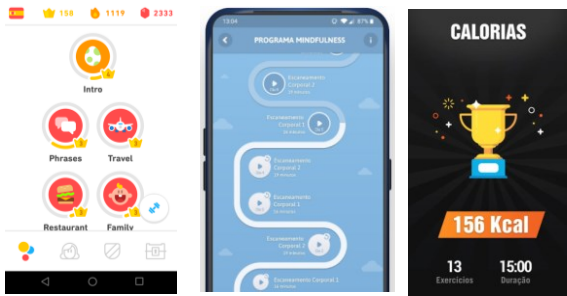




## Gamificação no ensino

Prof. Dr. Fábio Gregori

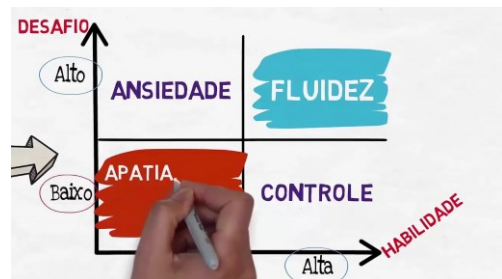
## O que é gamificação?



🪄 O CÍRCULO MÁGICO! 🚩

## Valores da gamificação?

- Agency = Protagonismo** → Controle da própria educação pelo aluno  
Senso de crescimento
- Falhar rápido – Aprender rápido** → o erro faz parte da proposta  
não se espera acertar de primeira!
- “Diversão / Engajamento”** → Desafio & Estado de Fluxo.  
Pontos (recompensas), Conquistas...



MOTIVAÇÃO EXTRÍNSECA

MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA

MEMÓRIA EMOCIONAL

Criar loops de engajamento (motivação, ação e feedback)

## Algumas recomendações



**Escola vs empresa:** a escola é mais experimental, livre, aceita mais o erro... Empresa talvez valore mais a recompensa, o status. Na empresa há mais diferenças hierárquicas, que influem os jogos.



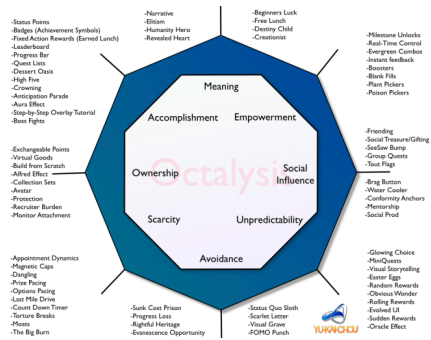
**Jogo justo:** condições diferentes geram mais conflito do que benefícios! Então cuidado com os ranqueamentos comparativos!

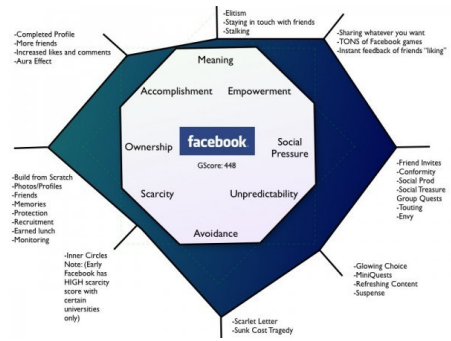
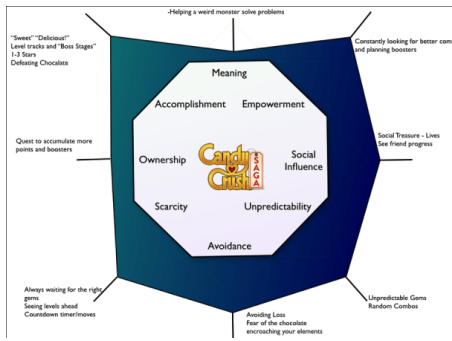


**Criar bem o ambiente /espaço pedagógico.** Se é mal feito, cai a produtividade, perda de tempo.... Ainda que o erro possa ser uma métrica de inovação.



<https://yucaichou.com/gamification-examples/>





## Jogos sérios



Jogos colaborativos tem efeitos mais duradouros. Jogos role playing, tabuleiro... mais olho no olho, mais interação.



Formar times! Misturar departamentos, setores, pessoas!

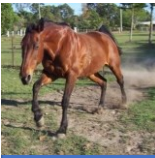


Jogos eletrônicos... vantagens de escala, espaço, foco individual.



<https://www.ludopedia.com.br/>

Fim de semana feliz?

