Gamificação na Educação

By:Felipe Campos

Ludificação na Educação

Ludificação (Gameficação) está ficando cada vez mais presente na educação das crianças e adolescentes, sendo usado até em empresas grandes e pequenas para facilitar o aprendizado e a absorção de conteúdo das disciplinas e das áreas de atuação.

O que é Ludificação?

A ludificação da aprendizagem é uma forma de motivar os estudantes através da incorporação de características presentes no design de jogos no ambiente de aprendizagem. Os jogos digitais são capazes de motivar os jogadores e proporcionam uma experiência prazerosa e ao mesmo tempo desafiante. Um cenário bem diferente do que é visto nos ambientes escolares.

Resistências e Controvérsias

Devido a antiga estrutura do sistema educacional que as escolas empregam desde muito tempo, alguns professores e educadores tem sido muito controversos e resistentes em relação ao novo sistema de ensino, e como toda tentativa de inovação e empreendimento, terá pessoas que serão contra o novo sistema que é possível ocorrer um risco a toda a sua carreira se não se adaptar as mudanças que o mundo sofre. Isso ocorre por ser uma abordagem totalmente nova e diferente dos sistemas educacionais convencionais, ela desafia toda a estrutura e a forma de como os alunos abordam essas questões de aprendizados. Os resultados dessa nova abordagem são bastante visíveis e a boa notícia é que vem intrigando tanto os alunos quanto as escolas e estão começando a mudar de opinião.

Por que a Ludificação funciona tão bem?

Algumas características que estão presentes no processo da ludificação são bem interessantes ao perceber como ajuda o processo de aprendizado.

Feedback Instantâneo: O resultado que o jogo fornece logo após a ação dos jogadores determina se aquela ação é ou não apropriada para aquela situação, ou se não encaixa no determinado contexto, isso faz com que o jogador aprenda na hora o que deve ou não fazer através da prática de tentativa e erro.

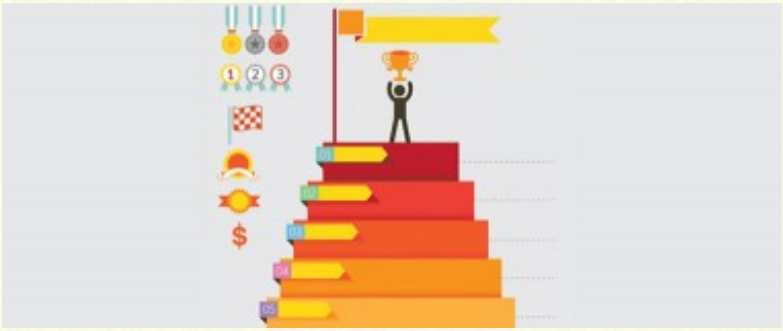
Sensação de Progresso: A sensação de progresso que o jogo proporciona (níveis, rankings, conquistas, honras) faz com que os jogadores tenham motivação e vontade de continuar a ir em frente no jogo, com uma maior vontade de aprender devido às recompensas que o jogo proporciona. Essa parte do processo aciona o funcionamento cognitivo de ação e reação, baseado em um sistema de recompensa.

Interação com outros jogadores: Os jogadores podem se comunicar com outras pessoas, seja online ou presencial. Isso faz com que criem uma

comunidade dentro do jogo. Ter outras pessoas inseridas no mesmo ambiente e com interesses em comuns ajuda no incentivo e na motivação do jogador a participar das atividades.

Rankings e Pontuações: Invés de utilizar o sistema de notas escolares, o desempenho do aluno é medido através da pontuação que o aluno conseguiu adquirir, completando as atividades durante o jogo. Premiar os alunos, dar-lhe títulos de conquistas, etc. Usa a estimulação da competição saudável.

Ensinamento Prático: Expor os alunos em um ambiente de desafios reais, de acordo com o conteúdo correto, pode facilitar o processo de aprendizagem do jogador.



