

EDUCAÇÃO GAMIFICADA



Um mundo de possibilidades!

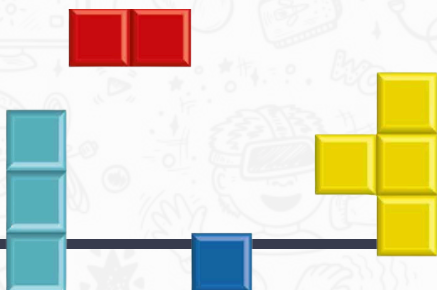


A partir de um acompanhamento pedagógico bem próximo de inúmeras escolas pelo Brasil, notamos a grande necessidade de uma formação continuada a todos os agentes educacionais que os possibilite acompanhar as mudanças de um mundo globalizado e interativo.

O **Mr. Brandão** é um projeto independente com formação e capacitação para agentes educacionais que sonham em mudar o mundo por meio de uma educação inovadora. Aqui todos são muito bem-vindos: professores, coordenadores, pais e tutores, enfim, todos aqueles que atuam direta ou indiretamente em escolas.

Mr. Brandão

mrbrandao.com.br



ESSE EBOOK

Sabemos muito bem que, na área da educação, não há receitas prontas. O que existe é a necessidade latente e constante de permitirmos a troca de conhecimentos e de experiências para que possamos sempre promover uma educação melhor no Brasil e, assim, impactar positivamente todo o mundo. Tendo isso em mente, organizamos este manual com o propósito de trazer à luz das nossas reflexões a utilização da gamificação e da ludicidade em contextos educacionais.

Ao seguir adiante pelas páginas deste e-book, veremos então que a gamificação é parte do conceito de estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado, neste caso, estudantes. Não significa brincar ou jogar em todas as aulas e não requer, necessariamente, o uso de tablets, celulares, computadores ou videogames em sala de aula. Nem tampouco estratégias aplicadas apenas a uma determinada faixa etária de/ou segmento educacional. Descobriremos que a gamificação é muito mais do que isso e, como consequência de sua plasticidade e multifacetagem, está infiltrada em diversas áreas e âmbitos de nossas vidas.

Obviamente o aprofundamento dos tópicos não são possíveis nesse único material, mas em parceria com autoridades no assunto, a Dale Prof! sempre proporá diferentes atividades e materiais que poderão favorecer uma formação mais completa através de ricas e robustas trocas de conhecimento. Afinal,

Juntos crescemos mais fortes!

Pedro Brandão

O curador

Formado em Letras pela Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) e Marietta College (EUA), é certificado CELTA, consultor pedagógico com experiência na administração, docência e coordenação em centros de idiomas, escolas bilíngues e internacionais há 15 anos. Atua como docente e formador de educadores das escolas de ensino básico, da Educação Infantil ao Ensino Médio.



ÍNDICE

PRINCÍPIOS DA GAMIFICAÇÃO

- 05** Mas o que é Gamificação?
- 06** A teoria que sustenta
- 07** Jogo e gamificação: qual a diferença?

GAMIFICAÇÃO & ESCOLA

- 08** Gamificação no contexto escolar: do que se trata?
- 10** Por que usar a gamificação na aprendizagem?
- 11** Usando a gamificação na aula
- 12** Formato dos jogadores aprendizes
- 12** O que se aprende com o uso de jogos?
- 13** Qual o papel do feedback na gamificação?
- 14** Quais são possíveis estratégias de gamificação?
- 15** Como gamificar uma aula?
- 16** O que não pode faltar num sistema de gamificação?

17 SAIBA MAIS



Mas o que é gamificação?

