



Gamificação aplicada ao Ensino-Aprendizagem

Taynara C. Dutra

Mestrado em Computação Aplicada

Introdução ao problema

- Sociedade digital;
- Processo de ensino aprendido antiquado;
- Falta de engajamento no processo de aprender tradicional.

Sumário

1. Jogos no cotidiano;
2. Gamificação;
3. Ferramentas para Gamificação;
4. Gamificação aplicada ao ensino-aprendizagem.

1

Jogos no cotidiano

Jogos no cotidiano

- Jogo presente na vida cotidiana;
- Objetivo a alcançar, com base num determinado cenário;
- Busca por uma recompensa.

2

Gamificação

Gamificação

- “Gamificar é à aplicação de elementos de jogos fora do contexto dos games” (DETERDING *et al.*, 2011 apud FARDO, 2014);
 - Ex: Auto escolas, ensino, companhias aéreas, empresas de cartão de crédito, entre outros.
- “Uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, **promover a aprendizagem e resolver problemas**” (KAPP, 2012 apud LOCK *et al.*, 2014).

3

Ferramentas para Gamificação

Ferramentas para Gamificação



- Entre outras ferramentas;

4

Gamificação aplicada ao ensino- aprendizagem

Gamificação aplicado à aprendizagem

- Aplicação de elementos pertinentes aos jogos processo de ensino;
- Proporcionar maior envolvimento e engajamento de seus usuários (alunos);
- Não existe um único caminho.



Gamificação aplicado à aprendizagem

- Há várias plataformas tecnológicas;



- Não necessariamente, precisa ser intermediado pela tecnologia.

Referências

- FARDO, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2014.
- KLOCK, A. C. T. et al. Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 12, n. 2, 2014.



Gamificação aplicada ao ensino aprendizagem

Taynara C. Dutra
Mestrado em Computação Aplicada