

SELEÇÃO INOVADORES



Edição 11/2021 (de 04 a 17 de Novembro)

CURSOS E EVENTOS

1 - Descubra como gerar uma motivação e engajamento muito maior com novas metodologias ativas, aprenda gamificação

Mais informações em: <https://url.gratis/720YrF>

2 - A Gamificação é uma ferramenta primordial para este século, uma das principais mudanças profundas que o sistema educacional precisa passar é ser gamificado em sua essência. Desse modo, ocorre a aproximação de contextos e interesses, da escola com os do aluno.

Mais informações em: <https://url.gratis/fksDIs>

SELEÇÃO INOVADORES



Edição 11/2021 (de 04 a 17 de Novembro)

PARA OUVIR E ASSITIR

(Tutoriais, blogs, webinars, sites, podcasts)

1 - O décimo programa LabTalk abordou o tema sobre a criação e uso de jogos no âmbito da Saúde e Segurança no Trabalho. Tema cada vez mais comum no uso de jogos sérios na administração pública para diversas finalidades e em diferentes áreas: educação, saúde, segurança, tomada de decisão e participação política. A edição abordou a discussão sobre gamificação para o âmbito da SST, abordando os casos críticos nessa utilização, mas também os exemplos bem-sucedidos de suas aplicações.

<https://www.youtube.com/watch?v=gRisDVoQFLw>

2 - O Jogo do Clima: um serious game para aprender a gerir o clima organizacional, também gamificação e design thinking para gerar empatia e experiências de aprendizagem na regulação:

<https://bit.ly/inovamentegame>

3 - A gamificação é usada em muitas empresas nacionais e internacionais, para estimular seus funcionários a trabalharem melhor e mais motivadas, de uma maneira engajada, envolvida e comprometida. Aqui iremos mostrar como trabalhar essa inovação da gamificação nas empresas utilizando técnicas de games.

<https://url.gratis/BEKkmD>

SELEÇÃO INOVADORES



Edição 11/2021 (de 04 a 17 de Novembro)

PARA LER

(e-books, livros, PDFs e artigos)

1 - Nos últimos anos, muitas investigações vêm sendo conduzidas para analisar a aplicabilidade dos jogos e seus conceitos na área educacional. De forma semelhante, a gamificação, que compreende o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos em situações de não jogo, também tem sido bastante pesquisada no contexto da educação.

<https://url.gratis/ECrVPI>

2 - Todos nós já vivemos, ou conhecemos alguém que viveu, a sensação de estar jogando. Sejam jogos digitais, videogames, jogos de cartas ou dados, existe algo neles que nos envolve, impulsiona, motiva. Queremos nos superar, trabalhamos em equipe, vibramos com os pontos ganhos.

<https://url.gratis/fgNL9w>

3 - O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo.

<https://url.gratis/KMkP06>

SELEÇÃO INOVADORES



Edição 11/2021 (de 04 a 17 de Novembro)

FERRAMENTAS

1 - Reduza a agitação e queime. Garanta que cada funcionário tenha a chance de ser um herói diariamente e veja um caminho claro para o sucesso.

<https://url.gratis/UjhPfD>

2 - A gamificação é uma prática que vem crescendo nos últimos anos, quer no campo do marketing, da gestão, como no meio educacional. Ela consiste em utilizar elementos de jogos em atividades de não jogo, promovendo o engajamento dos envolvidos, além de tornar o processo mais divertido.

<https://url.gratis/GjTVzk>

A seleção do conteúdo foi realizada pelo

Laboratório de Inovação da Fundacentro – Squad Capacitação Colaborativa.

Sugestão, comentário, dúvida ou pedido de não-recebimento?

Fale conosco pelo email: gpe@fundacentro.gov.br

(Colaboração: Ana Rubia Gomes, Emerson Fonseca, Eraldo Lima, Erika Benevides, José Radan, Karina Inoue, Marcelo Vasconcelos, Milda Jodelis, Nadiana Magalhães, Roberta Cristina Freitas e Ronildo Barros)