

Título	Dinâmicas de jogo na formação	Data	Abril 13
Fonte	Pessoal	Página	32

Dinâmicas de jogo na formação

por: **Luís Costa**, Formador de desenvolvimento pessoal e organizacional, ATEC

É apenas um jogo... Tendemos a subvalorizar a importância dos jogos na nossa vida. Estes são reflexo da cultura, meios e valores sociais, elementos determinantes na socialização e aprendizagem. Enquanto indivíduos é a jogar que apreendemos o mundo e a dinâmica das relações, sendo também um meio de envolvimento em actividades sociais e treino de competências. É natural o interesse em explorar a utilização do jogo como catalisador de experiências de aprendizagem. Os estudos sobre a importância do jogo em contexto de ensino e formação têm demonstrado que este é um factor de motivação, envolvimento e aumento da eficácia do ensino. Naturalmente, ao longo dos anos foram sendo criados diferentes jogos pedagógicos e andrológicos, desde actividades de cartas ou tabuleiro a complexos jogos de gestão e estratégia, todos eles simulando diferentes variáveis da vida real.

Mas serão os jogos, em si, o factor facilitador da aprendizagem, ou terão estes na sua génese os elementos que nos podem ajudar a construir experiências de formação gratificantes e verdadeiramente indutoras de aquisição de conhecimentos? É aqui que entra o conceito que surgiu nos últimos anos nos EUA e que começa a ser adaptado ao ensino e formação. Designa-se por Gamification, ou numa tradução livre, "Joguificação". Consiste na aplicação das mecânicas inerentes aos jogos e videojogos, patentes tanto no seu desenho e criação, como na dinâmica de jogo em si. Isto em contexto de não-jogo, i.e., em todos os aspectos da vida, particular ou profissional. Confuso? Clarifiquemos, então.

Como referido, existe uma natural apetência para o envolvimento em contextos de jogo e na resolução de problemas/ enigmas e afins. As mecânicas de jogo são meios de motivar comportamentos específicos com um elevado grau de sucesso, dada a natural motivação associada.

Muitas marcas estão já a comunicar através de produtos ou canais de comunicação joguificados. Ao nível corporativo, a joguificação está a ser usada como meio para motivar colaboradores em programas de afiliação, formação e desenvolvimento, com custos significativamente menores que outras soluções e com níveis de adesão animadores.

Mas, então o que são estas "mecânicas de jogo"? E como se aplicam ao ensino e formação? As mecânicas são tudo o que encontramos nos jogos e que são gatilhos de motivação. Um jogo consiste num cenário, contendo uma história ou situação que remete para o alcançar de determinados objectivos e para a superação de desafios individuais ou de grupo. Ao longo do jogo existem pontuações que podem ser obtidas de diferentes maneiras, níveis de progressão associados ao desempenho, crachás que fornecem estatuto individual, autonomia nas decisões, estratégia a usar e um elemento funda-

Então, o que são estas "mecânicas de jogo"? E como se aplicam ao ensino e formação? As mecânicas são tudo o que encontramos nos jogos e que são gatilhos de motivação

mental, o *feedback* continuo ao desempenho. No fundo, temos os três elementos que Daniel Pink definiu no livro "Drive" como os três pilares para a motivação humana: autonomia na decisão e escolha de estratégias, mestria na execução de tarefas e propósito para alcançar um fim. Embora existam alguns trabalhos e projectos embrionários visando joguificar a formação, na ATEC estamos a trabalhar na construção de acções baseadas nos gatilhos motivacionais dos jogos, mas sem a tecnologia associada. O que não implica um ambiente de jogo. Implica, sim, um espaço onde os formandos são responsáveis pelo seu progresso, qualidade da aprendizagem e do *feedback* que recebem. Uma das particularidades desta abordagem é que a formação fica naturalmente mais específica. Como tudo é pontuável e avaliável, os formandos ficam com uma imagem clara das competências adquiridas e a trabalhar.

A experiência já nos deu informações valiosas sobre as vantagens e alertas. É claro o envolvimento, a motivação e a importância do *feedback*, seja através da classificação (determinados objectivos implicam uma pontuação), ou fornecido pelos outros formandos. O alerta está em gerir eventuais tentações de encarar o divertido como mero divertimento, ou na corrida à liderança pontual, pois nem todos são guiados pela competição em si, devendo haver diferentes tipos de reconhecimento do desempenho.

No fundo, estas formações são mais que um jogo. —P

