

# GAMIFICANDO

NA VIDA REAL



A TEORIA MODELADA PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA.

**Direitos reservados à:**

Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Avenida dos Pioneiros, 3131, Jardim Morumbi  
86036-370, Londrina - PR.  
Home page: <http://www.utfpr.edu.br/campus/londrina>

---

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou transmitida em qualquer outro meio eletrônico ou usada para fins lucrativos sem permissão por escrito dos autores

---

1ª Edição, 2019.

Edição, revisão e projeto editorial: Ingrid Benites  
Coordenação do projeto: Alessandra Dutra e Ana Amélia Carvalho  
Foto de capa: Photo by Nikita Kachanovsky on Unsplash  
Imagens entre os capítulos: Stockgiu on Freepik  
Demais imagens: Créditos ao lado das imagens

**TERMO DE LICENCIAMENTO**

Este Produto Educacional estão licenciados sob uma Licença Creative Commons *atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil*. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia 94105, USA.



*Aos professores que  
consideram a inovação  
parte do seu trabalho*

## INTRODUÇÃO

Talvez você já tenha ouvido falar sobre gamificação ou pode ser a primeira vez que você se depara com esse termo. Porém, com certeza você já jogou algum jogo ou conhece alguém que faz isso regularmente. Os jogos já são muito conhecidos pela sua capacidade de interessar, jovens e adultos e fazer que se divirtam. Essas características chamaram a atenção, primeiramente das empresas do marketing que implementaram essas técnicas nas empresas a fim de motivar tanto os trabalhadores quanto o público. Com bons resultados em suas aplicações, progressivamente a gamificação foi incorporada a outras áreas, como foi na educação.

A gamificação é uma proposta de trazer o que há de melhor nos jogos, os elementos que fazem tantas pessoas se interessarem e se manterem engajadas nos jogos para a sala de aula, ambiente onde muitos alunos não se sentem tão motivados a participar e interagir.

Este E-book tem a proposta de apresentar um passo a passo para a elaboração de um plano de aula para gamificar as aulas de todas as disciplinas podendo ser adaptado para todas as idades. Nele você encontrará sugestões práticas e dicas de como aplicar a gamificação em sala de aula. Este e-book é produto de uma extensa pesquisa de mestrado que resultou neste manual, que foi testado com bons resultados, mas queremos saber sobre os seus! Se você colocar esse manual em prática, envie para nós suas experiências, o que deu certo, o que não funcionou como você imaginava e ficaremos felizes em compartilhar nossos conhecimentos a fim de ajuda-lo a aprimorar a sua prática.

Entre em contato conosco no e-mail: [dateoriaparaapratica@gmail.com](mailto:dateoriaparaapratica@gmail.com)

Espero que você se divirta e se apaixone pelo mundo dos jogos como eu;

Com carinho, Ingrid.



START

Nº  
DEFINIR AS  
METAS

## PASSO I - DEFINA SUAS METAS E OBJETIVOS

Antes de iniciar uma atividade gamificada pergunte-se: Qual é o meu objetivo com essa atividade? Quanto tempo ela deve durar para que eu alcance meus objetivos? Nas linhas abaixo tente resumir o seu objetivo e o tempo estimado que esta atividade deve acontecer.

Exemplo:

**Turma:** 8º ano

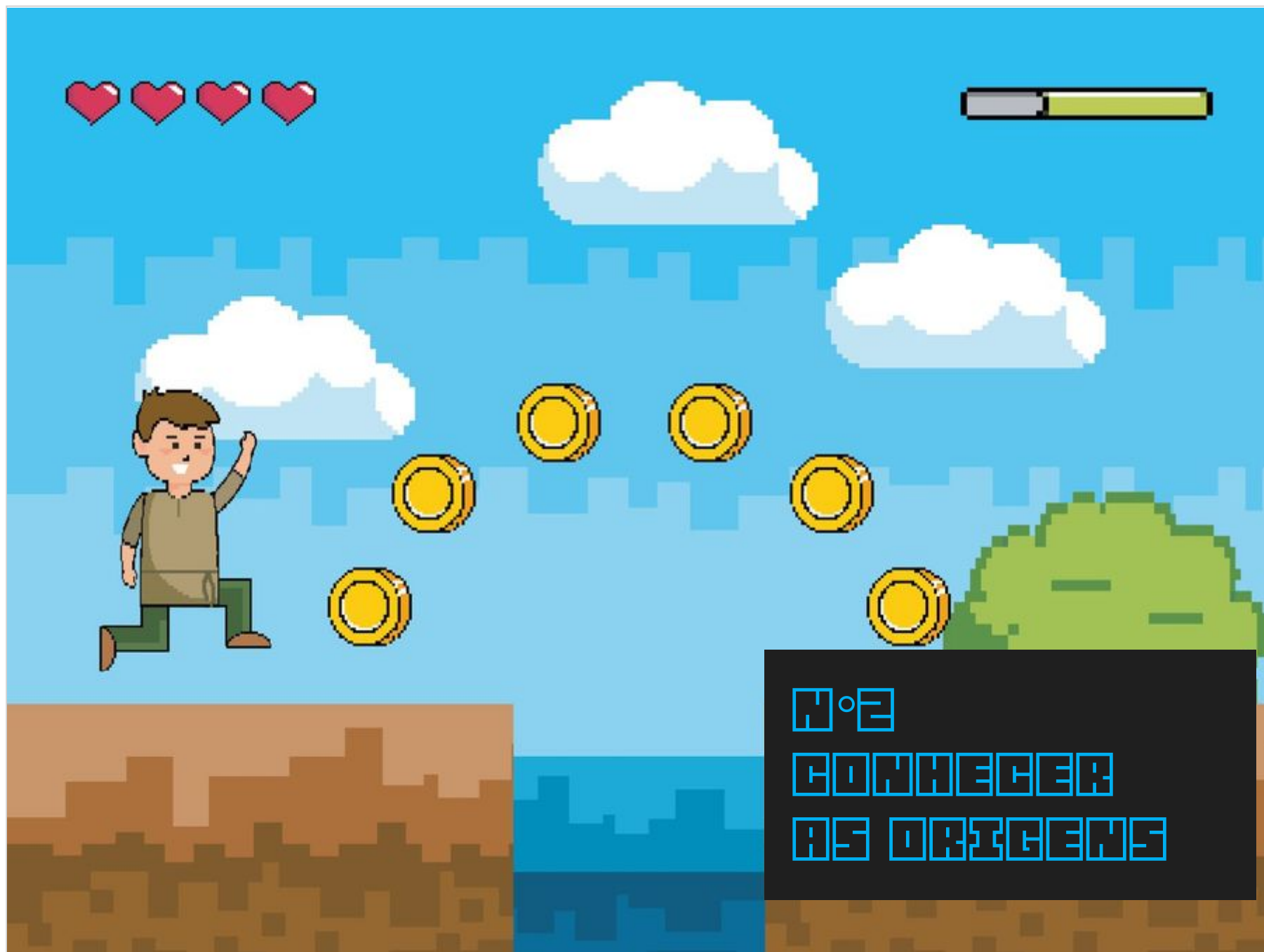
**Objetivos:** Aumentar a participação durante as aulas, motivar o trabalho em equipe, valorizar atitudes positivas.

