

# GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM

Você já jogou a brincadeira do detetive? Esse é um daqueles jogos antigos, que jogávamos com um grupo de amigos, ansiosos para descobrir as personas e vencer a partida.

E você se lembra dos jogos de queimado e tantos outros que ocupavam o horário do recreio na escola? Em geral, deixamos as brincadeiras e jogos na nossa infância e adolescência. Por que paramos de jogar e brincar quando nos tornamos adultos?

Pare por um momento e tente lembrar quando você jogava. Talvez essas sejam memórias afetivas de um lugar de diversão, de afeto, mas também de esforço para sair do jogo vencedor. Lembrou da sensação? Provavelmente, havia muita concentração para avançar de fase!

Esse perfil de crescimento contínuo, a adrenalina e a sensação de ajudar o próximo, além de outras características, fazem os jogos serem extremamente motivadores.

Por isso, é tão interessante trazermos a gamificação para a educação.

Aquele conteúdo denso, por vezes repetitivo, fica mais atrativo quando há uma estrutura de jogo envolvida. E já que falamos algumas vezes sobre a importância de gerar o protagonismo do aluno, imagine você, na posição de aprendiz, vencendo as fases do jogo, evoluindo no processo e chegando ao final com alguma recompensa. Parece uma aprendizagem bem ativa para o aluno, não é mesmo?

Outra vantagem trazida pela gamificação está na ampliação da capacidade de resolução de problemas. Para avançar de fase, ou de nível, é preciso resolver um problema ou desafio e isso está relacionado com o nosso dia a dia profissional.

Já refletimos um pouco sobre as vantagens da gamificação na aprendizagem e o quanto colocá-la em prática possibilita uma aprendizagem mais significativa. Mas como fazer?

O primeiro passo pode ser a identificação do perfil do seu aluno-jogador. De acordo com Richard Bartle (1996), há quatro categorias de jogadores:



**Socializadores:** jogadores com interesse em interagir com outros jogadores. Eles prezam essas interações e valorizam o trabalho em equipe para resolver desafios.



**Exploradores:** jogadores com interesse em descobrir todos os tesouros escondidos. Eles analisam todos os pormenores do jogo e gostam de seguir pistas para resolver enigmas.



**Conquistadores:** jogadores com interesse em superar desafios e tornarem-se mestres das habilidades. Desejam completar tarefas com um excelente nível de qualidade.



**Competidores:** jogadores com interesse em serem os melhores. Querem ficar na liderança e serem os finalistas em competições.

Todos nós temos um pouco dos quatro perfis. Identificar o do seu grupo é perceber o jogador que existe em cada aluno e a proporção para o grupo.

Há alguns recursos que podem te ajudar nessa tarefa. Por exemplo, o teste do site a seguir. Experimente e descubra o seu perfil de jogador:

<https://rb.gy/ix8buf>

Agora que você já sabe como conhecer o perfil de jogador que existe em seu grupo, vamos compartilhar algumas ferramentas para criar jogos on-line. Explore!

**Genial:** <https://genial.ly/pt-br/>

**Kahoot:** <https://kahoot.com/>

**TutoDigital:** <https://www.tutodigital.com.br/>

**EducaPlay:** <https://es.educaplay.com/>

**WordWall:** <https://rb.gy/1v8zey>

Na próxima dose, falaremos sobre como gamificar a nossa prática educativa!