



GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

CARLOS AUGUSTO LOPES XAVIER

GABRIEL PARFAN GUIMARÃES

MARCELO MENDES ROCHA DE FREITAS

PAULO CAMPOS DIAS

IVAN PEREIRA REIS NASCIMENTO

ESTADO DA EDUCAÇÃO

- -Modelo ultrapassado;
- -Falta de Estrutura;
- -Falta de Incentivos;



GAMIFICAÇÃO – O QUE É

- Utilização de jogos (ou elementos de jogos) em situações diversas;
- Competição, cooperação, resolução de problemas, passar de fases, ganhar prêmios;



MATRIZ DE ALINHAMENTO- O QUE SABEMOS

O que já
sabemos.

Matriz de Alinhamento CSD

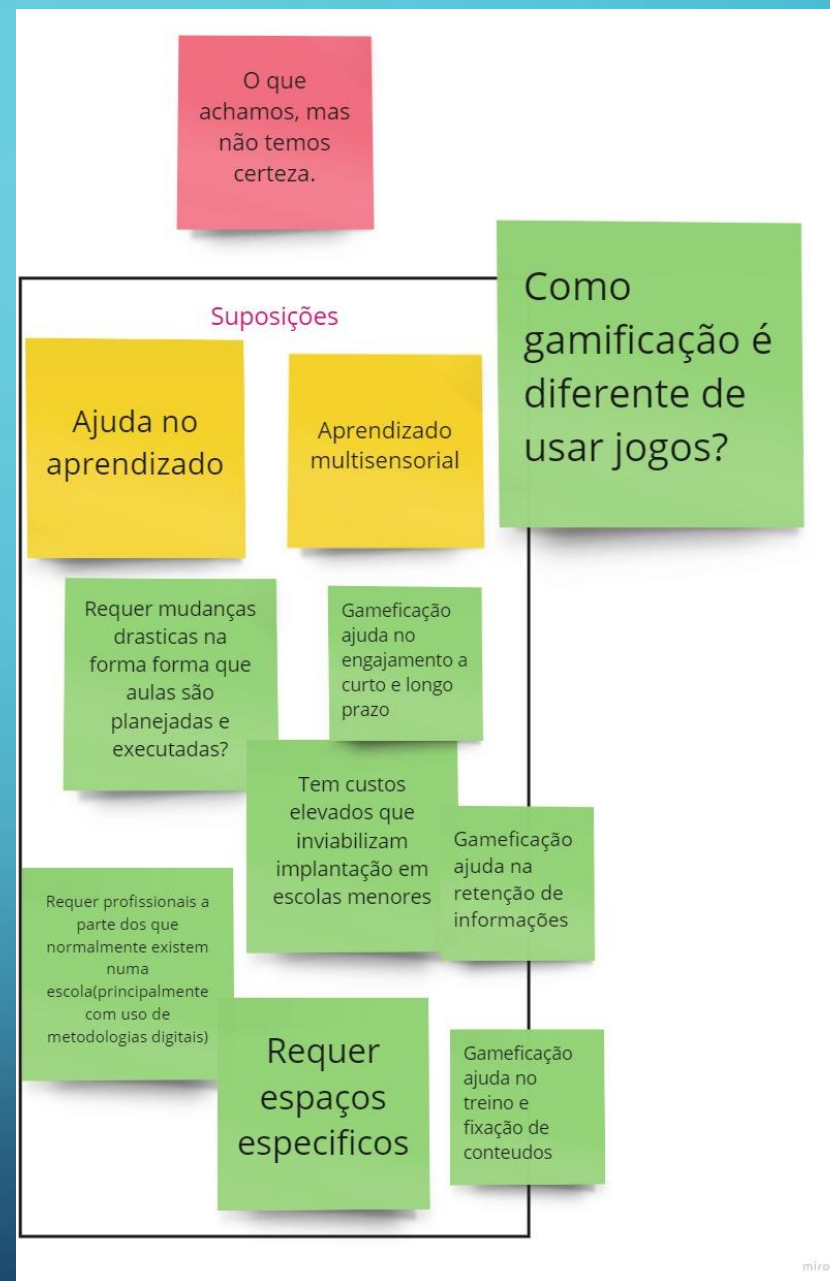
Certezas

Tem
poucas
escolas que
usam

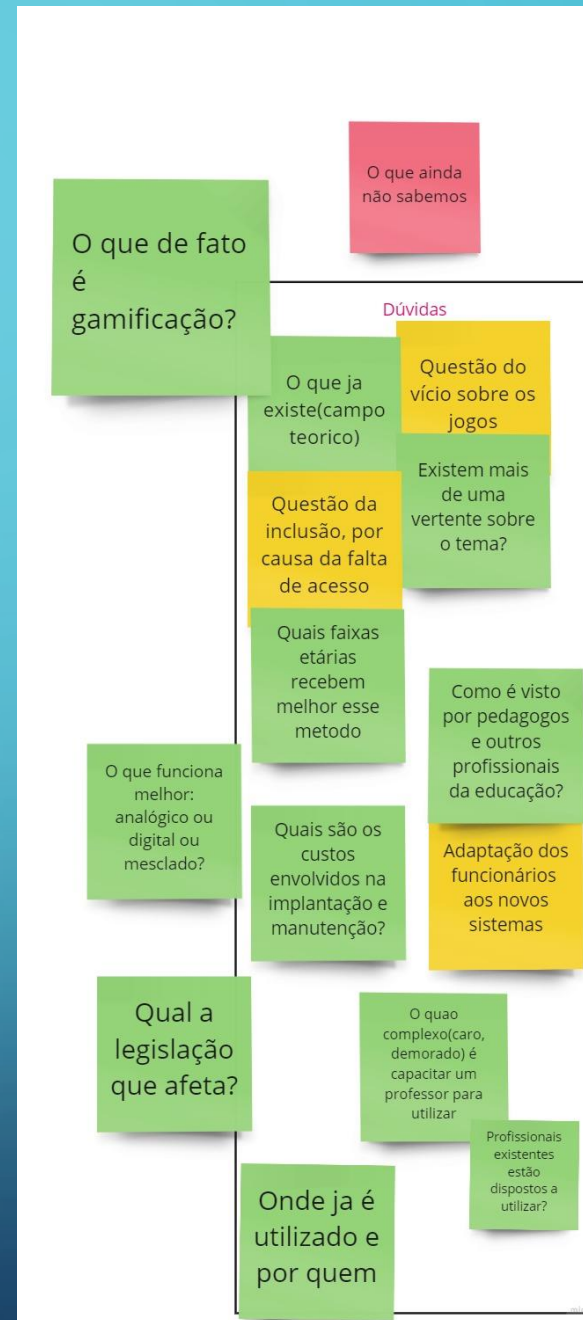
Mais divertido
que as aulas
convencionais