O primeiro passo a ser dado para entendermos o que é gamificação de uma vez por todas é compreendermos que mesmo utilizando características deste universo, gamificação não é jogo. Não é apenas criar ou estimular a participação em games, mas sim implementar táticas, mecânicas que são usadas em jogos para influenciar o comportamento das pessoas em uma série de atividades diferentes, presentes em nosso cotidiano e que, por muitas vezes, nem nos damos conta, como nos exemplos abaixo:



Quando se faz um cadastro de e-mail e o site sugere customizar o avatar, colocando uma foto e outras informações pessoais;



Quando um programa de milhagens desafia a atingir determinado objetivo, seja por meio de uma compra adicional ou responder uma pesquisa satisfação;



Quando se avalia um serviço em um site de recomendações e, por realizar essa ação, o programa concede alguma nota (rating positivo com estrelinhas ou medalhas virtuais).



A teoria que sustenta

Teorias da Aprendizagem

Quando aplicada ao processo de aprendizagem, a gamificação tem o potencial de melhorar o engajamento do estudante no processo de ensino, contribuindo para a assimilação e relação com o conhecimento. Mecânicas que estimulem o sujeito como, por exemplo, a fantasia, o desafio e a curiosidade.

Os conceitos dessa estratégia, além dos estudiosos que desenvolvem teses sobre o assunto, se baseiam em outras linhas teóricas, como:

Neurociência

Algumas constatações do papel da neurociência em games:

Foco (endorfina): combinada com outros neurotransmissores criam ambiente para o foco;
Imersão (oxitocina): o cérebro libera oxitocina que gera sentimentos de confiança e empatia;

Recordação (hipocampo): a parte do cérebro responsável pela recordação de conhecimento;
Associação positiva (dopamina): liberado quando os jogadores são premiados criando associações positivas;

Cognição: a gamificação divide a informação em pequenas partes por meio de um formato baseado em desafios.

Psicologia

Conceitos de Psicologia são encontrados na base de formação da gamificação, uma vez que utiliza o funcionamento dos jogos para incentivar as pessoas a cumprirem objetivos, a engajarem-se e a treinarem métodos de incentivo a certas condutas e ações.

Jogo ou gamificação: qual a diferença?



É importante desmistificar a diferença entre jogos e gamificação e também salientar que ambas beneficiam o desenvolvimento de competências comportamentais e intelectuais nos indivíduos.



Jogo é toda e qualquer atividade com a intenção de entreter, baseada em regras claras e bem estabelecidas e que ocorram separadamente da vida real. Os jogadores quando jogam assumem o papel de um personagem e vivenciam um ambiente relacionado apenas com aquele contexto, sem ter consequências diretas em suas vidas normais. O objetivo é simplesmente entreter, divertir e até fugir da vida real, se necessário for.



A diferença crucial da gamificação é exatamente essa: as estratégias são as mesmas utilizadas nos jogos, mas para lidar com situações reais, cotidianas e até de aprendizado. Há uma meta específica com consequências concretas a ser atingida na vida real.



GAMIFICAÇÃO

no contexto escolar:

do que se trata?

Gamificação é divertir-se enquanto se aprende. O uso de jogos e brincadeiras tem o poder de mudar a vida, o comportamento, a motivação e o engajamento das pessoas (digamos estudantes quando se trata da ludificação em contexto escolar) e com isso, inclusive a melhora na absorção de conhecimento e, por conseguinte, no aprendizado. Mas isso não significa jogar e/ou brincar em todas as aulas ou até mesmo pensar nas aulas gamificadas com menos sérias ou importantes. Longe disso! É o uso de mecanismos e projetos de jogos em contextos não-relacionados a jogos, geralmente utilizados para fixar o assunto estudado através de atividades interativas, estimulantes e lúdicas.

A gamificação na educação é fundamental para valorizar as habilidades individuais e mais uma forma de permitir que os estudantes explorem seu melhor no processo de ensino-aprendizagem. É um fenômeno internacional que ocorre ao mesmo tempo em que o desenvolvimento de competências como fundamento pedagógico no sistema de ensino é adotado, e mais especificamente em termos de Brasil, quando pensamos na nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC).



