

Games na escola

Recomendações para engajar estudantes no aprendizado a partir de jogos

TAGS: #praticaspedagogicas #tecnologia



USE O VERSO PARA ANOTAÇÕES

EXPLICAÇÃO

Os games fazem parte do cotidiano de muitos adolescentes. Eles têm sido utilizados em algumas escolas e projetos como forma de resolver o problema da falta de motivação que os métodos tradicionais de ensino enfrentam, uma vez que gamificar engaja os adolescentes.

A gamificação, portanto, se mostra como um recurso pedagógico bastante interessante para promover o engajamento dos estudantes. A lógica da gamificação vai além dos comumente falados mecanismos de reforço positivo e bonificação, criando também mecanismos de obrigatoriedade de ajuda mútua e dando infinitas chances a quem erra ou perde.

De acordo com o pesquisador e neuropsicólogo Thiago Rivero, há estudos que também comprovam que os games têm impacto na atenção (sustentada) dos jogadores em outras tarefas e que, por sua mecânica, ajudam a desfazer o mito de talento e genialidade inatos uma vez que quanto maior o esforço e tempo dedicados ao jogo, maior a habilidade do jogador.

“Os jogos são bons para estimular a percepção e o interesse em áreas de conhecimento, não para informar conteúdo, e só funcionam se criarem uma boa experiência. Portanto, a pior coisa que um designer de game pode fazer é enchê-lo de explicações” - Daniel Schwartz, da Universidade Stanford, em entrevista à Folha de São Paulo, fevereiro de 2014.

REFERÊNCIA

Pedagogia dos Games
(<http://bit.ly/pedagogia-games>)
Pedagogia dos Games
(<http://bit.ly/pedagogia-games>)
Entrevista com Katie Salen - WISE 2013 Focus
(<http://bit.ly/your-game>)

INSPIRAÇÃO

Aventuras do Currículo+: reforço escolar gamificado da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (<http://bit.ly/curriculomais>)
Quest to Learn: desafios práticos que unem gamificação e cultura maker (<http://q2l.org/>)

IMPRIMA ESSE CARTÃO