Requer
adaptação tanto
de profissionais
quanto de
espaço

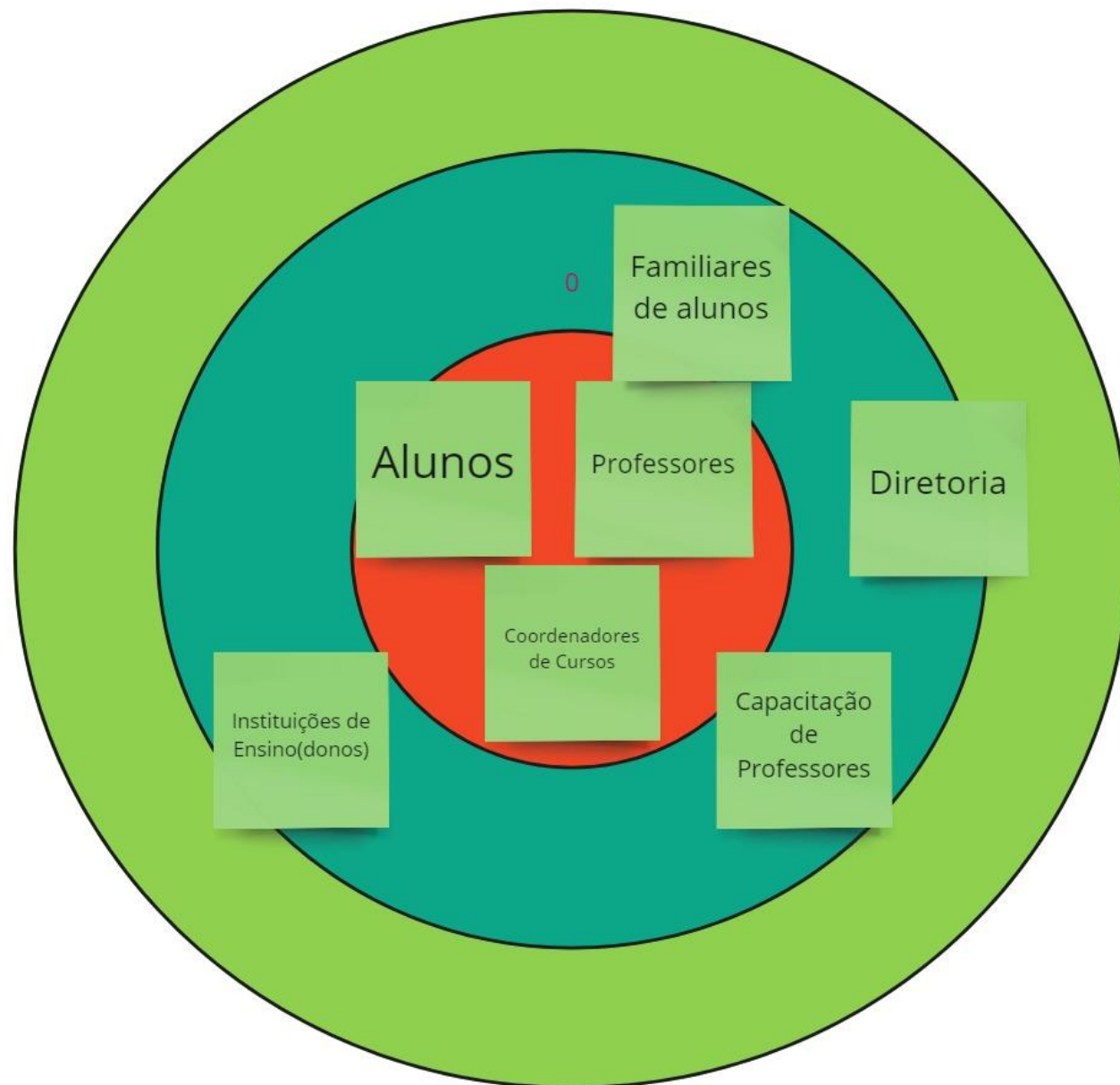
MATRIZ DE ALINHAMENTO- O QUE ACHAMOS



MATRIZ DE ALINHAMENTO- O QUE NÃO SABEMOS



STAKEHOLDERS



PERSONAS

NOME Elena Silva

IDADE 9

HOBBY Ver videos no Youtube

TRABALHO —

PERSONALIDADE

-Alegre -Descontraída
-Amigável -Aagitada
-Super-Ativa -Energética

SONHOS

-Ter um canal de Youtube com
10 milhoes de subscribers;
-Ter uma moto rosa;

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Um dos objetos que Elena mais usa é o Ipad que já foi de sua mãe, mas agora é seu. Ela passa varias horas por dia assistindo todo tipo de vídeo no Youtube. Quando esta na escola, entretanto, ela interage mais com seus brinquedos junto de seus amigos.

OBJETIVOS CHAVE

*Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?*

Elena se sente muito distraída na sala de aula. O modelo atual é muito lento pra alguém agitada igual ela, e ela tem que revisar matéria constantemente.

Elena gosta bastante de novidade e coisas diferentes que conseguem seguir sua energia. Tentar conter essa energia ou falar que isso é erado a deixam muito pra baixo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

*Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

miro

NOME Silvana de Mercedes

IDADE 52

HOBBY -

TRABALHO Professora de Calculo -
Ensino Técnico

PERSONALIDADE

-Seria -Extremamente tradicional
-Extremamente organizada
-

SONHOS

-Se mudar para uma cobertura e
continuar dando aula ate não
conseguir mais

OBJETOS E LUGARES

Quais objetos físicos e digitais essa pessoa usa? Quando, onde e como ela os usa?

Silvana passa a maior parte do seu tempo preparando e dando aulas. Sendo uma pessoa extremamente tradicional, livros, cadernos e provas físicas são seus favoritos. Há alguns anos, entretanto, ela teve que aprender a utilizar um computador para notas. E apesar de aprender sem muitos problemas, é algo longe de ser algo de que ela gosta.

OBJETIVOS CHAVE

*Quais são os objetivos chave da pessoa durante a utilização do serviço?
Por que eles precisam deste serviço?*

Silvana é ativamente contra alterações na metodologia de ensino sem os devidos estudos, teste e apresentações. Mas aceita relutantemente que o método atual não funciona em todas as situações, principalmente com alunos acima da curva.