**Duração das atividades:** Um bimestre (setembro - dezembro).

**Turma:**

**Objetivos:**

**Duração:**



Nº2  
CONHECER  
AS ORIGENS

## PASSO 2 - DEFINA OS ELEMENTOS DE JOGO DE SUA ATIVIDADE

Como já dito, a gamificação acontece quando trazemos os elementos de jogo **para um contexto onde não há jogo**.

Por isso, antes de iniciarmos uma atividade gamificada devemos conhecer bem quais são os elementos do jogo e então escolher quais desses serão relevantes para a sua aplicação.

Lembre-se que quanto mais elementos aplicar mais complexa será sua atividade, porém, ela ficará mais completa.

Listamos com base em pesquisas 8 elementos que a maioria dos jogos têm. Desses, acreditamos que não seja possível desenvolver uma atividade gamificada sem pelo menos **quatro**, que já estão selecionados para você abaixo.

Leia a definição de cada um e defina qual desses melhor ajudará você a cumprir os objetivos já indicados.

### **IMPORTANTE:**

- \* Pense no **contexto**, idade dos alunos e nos objetivos que já estipulou.
- \* Esteja ciente dos **materiais** necessários para cada um dos elementos que escolheu (computador, internet, papéis coloridos, xérox).
- \* Deixe claro todas as **regras** para os alunos no primeiro dia da atividade gamificada, explicando como serão avaliados, o que farão, com qual objetivo, quais atividades resultam em pontos e quais os fazem perder pontos.
- \* Tente **valorizar mais do que habilidades intelectuais**, mas aproveite essa oportunidade para incentivar valores positivos e a cooperação.
- \* Não se esqueça: Sem diversão e se a participação não for livre, não parece com um jogo, então deixa de ser gamificação!



## ( X ) Pontos

° É o elemento básico dos jogos. Por meio da pontuação o jogador pode perceber seu desempenho e calcular quantos pontos precisa para alcançar o seu objetivo.

° Na atividade gamificada proposta aqui os pontos são essenciais pois funcionam como **moeda de troca** pelas recompensas que você irá oferecer.

° Esses pontos porém, assim como nos jogos podem ter nomes diferentes de acordo com o tema da sua atividade ou até mesmo a disciplina, por exemplo pode ser chamado de pontos de vida, experiência, moedas, palitos, jóias, pedras, dólares, peso e etc.

Atenção: É importante que o **aluno possa acompanhar** sua pontuação em vários momentos da atividade gamificada para que ele possa medir seu desempenho e ter um *feedback* constante.



Fonte: Itunes store

*Exemplos de pontuações em jogos*

### Sugestões de marcação de pontos:

Criar uma sala de aula online no google classroom e enviar individualmente a pontuação para os alunos por lá semanalmente, enviar as pontuações por e-mail,

Entregar moedinhas de papel ou outro item físico aos alunos para contar os pontos

Carimbar um desenho ou colar um adesivo na agenda do aluno cada vez que ele fizer uma determinada quantidade de pontos.

*Como você registrará os pontos nesta atividade gamificada e com que frequência isso será feito?*

## (X) Classificação

- ° Com base nos pontos de cada jogador pode ser criada uma classificação que ordene as posições dos jogadores, da mais alta para a mais baixa.
- ° A classificação **aguça o espírito competitivo** entre os jogadores além de prover a eles um parâmetro de como estão perante os colegas da turma.
- ° É interessante realizar esse tipo de classificação em sala de aula para valorizar os alunos que estão se empenhando pelo desenvolvimento das atividades, porém **é preciso ter cuidado para não desmotivar os alunos com pontuações mais baixas** por exibir seus nomes no fim da lista classificatória.

