

# Gamificação

no processo pedagógico



# Sumário

- 4 O que é gamificação?
- 6 Adotar a gamificação em sala de aula é uma boa ideia?
- 8 Vantagens de utilizar a gamificação na escola
- 11 Passos para usar a gamificação em sala de aula
- 17 Como avaliar o resultado na escola?
- 20 Conclusão

## Expediente

**Autora:** Milena Godoy

**Revisão técnica:** Leonardo Fernandes

**Revisão do texto:** Rômulo de Andrade Faria

**Diagramação:** Áurea Camargo

**Apoio:** Bárbara Lorente, Diego Ribeiro, Leonardo Fernandes, Renata Dias e Nicoly Pierucci.

# *Introdução*

A aula expositiva já não atrai mais? Acostumados com interatividade e informações rápidas, o aluno muitas vezes já não quer mais sentar e ouvir o que o professor tem para ensinar. Com isso, ele começa a conversar, dispersa ou pega o celular escondido e nem sabe o tema que está sendo abordado. Como mudar isso? A gamificação do processo pedagógico pode ser um caminho.

A adoção de jogos para ajudar o discente a desenvolver habilidade e fixar conhecimento já é uma realidade em muitas escolas. Isso não significa que a aula seja cheia de aplicativos ou videogames, mas sim que as ideias dos jogos, com lógica, regras e design atrativo podem ser aplicados nas aulas.

Será que a gamificação é o melhor caminho para a sua escola? Conheça mais sobre o conceito e veja como ele pode ser aplicado no dia a dia!

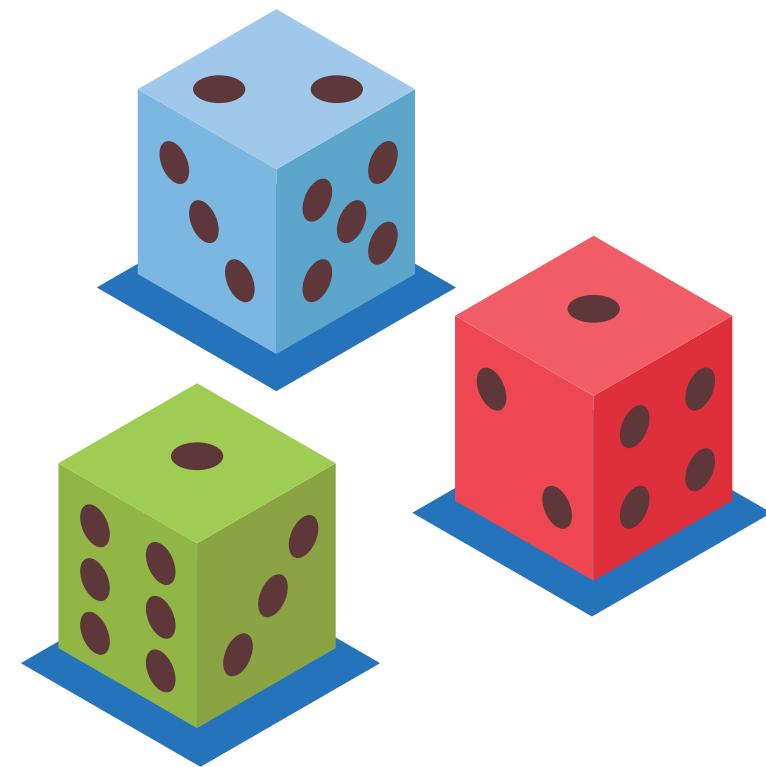


# O que é gamificação?

É adotar regras, lógica e design de jogo em atividades de sala de aula, de forma que o aprendizado se torne mais fluido e atrativo ao estudante. Dessa forma, essa é uma estratégia de ensino que está presente dentre as chamadas metodologias ativas de aprendizagem.

