

## **Gamificação leva aprendizado nas escolas a novo patamar**

[Clique aqui para ver a notícia no site](#)

A expressão “gamificação”, oriunda do ato de jogar, tem ganhado notoriedade nos últimos anos, entre educadores e estudantes. A prática de utilizar o universo tecnológico como ferramenta para adquirir novos conhecimentos é defendida por especialistas que veem na solução uma maneira eficaz de introduzir e ampliar novos (e, muitas vezes, difíceis) conceitos na vida dos alunos. Afinal, o modelo tradicional de escola – com papel padronizado e centralizador – vem se modificando para que o estudante assuma uma posição mais ativa na educação. Para isso, o uso da tecnologia é essencial. A expectativa do mercado para os próximos anos é que a utilização de games, inteligência artificial e realidade aumentada cresça ainda mais dentro das salas de aula. Moveaê: game sobre mobilidade urbana cujo objetivo é construir cidades que atendam as necessidades de todos os habitantes Para Mario Lapin, CEO da Virgo Games, da empresa Eludica e diretor de jogos de impacto da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames), o uso de jogos em sala de aula ajuda a trazer uma abordagem extra do conteúdo, que antes ficava só restrito ao livro. “Não vou defender isso como norteador porque acredito que isso é o mínimo, mas os games estão na linha de facilitar um processo expositivo”, explica. O uso dos games chega como aliado para que professores tornem o processo educativo mais atraente e eficaz. A proposta é bem-vinda, uma vez que, atualmente, um dos maiores obstáculos da educação brasileira é o desinteresse dos estudantes pelas disciplinas. De acordo com dados da Fundação Getulio Vargas (FGV) e da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad), mais de 40% dos jovens que abandonam o ensino médio alegam descompasso com o que é ensinado na escola. Linguagem familiar A tecnologia é uma linguagem bastante familiar à geração dos chamados nativos digitais, jovens que nasceram em uma época na qual a tecnologia digital é uma realidade presente no cotidiano de todos. Uma pesquisa recente da empresa Spil Games mostra que 1,2 bilhão de pessoas no mundo jogam algum tipo de game. Dessas, aproximadamente 700 milhões o fazem de forma on-line. Isso representa 44% da população que navega na internet. Mario Lapin: “Educadores podem repensar o lado lúdico com o uso de jogos em sala” Engana-se, porém, quem pensa que gamificação é só o uso de jogos eletrônicos. O conceito está atrelado à forma de repensar o processo de aprendizagem em sala de aula com o uso de dinâmicas em grupo utilizando missões, competições, jogos de tabuleiro e o alcance de prêmios como incentivos. O importante é desafiar os estudantes. Segundo Lapin, o debate sobre a ludicidade na educação, que é na opinião dele a base de qualquer jogo, é antigo. “O poder do lúdico está intrínseco em cada um de nós. Por isso, temos que trabalhar de dentro para fora. Mas sabemos que um jogo bem desenhado pode fazer isso também”, pontua o especialista, que atua no desenvolvimento de títulos educacionais há mais de 10 anos. Ele acredita que o diferencial de cada produto está na personalização em conjunto com os currículos de cada escola. Papel do professor Em meio a essa revolução em sala de aula, o professor tem papel fundamental. Além de utilizar jogos já prontos, como o Minecraft Edu, por exemplo, o profissional pode realizar aulas diferentes para motivar seus alunos. No colégio Sigma, em Brasília, os professores de matemática Shalimar Villar e Douglas Nunes apostam na linguagem dos estudantes como um diferencial. Juntos, eles preparam aulas especiais nas quais os alunos das três turmas do oitavo ano do ensino fundamental usam chapéus divertidos e podem criar gritos de guerra. Os jovens, então, reúnem-se no auditório para assistirem a vídeos preparados pelos docentes e depois resolverem equações baseadas no conteúdo ensinado em sala de aula. Abrir em Tela Cheia 9 FOTOS 1/9 Douglas Nunes e Shalimar Villar, do Sigma: educação de forma lúdica Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles 2/9 Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles 3/9 Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles Continue vendo após o anúncio 3/9 Aguarde 3 segundos para continuar. 4/9 Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles 5/9 Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles 6/9 Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles 7/9 Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles 8/9 Filipe

Cardoso/Esp. Metrópoles 9/9 Filipe Cardoso/Esp. Metrópoles “Gostamos de tirar essa ideia de que matemática tem que ser rígida, sem brincadeiras. O aluno tem que se divertir aprendendo”, acredita Nunes, que faz questão de levar vídeos relevantes ao conteúdo ensinado dentro de sala de aula, bem como jogos e projeções. “O mundo digital é a realidade. Não faz sentido a escola não se adaptar”, conclui. No entanto, somente inserir os professores dentro desse novo processo não é o suficiente para garantir o sucesso da abordagem. A realização de capacitações específicas com os docentes é fundamental na introdução dos recursos tecnológicos. “Nossa ênfase é para que os educadores repensem as experiências a partir da ludicidade, observando de que forma podem inserir o jogo no currículo, levando em conta as necessidades dos estudantes”, afirma. “Acredito que, com as decisões certas nos próximos anos, a inteligência virtual, realidade aumentada e outros mecanismos da tecnologia se tornarão instrumentos de empoderamento dos educadores”, conclui. Ensino bem-sucedido Professor de cálculo há 18 anos no curso de engenharia na Universidade de Brasília (UnB), Ricardo Fragelli criou três métodos responsáveis por melhorar os índices de reprovação em universidades ao redor do Brasil. Ganhador de 11 prêmios nacionais, o docente viu seus métodos de aprendizagem se multiplicarem para diferentes áreas do ensino superior, bem como da educação básica. Em 2003, criou o jogo Rei e Rainha da Derivada, em que duplas precisam resolver as questões no quadro. Quanto mais rápida a resolução, mais pontos eles ganham. Esse método é utilizado, segundo Fragelli, por escolas da rede pública no Rio Grande do Sul e em Santa Catarina. O docente da UnB desenvolveu ainda o Summão, jogo de perguntas e respostas com vídeos feitos pelos alunos, e o Método 300, em que os estudantes com melhor desempenho na prova ajudam aqueles com pior desempenho. “Há sempre um aumento de pelo menos 40% nas notas da turma”, afirma.

