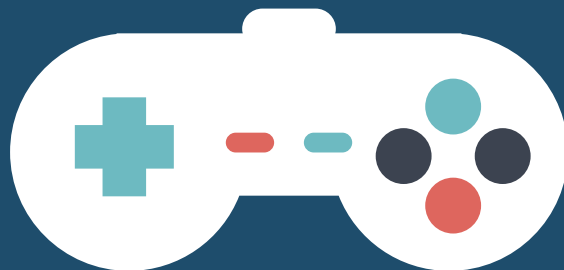




Porque a gamificação faz tanto sentido

O que é a gamificação e porque o aprendizado é mais eficaz com esta nova tendência.



Porque a gamificação faz tanto sentido



Gamificação ou gamification, em inglês, é um dos termos mais utilizados nos últimos anos quando o assunto é educação. Na verdade, uma das primeiras vezes que se colocou games e educação em uma mesma ideia foi nos anos 80, com a popularização dos computadores e a possibilidade de utilizá-los como ferramenta de aprendizado nas escolas. Jogos como Carmen Sandiego, lançado em 1985, foram pioneiros em ensinar e divertir ao mesmo tempo.

A gamificação nada mais é que unir o engajamento proporcionado pelos games à necessidade de educação e capacitação de escolas e empresas com seus clientes e funcionários. Não basta pegar aquelas apostilas velhas da escola, livros ou procedimentos da empresa e fazer um redesign. Mais clean, mais imagens, menos texto. Isso pode até aumentar o interesse do público pelos materiais, até deixá-los mais modernos e bonitos, mas não será gamificar.

Para entendermos melhor este conceito, temos que analisar porque há um gap tão grande entre jogar e estudar.



Por que jogar pode ser mais interessante que estudar?

Ao pensar em games nossa memória resgata momentos de diversão, prazer, liberdade, desafio e perseverança. Apesar de estudar também poder trazer memórias semelhantes, muitas vezes os sentimentos de obrigação, dever e compromisso aparecem. Não estudamos para nos divertir. Talvez o resultado do estudo nos traga boas sensações, mas o processo não é prazeroso. Por outro lado, iniciamos um jogo exclusivamente por prazer.

Isso acontece porque os games proporcionam imersão, feedback e colaboração. Após um game over, imediatamente reiniciamos a fase

para tentar uma nova estratégia e estamos dispostos a fazer isso até obter o sucesso. Com jogos somos mais resilientes à falha, diferente de estudos. Ao falhar em uma prova nos sentimos incapazes ou fracassados. Somos pessimistas.

A culpa dessa disparidade são as experiências que vivenciamos, principalmente quando crianças. Ao receber uma nota baixa, poderíamos não ser bons o suficiente para passar de ano. Assim, o resultado da prova era diretamente ligado a um julgamento positivo ou negativo, o qual só saberíamos alguns dias depois, com o resultado entregue



pelo professor. Essa sensação de incerteza, espera e o medo da pena nos fazia fugir de provas e tudo que fosse relacionado à elas, como estudos.

Porém, ao falhar em uma fase do Super Mario, imediatamente era dada a oportunidade de “tentar de novo!” em uma linguagem colorida e otimista. Nesse caso o jogo acredita no jogador e, apesar da falha, oferece uma nova oportunidade. Sem humilhação nem julgamentos, mais que isso, não havia espera pelo feedback. Sabíamos na hora o que nos levou ao game over.



O poder do feedback imediato

Games proporcionam feedback imediato. Você joga, erra, vê o que errou e tenta novamente. À medida que esse processo avança as fases antigas ficam mais fáceis que as novas. Somos mais resilientes ao erro quando sabemos que haverá retorno imediato do nosso desempenho. Nosso mindset foca no aprendizado, gerando uma experiência positiva e o ser humano sempre busca repetir experiências positivas.

Um experimento realizado na Universidade de Louisville, pelo psicólogo PhD Keith Lyle, com dois grupos de universitários reforça a ideia de feedback imediato.

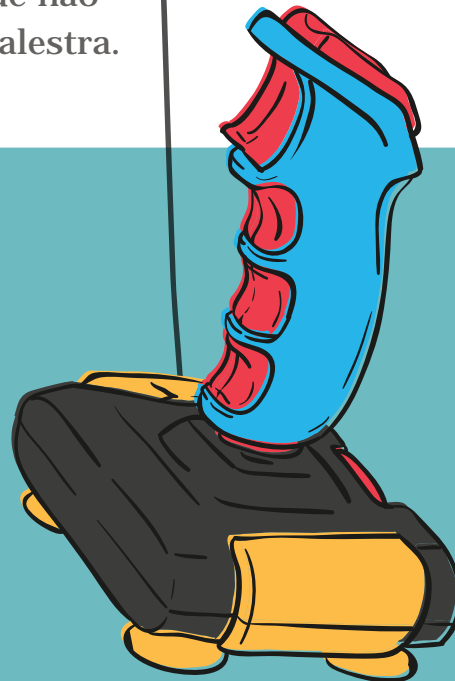


Para primeiro grupo Lyle pediu que os estudantes respondessem a um quiz de 4 a 6 questões após uma palestra. Todas as perguntas eram relacionadas à palestra.

Para o segundo grupo Lyle não aplicou nenhum quiz, apenas a mesma palestra.

No final do curso Lyle descobriu que o primeiro grupo foi significativamente melhor nas provas finais que o grupo que não realizou o quiz ao final da palestra.

Ou seja, ficar horas a fio debruçado em livros é mais eficiente quando todo o conhecimento adquirido é testado ao final do estudo. Nossa mente estabelece processos de resposta, cria palavras-chave e categoriza o conhecimento que ainda está fresco na mente. O teste nos força a colocar as ideias nas gavetas certas, assim, quando for necessário usar esse conhecimento de novo, basta abrir a gaveta.



Viva a Gamificação!

Gamificação é fazer com que estudos, treinamentos, cursos ou aulas proporcionem imersão, feedback e colaboração, utilizando métodos de engajamento e eficácia vistos nos games.

Segundo a Gartner, empresa americana líder no segmento de pesquisa e consultoria em TI, as empresas que adotam o método dizem sentir melhora de 20% no engajamento dos funcionários com os processos de aprendizagem, além de possuírem um crescimento na receita de 250% em comparação às empresas que não gamificam.

Instituições, escolas ou empresas que tenham necessidade de capacitação, seja de funcionários, clientes ou alunos, podem aderir à esta tendência. Aliás, não só podem como devem, já que o caminho parece não ter mais volta.



Material desenvolvido por:



Fernanda Prosdossimi
Marketing team
Bravi solutions



www.bravi.com.br | contato@bravi.com.br
Florianópolis - Santa Catarina - Brasil

Conheça a solução BRAVI/quiz e potencialize
as ações de capacitação da sua empresa.
quiz-app.bravi.com.br