

"A Cor do Código: Como a Gamificação Pode Mudar a Perspectiva na Aprendizagem"

Raissa Alves Ferreira Francisco
Eduardo G. Reis Miranda
Roberth Oliveira Corgosinho

CONTEXTO

Muitas vezes, a tentativa de aprender algo novo esbarra em uma dificuldade que se torna uma frustração desanimadora. Como alguém que sempre amou criar, percebo que o ensino tradicional frequentemente se apresenta como algo "preto no branco", com teorias densas que parecem um labirinto sem saída.

O segredo para superar esse impasse muitas vezes está na mudança de perspectiva: em vez de lutar contra a dificuldade, podemos trazer o que nos move para dentro do aprendizado. A gamificação e a tecnologia surgem como facilitadores, transformando passatempos em ferramentas incríveis de memória e aprendizagem.

Esse é o momento em que a dificuldade deixa de ser um peso e se torna uma fonte de satisfação. Ao integrarmos o que amamos o esforço se torna autotélico: uma atividade recompensadora em si mesma. É nesse equilíbrio que o medo deixa de paralisar e a ansiedade deixa de ser um obstáculo, promovendo o **Estado de Flow**.

OBJETIVOS

Transformar a percepção e como a gamificação pode ser usada para converter a frustração e a hesitação em curiosidade e motivação prática. Os jogos fornecem um **ambiente seguro para falhar**, onde perder é apenas uma oportunidade para aprender, melhorar e tentar novamente. Sem a rigidez punitiva que métodos tradicionais podem trazer, onde os desafios são difíceis, mas superáveis. O aluno não se isola no próprio erro, e diferente de uma prova comum, ele pode se sentir confiante com seu ritmo onde o erro não dita o fim.

METODOLOGIA

A metodologia baseia-se nas obras de Jane McGonigal, "A Realidade em Jogo" e "Um Pequeno Jogo Real", que demonstram como gamers aplicam seriedade e emoção aos desafios. Aplicou-se o conceito de "**performance da crença**", onde as regras de um jogo são levadas tão a sério quanto a vida real, transformando tarefas comuns em missões entusiasmadas. O custo social da falha não entra em jogo e não se torna um fonte de hesitação para decisões, pelo contrário, os jogadores são em diversas ocasiões levados a assumir papéis de liderança e tomar decisões. Dessa forma os impactos para essas ações são visíveis de forma que é possível sentir como ela atuou e foi necessária. Nesse meio, o estudante pode deixar o posto de observador, e não apenas ser o agente causal de sua evolução, mas a sentir de fato.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A **ciência por trás do controle** revela o impacto profundo dessa abordagem: o cérebro não é uma estrutura estática, mas um órgão capaz de mudar sua estrutura física e funcional conforme aprendemos, esse processo conhecido como **neuroplasticidade**, é potencializado quando há atenção, motivação e repetição emocional, uma vez que ocorre com o fortalecimento através da experiência. A Teoria da Autodeterminação confirma que a eficácia do aprendizado aumenta drasticamente quando nos tornamos protagonistas da nossa jornada. O foco deste impacto não é anular o ensino tradicional, mas permitir que cada estudante encontre seu próprio método, integrando sua identidade pessoal para "**colorir**" o aprendizado.

Um exemplo prático dessa jornada foi o desenvolvimento de um "**Jogo da Velha**" interdisciplinar. Decidi me levar ao limite, utilizando uma versão mais complexa de código que exigiu refazer, arrumar e testar o sistema diversas vezes. Por ser algo que amo, ver o resultado final de um projeto tão desafiador me trouxe um imenso orgulho e a certeza de que a dificuldade pode ser o motor da nossa realização. Uma visualização que podemos ver na própria comunidade de jogos da seriedade que podemos levar das telas para a vida é o meme do **Leroy Jenkins**, onde um grupo utiliza estratégias militares e cálculos de probabilidade reais em uma masmorra de pixels, provando que o engajamento lúdico não é apenas passatempo superficial e exige rigor intelectual. Uma tarefa comum que através desse visor, ganhou um entusiasmo que normalmente não teria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver esse projeto, como mulher, é reafirmar que nossas paixões têm lugar na ciência. O uso de jogos na educação é um ato de empatia com quem aprende de formas diferentes e não se encaixa nos moldes tradicionais. Se você sente que não pertence a esse sistema, mude a câmera de lugar e traga o que você ama para o seu código. O resultado será muito mais que um software funcional: será uma experiência linda de autodescoberta.

REFERÊNCIAS

- MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken: why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin Press, 2011.
- MCGONIGAL, Jane. **A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play**. In: Digital Culture, Play, and Identity. [S.l.]: [s.n.], 2008.
- RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. **Self-Determination Theory: basic psychological needs in motivation, development, and wellness**. New York: Guilford Press, 2017.
- CHAVES, José Mário. **Neuroplasticidade, memória e aprendizagem: uma relação atemporal**. Itáúna: Faculdade Famart, 2023. DOI: 10.51207/2179-4057.20230006.

REALIZAÇÃO E APOIO