ATENÇÃO: Ao fazer a classificação exiba somente os nomes dos 3 ou 5 primeiros da sala e refaça a classificação diariamente ou semanalmente para que os alunos possam acompanhar constantemente sua evolução.



Fonte: techtudo

Exemplos de painel de pontuação

### Sugestões de como fazer a classificação:

Compartilhe publicamente na sala do google classroom uma tabela com os 5 primeiros colocados ou um pódio com as fotos dos três alunos ou das três equipes que mais se destacaram naquela semana

Crie imagens com corrida de cavalos ou corrida de carrós e sinalize acima de cada posição o nome dos alunos/equipe de acordo com a classificação.

Faça um pódio físico com papel colorido que fique exposto na sala de aula onde o professor semanalmente atualize com o nome dos alunos/equipe ou foto de acordo com a classificação.  
(Sugestões imprimíveis disponíveis no apêndice)

*Como você fará a classificação dos alunos durante as atividades? Com que frequência ela será divulgada?*

## (X) Equipe

- ° As equipes são essenciais para garantir a vitória em alguns jogos. Muitos jogos permitem que os jogadores formem esquadrões para que com suas diferentes habilidades os jogadores possam alcançar a vitória.
  - ° Trabalhar em equipe é um grande desafio pois durante o jogo é bastante importante que a **equipe se comunique e se ajude**. Assim o objetivo do jogador deixa de alcançar individualmente o sucesso, mas também ajudar sua equipe a alcançá-lo.
  - ° Em sala de aula as equipes podem ser vantajosas para incentivar a cooperação, comunicação e foco entre os alunos. Na equipe durante a gamificação os alunos também podem se sentir mais motivados a ensinar os colegas as habilidades que sabem e dividir tarefas.
- ATENÇÃO: Os alunos não precisam trabalhar em equipe em **todos os momentos** da atividade gamificada, mas é importante que hajam mais ocasiões de trabalho em equipe. Diversifique também as organizações das equipes para que possam trabalhar com pessoas diferentes.



fonte: newsgameplay (canal do youtube)

Exemplos de jogos em equipe (APEX)

## Sugestões de como fazer a divisão em equipes:

Definir se os alunos farão uma equipe só durante toda a atividade ou se poderão formar novas equipes semanalmente ou mensalmente.

As equipes podem ser sorteadas ou escolhidas pelo professor. O professor pode escolher 3 ou 4 alunos para serem líderes da sua equipe e eles poderão alternadamente escolher os colegas que integrarão seu time.

Agrupá-los aleatoriamente por ordem alfabética ou numérica, ou pode-se realizar um questionário simples pedindo para que os alunos escrevam seus pontos fracos e fortes e os líderes da equipe podem escolher os integrantes de acordo com as respostas ao questionário. (sugestão de questionário imprimível disponível no apêndice).

*Como você organizará as equipes em sua sala? Use esse espaço também para registrar as equipes que criou com os nomes dos alunos ou critérios já usados.*

## (X) Distintivos

° Os distintivos servem como uma espécie de recompensa em alguns jogos para **homenagear** conquistas dos jogadores. Porém essa recompensa não afeta o ganho de pontos, funciona mais como uma oportunidade de valorizar as habilidades e esforços.

° Em alguns jogos pode-se obter distintivos como "jogador amigável", "bom líder", "jogador paciente" entre outros. Na gamificação esses distintivos podem levar o nome de "aluno responsável", "aluno disposto", "bom colega de equipe" entre outros.

° É importante lembrar que esses distintivos podem ser perdidos caso o comportamento do aluno deixe de honrar sua medalha. Essa escolha ao aluno pode ser feita mediante a avaliação do professor ou da sua própria equipe que pode selecionar um membro da equipe para honrar após as atividades.

Sugestão: Pode ser feito um questionário anônimo ao final das atividades (físico ou online) para dizer qual dos alunos merece ser homenageado e em qual das categorias.



Fonte: League of legends

*Exemplos de distintivos que podem ser dados em jogos (LOL)*

**Sugestão para a elaboração de distintivos:** Criar um quadro físico num lugar visível da sala de aula com a foto dos alunos e colar um adesivo ou imagem próxima a foto do aluno que represente o distintivo.

Fazer um quadro digital com a foto dos alunos e acrescentar símbolos às suas fotos para indicar suas medalhas e compartilhá-lo no google classroom ou whatsapp. Entregar medalhas físicas aos alunos.

Compartilhar frases no google classroom, ou no grupo de whats app da turma como "\_\_\_\_\_ recebeu o distintivo de Colega Amigável".

*Como você homenageará os alunos? Como serão os distintivos? Quais serão os critérios de escolha e quem escolherá?*

## ( ) Desempenho

° Em jogos online é possível mensurar seus avanços de acordo com o tempo por meio do painel de desempenho. Nele aparecem os últimos jogos e qual foram os pontos altos e/ou baixos do jogador em cada jogo.

° Em sala de aula é possível fazer um histórico de pontos semanal para que por meio dele o aluno possa mensurar por exemplo se sua participação, equipe e desempenho têm feito seus pontos aumentarem ou diminuírem.

ATENÇÃO: É importante que o aluno receba esse painel de desempenho de forma individual, assim como acontece com os pontos.

## Sugestão para a elaboração do desempenho:

Criar uma tabela online e enviar individualmente para os alunos por e-mail ou mensagem

entregar semanalmente ou mensalmente uma folha com o histórico de desempenho do aluno. (Modelos disponíveis no apêndice)

*Como o painel de desempenho será feito:*

The image shows a screenshot of a League of Legends match performance panel. At the top, it indicates a 'VITÓRIA' (Victory) in a 'Clássico' (Classic) mode, with a score of 11:30 - 0:3000 - 39:21. The panel is divided into two main sections: 'EQUIPE 1' (Team 1) and 'EQUIPE 2' (Team 2). Each team's section lists player names, their respective champions, and their performance statistics (kills, deaths, assists, CS, and gold). A large circular portrait of a champion is featured on the right side, with a '+108' honor score below it. The bottom of the panel shows the player's name 'StarVsEvilforces ZAGAN' and their team 'Art & Ar'.

Equipe	Nome	Chamão	K/D/A	CS	Gold
EQUIPE 1 (54 / 33 / 54)	StarVsEvilforces ZAGAN	Yasuo	24 / 4 / 9	330	23.458
	estomacinho DPSA	Yasuo	10 / 8 / 15	179	15.938
	BemDesu22	Yasuo	14 / 1 / 7	169	15.652
	Art & Ar	Yasuo	6 / 9 / 14	90	14.755
	estomacinho ZAGAN	Yasuo	0 / 11 / 9	57	9.877
EQUIPE 2 (33 / 55 / 32)	estomacinho	Yasuo	0 / 12 / 14	33	10.818
	estomacinho	Yasuo	12 / 6 / 7	296	16.435
	BSM TacBandar BugM	Yasuo	5 / 12 / 3	174	12.514
	Estu	Yasuo	8 / 14 / 5	228	15.034
	Papaya123456	Yasuo	8 / 11 / 3	258	14.559

Fonte: StarVsEvilforces

*Exemplo de painel de desempenho depois de uma partida de LOL*

## ( ) Narrativa

- ° A narrativa em um jogo amarra as pontas. A narrativa dos jogos varia em sua complexidade e extensão.
- ° Em alguns jogos é possível acompanhar toda a trajetória do personagem principal, seus motivos para lutar, suas perdas e vitórias. Esse tipo de imersão causa uma relação de proximidade da história com o jogador, e cada missão que colabora para alcançar o objetivo final faz parte do desenvolvimento da história do personagem.
- ° **A narrativa pode ou não influenciar o desenvolvimento do jogo**, mas pode ser uma boa oportunidade de apresentar de forma lúdica os objetivos a serem tratados. Em jogos de equipe por exemplo, as narrativas são bem simples e muitas vezes nem são citadas durante o jogo. A narrativa pode ser a mesma durante toda a atividade ou ser uma série de pequenos contos que se iniciem e terminem no mesmo dia.
- ° Tome cuidado para que cada pedaço da atividade gamificada tenha relação com a história contada de alguma forma.



Fonte: Arkade

*Exemplo de momento de desenvolvimento da narrativa em um jogo*

## Sugestões para a criação da narrativa:

Usar ideias de jogos que sejam comuns entre a faixa etária da sua turma.

Pode-se também usar um tema referente ao conteúdo estudado ou à matéria escolar, por exemplo, nas aulas de história a narrativa do jogo pode ser o império romano, ou nas aulas de biologia pode-se criar uma história de ficção científica onde a humanidade busca a ajuda de um laboratório para descobrir a cura para algumas doenças, ou para crianças é possível usar histórias mais lúdicas como com castelos, princesas, piratas e etc.

*Como a narrativa será feita e quais será(ão) seu(s) tema(s):*



## ( ) Avatares

° Os avatares são a personificação do jogador online. Em um mundo imaginário, o jogador deixa de ser a pessoa que é e passa a atuar como o seu avatar, o que pode contribuir positivamente para alunos que talvez tenham problemas com autoestima e socialização.

° Alguns jogos trazem avatares femininos, masculinos e até mesmo não-humanos o que permite que o jogador possua diferentes habilidades e aparências, de acordo com a história do jogo. **Os avatares estão diretamente ligados a narrativa.** Nos jogos os avatares mais personalizáveis são os que tem uma narrativa mais simples, em narrativas mais complexas que promovem uma grande imersão do jogador com o personagem esse avatar costuma já vir pré-determinado. Alguns avatares **tem habilidades exclusivas** que os diferem de outros.

° Os avatares podem ser únicos ou podem estar repetidos entre as equipes. Pode ser dado uma lista de possíveis avatares para os jogadores escolherem ou deixar que eles escolham seu personagem de acordo com o tema da narrativa. Ainda é possível determinar um personagem só para todos os alunos.



Fonte: techtudo

*Exemplo de personagem do jogo apex e suas habilidades exclusivas*

## Sugestões para a criação de avatares:

Usar o aplicativo "buddy poke", "doodle face" ou "dollify" para criar um boneco, fazer desenhos que serão usados ao invés das fotos dos alunos tanto para a classificação quanto para os distintivos

Permitir que os alunos tragam acessórios que os caracterizem como por exemplo, um pirata com seu tapa-olho ou uma fada com sua varinha.

Fazer uma lista de personagens de um período histórico, por exemplo, a segunda a guerra mundial e deixar que eles decidam quem ser.

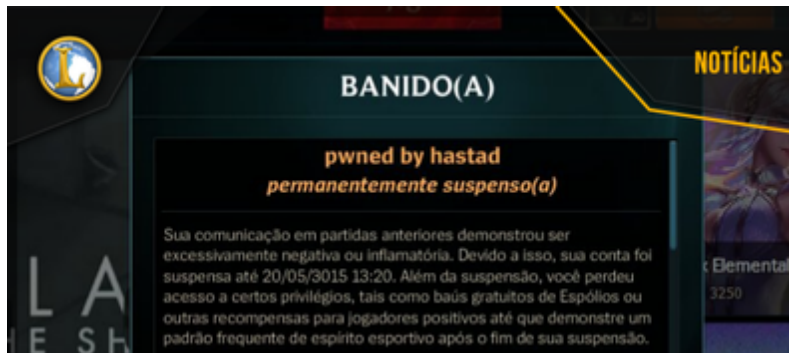
*Como serão feitos os avatares:*

## ( ) Punição

Assim como bons jogadores podem ser honrados pelo seu bom comportamento, **jogadores que prejudicam suas equipes ou são ofensivos podem ser notificados.**

° Diversos jogos online disponibilizaram a possibilidade de reclamar a respeito do comportamento de um jogador. Isso envolve um linguajar inadequado, ofensas, deixar de participar do jogo ou cometer erros a fim de prejudicar a equipe, ser impaciente ou trapacear. Jogadores que possuem muitas denúncias podem ficar suspensos do jogo e até perderem suas contas e serem banidos.

° Saber da possibilidade de punição por si só já inibe os jogadores de cometerem tais atos, mas além disso, dá segurança aos jogadores. Na sala de aula é bastante importante permitir que os alunos dem também essa devolutiva negativa caso seja necessário. O aluno deve sentir a confiança de que seus colegas não saberão quem fez a denúncia, por isso, encontre uma forma de os alunos reportarem de maneira discreta os comportamentos indevidos. **Os alunos devem estar cientes de como serão punidos e quais são as atitudes passíveis de punição.**



Fonte: legendsbr

*Exemplo de aviso de banimento a um jogador por seu linguajar inadequado*

## Sugestões de meios de relatar punições:

Da mesma forma como os alunos podem relatar as medalhas e distintivos podem também relatar comportamentos inadequados, seja por um papel ou por meio de um questionário online.

Os alunos podem enviar um e-mail, ou uma mensagem

• Pode ser feita uma caixa física onde os alunos farão as denúncias anonimamente.

As punições podem ser desde perda de pontos até mesmo a transferência de seus pontos ou banimento do jogo.

*Como você organizará as punições? Quais serão as atitudes passíveis de punição e qual será o nível de notificação para cada uma delas?*



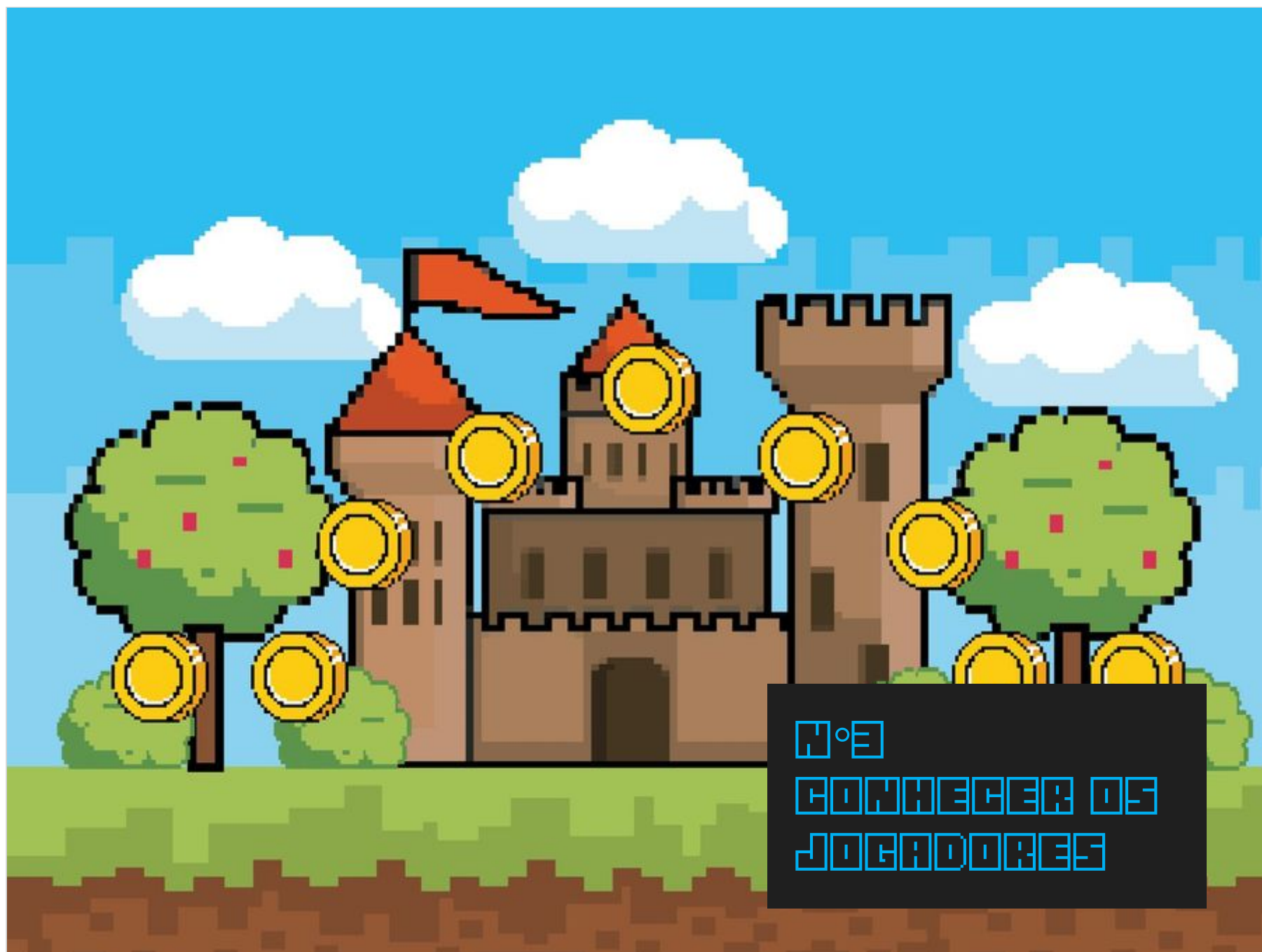
## Leve em consideração:

A diversão é muito importante, por isso **não crie regras demais**. Os alunos devem se sentir a vontade para entrar e sair da atividade gamificada **sem sofrer punição por isso**. O professor pode incentivar a participação e premiar como preferir os alunos que se empenharem, porém não se deve punir os que não participarem.

Em turmas de alunos mais novos por exemplo talvez seja interessante usar carimbos ou adesivos para marcar os pontos, visto que eles talvez tenham pouco ou nenhum acesso à internet, já com alunos maiores pode ser usada uma forma de registro online para evitar trapaças. Lembre-se que **o aluno deve ter acesso a sua pontuação atualizada com frequência** e, de preferência de forma individual para evitar a exposição dos alunos que talvez venham a pontuar menos.

Quanto maior a autonomia dada aos alunos maior pode ser seu aprendizado. **Com o tempo os alunos podem perceber que não é tão vantajoso formar equipes com seus amigos próximos mas sim com colegas que tenham habilidades diferentes das suas**. Dessa forma, caso os alunos tenham maturidade para escolher as próprias equipes essa pode ser uma experiência de grande valor.

Ao dar a devolutiva dos pontos, desempenho ou classificação aos alunos, **busque uma forma de ajudar os alunos que estão com poucos pontos** ou com dificuldade de melhorar seu desempenho. Isso pode ser feito com mensagens de incentivo e/ou sugestões do que o aluno pode fazer para melhorar seus pontos, que podem ser enviados junto com o *feedback*.



Nº  
CONHECER OS  
JOGADORES

## PASSO 3 - DESCOBRIR OS INTERESSES DOS ALUNOS

Essa atividade gamificada busca oferecer aos alunos mais do que aulas diferenciadas e lúdicas, mas também visa recompensá-los de forma prática.

Para isso, o princípio da troca de pontos por recompensas **é saber o que realmente o seus alunos querem fazer.**

Muitas vezes o conceito do professor pode estar equivocado, portanto é muito importante **ouvir o aluno** para descobrir quais são seus interesses. Para isso você pode fazer uma entrevista em sala de aula, por meio de um questionário no papel ou online.

Deixe os alunos sentirem-se à vontade para dizer o que **querem**, mesmo que isso não seja possível ou permitido em sua escola. Com base nas respostas dos alunos você, professor, saberá o que os interessa e mesmo que nem todas as propostas sejam possíveis talvez você consiga encontrar uma opção plausível para os pedidos dos alunos.



Fonte: Shutterstock

*As 10 coisas mais pedidas pelos meus alunos e que são possíveis de oferecer em minhas aulas são:*

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Nº4  
ESTABELECEER  
AS PLATAFORMAS

## PASSO 4 - DECIDA OS DETALHES DA TROCA DE PONTOS

É bastante importante definir também **como** os pontos serão trocados visto que, é a parte principal das atividades e a mais esperada pelos alunos.

Você professor pode estipular a regularidade com que os pontos podem ser trocados para que você consiga se organizar, uma vez que os alunos precisam receber sua pontuação e ranking atualizados antes do momento da troca.

Essa troca pode acontecer semanalmente, ou a cada 15 dias, o ideal é que **não passe um longo período de tempo** sem possibilitar aos alunos que troquem seus pontos. Essas trocas podem acontecer online, pelo google classroom ou alguma rede social em que o aluno solicita trocar partes de seus pontos por alguma vantagem, ou pode acontecer fisicamente também, onde o aluno apresenta seus adesivos ou carimbos para ganhar um "vale".