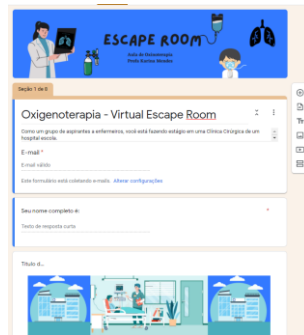
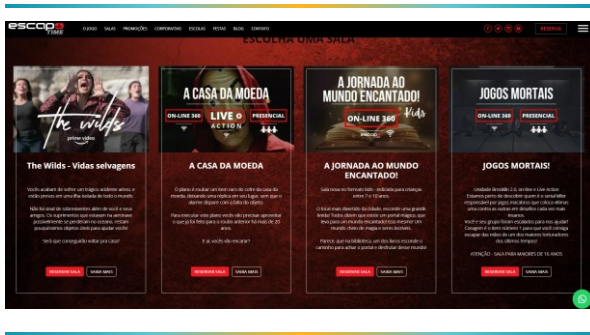


Um cavalo **mal consegue andar**, estava tão forte!

Responda com sim, não ou irrelevante

A rabdomiólia também conhecida como mioglobinúria, azotúria, miocite paralisada e dorça da segunda fase, é uma enfermidade que acomete principalmente equídeos que são alimentados com dietas ricas em concentrados e estão por longos períodos sem atividades físicas. Sua principal causa é quando o cavalo que recebe um ração e se alimenta com grande quantidade de concentrado é forçado a fazer um esforço físico além de sua capacidade. Ocorre um acúmulo de ácido lático na musculatura causando os seguintes sintomas: dor, rigidez muscular, incoordenação e tremores musculares, progredindo até chegar ao decúbito, adotando primeiro uma posição de cho sentado. Alguns cavalos afetados mais gravemente pela rabdomiólia terão dificuldades depois de terem se exercitado de forma muito leve. A melhor forma de se prevenir a rabdomiólia, é manter o animal com manejo nutricional e físico adequado, sendo estes importantes fatores de prevenção. Outro indicativo pode ser a coloração da urina, uma vez que a mioglobina decorrente da degeneração muscular é excretada pelas fezes, fazendo com que a urina passe a ser escurecida como urina cor de "coca-cola" ou de café. Em casos leves esse sinal clínico pode não estar presente visualmente, mas provavelmente pode ser identificada por exames laboratoriais pelos níveis elevados das enzimas lácticas de Creatina Fosfoquinase (CK ou CK-MB), Lactato desidrogenase (LDH) e lactato sanguíneo, podendo desencadear aumento de Azotato transaminase (AST) após algumas horas.


[http://zma1.revista.inf.br/?magazine\\_anuncio\\_grupo=17&id anuncio=20180520\\_2018.6.23.2.13.14.007](http://zma1.revista.inf.br/?magazine_anuncio_grupo=17&id anuncio=20180520_2018.6.23.2.13.14.007)

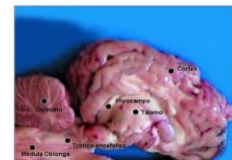
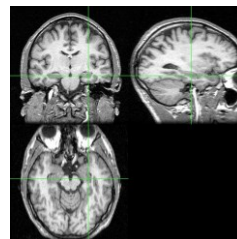


- P** Pessoa, lugar ou animal - indicando suas partes e características.
- O** Objeto - coisas que podem ser vistas ou tocadas.
- A** Ação - verbos ou expressões que designam uma ação.
- D** Dificil - palavras difíceis, de qualquer categoria.
- L** Lazer - títulos de filmes, livros, jogos, esportes, artistas, etc.
- M** Mix - palavras de qualquer uma das categorias.

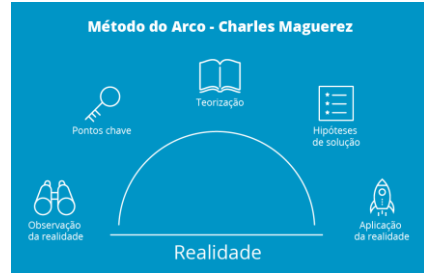
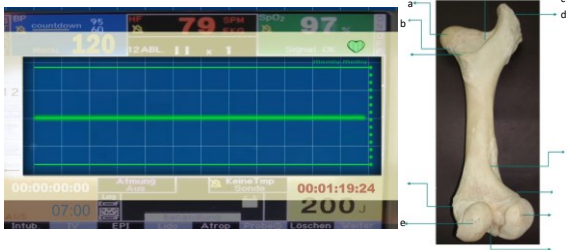


-  Osteologia
-  Sist. Circulatório
-  Músculos
-  Sist. Nervoso
-  Sist. Digestório

-  Osso zigomático
-  Veia cava
-  Semimembranoso
-  Hipocampo
-  Vesícula biliar



Fonte: DICA/GEZOO/DIVE/SES



### Recursos de interação



<https://h5p.org/>

### Recursos de interação

