

Gamificação na educação: o que é e como pode melhorar a aprendizagem?

por Marcelo | 16/03/2018 | Gamificação, Inovação e Tecnologia na Educação

Os professores têm se perguntado sobre o que é preciso fazer para estimular os alunos nos dias de hoje. Em um momento no qual os educadores estão em disputa constante com os celulares, fazer com que os estudantes prestem atenção nos conteúdos é certamente um grande desafio. Por esse motivo, a gamificação na educação tem sido uma estratégia eficaz para promover o aprendizado e aumentar o engajamento.

A tecnologia se tornou uma linguagem extremamente familiar para essa nova geração de alunos, portanto, utilizá-la a favor da educação é fundamental. Nesse sentido, a gamificação surge com o intuito de utilizar os jogos no contexto escolar para despertar o interesse, desenvolver a criatividade e aumentar a participação em sala de aula.

Ameniza a dor do ensino

É muito comum que os alunos associem a aprendizagem a algo difícil ou chato, encarando-a como obrigatória. O método da gamificação ameniza essa dor de aprender um conteúdo e os leva a conhecer novos modelos de aprendizagem.

Aquele sistema onde o educador é papel central na sala de aula — sendo o único detentor do conhecimento — e o aluno um agente passivo é abandonado. Com a gamificação, o sistema de ensino passa a ser aquele em que o aluno é um agente ativo no processo de aprendizagem, enquanto o professor é o facilitador, o mediador.

Desse modo, as aulas tendem a ser mais contextualizadas e atraentes para os estudantes, afinal, eles tomam decisões próprias e não apenas recebem informações digeridas. Além disso, existe um prazer em fazer atividades ligadas ao entretenimento, fazendo com que seja possível aprender de maneira divertida e sem nenhuma pressão.

As neurociências afirmam que quando se tem emoção ao fazer alguma ação, o conteúdo é retido facilmente. Comprova-se, portanto, que a introdução de videogames nas aulas atenua a dor de aprender, tornando o momento prazeroso.

Estímulo à persistência

A possibilidade de perder e continuar tentando ser um vencedor no jogo tende a aumentar a resiliência e a persistência do aluno. Esse estímulo de continuar buscando a vitória é uma forma de preparar o estudante para lidar com os desafios que ele encontrará no mundo real.

O cérebro se desenvolve por meio do método de observação, tentativa e erro, portanto, com esse método, os alunos poderão aprender com o erro e estarão sendo desafiados a tentar novamente. Essa persistência é fundamental para conquistar bons resultados nas disciplinas.

O aluno deixa de ser prisioneiro do conteúdo

Percebe-se que o motivo de tanto desinteresse nos conteúdos é, muitas vezes, a falta de sentido encontrada em aulas de alguns professores. Isso faz com que os alunos não sintam vontade de aprender, já que, para eles, aquilo não será útil na realidade.

Esse problema é resolvido com a gamificação, já que as informações sempre vão servir para algum propósito, seja para passar de fase ou para ganhar pontos.

Dessa forma, o aluno estará aprendendo um conteúdo que faz sentido, tornando o aprendizado lúdico e satisfatório e utilizando a criatividade para resolver os problemas encontrados no game. Percebe-se que a narrativa por si própria já vai gerar uma motivação, o que proporciona maior retenção e absorção do conteúdo.

Possibilita medir o desempenho

Nos métodos tradicionais, a possibilidade de medir o desempenho dos alunos é demorada. Isso é diferente na gamificação, onde a resposta é imediata, ou seja, o rendimento do estudante é avaliado em tempo real.

Não somente a instituição de ensino, mas também os próprios alunos podem fazer essa avaliação, identificando os pontos em que não puderam atingir os seus objetivos.

O grande diferencial desse método é que o jovem passa a ter interesse em rever a sua performance e conseguir fazer algo para melhorá-la, já que isso será a chave para conquistar uma recompensa maior.

Nível de atenção elevado durante a partida

Os professores sabem o quanto é difícil conseguir a atenção dos alunos, tanto os de ensino fundamental quanto os da graduação. Outro fator sensível do ensino é a assimilação entre a teoria e a prática. A gamificação, por sua vez, soluciona esses dois problemas.

Durante a partida do jogo, o aluno vai manter um nível de atenção bastante elevado devido ao desafio que ele encontra ao jogar. Quanto à relação entre teoria e prática, é fato que o avanço no jogo requer a aplicação do conhecimento, ou seja, o aluno vai aplicar na prática o que foi aprendido em teoria.

Desperta a curiosidade

O estudante ficará curioso em saber quais serão os próximos desafios e recompensas recebidas após passar de fase. Tal curiosidade vai impulsioná-lo a progredir e conquistar as metas propostas.

Sendo assim, percebe-se que os jogos conseguem desenvolver competências socio-emocionais nos alunos. Eles são uma maneira de engajá-los, mas também oferecem diversos incentivos para que sintam empolgação em realizar uma tarefa. Com isso, várias competências são percebidas, como a criatividade, a disciplina, a competição saudável, dentre outras.

É importante entender que o método tradicional de ensino vai fazer cada vez menos sentido para os estudantes. Eles estão vivendo entre duas realidades: do lado de fora da instituição tem-se a interatividade e a tecnologia, enquanto do lado de dentro as aulas têm sido teóricas e pouco participativas.

Conclui-se, assim, que o ambiente de aprendizagem precisa ser motivador, já que os alunos de hoje não tem mais o perfil de ambiente conteudista.

Como você pode perceber, a gamificação na educação é uma excelente alternativa para fazer com que o ensino signifique algo bom para os alunos. É uma forma de ganhar a atenção deles e estimulá-los a resolverem as atividades se divertindo, utilizando as ferramentas tecnológicas para aprender conteúdos e não mais como instrumento de distração.