Benefícios do uso da Ludificação

- **Engajamento**
- **Diminuição da Evasão Escolar**
- **Aumento da Produtividade**
- **Aumento da retenção do conteúdo**
- **Aumenta o crescimento cognitivo**

Nem tudo é mil maravilhas

Apesar de a ludificação trazer muitos benefícios para o processo de aprendizagem, existem algumas desvantagens que podem sair um pouco do propósito dela. Dependendo de como é inserido dentro da sala de aula, pode ocorrer de o aluno ficar focado demasiadamente nas conquistas e na competição, deixando de lado o foco na aprendizagem e na curiosidade das informações.

Uso de Gamificação nas Empresas

A gamificação não se limita apenas em escolas e universidades. Com os benefícios que ela pode trazer, os profissionais se interessaram em utilizar dessa técnica de aprendizagem também na área profissional. Para isso, é utilizada uma plataforma gamificada que acompanha o desempenho de cada um, melhorando a análise de resultados e o feedback dos profissionais, e também games feito com base no foco da satisfação do cliente. Isso faz com que esse processo seja mais divertido e menos cansativo e monótono de ser feita.

Empresas que fazem o uso de Gamificação:

Netflix - usou uma plataforma que integra um acesso via smartphone com uma atividade realizada em uma grande tela. Conseguindo fazer com que várias pessoas jogassem simultaneamente em uma mesma tela.

Vivo - utilizar uma plataforma interativa baseada em storytelling para capacitar seus atendentes com mais eficiência.

Starbucks - Por meio de um aplicativo no celular, o cliente recebe uma pontuação de acordo com seu nível de fidelidade, ganhando algumas recompensas relacionadas.

Santander - Com a ajuda de um aplicativo, estudantes participam de atividades gamificadas para disputar diversas bolsas em diversos cursos de empreendedorismo

Madcode - Adotou uma plataforma gamificada para sua rede de escolas e cursos, ensinando seus alunos a programar desde o básico até o avançado por meio de diversos módulos mais digeríveis.

Microsoft - o uso da gamificação da Microsoft é voltada para os colaboradores. O sistema ajuda as equipes de testes a encontrarem falhas nas traduções em milhares de telas de centenas de línguas dos softwares da empresa.

Nike - Construiu uma plataforma de gamificação chamada Nike Plus. O objetivo é envolver os fãs do universo fitness e levar os treinos para um nível mais profissional;

Gamificação no Marketing

Com o avanço e a maturidade dessa técnica, cada vez mais as empresas estão começando a implementar em seus próprios negócios e mudando o foco não apenas no que o produto pode oferecer mas no que ela pode trazer de experiencia para o consumidor, e o uso da gamificação é uma das formas que estão utilizando para alcançar esse objetivo, tornando muito mais atrativo e interessante. Como por exemplo na empresa Aetna, uma empresa americana de assistência médica que vende seguros de saúde tradicionais e direcionados ao consumidor. O grupo Aetna adotou um jogo para ajudar clientes e colaboradores a adotarem hábitos saudáveis. O game ensina a gerenciar melhor as condições físicas, dá dicas de alimentação, entre outros cuidados diários.

Bibliografia

PENTADO, F. Gamificação na educação: o que é e como pode ser aplicada. SAE Digital, 26 jun. 2018. Disponível em: <https://sae.digital/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 05 out. 2019.

BOECHAT, F. LUDIFICAÇÃO OU GAMEFICAÇÃO. Escola de Tecnologias, 1 out. 2016. Disponível em: https://escolatecnologia.wordpress.com/2016/10/01/ludificacao-ou-gameficacao/. Acesso em: 05 out. 2019.

ALMEIDA, D. Veja 9 empresas que usam gamificação para engajar clientes. Mindminers, 18 Jul. 2017. Disponível em: https://mindminers.com/blog/exemplos-empresas-que-usam-gamificacao/

Wikipedia, Ludificação da aprendizagem 9 Mai. 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ludifica%C3%A7%C3%A3o_da_aprendizagem

Lorenzoni, M. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Geekie, 29 Jul. 2016. Disponível em: https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao/