

Gamificação e Storytelling na Aprendizagem

Maria Ferreira

Mestre em Ensino da Informática

Doutoranda em TIC na educação na Universidade de Lisboa

<http://drle.ie.ulisboa.pt/>

“... uso de mecânicas, estéticas e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizagem e resolver problemas”

Karl Kapp
The Gamification of Learning and Instruction



GAMIFICATION

Resolve
problemas



Engajando os alunos

Na

Aprendizagem



GAMIFICATION



STORYTELLING

Motivando-os para a ação



Usando o
pensamento,
as dinâmicas e
as mecânicas
dos jogos



STORYTELLING

“As histórias constroem-se nas mentes das pessoas, tudo aquilo que desenhamos, desenvolvemos e criamos materialmente são apenas estímulos à imaginação, são formas de ativar o processo criativo de cada um.”

Nelson Zagalo
[Virtual Illusion](#)

STORYTELLING

Vantagens na Educação

- ✂ **Personalização:** o aluno poderá ser colocado em cenários mais ou menos complexos e difíceis, mas também, a criação da história pode ser personalizada.
- 🗣 **Convincente:** se uma história é contada de uma maneira boa, é convincente, agarra o aluno.
- 🎮 **Real:** a possibilidade de criar situações reais de uma maneira fácil e barata, por exemplo, simulações.
- 👂 **Variação:** podem ser aplicados várias vezes, e em várias situações sem se tornar aborrecido.
- 🕸 **Engajamento:** a oportunidade de despertar o interesse e envolver os alunos usando aplicativos de narrativa.
- 🎮 **Aprendizagem ativa:** é importante e faz com que o aluno participe no sistema, aprenda sobre o assunto fazendo, participando, desenvolvendo, explorando.

[Frank van Gils](#)

CLASS CRAFT



JOGADORES

EQUIPAS

TURMA

João Araújo

Beatriz Brás

Filipe Bravo

Fábio Brito

Hugo Brito

Miguel Cardoso

Duarte Costa

Ruben Esteves

RUBEN ESTEVES

MARIA FERREIRA

Ricardo Ginga

FHJ

Hugo Brito

Guerreiro • Nivel 2 • Multi-Aula

HP 80

80

AP 30

30

XP 2 949

GP 161

+

GP

-

÷

PODERES 1

SENTENÇAS

Primeiros Socorros

Hugotem 1Poder Pontos

APRENDER PODERES

Fábio Brito

30

50

Hugo Brito

80

30

João Araújo

47

35

◀ Missões

Modulo 1 - Exercicios de Algoritmia



Ferramentas da Aula

Use estas ferramentas para gamificar suas lições. [descubra mais](#)



A roda do destino

Estudante Aleatório/ Selecionar Equipe



Os cavaleiros de Vay

Eventos aleatórios



Batalhas do chefe

Revisão da formação



A montanha branca

contagem regressiva



Correndo Pela Floresta

Pára o relógio



O Vale de Makus

Medir o Volume



Tesouro de Tavuros

Conversor de notas

VI ENCONTRO NACIONAL DE FORMADORES

17. NOV. 2018 Instituto Politécnico de Leiria

O jogo, curiosidade e prazer na aprendizagem



Obrigado

Organização



Apoio Institucional



Instituto do Emprego e Formação Profissional

Apoio Principal



UpsideUp

Patrocinadores principais



Patrocinadores

