

DESAFIO 2

# Quiz – Jogo ou gamificação?

Este material integra o produto educacional “**Oficina Libras em Jogo: formação para o planejamento gamificado**”, vinculado à dissertação de **Higor Pereira de Brito**, orientada pela Profa. Dra. Gláucia Oliveira, no âmbito do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, da UFPA. Sua reprodução total ou parcial deve respeitar os direitos autorais.

# REGRAS

- Formem grupos de 4 pessoas;
- A cada situação apresentada, indique a resposta utilizando as plaquinhas;
- Cada acerto equivale a 1 ponto para os integrantes dos grupos;



# #1

Em uma aula de Libras, a professora utiliza um jogo de cartas pronto, com regras definidas, no qual os alunos precisam associar imagens de animais aos seus respectivos sinais.

JOGO

GAMIFICAÇÃO

# #1

Em uma aula de Libras, a professora utiliza um jogo de cartas pronto, com regras definidas, no qual os alunos precisam associar imagens de animais aos seus respectivos sinais.



GAMIFICAÇÃO

## #2

Ao longo de uma sequência de aulas, os estudantes acumulam pontos ao cumprir missões em Libras, recebem feedbacks a cada etapa e avançam de nível conforme demonstram progresso, sem utilizar um jogo específico.

JOGO

GAMIFICAÇÃO

## #2

Ao longo de uma sequência de aulas, os estudantes acumulam pontos ao cumprir missões em Libras, recebem feedbacks a cada etapa e avançam de nível conforme demonstram progresso, sem utilizar um jogo específico.

JOGO

GAMIFICAÇÃO



Um aplicativo educativo de Libras, com fases, desafios e regras próprias, é utilizado exatamente como foi criado pelos desenvolvedores, sem adaptações ao planejamento da aula.

JOGO

GAMIFICAÇÃO





Um aplicativo educativo de Libras, com fases, desafios e regras próprias, é utilizado exatamente como foi criado pelos desenvolvedores, sem adaptações ao planejamento da aula.



GAMIFICAÇÃO

# #4

Durante a aula, os alunos participam de um jogo de tabuleiro com início, meio e fim, cujo objetivo principal é vencer os outros jogadores.

JOGO

GAMIFICAÇÃO

# #4

Durante a aula, os alunos participam de um jogo de tabuleiro com início, meio e fim, cujo objetivo principal é vencer os outros jogadores.

JOGO

GAMIFICAÇÃO

# #5

m uma turma do ensino fundamental, o professor organiza a aprendizagem de Libras como uma jornada, com narrativa, desafios semanais, cooperação entre os alunos e recompensas simbólicas, integradas aos objetivos da aula.

JOGO

GAMIFICAÇÃO

# #5

m uma turma do ensino fundamental, o professor organiza a aprendizagem de Libras como uma jornada, com narrativa, desafios semanais, cooperação entre os alunos e recompensas simbólicas, integradas aos objetivos da aula.

## JOGO

## GAMIFICAÇÃO



**Hora de  
contar os  
pontos!**