

Gamificação na educação:
Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES

GAMIFICAÇÃO?



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



Programa de
Pós-graduação
em Inovação
em Tecnologias
Educativas



Gamificação na educação:
Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES

DE ONDE VEM?



A gamificação surge no meio empresarial como uma estratégia que buscava motivar as pessoas a fazer algo.



Gamificação na educação:

Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES

▶ Mas, afinal, o que é gamificação?



Karl Kapp (2012) afirma que gamificação é a "utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas".



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



Programa de
Pós-graduação
em Inovação
em Tecnologias
Educativas



IMD INSTITUTO
METRÓPOLE
DIGITAL



Gamificação na educação:

Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES

▶ DESDE QUANDO JOGAMOS?



Huizinga (2019) e Caillois (2017) defendem que o jogo é uma das mais antigas manifestações humanas, estando, portanto, intrínseco à nossa existência o ato de jogar.



Somos todos
PARAÍBA
Governo do Estado



Programa de
Pós-graduação
em Inovação
em Tecnologias
Educativas



IMD INSTITUTO
METRÓPOLE
DIGITAL



Gamificação na educação:

Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES

▶ ENTÃO JOGAR E GAMIFICAR SÃO a MESMA COISA?

GAMIFICAÇÃO

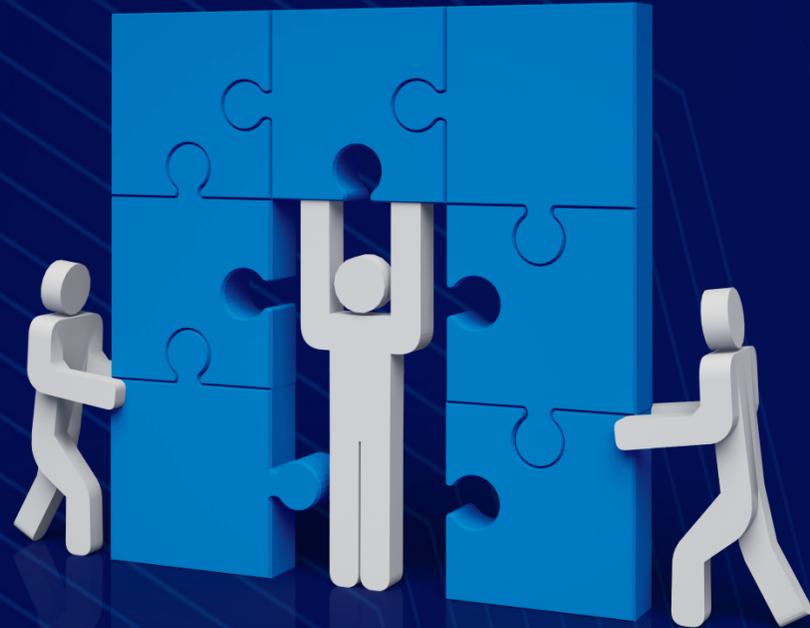


GAME BASED
LEARNING

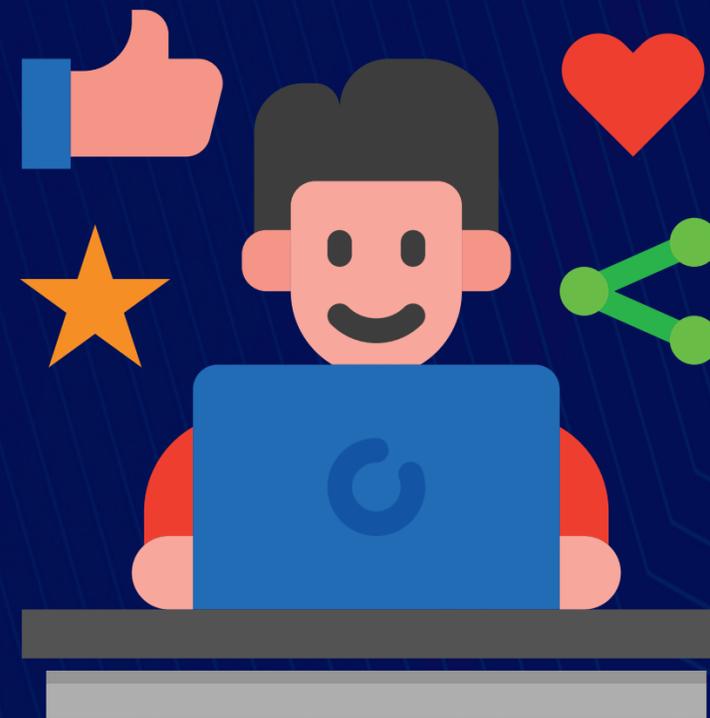


▶ **TODA GAMIFICAÇÃO É IGUAL?**

Existem, basicamente, duas formas de gamificar uma atividade didática:



ESTRUTURAL



DE CONTEÚDO



Gamificação na educação:

Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES

▶ ENTÃO É SÓ DAR UNS PONTINHOS QUE TÁ TUDO BEM?

Gamificar não é somente sobre dar pontos, estrelas e recompensas em troca de boas ações:



Motivação
Intrínseca



Motivação
Extrínseca



Gamificação na educação:

Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES



LEVEL UP



Somos todos
PARAÍBA
Governos do Estado



Programa de
Pós-graduação
em Inovação
em Tecnologias
Educativas



IMD INSTITUTO
METRÓPOLE
DIGITAL



Gamificação na educação:

Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:
RONILSON FERNANDES

▶ REFERÊNCIAS:

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura (tradução João Paulo Monteiro, revisão de tradução Newton Cunha) - 9^a. ed. rev. e atual. - São Paulo: Perspectiva, 2019

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: Gamebased methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