Aproveite e descubra os benefícios para utilizar as metodologias ativas em sala de aula em nosso outro artigo. [Clique aqui para ler.](#)

Além de ser uma maneira de transmitir o conteúdo de forma mais dinâmica, a gamificação no processo pedagógico ajuda no desenvolvimento de competências socioemocionais. Além disso, instiga a competitividade, a troca de ideias, a elaboração de estratégias e a socialização. Sem contar que mostra para o aluno que, quando há dedicação e um trabalho bem realizado, ele é recompensado de alguma maneira, nesse caso, com a sensação da vitória.



Assim, podemos falar que, quando o docente passa a oferecer atividades pedagógicas que tenham um design de jogo, ele desafia o aluno. A busca por conhecimento e pela descoberta acabam sendo consequências.

Sem contar que os discentes participam mais das aulas, promovem o diálogo e melhoram a autonomia e a criatividade. Embora estejamos

falando em atividade pedagógica preparada especialmente para essa finalidade, jogos tradicionais também podem ser usados. Xadrez, pega-varetas e até mesmo o quebra-cabeça são desafios interessantes e que podem ser trabalhados em sala de aula.



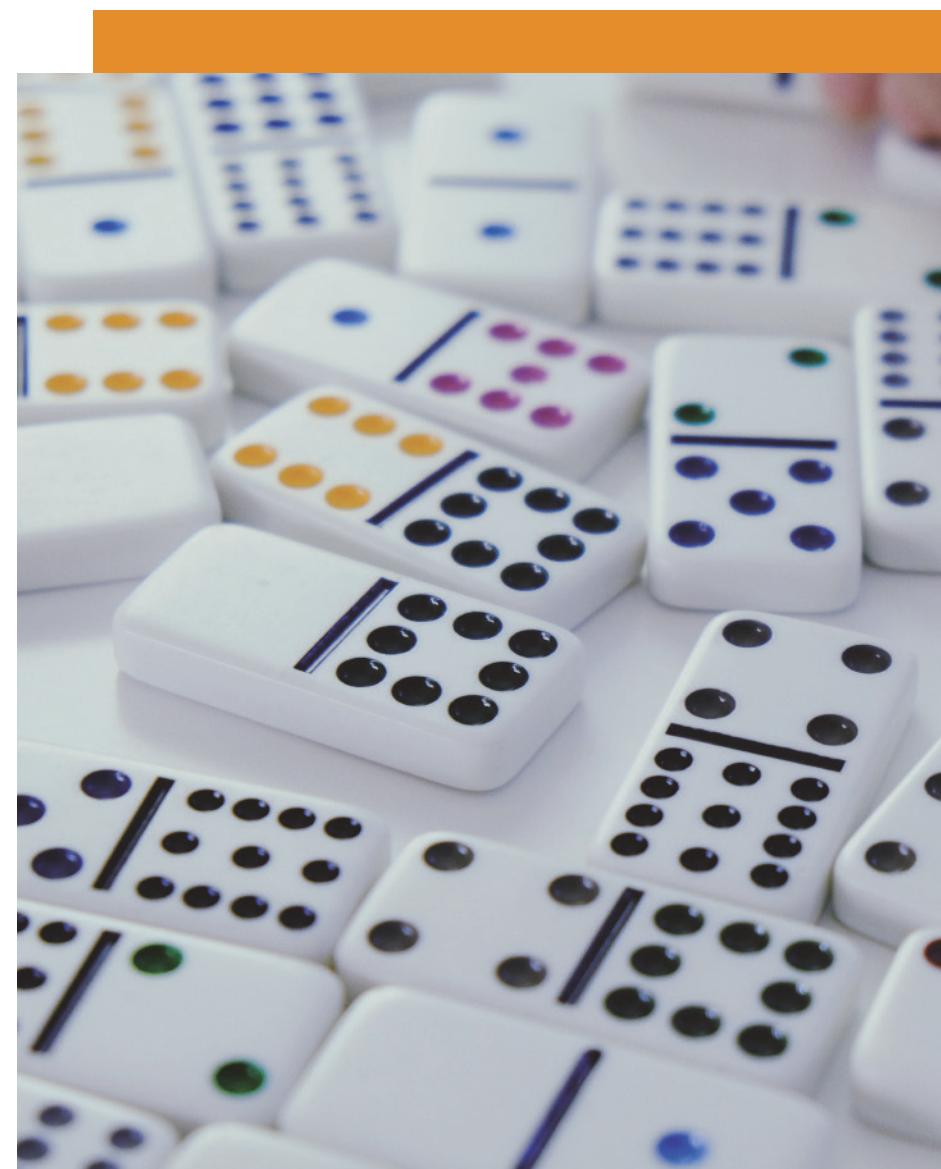
# ***Adotar a gamificação em sala de aula é uma boa ideia?***