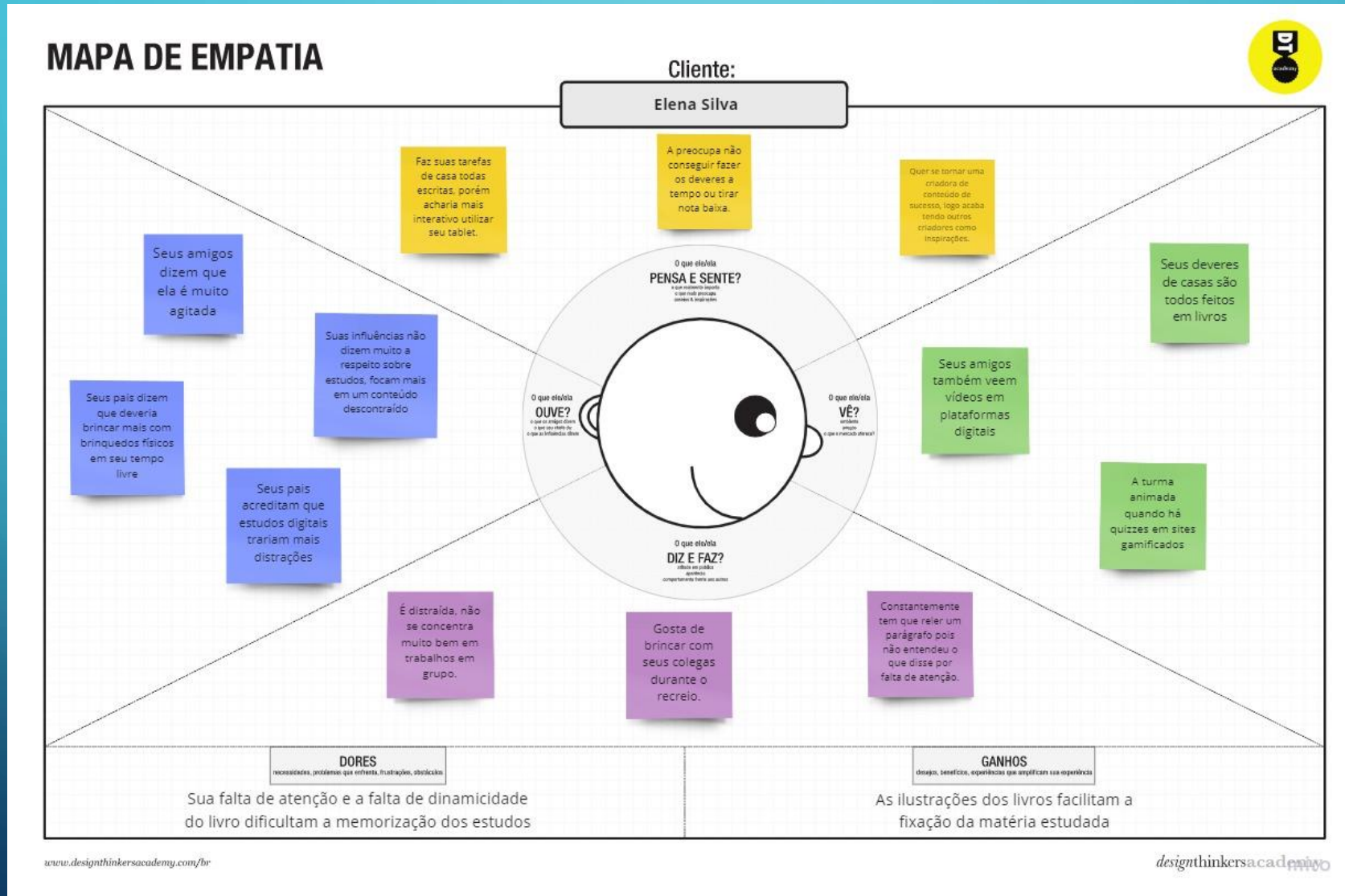
Silvana é extremamente relutante com mudanças, ainda mais quando não são devidamente estudadas e precariamente implementadas. Para que ela aceite metodologias novas, elas devem ter o devido estudo.

