

**Gamificação na educação:**  
Uma possibilidade de inovação pedagógica

PROFESSOR:  
RONILSON FERNANDES

# GAMIFICAÇÃO?



**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

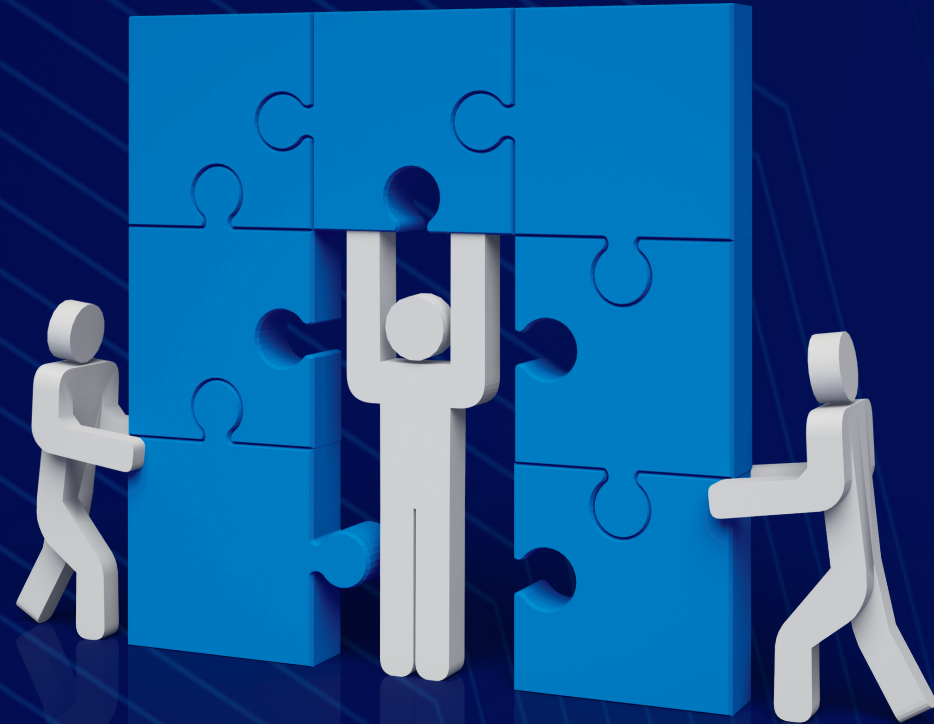


GAME BASED  
LEARNING



# ▶ **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





# 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<sup>a</sup>. 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.