As gerações mudam e é preciso se atualizar para poder fazer com que a escola seja um local atrativo para elas. Atualmente, os alunos estão acostumados e vivem em um mundo de interatividade. Se a escola não se adequar, ela vai acabar tendo mais dificuldade em transmitir conhecimento.

Afinal, a gamificação é a escolha certa para essa mudança? Não há uma fórmula mágica ou um ponto apenas que, se mudado, fará com que o discente se sinta mais motivado em sala de aula. Contudo, é sabido que a interatividade é praticamente uma exigência atual e a gamificação contribui para isso.

Dessa forma, podemos dizer que, embora a gamificação não resolva todos os problemas, ela pode ser parte importante desse processo. O uso de jogos pode ser atrelado a outras práticas que ajudem a transformar o estudo em algo envolvente, ou seja, merecem atenção de professores de diferentes disciplinas e que trabalham com estudantes das mais diversificadas idades.

Os jogos ajudam o professor a instruir de forma divertida e a deixar o que é difícil mais fácil. Por que não?

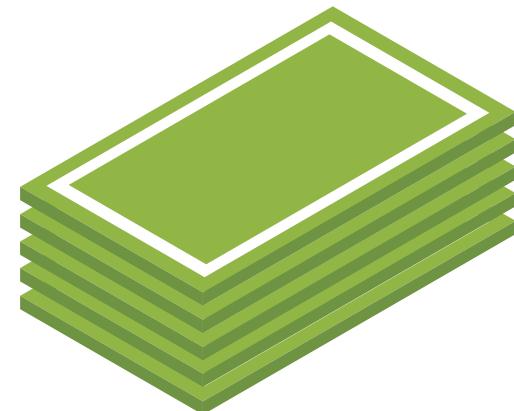
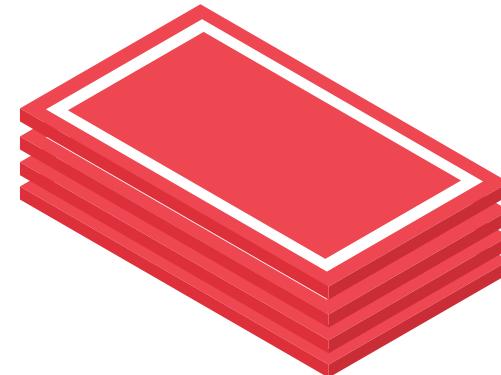


# *Vantagens de utilizar a gamificação na escola*

Se você chegou até aqui, já comprehendeu que usar jogos na hora de ensinar pode ajudar o professor a mudar a maneira como ensina, não é? Ela também oferece diversas vantagens para o aluno. Conheça os benefícios oferecidos pela gamificação no processo pedagógico.

## *Curiosidade*

O jogo leva novidade e desperta a curiosidade nos alunos. Seja ele virtual ou físico, desperta sempre um desafio e introduz o desconhecido na sala de aula. Como quando tudo começa, ninguém sabe o final, o estudante é instigado a procurar por descobertas e a curiosidade é aguçada.



## **Interesse**

Não precisa ir muito além para que você entenda o motivo de ser mais interessante jogar do que ouvir alguém explanando algo por horas e horas. No seu dia a dia, você provavelmente já notou isso. Afinal, o que você prefere? Passar o dia todo em uma reunião, ouvindo dados e metas a serem cumpridas, ou ter acesso a um aplicativo dinâmico e cheio de desafios?