COMO DEVEMOS TRATÁ-LA

*Como devemos tratá-la para que ela se sinta bem?
Quais os tipos de comportamento que deixam essa pessoa feliz?*

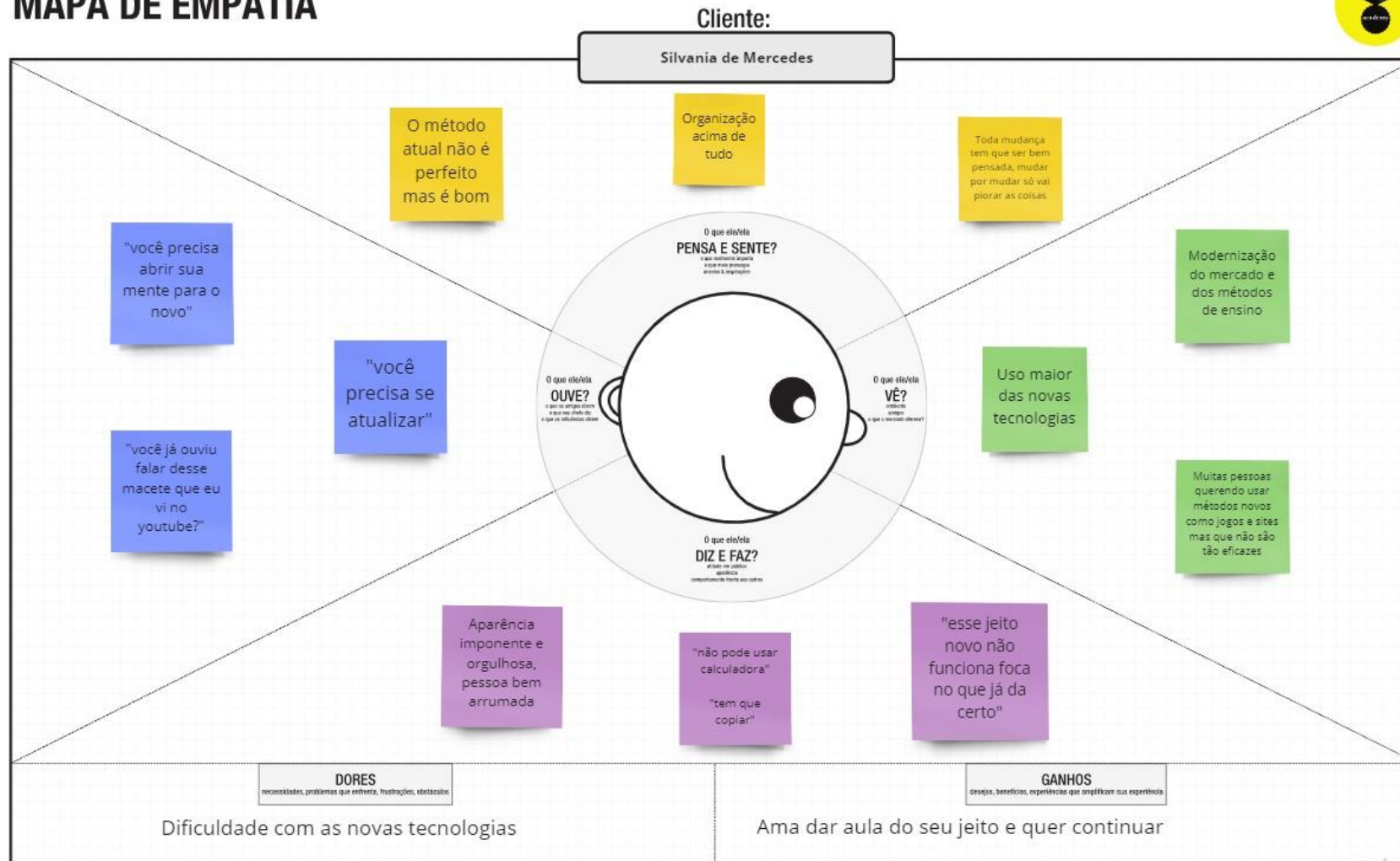
miro

MAPAS DE EMPATIA



MAPAS DE EMPATIA

MAPA DE EMPATIA



ENTREVISTAS

Ferramentas – Entrevista Qualitativa

ENTREVISTA QUALITATIVA



1ª HIPÓTESE: Como aluno, qual a sua opinião sobre seu engajamento com a educação? Você se sente engajado com as aulas?

Resposta

Quanto maior for o engajamento melhor a performance e desenvolvimento do aluno em sua fase estudantil.
Sim.
A grande maioria é engajada, no Instituto de onde fui entrevistado pelo menos.

