



SeventyFour_CANVA

EXPERIÊNCIAS
MAIS ENVOLVENTES



COMO TRANSFORMAR O INTERESSE DOS ALUNOS POR GAMES EM APRENDIZADO

Escolas encontram na gamificação uma oportunidade de criar experiências mais envolventes, colaborativas e conectadas às habilidades necessárias dentro e fora da sala de aula

Os games estão presentes na rotina de muitos estudantes: nas conversas, nos momentos de lazer e na forma como uma geração inteira aprende a resolver problemas, testar estratégias e lidar com desafios. Ignorar esse universo significa deixar de aproveitar uma linguagem que já faz parte da realidade dos alunos.

A discussão sobre jogos na educação, porém, vai muito além de levar entretenimento para a sala de aula. A gamificação representa uma mudança na forma de organizar experiências de aprendizagem, utilizando elementos dos jogos para estimular participação, autonomia e envolvimento com os conteúdos.

Um artigo de 2024 publicado na revista científica Educational Technology Research and Development destacou nesse sentido que estratégias baseadas em mecânicas de jogos podem contribuir para maior motivação, interação e participação dos estudantes quando aplicadas com objetivos pedagógicos claros.

A questão central está em entender quais características dos games podem fortalecer o processo educativo.

“Quando observamos como os estudantes interagem com jogos, percebemos que existe uma relação muito forte com curiosidade, tentativa, colaboração e superação de desafios. A escola pode aproveitar esses elementos para criar experiências mais significativas”, explica Bruna Tadross, fundadora da Changemaker.

Logo abaixo, o especialista reforça algumas práticas capazes de ajudar as instituições de ensino a transformar o interesse dos alunos pelo universo gamer em aprendizado.

Utilizar desafios com metas claras em formato de conteúdo

Um dos principais elementos dos jogos é a existência de objetivos bem definidos. O jogador sabe qual missão precisa cumprir, acompanha sua evolução e entende cada etapa do caminho.

Na educação, essa lógica pode ser aplicada por meio de atividades organizadas como desafios progressivos. Em vez de apresentar apenas uma tarefa final, o professor pode criar etapas, objetivos intermediários e problemas que levem o estudante a construir conhecimento.

Freepik



“A tecnologia tem valor quando cria experiências que fazem sentido para o aluno. O objetivo não é substituir métodos tradicionais, mas ampliar possibilidades de aprendizagem

“A gamificação funciona quando existe intenção pedagógica. O desafio precisa estar conectado ao desenvolvimento de habilidades, e não apenas a uma dinâmica diferente”, destaca Tadross.

Usar sistemas de progressão para estimular participação

Pontos, níveis, medalhas e conquistas fazem parte da estrutura dos jogos porque mostram evolução. Na escola, esses recursos podem ajudar os estudantes a perceberem seus avanços e valorizarem o processo de aprendizagem.

No entanto, o uso desses mecanismos precisa ser equilibrado. A ideia não é fazer do ambiente escolar uma disputa constante, mas criar formas de reconhecimento e acompanhamento.

Os sistemas de progressão podem valorizar o esforço, a colaboração, a criatividade e o desenvolvimento individual. Assim, um estudante pode perceber sua evolução ao desbloquear novos desafios ou conquistar novas habilidades.

Permitir escolhas e incentivar o protagonismo

Os jogos oferecem algo que costuma prender bastante a atenção dos jogadores: a autonomia. O aluno decide caminhos, escolhe estratégias e experimenta diferentes possibilidades para alcançar um objetivo. Esse princípio pode ser levado para a sala de aula, onde os estudantes teriam mais espaço para escolher como demonstrar o que aprenderam.

Um projeto pode permitir diferentes formatos de apresentação, temas escolhidos pelos próprios alunos ou caminhos variados para solucionar uma questão. Essa autonomia contribui para desenvolver responsabilidade e pensamento crítico, competências importantes em um mundo onde resolver problemas exige adaptação constante.

Criar narrativas que aproximem o conhecimento da realidade

Histórias sempre foram uma ferramenta poderosa para transmitir ideias. Nos games, narrativas criam contexto e fazem o jogador se envolver com uma missão. Já na educação, conteúdos podem ganhar significado quando estão inseridos em situações próximas da vida real.

Um tema histórico pode ser trabalhado a partir da perspectiva de diferentes personagens, uma atividade de empreendedorismo pode simular a criação de um negócio e um projeto interdisciplinar pode propor a solução de um desafio social. Experiências desse tipo aproximam teoria e prática, mostrando ao estudante por que aquele conhecimento importa.

A Changemaker, por exemplo, segue essa tendência ao unir tecnologia, criatividade e impacto social em uma experiência educacional gamificada. A proposta utiliza uma jornada interativa para desenvolver habilidades de colaboração, empatia, pensamento crítico e resolução de problemas em estudantes do Ensino Fundamental e Médio.

“A tecnologia tem valor quando cria experiências que fazem sentido para o aluno. O objetivo não é substituir métodos tradicionais, mas ampliar possibilidades de aprendizagem”, afirma a executiva.

Estimular a colaboração por meio de jogos em equipe

Embora muitos jogos tenham desafios individuais, grande parte das experiências digitais também envolve cooperação, estratégia coletiva e troca de conhecimentos. Na escola, atividades gamificadas em grupo podem estimular comunicação, liderança e capacidade de trabalhar com diferentes perspectivas.

Quando estudantes precisam resolver um problema juntos, aprendem a dividir responsabilidades, argumentar e construir soluções coletivas. Essa dinâmica se aproxima das situações que encontrarão no futuro, em ambientes profissionais e sociais onde a colaboração será uma habilidade essencial.

A gamificação como ponte entre escola e realidade dos estudantes

Como se sabe, a educação enfrenta o desafio de dialogar com uma geração que cresceu cercada por tecnologia, interações digitais e experiências personalizadas. Nesse cenário, os games oferecem uma linguagem conhecida pelos alunos e podem ajudar a aproximar o ensino de suas vivências.

A gamificação ganha força quando deixa de ser vista como uma ferramenta isolada e passa a integrar uma estratégia pedagógica mais ampla. O valor está em usar desafios, narrativas, colaboração e autonomia para criar experiências que desenvolvam competências.

E, quando a escola compreende essa lógica, o interesse dos estudantes pelo universo gamer deixa de ser uma distração e passa a ser uma oportunidade para construir novos caminhos de aprendizagem.



SeventyFour_CANVA