Da mesma forma que você provavelmente vai preferir ter acesso a um app novo, o aluno também vai gostar mais de ter algo mais dinâmico para interagir. Assim, a adoção de jogos dentre as estratégias de ensino ajuda a aumentar o interesse dos discentes.

## **Aproximação**

Como o aluno passa a gostar mais das aulas, ele acaba entendendo que a escola pode ser um ambiente divertido e interessante. Dessa forma, ele deixa de ir à aula sentindo que está cumprindo uma obrigação e passa a se aproximar mais do ambiente. Isso ajuda a tornar a escola um local agradável e alegre.

## ***Desconstrói***

Algumas vezes, os estudantes já chegam com uma opinião formada sobre determinado conteúdo ou disciplina. Quando isso acontece, fica ainda mais difícil para o professor ajudá-lo a adquirir conhecimento.

Já quando a gamificação é adotada, ela ajuda a desconstruir essa imagem. O aluno acaba se envolvendo com as dinâmicas e se abrindo para o conteúdo.

## ***Idades***

Não importa quantos anos os alunos têm. É possível usar os jogos em sala de aula e os benefícios poderão ser alcançados. Crianças, adolescentes e jovens interagem bem com games e poderão aproveitar os benefícios da gamificação.

# ***Passos para usar a gamificação em sala de aula***

Quando for pensar em aplicar o uso de jogos em sala de aula, é preciso considerar tanto o uso do ambiente virtual quanto analógico. Além disso, é necessário pensar:

- No tempo disponível para a realização da atividade;
- Se algo será feito em aula ou como um desafio para casa;
- Se é possível parar a dinâmica e retomá-la na próxima aula ou não;
- Qual alternativa pode ser mais interessante para a idade do estudante em questão;
- Que tipo de atividade pode facilitar a interação e se aproximar mais da realidade do estudante.

Depois de levar em consideração todos esses pontos, é hora de elaborar possíveis dinâmicas. Veja os passos!

## ***Defina o objetivo da aula***

O planejamento de uma aula com o uso de jogos começa com a definição dos objetivos dela. O que você espera do estudante após realizar essa dinâmica em sala? Isso vai influenciar diretamente no tipo de atividade que o docente terá que escolher.

Se for para fixar conteúdo, por exemplo, no geral vai ser preciso personalizar um game. Pode ser um jogo

de tabuleiro ou até uma disputa de perguntas e respostas. Já, se a intenção for desenvolver o raciocínio e a habilidade de criar estratégias, é possível usar xadrez e até mesmo dominó. Contudo, tudo isso vai depender da finalidade da atividade. Qual vai ser? Determine isso antes de seguir com o planejamento.



## **Compreenda seus alunos**

Além de determinar o objetivo, é preciso compreender os estudantes. O que poderá ser atrativo para o seu grupo de alunos? Que tipo de atividade cabe para aquela turma?

Para isso, considere:

- Quantidade de alunos na sala;
- Idade;
- Período letivo;
- Assuntos de interesse;
- Tempo que você tem com os estudantes

Não adianta você elaborar um jogo muito longo se a sua turma for grande e você tiver apenas 50 minutos para terminar a disputa, concorda? Também não há motivos de você levar um jogo muito simples para alunos do 9º ano. Afinal, são adolescentes e precisam de coisas mais elaboradas. Por isso, conhecer bem a turma é importante para o sucesso.



## ***Defina os elementos dos jogos***

O próximo passo é definir que tipo de material ou elemento de gamificação será usado durante a atividade. Veja alguns exemplos:

- Placar: para ranquear os jogadores;
- Avatar: usado para representar um personagem, mais comum em jogos virtuais;
- Realizações: como o jogador vai ser recompensado ao cumprir desafios, entre outros.

