

Desmistificando a gamificação

A equipe da escola deve comunicar aos familiares dos alunos o potencial de usar a lógica de jogos na educação

TAGS: #PraticasPedagogicas #Gamificação #Experimentacao #Tecnologia



USE O VERSO PARA ANOTAÇÕES

EXPLICAÇÃO

Além de serem uma paixão entre os adolescentes e uma realidade em suas vidas, os games podem ser ferramentas educacionais poderosas – muitos estimulam o pensamento estratégico, contextualizam fatos históricos, trabalham a administração de recursos, promovem o engajamento e criam ambientes de interação de elementos como senso de local, comportamentos desejáveis e relevância, entre muitos outros aspectos positivos. Além disso, são instrumentos eficazes para combater a falta de interesse e a dispersão dos alunos em sala de aula, já que a tornam mais atraente, divertida e interativa.

Enquanto a gamificação na educação – a aplicação da lógica de jogos no ensino – ganha cada vez mais adeptos, sua prática ainda pode causar estranhamento entre algumas famílias, que, ao ouvirem breves comentários dos adolescentes, podem deduzir que eles estão “só brincando”. Cabe à escola evitar a confusão e desmistificar o uso de games em sala de aula, esclarecendo os temas que estão sendo abordados, os objetivos da atividade, as potencialidades da metodologia. Uma maneira interessante de comunicar estas noções é planejar um encontro e ministrar uma aula especialmente para os familiares – para que entendam o valor por trás da inovação, precisam de informação.

REFERÊNCIA

Evento *Tecnologias Educacionais – das trincheiras da sala de aula ao debate*, do Instituto Singularidades, um bate-papo com os professores inovadores Ailton Luiz Camargo, Fernando Mello Trevisani e Cristina Von Opstal.

IMPRIMA ESSE CARTÃO