Por exemplo, caso seu aluno tenha trocado uma quantidade de pontos por "comer em sala de aula por 15 minutos" ele pode escolher em qual das aulas poderá fazê-lo. Os alunos também podem escolher não trocar seus pontos até o fim da atividade gamificada para trocarem por recompensas maiores ao final do jogo.

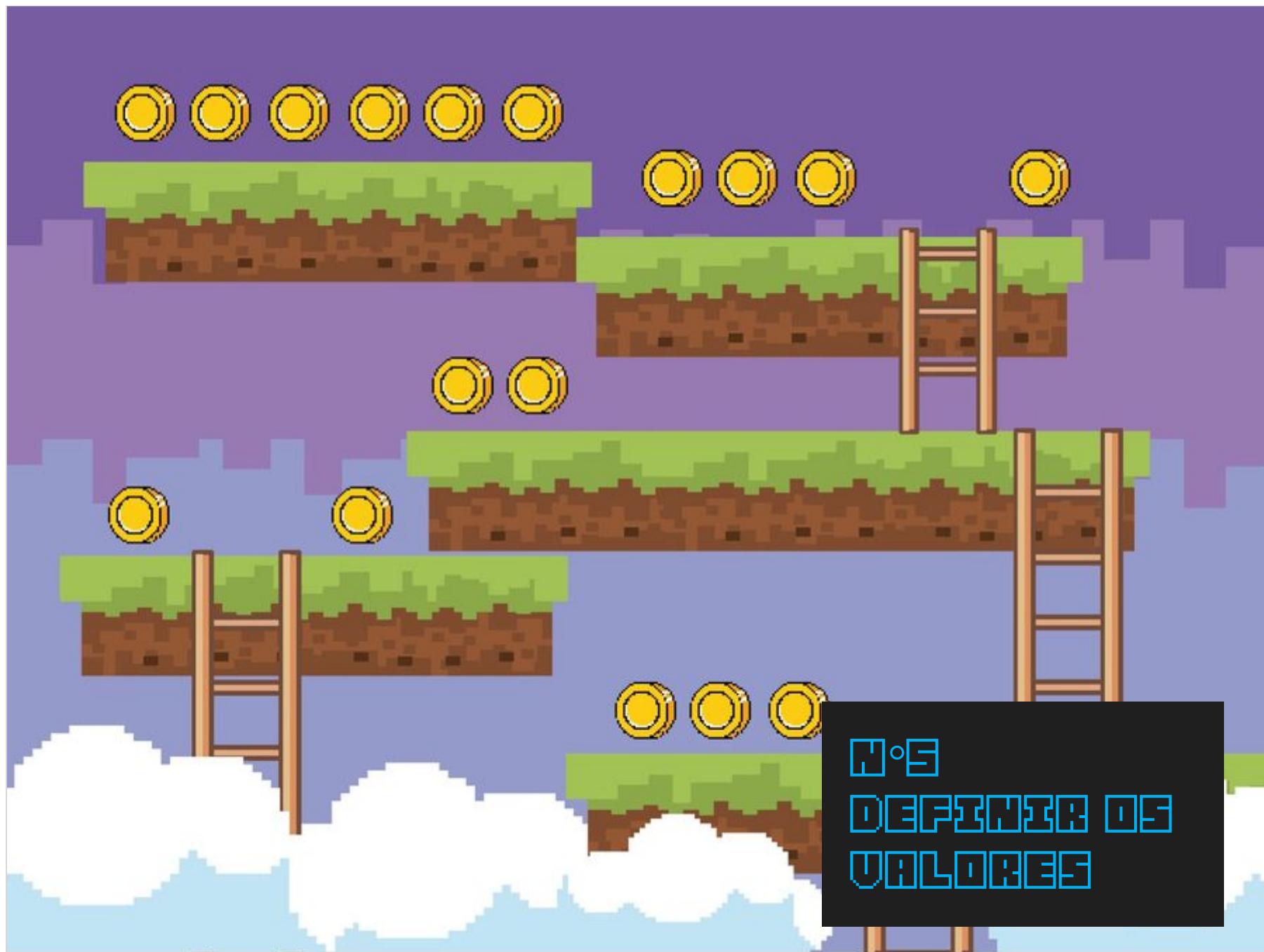
**Lembre-se: Mantenha uma tabela organizada com os pontos de cada aluno e as trocas feitas.**