São vários os elementos que podem fazer parte da sua atividade. É importante definir quais deles você terá como ter acesso para que possa planejar a aula.





## ***Escolha o tipo de atividade***

Agora que você já conhece melhor os alunos, sabe o que pode atraí-los, entende a importância do tempo de aula e definiu o objetivo, é hora de definir qual será a atividade. Você vai criar algo especialmente para a aula ou usar um jogo pronto?

Se a sua turma ainda não conhecer esse tipo de estratégia de ensino, pode ser interessante, em um primeiro momento, levar algo mais familiar para eles. Clássicos como dama, dominó e xadrez são boas opções e ajudam o estudante a aprender a criar estratégia.

Esses jogos são facilmente encontrados e podem ajudar você a avaliar como a turma recebe os games em sala de aula. Também dará a oportunidade de explicar para o estudante a novidade e até de dividir a turma, de maneira que a inovação funcione.

Tenha essa primeira experiência como uma forma de conhecer ainda mais os alunos. Dessa forma, ficará mais simples desenvolver atividades específicas sobre o conteúdo para as próximas interações.

## ***Tenha a primeira experiência***

Depois de tudo pronto, é hora de ver como os alunos respondem aos jogos. Por isso, além de observá-los com o primeiro contato, é importante avaliar para saber se você está obtendo o resultado pretendido.

Além disso, depois das primeiras atividades, é possível elaborar jogos que envolvam questões da disciplina ou, no caso de matemática, que o aluno precise resolver um problema para seguir em frente, por exemplo. Cabe ao professor avaliar para definir o caminho a seguir com essa estratégia.



# ***Como avaliar o resultado na escola?***

Será que os jogos estão ajudando ou é preciso mudar a estratégia? Todos estão participando ou os estudantes ficaram mais dispersos com o uso da gamificação. Se isso acontecer, pode ser que a atividade proposta não seja interessante para o grupo. É preciso ficar atento. Veja como avaliar o andamento da estratégia de ensino na escola!

## ***Compare o desempenho nas provas***

Uma das maneiras de saber se está dando certo é ver se os alunos estão tendo melhor desempenho nas avaliações ou não. Compare as notas, veja se na média a turma melhorou e observe se os alunos que se mantiveram iguais estão ativos nas aulas com jogos.

## **Converse com os estudantes**

Ninguém melhor do que eles para dizer se a inovação é ou não interessante. Será que eles estão gostando e entendendo o que está acontecendo, ou não conseguem compreender a presença dos jogos em sala de aula? Por isso, é preciso que o professor:

- converse com eles;
- explique a dinâmica;
- aceite sugestões;
- esteja pronto para mudar;
- tenha apoio da escola.



## ***Faça reuniões de avaliação***

Se a escola adotou esse tipo de estratégia, é preciso ouvir os professores. Será que está dando certo? Reúna a equipe para que juntos avaliem o cronograma e o desenvolvimento de atividades. Ajustes podem ser necessários e essas reuniões ajudarão a identificar os pontos que precisam ser alterados.

Seja como for, a escola, os docentes e os estudantes precisarão ter uma fase de adaptação. A interatividade dentro de sala de aula ainda não é tão frequente e, quando a equipe está focada em conteúdo expositivo, mudar pode ser um grande desafio. É preciso planejamento e paciência!



# Conclusão

Para atingir e manter a excelência de ensino, é preciso estar aberto ao novo e pronto para se adaptar. Cabe à escola dar o primeiro passo, apresentar a proposta, treinar os professores e oferecer o suporte que eles precisam. Só assim, estratégias como a de gamificação dentro de sala de aula poderão resultar em conquistas e melhoria de aprendizagem.

Que saber mais? [\*\*Clique aqui\*\*](#) para ver dicas de como preparar os professores para trabalhar com as metodologias ativas.



Acesse o site, conheça mais sobre a empresa  
e aproveite conteúdos exclusivos.

[www.plannetaeducacao.com.br](http://www.plannetaeducacao.com.br)

