

# 6 MANEIRAS DE CRIAR AULAS GAMIFICADAS DESDE JÁ

Você já parou para pensar o quanto fica divertido jogando? Seja nos aplicativos de celular, jogos de baralho com os amigos, games on-line ou até mesmo em pequenas competições e dinâmicas. No ambiente de trabalho ou escolar, os jogos têm o poder de unir.

E se fosse possível levar o mesmo entusiasmo e engajamento dos jogos para a construção do conhecimento? Gamification é o nome dado a essa estratégia de transferência da atmosfera dos games para ambientes em que seus elementos não estariam naturalmente presentes como nas escolas.

A proposta de gamificação na educação implica trazer essas características e elementos dos jogos para os contextos de ensino-aprendizagem, de modo a engajar os estudantes no processo, desenvolvendo também a criatividade, o pensamento crítico, o trabalho em equipe e a independência na resolução de problemas. Muito além de uma simples ferramenta, o gamification é uma estratégia de motivação.

## COMO APLICAR O GAMIFICATION NA EDUCAÇÃO?

Um dos mitos que surgem com a crescente adoção de iniciativas gamificadas em empresas e escolas é o de que, para colocá-las em prática, é preciso investir um alto valor na compra de plataformas ou até mesmo no desenvolvimento de games digitais próprios. Mas é exatamente por se tratar de uma estratégia, e não de um suporte, que o gamification dá aos educadores a liberdade de adotá-lo em diferentes contextos, com mais ou menos verba, adaptando atividades para atender aos mais diversos objetivos pedagógicos. Quer saber como? Veja só:

### 1

**MISSÕES:** o educador pode propor missões para os alunos como forma de estimular as atividades e a progressão nos conteúdos ensinados. Esse tipo de estratégia pode ser trabalhada de forma individual ou em equipe. Exemplo prático: transforme o conteúdo em um problema interessante, ou em uma série de pequenos problemas, que vão estimular seus alunos a tentar solucioná-los. Além disso, é possível impulsionar o engajamento dos alunos promovendo uma competição entre as equipes, para saber quem finaliza a missão primeiro. A ideia também pode ser aplicada em trabalhos interdisciplinares de conclusão de módulos, disciplinas ou do ano letivo.

### 2

**FEEDBACKS IMEDIATOS:** essa estratégia dos games é uma das mais fáceis de serem transpostas para o dia a dia da educação. Nos jogos, o feedback imediato acontece por meio de bonificações, progressões, acúmulo de 'vidas' ou de superpoderes, que dão ao jogador uma indicação positiva ou negativa de seu desempenho no game e permitem que ele reveja constantemente sua estratégia de atuação. Exemplo prático: é possível criar um sistema de feedback 360º, em que o estudante tem retorno constante do próprio professor e de seus colegas, aprofundando a percepção de seu desempenho em relação ao conteúdo e também às habilidades sociais. A prática funciona ainda como um exercício para que o jovem consiga dar feedbacks seguros e fundamentados para seus colegas e amigos.

### 3

**STORYTELLING:** resumidamente, storytelling é a estratégia de contar histórias para facilitar a compreensão de conteúdos específicos. É uma ótima ferramenta a ser usada em conjunto com o gamification, pois contribui para aumentar a compreensão e a fixação de cada conteúdo. Exemplo prático: o professor pode montar o roteiro de uma história incompleta, incluir os alunos como personagens e pedir à turma que crie narrativas para o enredo.

### 4

**COLABORADORES:** trabalhar com a ideia de colaboradores é uma das formas de valorizar a individualidade e as diferenças existentes em qualquer contexto de educação. Nos jogos, eles funcionam como ajudas especiais em momentos de desafio, e a mesma lógica pode ser aplicada à aprendizagem. Exemplo prático: para cada disciplina ou conteúdo, o educador mapeia alunos com conhecimento mais sólido e cria uma espécie de time de especialistas. Esses colaboradores podem auxiliar os outros alunos naquilo que dominam e, assim, acumular pontos ou bônus.

### 5

**PONTUAÇÕES E RECOMPENSAS:** essa estratégia está muito ligada à necessidade do feedback positivo e constante, já que o professor pontua o aluno por diversos comportamentos e situações. Os pontos podem ser revertidos em recompensas ao longo do período letivo. Exemplo prático: o aluno pode acumular pontos por respostas corretas, uso de colaboradores ou conclusão de uma tarefa, e esses pontos podem ser convertidos, por exemplo, na eliminação de uma questão incorreta da prova. É interessante que o sistema ofereça pontuações e prêmios crescentes, de acordo com a progressão do aluno, liberando tarefas mais difíceis a cada objetivo conquistado ao longo das aulas.

### 6

**RANKING:** consiste em classificar os alunos, criando uma competição saudável, que estimula a aprendizagem e o esforço para superarem seus próprios limites. A estratégia pode ser aliada à de pontuações e recompensas citada anteriormente. Exemplo prático: o professor pode criar um quadro de desempenho, que apresente a evolução de cada estudante ao longo do período letivo. Promover esse ranking entre as turmas também é uma opção, pois cria nos alunos uma vivência de trabalho em equipe para alcançar resultados.