**Gamificação no Sistema de Ensino**

Daniel Gomes Senna de Andrade, RA 12.123.156-7, CSJ060-T16

Escolas, é nesse ambiente que nós passamos grande parte de nossa infância, e é onde adquirimos conhecimentos e habilidades importantes para o nosso desenvolvimento. Como qualquer instituição presente em nossa sociedade, as escolas têm se adaptado com o passar do tempo. E com a juventude atual muito desinteressada nos estudos, muitos sistemas de ensino estão aderindo cada vez mais a um processo que já vinha ocorrendo: a gamificação.

Karl Kapp, Professor de Tecnologia Instrucional na Bloomsburg University, afirmou: “É o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas.” Esse método pode ser usado em múltiplos locais, como a área de negócios, por exemplo. O processo de gamificação nas escolas, embora já exista há muito tempo, está se tornando cada vez mais presente por conseguir engajar os alunos por meio da lógica comum em jogos, como competição, exploração, cooperação e narrativa.

Competição é algo comum desde a nossa infância, sendo assim, esse sentimento pode ser usado a favor do ensino. Todos os sistemas de ensino já ranqueiam os alunos baseando-se em suas notas ou utilizando eventos, como gincanas. Uma integração cada vez mais frequente desse tipo de competição em sala de aula, aliada a uma premiação, podem aumentar o interesse dos alunos nos estudos. Dois bons exemplos de plataformas que ajudam o professor a trazer essa dinâmica para a sala de aula são o site *Kahoot* e o aplicativo/plataforma *Edupulses*, que permitem ao professor criar quizzes para que também os alunos contem e anotem suas pontuações para fazer uma disputa amigável entre os colegas.

Devido a nossa natureza social como seres humanos, nós sempre tendemos a buscar a companhia de outras pessoas. Por esse motivo, as pessoas se sentem mais engajadas trabalhando em conjunto. Bons exemplos desse comportamento podem ser facilmente achados dentro da FEI. Por exemplo, nos clubes em que os alunos se juntam para fazer atividades que eles apreciam e que exigem conhecimentos das matérias de suas aulas ou em diversas matérias que exigem que eles trabalhem em grupo para conseguir nota e passar para o próximo semestre, com Práticas de Inovação ou Sociologia.

A exploração representa o aprendizado em si na gamificação. É importante que ela não aconteça de forma muito acelerada ou muito lenta. Se a exploração exigir um entendimento muito rápido de diversos conceitos novos para o aluno, ele perderá o foco e não entenderá a matéria. Caso contrário, uma exploração muito lenta vai deixar o aluno entediado e disperso. No passado, essa não era uma preocupação tão grande, e se alguém não conseguisse acompanhar a matéria, esse aluno seria apenas tachado de “burro”. Entretanto, atualmente, esse conhecimento é utilizado em diversas escolas que possuem salas específicas para alunos que são mais rápidos ou mais lentos nos estudos.

A narrativa é referente ao desenvolvimento de uma história. Pode parecer estranho, mas atrelar o ensino à uma história pode facilitar o entendimento e o engajamento dos alunos em uma atividade. Duas séries de jogos educativos que fizeram isso com êxito foram “Coelho Sabido”, de 1986, e “Caça-Pistas”, de 2001. Esses jogos colocam os conhecimentos dos alunos de um determinado ano letivo em prova para ajudar os protagonistas a cumprirem a missão.

Como já foi dito, o processo de gamificação dos estudos não é algo novo, mas a necessidade de estímulo das gerações atuais e a tecnologia que nós temos atualmente propiciam um aumento na gamificação do aprendizado. O uso dessa tecnologia torna tudo isso mais fácil de se fazer e de se acompanhar. Assim, estimulando o aluno na aprendizagem.

A gamificação é uma ferramenta importante para gerar engajamento em muitas atividades e pode ajudar a dar um novo ânimo para uma geração completamente desinteressada nos estudos. Enfim, a gamificação pode ajudar estudantes a se interessarem mais pelos estudos.

**Referências Bibliográficas**

GAMIFICATION (Gamificação) na Educação. Produção: Wagner T. Cassimiro. Brasil: Espresso3, 2016. Disponível em: YouTube.com. Acesso em: 20 maio 2023.

GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA - 5 Ferramentas para sua Prática. Brasil: Professor Eldo, 2022. Disponível em: YouTube.com. Acesso em: 20 maio 2023.

GAMIFICAÇÃO na Educação | Pedagogia para Concurso. Produção: Fabiana Firmino. Brasil: Fabiana Firmino, 2021. Disponível em: YouTube.com. Acesso em: 20 maio 2023.