



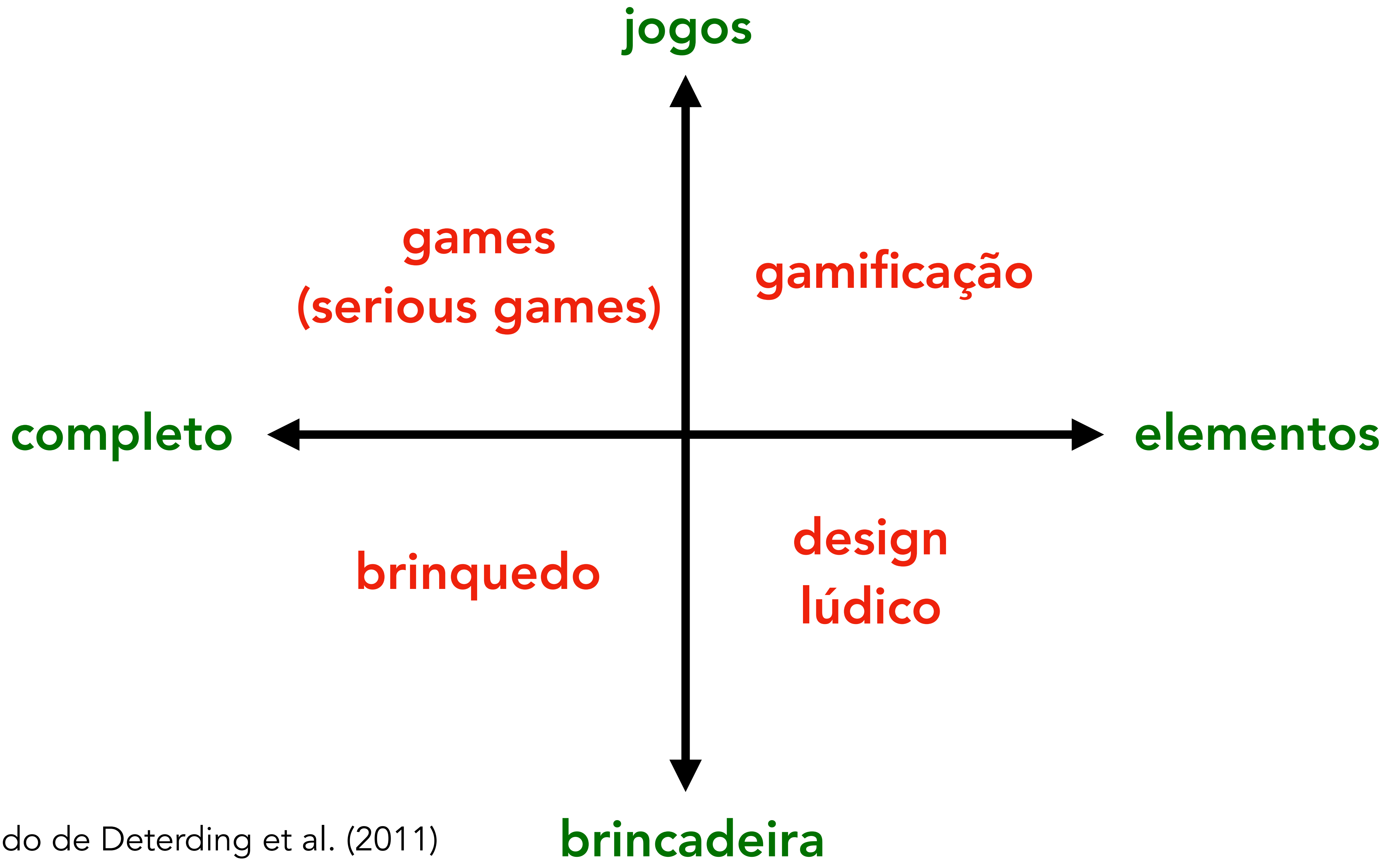
GAMIFICAÇÃO

UMA ESTRATÉGIA PARA ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES

PROF. RICARDO LAUXEN



PEDAGOGIA UNIVERSITÁRIA



Adaptado de Deterding et al. (2011)

Atividade I

Elementos

✓ **Metas/objetivos**

✓ **Desafio/competição**

✓ **Interação/colaboração**

✓ **Feedback instantâneo**

✓ **Enredo/personagens**

✓ **Bonificações/pontos de experiência**

Participantes

ARQUITETURA E URBANISMO



ENGENHARIAS



ADMINISTRAÇÃO



Elementos utilizados

✓ **Competição**

✓ **Ranking**

✓ **Interação/colaboração**

✓ **Recompensa**

✓ **Feedback instantâneo**

Atividade II

Serious **games**

- ✓ Não visam **entretenimento** (mas podem ser **divertidos**)
- ✓ **Ensino**, desenvolvimento de habilidades...
- ✓ Regras **livremente** consentidas, porém **obrigatórias**
- ✓ Tem um **fim** em si mesmos
- ✓ Trazem sentimentos de **tensão** e alegria



utilização

Utilização

✓ Avaliação

✓ Revisão

✓ Fixação de conceitos

Participantes

CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE E AGRÁRIAS



CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS



Elementos utilizados

✓ **Competição**

✓ **Ranking**

✓ **Interação/colaboração**

✓ **Recompensa**

✓ **Feedback instantâneo**

Regras

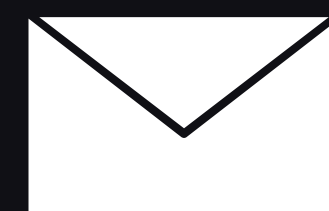
- ✓ Escolha com cuidado a **cor** do peão!!!
- ✓ Ao **acertar**, a premiação ocorre de acordo com a **regra 5**
- ✓ Ao cair em uma casa de **mesma cor** observe a **regra 6**
- ✓ Em todas as rodadas você **avança** ao jogar os **dados**
- ✓ A casa preta te pune com **retorno** de **duas casas**



Obrigado!



@LabIdeiasUnicruz



rilauxen@unicruz.edu.br



@labideiasunicruz



labideias@unicruz.edu.br