

Código: 8604C2 Área: Ciências Exatas e da Terra e Engenharias Modalidade: Modelo Didático

GAMEFISICANDO VIDAS: AUMENTANDO O FOCO, REDUZINDO CONVERSAS PARALELAS E O USO DE CELULAR EM SALA

Ana Carolina Lopes de Souza; Gustavo Braga Moura; Luísa Soares Gonçalves.
Marielle Hoalle Moreira Benevides Lage (Orientadora); Regina Marcia Oliveira de Almeida (Coorientadora).



Guiamos nossas ações para **evitar consequências negativas** e somos estimulados quando nosso **bom comportamento é valorizado**.



Utilizando elementos da **gameificação** para incentivar a **participação ativa dos alunos** e melhorar a **gestão da sala de aula**.

Início do 2º bimestre >>>

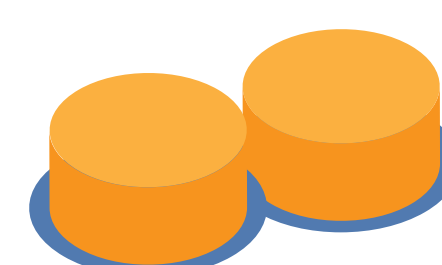
<p>COMECE POR AQUI Você ganhou 3 vidas</p>	Ajude um colega	Não pare de mexer no celular	Deu branco no teste	Entregue uma atividade adiantada	
	Ganhe uma vida	Perca uma vida	Use uma vida	Ganhe uma vida	
	Mate aula para jogar UNO	<h1>GameFisicando vidas</h1>	Mate aula para jogar truco		
	Quer uma ajuda no teste, faça em dupla		Apertou? Entregue uma atividade depois		
67% cumpriu o desafio	Cumpra um desafio				
DESAFIO "A física está em todo lugar"	Caia no grupinho da conversa				
<p>Perdeu ou utilizou as vidas 29% da turma</p>	<p>0,5 pontos 12% da turma converteu</p>	<p>1 ponto ou mais 59% da turma converteu</p>	<p>Desafio paródia 57% da turma realizou</p>	<p>Vida nos testes 9% da turma utilizou</p>	<p>Converta suas vidas 1 ponto 0,5 pontos</p>

Início do 3º bimestre >>>



VOCÊ GANHOU!!

A possibilidade de **gerir as "vidas"** incentivou um **comportamento mais engajado** e o benefício de trocar as "vidas" por pontos trouxe mais **responsabilidade dos discentes em relação as suas próprias ações**, destacando o diferencial do trabalho em propor **novas soluções para dilemas recorrentes**, como a gestão de sala de aula.



SAIBA MAIS

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (Organizadores). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

DICK-MANN, Ivanio (Organizador). START: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1.ed. Chapecó: Livrológica, 2021.



Assista nosso vídeo