GAMIFICAÇÃO

no contexto escolar

Já que citamos então a BNCC, aproveitamos para destacar algumas competências gerais que são promovidas por meio da gamificação na vida escolar:



E engana-se quem pensa que essas estratégias podem ser aplicadas apenas aos anos iniciais, finais e médio da vida escolar. Os resultados da gamificação na educação, unidos às demais metodologias ativas e associadas às novas tecnologias são capazes de fornecer insumos importantes inclusive para a gestão acadêmica, para que esta consiga ampliar profundamente seu conhecimento acerca do tipo de trabalho desenvolvido junto aos estudantes e encontrar caminhos de incrementar ainda mais o ensino.

Por que usar a **GAMIFICAÇÃO** na aprendizagem?



É uma ferramenta que propõe, através da ludicidade, uma forma de motivação, interação, diversão e criatividade aos estudantes, totalmente diferente da forma tradicional de estudar. É a inovação no lugar de aulas cansativas e repetitivas.

Quem não gosta de brincar? Até mesmo o mais tímido dos estudantes é atraído pela leveza dos jogos; os estudantes mais dispersos ou que têm dificuldades de se manterem atentas e focadas por mais tempo também se beneficiam e atingem uma assimilação maior do conteúdo trabalhado através dos jogos e brincadeiras. Ao mesmo tempo em que exercitam o foco, eles também se desestressam. Conheça algumas das vantagens da gamificação na educação:

1

Aumento do interesse

O jogo possibilita que os estudantes saiam do lugar-comum e se autodesafiem a cumprir as etapas que poderão leva-los à vitória. A recompensa os instiga a se envolver com a abordagem e se empenhar em sair com sucesso de cada desafio proposto.

2

Maior engajamento

Ao transformar o espaço educativo em um lugar lúdico e divertido, deixa de existir aquele ambiente encaixotado que faz do estudo uma obrigação e com sensações de prazer e felicidade, os estudantes tendem a se engajar mais com as atividades pedagógicas.

3

Desperta a curiosidade

O jogo desperta a curiosidade, pois possibilita a interação com o desconhecido, você nunca sabe o final. Para isso, é preciso desvendar enigmas, cumprir tarefas e raciocinar sobre qual é o melhor caminho a seguir na missão.

4

Quebra de objeções

Quanto mais denso, mais chato e menos interessante o assunto parecer, mais resistência por parte dos estudantes o professor pode encontrar. Os jogos quebram essa barreira facilmente, já que eles tornam leve o aprendizado até mesmo dos temas mais espinhosos.

5

Pode ser usado em todas as idades

Não importa a idade, os jogos funcionam. Seja para aprender as primeiras letras, seja para resolver questões complexas do vestibular ou no ensino superior, a gamificação é bem-vinda e traz resultados surpreendentes para os estudantes.

Usando a GAMIFICAÇÃO nas aulas

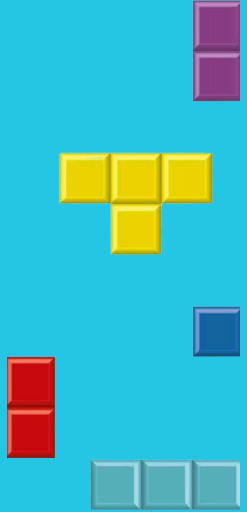
Desafios, missões a cumprir, pontuações, prêmios, rankings, distintivos, carimbos motivacionais, criação de avatares e tudo mais que a sua criatividade permitir, claro, dependendo da faixa etária de seus estudantes.

É importante deixar claro que a participação de todos é fundamental e que, apesar de estarem em equipes diferentes, por exemplo, o que deve prevalecer é o senso de equipe e que os colegas não são inimigos a serem derrotados ou concorrentes. A competição pode ser consigo mesmo, por exemplo, quando o estudante tenta se sair melhor a cada participação, melhorando o seu desempenho e avançando na construção do seu próprio conhecimento, através de esforço e de auto estima elevada, geralmente propiciados pelos jogos.

