



Apresentação

A gamificação na educação está relacionada à utilização dos elementos de jogos para o desenvolvimento acadêmico do estudante, tanto em cenários formais quanto informais, como uma estratégia de motivação para o aprendizado. Ela propõe a criação de uma estética educacional mais similar, em forma e linguagem, aos jogos que os estudantes estão mais acostumados, tendendo a tornar as atividades acadêmicas mais prazerosas.



Funcionalidades ou princípios



A gamificação tem o potencial de envolver o estudante na resolução de problemas reais, auxiliando-o no processo de atribuir significado àquilo que estuda, e possibilita que o docente elabore estratégias de ensino mais voltadas para a realidade destes estudantes.

Trabalho em equipe, criatividade, estudo dos conteúdos, despertar interesse nos demais colegas: na prática, há diversas formas de gamificar uma atividade.

Aplicações

A gamificação pode ser adotada como metodologia de avaliação. Os estudantes, divididos em grupos, podem ser incentivados a elaborar jogos sobre os conteúdos previamente abordados em sala de aula. Sugere-se que os assuntos sejam distribuídos pelo(a) docente, de modo a não serem coincidentes entre os grupos, como forma de garantir que todo conteúdo seja novamente abordado no dia da apresentação dos jogos. Esta metodologia estimula a criatividade e o estudo do assunto, uma vez que, ao elaborar um jogo, a equipe responsável precisa avaliar a resposta e mostrar o resultado correto.



Dicas



- apresentar a gamificação para os estudantes como metodologia de avaliação;
- os estudantes precisam compreender os objetivos pretendidos com a avaliação por gamificação;
- para incentivar a criatividade e engajamento, criar uma pontuação extra como bonificação para as equipes vencedoras nas disputas dos jogos;
- evitar que os estudantes usem palavras cruzadas e caça-palavras, pois limitam a criatividade e engajamento das equipes na proposição dos jogos;
- deixar que os estudantes se divirtam, não inibir suas propostas com prejuízos.

Referências

DESLAURIERS, L. et al. Measuring actual learning versus feeling of learning in response to being actively engaged in the classroom. **PNAS**, Sep 24, vol. 116, n. 39, p. 19251-19257, 2019.

SANCINETTI, G.P.; XAVIER, A.R.C. Metodologia ativa no processo avaliativo: Relato de uma experiência na unidade curricular Engenharia das Reações Químicas. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v.7, n.11, p. 107383-107400, nov. 2021.



Organização:

Amanda R. C. Xavier; Gabriel G. Hornink.

Giselle Patrícia Sancinetti