



Como a gamificação pode mudar a educação?

Por que jogamos? Qual a nossa relação com o jogo e o que representa para cada um de nós? São algumas perguntas que precisamos fazer a nós mesmos para entender como a “Gamificação” conquistou e vem conquistando, de forma tão rápida, grande parte do cenário educacional nos últimos tempos. Na tentativa de responder tais questões, recorro ao filósofo Johan Huizinga, em *Homo Ludens*, ele afirma que o jogo é um elemento cultural que se encontra enraizado na humanidade desde a sociedade primitiva; o jogo está intrinsecamente relacionado a dinâmicas, brincadeiras, competições e outras formas de entretenimento. Huizinga ainda afirma que a seriedade e o respeito as regras, são fatores primordiais para que o jogo funcione dentro do espectro construído pelos envolvidos, ainda que possua variações. Basta observar as crianças brincarem no intervalo escolar, coletivamente: elas incorporam o processo de gamificação de forma inconsciente em todas as etapas das brincadeiras, logo, não seria ideal incorporar tais mecânicas nos conteúdos em sala de aula, tornando a aprendizagem prazerosa e significativa?

Cunhado pelo britânico Nick Pelling, em 2002, a gamificação nada mais é que a aplicação de conceitos e mecânicas existentes nos games para outros contextos. Exemplificando melhor, diferente da escola básica que aposta na massificação de conteúdos, a gamificação parte do princípio que a aprendizagem deve ser engajada, motivadora, divertida e por vezes, com viés competitivo, mas sempre por meio de feedbacks, envolto de dinâmicas e acompanhado de recursos e/ou ferramentas que ajudem o estudante a alcançar seu objetivo, o domínio do conteúdo.

É importante deixar claro que termos como “gamificação” e “games na educação”, apesar de similares e complementares, são completamente opostos quando aplicados na prática. Enquanto o primeiro corresponde ao uso de mecânicas presente nos games, o segundo tem a ver com a utilização ou associação de jogos prontos em sala de aula, um exemplo claro é pedir para que os alunos joguem “Assassin’s Creed” para estudar um momento histórico ou “Life is Strange” para entender questões de bullying e preconceito.

A gamificação da sala de aula e seus respectivos conteúdos pode ajudar a acelerar o desenvolvimento dos alunos e ajudar na equiparação daqueles que dependem de um tempo de aprendizagem maior. Quando utilizamos os mecanismos dos games que partem do mesmo universo dos alunos, o engajamento e a motivação se tornam ainda mais evidentes e pontuais. A incorporação de badges, feedbacks, trilhas, “caça ao tesouro” e quiz participativo por meio de aplicativos são algumas possibilidades que podem ser exploradas pelos professores. É importante olharmos para o jogo e cada vez mais aproximá-lo da educação, tornando referência e revolucionando a prática da sala de aula a partir da perspectiva dos alunos e do que eles habitualmente têm amplo contato.

Ângelo Costa é professor do curso de Gamificação do Instituto Brasileiro de Formação de Educadores (IBFE) e Escola de Educação da Unità Faculdade. É pedagogo com mestrado em Educação: Currículo pela PUC-SP. Tem ampla experiência como formador, consultor e professor em Cultura Digital e Cultura Maker.