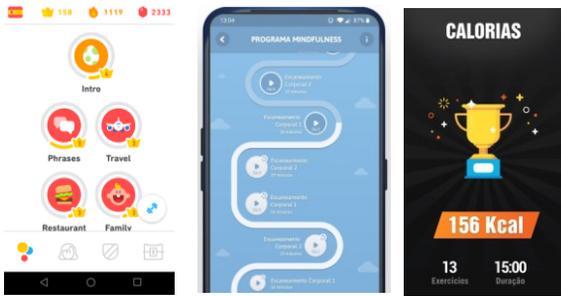




## Gamificação no ensino

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



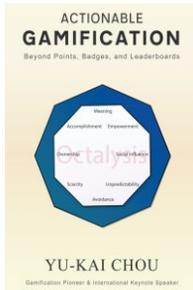
**Escola vs empresa:** a escola é mais experimental, livre, aceita mais o erro... Empresa talvez valore mais a recompensa, o status. Na empresa há mais diferenças hierárquicas, que influem os jogos.



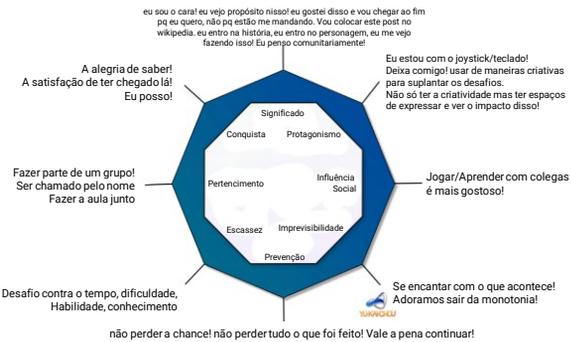
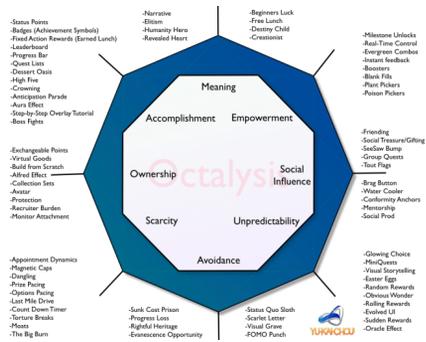
**Jogo justo:** condições diferentes geram mais conflito do que benefícios! Então cuidado com os ranqueamentos comparativos!



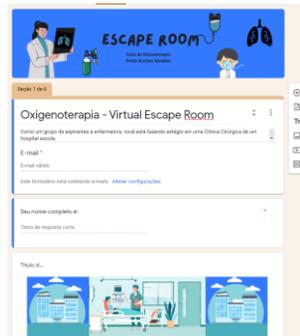
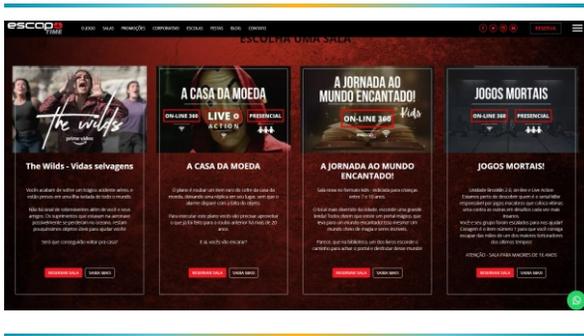
**Criar bem o ambiente /espaço pedagógico.** Se é mal feito, cai a produtividade, perda de tempo.... Ainda que o erro possa ser uma métrica de inovação.



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





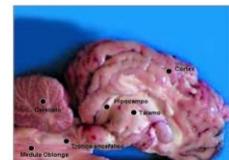
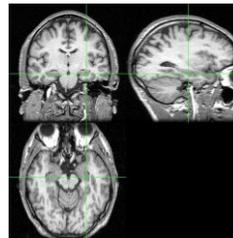


- P** Pessoa, lugar ou animal - indicando suas partes e características.
- O** Objeto - coisas que podem ser vistas ou tocadas.
- A** Ação - verbos ou expressões que designam uma ação.
- D** Dificil - palavras difíceis, de qualquer categoria.
- L** Lazer - títulos de filmes, livros, jogos, esportes,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

**Kahoot!**  
<https://kahoot.com/>

**Mentimeter**  
<https://www.mentimeter.com/>

**plickers**  
<https://www.plickers.com/>

