

Gamificação na educação: entenda o que é e quais são as vantagens

Conforme as gerações vão avançando, os processos de ensino e aprendizagem também se modificam. Assim, **é muito importante que as escolas busquem formas de inovar** e se adaptar a novos hábitos, trazendo a educação para dentro da nova realidade. Nesse contexto, a tecnologia é indispensável e aí entra a gamificação na educação.

Você já ouviu falar em gamificação nas escolas? Preparamos este post para familiarizar você com o termo. Além disso, vamos apresentar os benefícios da estratégia e trazer informações sobre como você pode aplicar na escola. Que tal ficar por dentro? Continue lendo!

Afinal, o que significa gamificação?

A gamificação é sobre **utilizar dinâmicas, mecanismos e recursos de jogos** a fim de alcançar determinado objetivo. Essa prática já é muito utilizada em ambiente corporativo, em recrutamentos e também em treinamentos, nos quais os gestores querem alcançar determinadas metas e engajar a equipe.

A gamificação na educação entra como uma forma de **incentivar os alunos no aprendizado**, além de trazer reflexões e dar estímulo para a [resolução de problemas e desafios](#) por meio de uma linguagem e de um método não tradicional. Embora a tecnologia seja sempre cogitada, a gamificação não necessariamente é sobre esse aspecto.

Quais são os benefícios de aplicar a gamificação nas escolas?

A gestão escolar deve ter **foco no alcance de melhores resultados**, tanto educacionais quanto empresariais. Nesse sentido, a gamificação é uma estratégia excelente, pois **abre o leque de possibilidades para ensino e mostra vantagens competitivas** no que diz respeito à metodologia escolar e às práticas pedagógicas. Veja a seguir as vantagens!

Melhora os resultados do ensino

Você certamente já viu o quanto as telas de videogames interessam muito mais do que folhas de caderno. Sendo assim, a gamificação é um modelo diferenciado de abordar o aprendizado, dando uma nova roupagem ao processo. [Ter um ambiente](#) estimulante, por si só, já potencializa o ensino.

Ao montar o jogo e elaborar a participação de acordo com cada etapa, o mais importante é que haja um objetivo, metas e todo o sistema de jogo envolvido. Dessa forma, você consegue estruturar o avanço da atividade (com níveis, telas, rankings), **mensurando a evolução**, elencando [pontos de melhoria no desempenho](#) etc.

Faz os alunos gostarem mais de aprender

Um dos fatores mais importantes da melhoria dos resultados dos processos de ensino da qual falamos acima é o próprio envolvimento dos alunos nas atividades. **A gamificação torna o conteúdo interessante**. A abordagem faz com que as pessoas queiram participar, pois é algo diferente e não maçante, muito menos soa como obrigação.

A competição saudável é estimulada, assim, a **concentração e foco** no objetivo são fortalecidos. A atenção é reforçada, visto que os alunos querem achar as soluções para avançar no nível do game ou

ganhar a recompensa. Elementos como **memória e autonomia** também são trabalhados. Tudo isso de forma leve e agradável.

Demonstra a inovação e tecnologia da escola

Quando você elabora as [estratégias de captação e retenção de alunos](#) da escola, quais são os diferenciais que você pode colocar na lista para atrair a atenção do público? A gamificação, quando pensada como estratégia de ensino-aprendizagem, é um diferencial competitivo.

Contar com métodos não tradicionais que tem resultados comprovadamente superiores aos modelos aplicados em outros locais é muito relevante na hora de ser escolhida como melhor instituição. Estruturando projetos que tem o **fator de inovação como base** e contando com a **tecnologia**, você tem aí uma boa receita para **se destacar no mercado**.

Prepara os educadores para novas abordagens

Algumas brincadeiras e jogos já estão desde sempre na educação. Entretanto, o que de novo os professores estão fazendo? Quais práticas diferenciadas de incentivo ao aprendizado [o projeto pedagógico](#) apóia? A gamificação quando planejada, aplicada e mensurada é também um **recurso de capacitação dos educadores**.

Além de treinar a mentalidade para criar métodos mais eficientes de ensinar e direcionar o aprendizado dos alunos, respeitando suas diversidades, incentiva o ambiente à colaboração, dando abertura para novas ideias e espaço para testar resultados e corrigir o percurso em caso de devolutivas não tão produtivas.

Como aplicar a gamificação nas escolas?

Como ressaltamos, a [tecnologia é muito importante](#). Sendo assim, se estiver dentro da realidade da escola, é sim indicado planejar atividades que utilizem videogames, seja por meio do aplicativo institucional, seja por meio de portais planejados ou atividades em sala de aula. Entretanto, a tecnologia não é o único método de aplicar a gamificação nas escolas.

Mantenha o fator lúdico em alta

Opções como jogos de tabuleiro, embora sejam bastante antigas, podem sim colocar a gamificação em ação. Além de serem divertidos, podem também gerar a competição. É possível **adaptar os jogos tradicionais e/ou criar seus próprios jogos**. É uma opção que demanda mais tempo do que recursos financeiros, por exemplo.

Estruturar um **sistema de tarefas para casa que seja recreativo** também é interessante. Atividades de caça ao tesouro, aquelas missões com algumas pistas, passatempos que envolvem lógica. Por que não inovar? Basta ter planejamento. As avaliações podem seguir a mesma linha: **dê notas para essas atividades** em vez de aplicar provas desestimulantes.

Atenção ao método

Aqui vai um ponto que merece atenção: é muito importante que a gamificação não crie lugares de exclusão nem uma competição negativa. Os recursos têm que ser disponibilizados para as crianças, as atividades devem ser pensadas sem desprezar nenhum grupo. **A educação inclusiva precisa estar presente no planejamento**.

Crie meios de recompensar os alunos

Adesivos de motivação, distintivos, bottons, medalhas, insígnias especiais, carimbos, enfim: a promoção de **competições e o reconhecimento pelo trabalho bem-feito** (como manter as tarefas em dia, ter uma postura legal com os colegas etc.) é muito importante. Basta que você crie um sistema de pontos ou “fases” a serem avançadas.

De acordo com a idade dos alunos é possível planejar a gamificação de maneira estratégica. **A gestão de resultados também é fundamental**, visto que, assim como todo processo que tem objetivos e metas, deve ser medido e ajustado conforme os frutos que vai rendendo.

Que tal ter acesso a conteúdos sobre estratégias educacionais e gestão escolar? Mantenha-se atualizado: assine a nossa newsletter e fique por dentro das melhores práticas!