2ª HIPÓTESE: Na sua opinião, quais os maiores problemas no sistema educacional?

Resposta

Falta de investimento na educação por parte do governo, falta de conscientização da importância do estudo e de uma formação superior.

3ª HIPÓTESE: Você já ouviu falar de gamificação? Ou da utilização de características de jogos na educação? Se sim, você tem uma opinião formada sobre o assunto?

Resposta

Sim.
É uma alternativa de de aprendizagem, à partir de um entretenimento que irá impulsionar sentimentos, emoções que por sua vez potencializará a motivação e vontade de aprender.

4ª HIPÓTESE: Você acha que seriam interessante que mais aulas utilizassem esses métodos? Por quê?

Resposta

Sim.
Interessante, mais interativa e facilita o aprendizado.

Ferramentas – Entrevista Qualitativa

ENTREVISTA QUALITATIVA



1ª HIPÓTESE: Como aluno, qual a sua opinião sobre seu engajamento com a educação? Você se sente engajado com as aulas?

Resposta

O engajamento e motivação está voltado, seja por notas ou por obrigação de ser um bom aluno.
Parte do tempo.

2ª HIPÓTESE: Na sua opinião, quais os maiores problemas no sistema educacional?

Resposta

Falta de excelência, falta de oportunidades de acesso à boas escolas por parte de pessoas de classes mais baixas, excesso de matérias simultâneas.

3ª HIPÓTESE: Você já ouviu falar de gamificação? Ou da utilização de características de jogos na educação? Se sim, você tem uma opinião formada sobre o assunto?

Resposta

Sim.
Semelhante aos projetores utilizados nas salas de aula, a Gamificação despertaria a curiosidade no processo, por sair do mundo convencional e aborda a matéria de uma forma que seja mais lúdica e prazerosa.

4ª HIPÓTESE: Você acha que seriam interessante que mais aulas utilizassem esses métodos? Por quê?

Resposta

Sim.
Super interessante, além de ser divertido, fixa o aprendizado, associando a matéria a determinado jogo.

Ferramentas – Entrevista Qualitativa

ENTREVISTA QUALITATIVA



1ª HIPÓTESE: Como aluno, qual a sua opinião sobre seu engajamento com a educação? Você se sente engajado com as aulas?

Resposta

Não, muita teoria, sem aprofundamento. Quando participando de aulas práticas elas acabam se tornando mais interessantes. Metade da sala fica motivada com aulas padronizadas.

2ª HIPÓTESE: Na sua opinião, quais os maiores problemas no sistema educacional?

Resposta

Investimento. Mudar o conceito, afim de ter um maior incentivo desde pequeno, por conta de altos índices de analfabetismo e a falta de incentivo na parte do aprendizado de outras línguas.

3ª HIPÓTESE: Você já ouviu falar de gamificação? Ou da utilização de características de jogos na educação? Se sim, você tem uma opinião formada sobre o assunto?

Resposta

Sim.
Quanto melhores as emoções, melhor a aprendizagem. Todos que passassem pelo processo de Gamificação seriam beneficiados.

4ª HIPÓTESE: Você acha que seriam interessante que mais aulas utilizassem esses métodos? Por quê?

Resposta

Sim.
Porque, quanto mais motivado, melhores são os resultados.

ENTREVISTA QUALITATIVA



1ª HIPÓTESE: Como aluno, qual a sua opinião sobre seu engajamento com a educação? Você se sente engajado com as aulas?

Resposta

Não se sente engajada, as aulas não são cativantes o suficiente a ponto de estar constantemente encorajada a aprender.

2ª HIPÓTESE: Na sua opinião, quais os maiores problemas no sistema educacional?

Resposta

O fato de muitos alunos não terem o prazer de estar aprendendo algo com o método tradicional e monótono que são utilizados.

3ª HIPÓTESE: Você já ouviu falar de gamificação? Ou da utilização de características de jogos na educação? Se sim, você tem uma opinião formada sobre o assunto?

Resposta

Não muito, porém fica empolgada com a ideia, e diz que esse método conseguiria trazer resultados.

4ª HIPÓTESE: Você acha que seriam interessante que mais aulas utilizassem esses métodos? Por quê?

Resposta

Sim, os métodos de ensino são antigos, logo com o passar do tempo, especialmente com a pandemia, fica cada vez mais difícil cativar a atenção dos alunos, e este "novo" formato traria uma nova visão sobre a aprendizagem.