

INTRODUÇÃO

Gamificação tem como significado o uso de mecanismos dos jogos em contextos de não entretenimento, como treinamento corporativo, marketing e processos de aprendizagem. É uma estratégia criada com objetivo de gerar motivação e engajamento dos participantes.

Desenvolver novas formas de engajar os participantes em treinamentos ou atividades educacionais é sempre um desafio para qualquer empresa ou instituição de ensino.

Como manter os funcionários interessados durante a dinâmica e trazer resultados concretos, mesmo com as obrigações e correrias cotidianas? Como reter a atenção de alunos de diferentes faixas etárias nas aulas e conteúdos educacionais?

É nesse cenário que a questão “o que é gamificação?” se torna mais que pertinente.

QUAL É O CONCEITO DE GAMEFICAÇÃO?

Gamificação é uma forma de usar elementos comuns dos jogos em situações que não se restringem ao entretenimento.

É utilizar a lógica e metodologias dos games para servir a outros propósitos, como tornar conteúdos complexos em materiais mais acessíveis, facilitando os processos de aprendizado — tudo isso de forma mais dinâmica do que outros métodos.

Ela é considerada uma opção mais atrativa para engajar a audiência, especialmente mais jovem, em comparação a outras plataformas tecnológicas, como Ambientes Virtuais de Aprendizado e treinamentos online.

Porém, utilizar o game não significa abandonar totalmente os outros métodos já utilizados e, sim, incorporar essa técnica para melhorar os resultados.

QUAIS OS TIPOS DE GAMEFICAÇÃO?

Gamificação digital - Utiliza-se de uma variedade de recursos tecnológicos. Essa abordagem busca não apenas criar dinâmicas envolventes, mas também garantir acessibilidade digital em diversas plataformas, incluindo celulares e outros dispositivos do cotidiano.



Gamificação analógica - está relacionada aos jogos de tabuleiros, muito comuns antes da era tecnológica. Esses jogos eram e ainda são feitos de forma física, ou seja, não envolve a tecnologia.

Por meio da gamificação analógica, uma empresa pode desenvolver atividades dinâmicas para envolver colaboradores e clientes. Isso pode ser feito através de murais, cartas, tabuleiros ou ainda dinâmicas envolvendo os profissionais da organização.



COMO APLICAR A GAMEFICAÇÃO NA ESCOLA?

A prática de atividades gamificadas pode ser aplicada em diversas áreas e setores, aproveitando os elementos e mecânicas dos jogos para motivar, envolver e educar.

Aqui estão algumas dicas de como a gameificação pode ser aplicada com sucesso:

ATIVIDADE 1

Cruzabot



<https://brincandocomarie.com.br/cruzabot/>

Nesse jogo de palavras cruzadas vamos usar os coelhos robôs para formar as palavras de cada figura. São diversas palavras e a cada rodada temos um desafio diferente.

São três níveis: FÁCIL - Tem uma cola para ajudar a encaixar as letras. MÉDIO - A primeira letra de cada palavra já aparece montada. DIFÍCIL - Todas as lacunas aparecem vazias para serem preenchidas. Acerte todas as letras e consiga uma nota 10!

Esse jogo também pode ser usado em tablets e celulares.

Informações aos professores

O jogo de palavras cruzadas é uma forma de identificar as figuras e escrever as palavras de uma maneira divertida. Esse jogo pode se enquadrar nas habilidades da BNCC: EF01LP02 (Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.)

Como jogar: Identifique qual palavra irá escrever e arraste as letras do alfabeto para a sua respectiva lacuna. Quando acerta, a letra encaixa. Caso erre, a letra volta para o alfabeto.

No final aparece uma nota. A cada erro perde 0,5 pontos. Se acertar tudo ganha nota 10!

Dicas: Toque nas figuras para escutar o que escrever. E para escutar cada letra, é só tocar nela.

ATIVIDADE 2

Jogo da memória



<https://brincandocomarie.com.br/cruzabot/>

Ariê Jogo da Memória Alfabeto Encontre as letras iguais escondidas no tabuleiro. Desafie a sua memória e boa sorte! Esse jogo também pode ser usado em tablets e celulares.

Informações aos professores O jogo reforça o reconhecimento das letras do alfabeto Disciplina: Língua Portuguesa Ano: 1º ano do Ensino Fundamental Objeto do Conhecimento: Construção do sistema alfabético e da ortografia Prática da Linguagem: Análise linguística e semiótica

Como jogar: Escolha uma célula no tabuleiro e logo em seguida uma outra. Se as duas tiverem figuras iguais, as figuras permanecem visíveis, caso contrário elas se apagam.

O jogo termina quando todas as figuras forem descobertas. Em uma das células tem o Leãozinho Ariê, que não tem uma figura correspondente

ATIVIDADE 3

Escrita imprensa e cursiva



<https://www.escolagames.com.br/jogos/escrita-imprensa-e-cursiva>

No "Escrita imprensa e cursiva", as crianças embarcam em uma aventura pela alfabetização! Através dessa atividade online, os pequenos podem dar vida às palavras, escrevendo-as com diferentes estilos de letra: cursiva e imprensa, maiúsculas e minúsculas. Com cada clique, a mágica acontece! As letras se transformam, revelando novas formas e possibilidades.

Dicas para o educador (EF01LP11) O trabalho formal com essa habilidade acontece após o momento em que os estudantes compreendem as regras de geração do sistema de escrita. Contudo, no contato com os textos impressos e digitais há uma aproximação a essas habilidades.