

Didática

“Reflexão e a análise do processo de ensino e aprendizagem e da docência como um todo.”

Aplicações da gamificação



Negócios: Melhorar o atendimento, a produtividade, vendas, etc.
Difundir uma cultura (por exemplo, sustentabilidade, comunicacionais, integrar equipes)
Seleção - RH.



Exemplos: Mercado Livre, Serasa: conquistas, placares.
Realidade Aumentada.



Pessoal: Gamificar a sua dieta, o seu aprendizado de inglês, seu treinamento físico!

Valores da gamificação?

Agency = Protagonismo → Controle da própria educação pelo aluno
Senso de crescimento

Falhar rápido – Aprender rápido → o erro faz parte da proposta
não se espera acertar de primeira!

“Diversão / Engajamento” → Desafio & Estado de Fluxo.
Pontos (recompensas), Conquistas...

MOTIVAÇÃO EXTRÍNSECA

MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA

MEMÓRIA EMOCIONAL

Criar loops de engajamento (motivação, ação e feedback)

Algumas recomendações



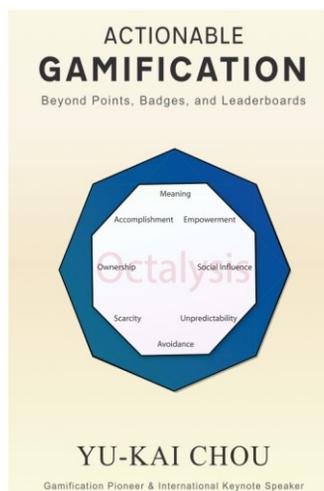
Escola vs empresa: a escola é mais experimental, livre, aceita mais o erro... Empresa talvez valore mais a recompensa, o status. Na empresa há mais diferenças hierárquicas, que influem os jogos.



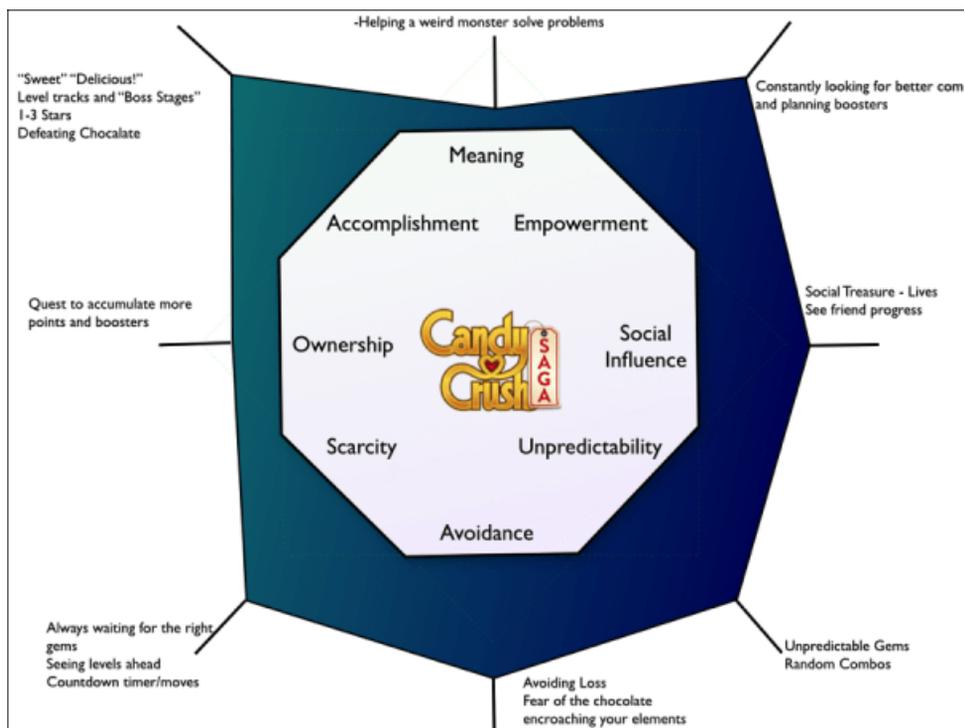
Jogo justo: condições diferentes geram mais conflito do que benefícios!
Então cuidado com os ranqueamentos comparativos!



Criar bem o ambiente /espaço pedagógico. Se é mal feito, cai a produtividade, perda de tempo.... Ainda que o erro possa ser uma métrica de inovação.



<https://yukaichou.com/gamification-examples/>





Experimentação

Cristalização

Ressonância

Motivação

Capacitação

Dar o exemplo

Jogos sérios



Jogos colaborativos tem efeitos mais duradouros. Jogos role playing, tabuleiro... mais olho no olho, mais interação.



Formar times! Misturar departamentos, setores, pessoas!



Jogos eletrônicos... vantagens de escala, espaço, foco individual.



<https://www.ludopedia.com.br/>



Osteologia



Sist. Circulatório



Músculos



Sist. Nervoso



Sist. Digestório



Osso zigomático



Veia cava



Semimembranoso



Hipocampo



Vesícula biliar

Recursos de interação



<https://kahoot.com/>



<https://www.mentimeter.com/>

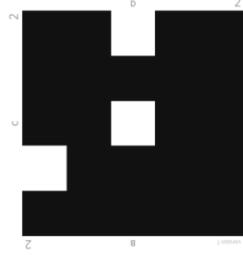
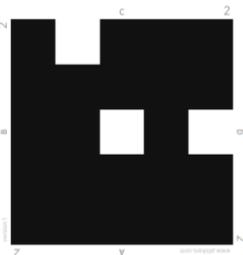
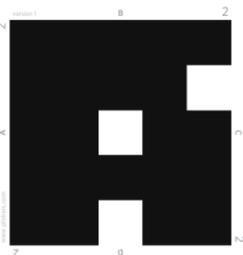
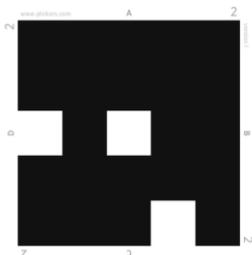


<https://www.edupulses.com/>



plickers
clickers, simplified

<https://www.plickers.com/>



RELATO DE EXPERIÊNCIA

EXPERIENCE REPORT - EXPERIENCIA DE INFORME

Esc. Anna Nery (impr)2012 jan-mar; 16 (1):172-177

ARCO DE CHARLES MAGUIREZ: REFLETINDO ESTRATÉGIAS DE METODOLOGIA ATIVA NA FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE SAÚDE

Charles maguerez arc: reflecting methodology strategies on active training for health professionals.

El arco de charles maguerez: una reflexión sobre las estrategias de metodologia activa para la formación de los profesionales del área de la salud

Marta Lenise do Prado¹

Manuela Beatriz Velho²

Daniela Simoni Espindola³

Sandra Hilda Sobrinho⁴

Vânia Mar'li Schubert Backes⁵

Figura1: Planejamento do Arco da Problematização de Charles Maguerez.



<https://www.scielo.br/pdf/ean/v16n1/v16n1a23.pdf>

ANÁLISE SWOT (FOFA)

	FATORES POSITIVOS	FATORES NEGATIVOS
FATORES INTERNOS	FORÇAS	FRAQUEZAS
FATORES EXTERNOS	OPORTUNIDADES	AMEAÇAS