

# Gamificação na Educação - Que Fenômeno é Esse?

Muito ligada a tecnologia, a Gamificação é uma metodologia cujos propósitos englobam desde a participação em grupo, ao estímulo da criatividade, como também a resolução de problemas, dentre outros. Bastante presente em empresas, esse fenômeno tem sido cada vez mais utilizado em salas de aula, com a finalidade de desenvolver práticas educacionais mais significativas e atrativas aos estudantes.

Deste modo, é indispensável a discussão dessa metodologia em componentes curriculares como "Educação e Novas Tecnologias" em cursos de formação para a docência.

## ***Quais as principais características da Gamificação?***



No contexto educacional, esse fenômeno pode impulsionar os/as aluno/as a buscarem por mais conhecimento e aprenderem de forma diferente e divertida. Isso acontece porque a Gamificação estimula e instiga o cumprimento de metas e objetivos previamente traçados.

## ***Como usar a Gamificação na Educação?***

Existem diferentes formas de se trabalhar essa metodologia no contexto de educação formal.

Na educação básica, podemos associá-la a competições de perguntas e respostas em todos os componentes curriculares. As recompensas podem variar desde medalhas a chocolates, por exemplo. Afinal, quem não gosta de ser retribuído de alguma maneira?

Na graduação, o uso desse método é muito oportuno, principalmente para a modalidade de ensino a distância. Nesse contexto, os jogos podem ser utilizados para reforçar o conteúdo de cada aula e avaliar o aprendizado da turma.

Assim, é possível percebermos que a Gamificação já é uma realidade que, aplicada de maneira planejada e responsável, só tem a trazer benefícios.

## ***9 Benefícios incríveis da Gamificação na Educação***

- Competição saudável;
- Cooperação;
- Interação;
- Aplicação de fases;
- Trabalho em equipe;
- Resolução de problemas;
- Desenvolvimento da criatividade;
- Estudantes como agentes ativos nas aulas;
- Aprendizagem significativa e divertida.



## ***Benefícios ao adotar a mecânica dos jogos na educação***

- O estudante sai da condição de passivo para ativo no seu próprio processo de ensino-aprendizagem;
- São proporcionados novos modelos de aprendizagem;
- O erro é permitido e aceito como natural nesse processo;
- É dada voz aos participantes;
- A persistência é estimulada;
- Melhora o foco/ a atenção dos participantes;
- A avaliação é contínua;
- Melhora a assimilação entre teoria e prática.



**Portanto, não há motivos para não usar a Gamificação na Educação! Experimente e comprove!**



# Curiosidades sobre Gamificação

"97% da audiência jovem joga utilizando computador e/ ou vídeo games;

69% dos homens casados jogam vídeo games;

40% do público gamer é feminino;

1 em cada 4 gamers possui idade superior a 30 anos;

O jogador médio tem 35 anos de idade e vem jogando há 12 anos, no mínimo;

A maioria dos gamers pretende jogar o resto de suas vidas;

Coletivamente são gastos mais de 3 bilhões de horas semanais com atividades relacionadas a games."