisivas no desenvolvimento de qualquer país, proporcionando aos estudantes relacionar-se de maneira crítica com o universo de informações a que têm acesso no seu cotidiano.

O papel da escola também é importante no que diz respeito à aprendizagem da convivência com a tecnologia no dia a dia e, ainda,



Eliane Veloso*

ao preparo das novas gerações para as demandas da vida cotidiana, que incluem o mundo do trabalho, em um ritmo acelerado e sem limites para o conhecimento.

Entre as novas tecnologias, temos a gamificação. De acordo com o Teachers College, da Universidade de Colúmbia (EUA), a gamificação é o uso da mecânica e das dinâmicas de jogos, como as recompensas e os rankings de usuários para melhorar a motivação e aprendizagem em contextos formais e informais de educação.

Também no Brasil, o professor e papa da gamificação, Luciano Meira, defende a reinvenção da escola e mostra como esse novo conceito pode deixar a educação mais atrativa e eficiente para o processo de ensino-aprendizagem.

Tom Vander Ark, autor do livro *Getting Smart: How Digital Learning Is Changing the World* e fundador do site GettingSmart.com, mostra que, embora o uso generalizado de jogos digitais educativos e abordagens pedagógicas baseadas em games sejam relativamente novos, oito princípios da produtividade da gamificação são apresentados:

1. Desafios conceituais - Bons jogos promovem uma aprendizagem conceitual mais profunda, em vez de somente instigar a memória do estudante.
2. Fracasso produtivo - Bons jogos incentivam, dão suporte ao

erro e feedback instrucional. Os estudantes aprendem criando e testando hipóteses e recebendo feedbacks úteis.

3. Calibragem cuidadosa - Jogos são sistemas de aprendizagem que se mostram eficazes e normalmente identificam a distância entre o que o estudante sabe e o que ele pode alcançar.

4. Estímulo à persistência - Jogos aumentam a resistência, a persistência e, por si sós, preparam virtualmente os estudantes para lidar melhor com os desafios do mundo real.

5. Construção da confiança - Ajudam o estudante a ganhar confiança, à medida que ele aprende como ter uma experiência de aprendizagem vencedora.

6. Melhora da motivação intrínseca - A gamificação engaja e motiva estudantes, enquanto desenvolve neles a habilidade de resolver problemas e lhes transmite um sentimento de realização, graças ao sistema de feedback contínuo e de recompensa.

7. Acessibilidade - Segundo o professor, em um bom game, todos os jogadores têm o mesmo acesso aos recursos e informações e, embora o progresso possa variar, há uma oportunidade contínua para aprender habilidades no domínio de todas as fases do jogo.

8. Aprendizado profundo - Pesquisadores entendem que programas inovadores e adaptativos de aprendizagem, baseados em jogos, incorporam elementos-chave da avaliação de desempenho.

E que esses recursos oferecem aos estudantes situações novas e desconhecidas, que estimulam o pensamento crítico e a resolução de problemas estratégicos para atingir metas desafiadoras e significativas.

Está constatado que os jogos de entretenimento favoritos são educativos e que os estudantes aprendem muito com eles, tanto em termos de cognição quanto de relacionamento.

Games eficazes estão alinhados com os currículos, o que torna mais fácil combiná-los com outras formas de ensino e de avaliação. Se bem estruturados e bem aplicados, games educativos têm o potencial de aumentar a motivação, a persistência e aprofundar o aprendizado dos estudantes.

Na complexidade da educação, que busca, nos desencontros, o encontro, um lugar significativo deve ser contemplado: o respeito às individualidades. O homem é um ser incompleto, *aprendente* e mutante. E nada mais lúdico que um game para essa construção. O desafio está em nossas mãos! ■

*Psicopedagoga, mestre em Educação Tecnológica, consultora psicopedagógica em Gestão Escolar, gerente de Desenvolvimento de Conteúdos Educacionais do Portal EducarBrasil

www.educarbrasil.org.br