As atividades propostas podem virar pontos, que se acumularão e formarão uma nota ao final do bimestre, por exemplo. Estabeleça um ranking de pontuação para avanço de fase, ou até mesmo, classifique as fases de iniciantes à mestres e verá seus estudantes se superarem para atingir seu potencial máximo.

O uso de videogames também agrega grande valor ao aprendizado e desenvolvimento dos estudantes. Nestes, eles são os agentes do seu próprio aprendizado: tomam decisões, erram, perseveram e atingem seus objetivos. Mas nem sempre a busca por jogos que sejam condizentes com a matéria ou que desenvolvam o que você deseja trabalhar com seus estudantes é eficaz. Portanto, que tal adaptar jogos de tabuleiros, que apesar de antigos, são extremamente envolventes e emocionantes? Além disso, é possível adaptá-los e ampliá-los para o uso em grupos maiores de estudantes e que poderá ser reutilizado por diversas vezes.

A lição de casa também pode ser ressignificada, com passatempos como criptogramas, duplex ou problemas de lógicas. Uma missão também pode ser elaborada e até um mistério ser resolvido através de pistas desvendadas. Tudo vale à pena na tentativa de transformar este momento de tanta reclamação e até mesmo resistência por parte dos estudantes em algo que seja intrigante e estimulante.



O que se aprende com o uso de jogos?

Os jogos podem apresentar variadas formações, como jogador desafiando ele mesmo, jogador contra jogador, jogador contra máquina, grupo contra grupo, classe contra classe, etc...

Ter paciência e esperar sua vez, participar na criação das regras, respeitar as regras estabelecidas, lidar com a frustração da perda, reconhecer o melhor desempenho dos colegas, criar estratégias, avaliar hipóteses, perseverar, superar obstáculos.

Formato dos jogadores aprendizes



Qual o papel do feedback na gamificação

A cada etapa do jogo, é importante que sejam fornecidos feedbacks, a fim de que os participantes tenham pleno conhecimento sobre seu rendimento. Então, antes de avançar nas atividades, é preciso que eles saibam onde estão acertando, onde estão errando e por quê.

Isso é importante para que os jogadores compreendam os pontos que precisam ser melhorados em suas ações, como condição de conquistar o objetivo proposto pela dinâmica — no caso da educação, aprender os conteúdos e conceitos corretamente.

Graças ao uso das plataformas digitais, o professor, inclusive, tem condição de aferir o desempenho dos estudantes e verificar pontos fracos que precisam ser reforçados durante as aulas, bem como saber quem merece maior atenção.

Quais são possíveis estratégias de gamificação?

Trata-se do conjunto de regras e objetivos que podem ser traduzidos em valores quantitativos e, assim, tornam-se recursos para engajamento dos usuários, formam a mecânica do sistema. Entre os principais, destacam-se:

PONTUAÇÃO

recompensa numérica que é somada conforme o usuário executa ações meritorias. A pontuação é uma forma eficiente de dar feedback sobre a realização de ações desejadas.

PROGRESSÃO

forma de destacar o desenvolvimento do usuário no que tange às suas ações.

MEDALHAS

recompensas simbólicas associadas a feitos especiais. Medalhas costumam funcionar melhor que prêmios tangíveis quando o usuário é mais motivado por ideais do que por bens materiais.

DESAFIOS

Um desafio é uma tarefa a se realizar em determinado prazo e que, se cumprida satisfatoriamente, resulta em recompensa.

RANKING

classificação dos usuários a partir de seus desempenhos.

Como GAMIFICAR uma aula?



Transforme o conteúdo da disciplina em uma narrativa, uma história:

4

Ao estudante deve ser permitido assumir um personagem e escolher o papel que vai desempenhar no jogo de acordo com seu perfil (competidor, socializador, conquistador ou explorador);

5

Os avanços garantem pontos, mais vidas e acesso à próxima fase. Inversamente, os insucessos retiram as vidas e os pontos conquistados.

