

Gamificação

Toda atividade gamificada se propõe a ser interativa e a mobilizar o desenvolvimento de estratégias para solucionar problemas ou superar obstáculos

TAGS: #PraticaPedagogica | #Gameficacao



EXPLICAÇÃO

Gamificação é uma expressão em português para a palavra *gamefication* do inglês. A palavra é derivada de *games* que significa jogos. Essa metodologia, como o nome sugere, faz uso da lógica que procede dos *games*, sua prática prevê a existência de itens como missões, obstáculos, desafios, fases, recompensas e pontuação. Toda atividade gamificada se propõe a ser interativa e a mobilizar o desenvolvimento de estratégias para solucionar problemas ou superar obstáculos.

Utilizar este recurso com adolescentes pode ser interessante para engajá-los e torná-los protagonistas de seu aprendizado. Atividades gamificadas também tem potencial em promover o contato com regras e resultados favoráveis e desfavoráveis, desenvolvendo assim, a concentração e a perseverança, além do aprendizado baseado em tentativa e erro.

Dependendo de como a proposta for estruturada, se contar com tarefas on-line e presenciais, por exemplo, pode também conferir um lugar de destaque para o professor, pois ele pode conduzir os jogadores (alunos) pela história, apresentando seus desafios e aplicação das regras, ademais, olhar para cada estudante e pensar sobre qual a melhor forma de ajudá-lo a vencer eventuais dificuldades ou a manter seu interesse, aprofundando seus conhecimentos.

FONTE

+ Site Porvir: <http://porvir.org/gamificacao/>