Finish

3

O objetivo é que o estudante retenha, durante o caminho percorrido, o conteúdo que deve ser ensinado, de modo que as tarefas devem estar ligadas à resolução de problemas afeitos à disciplina.

1

Divida o conteúdo a ser estudado em fases a serem alcançadas.

2

Crie cenários com diferentes desafios a serem alcançados e escolhas a serem feitas.

Start



O que não pode faltar num sistema de GAMIFICAÇÃO



Os sistemas gamificados possuem sua essência na necessidade que temos de ser reconhecidos, recompensados e motivados a realizar alguma ação. Assim, um sistema gamificado deve:

1

Possuir design centrado no usuário - todo sistema gamificado deve ser desenvolvido com base em uma pesquisa centrada no público-alvo, para se ter certeza de que "falará a sua língua".

2

Conter regras e objetivos claros - as estratégias gamificadas devem estar alinhadas às características do público-alvo (gênero, faixa etária, nacionalidade, características sociais e psicológicas).

3

Conter desafios - os desafios instigam os usuários e geram maior apego ao seu objetivo com o sistema gamificado. É importante lembrar que os desafios envolvem dificuldade, mas também "ganhabilidade". Se eles não for atingível, causa frustração.

4

Dar feedback - a Gamification é uma ótima ferramenta para dar feedbacks ricos e no momento certo. Isso auxilia para que os usuários entendam seus gaps de conhecimento e consigam traçar estratégias para melhorar o seu desempenho.

5

Ser envolvente - Falar a língua do público-alvo, inserindo-o assim em uma narrativa com um propósito reconhecido.

6

Incentivar interações sociais - permitir a socialização é um enorme estímulo para os usuários e provoca a manutenção e a recorrência do uso de sistemas gamificados.

7

Recompensar os esforços - uma das maiores motivações que pode ser proporcionada ao usuário é a recompensa ao final de uma jornada. Num sistema gamificado, temos eventos ou ações e recompensas pela realização desses esforços.

8

Incentivar o compartilhamento - o compartilhamento é fundamental para manter vivo qualquer serviço ou produto. Para isso, é preciso incentivar o usuário a compartilhar as experiências.

9

Possibilitar a expressão particular - é importante estimular o sentimento de pertencimento do usuário, possibilitando a customização do sistema, como por meio de avatares.

10

Ter boa usabilidade e visual agradável - os sistemas devem ser visualmente atraentes para o público-alvo. Um design de interação bem feito, com uma interface agradável e com boa usabilidade, promove a identificação do usuário e aumenta a possibilidade de engajamento.





Saiba Mais

**CLIQUE NOS
NOMES DOS SITES
PARA VISITÁ-LOS.**



MEIO E MENSAGEM

SEMANTIC SCHOLAR

REVISTA EDUCAÇÃO

The background is a vibrant orange with a repeating pattern of faint, light-yellow icons related to gaming and technology, including video game controllers, keyboards, headphones, and various symbols like stars and question marks. In the center, a large, dark blue circle serves as a frame. Above the circle, several Tetris-style blocks are arranged: a light blue 1x3 block, a red 1x2 block, a blue 1x1 block, and a yellow 2x3 block. Below the circle, a purple 1x2 block is positioned. The text 'MISTER brandão' is centered within the blue circle. The word 'MISTER' is in a small, white, sans-serif font, with each letter spaced out. 'brandão' is in a large, bold, black, sans-serif font. The letter 'b' in 'brandão' contains a white silhouette of a person's head with a single eye. The tilde symbol (~) is placed above the 'd'. The final 'o' in 'brandão' is replaced by a blue circle with a white dot in the center.

MISTER
brandão

mrbrandao.com.br