*Como serão feitas as trocas:*



Fonte: PNGtree



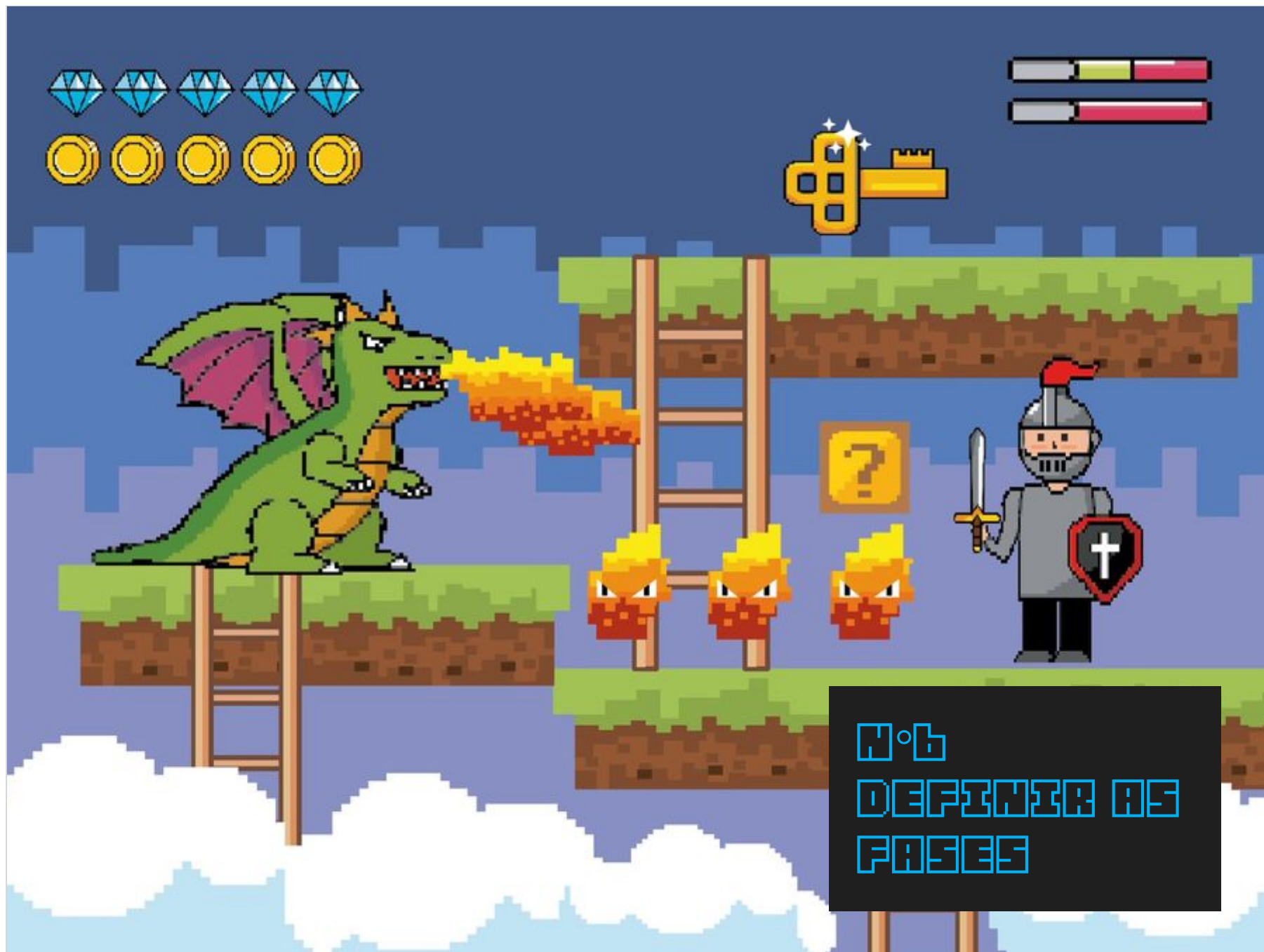


Nº3  
DEFINIR OS  
VALORES









Nº6  
DEFINIR AS  
FASES

## PASSO 6 - DIVIDA AS FASES

Assim como um jogo é dividido em fases, começando da fase mais simples com desafios para treino até as fases mais complexas, divida seu conteúdo em fases como um jogo.

Isso pode ser feito **durante todo o bimestre**, dividindo o conteúdo entre as partes mais simples e as partes mais complexas. Dê nome e número às fases de seu conteúdo para que o aluno possa perceber que está avançando e que o nível de dificuldade das atividades também aumentará.

Proporcione atividades de aprendizado que não valem pontos para os alunos treinarem, e para finalizar um conteúdo, antes de passar para a próxima fase, teste o conhecimento de seus alunos.

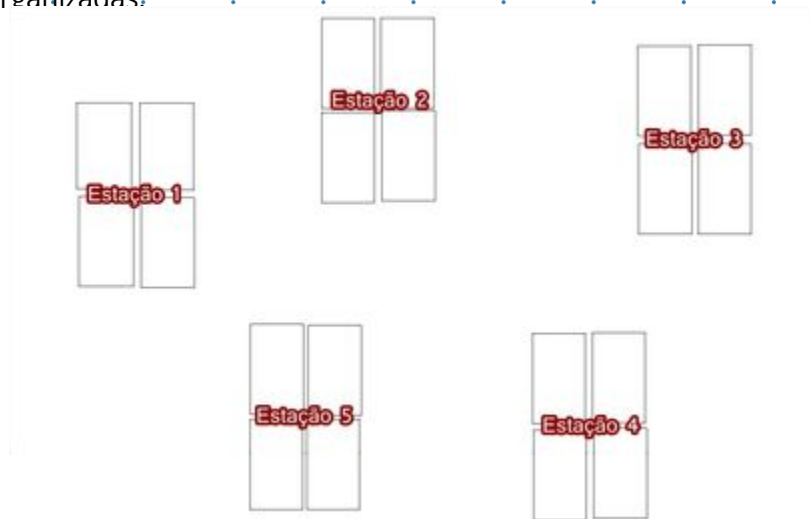
A proposta do desafio final de cada fase é permitir que os alunos, em equipe, realizem as atividades a fim de testar seus conhecimentos, sejam exercícios de vestibular ou mesmo da própria apostila, ou etapas de um trabalho final, pesquisa e etc.

Essa atividade pode acontecer **com ou sem o uso de recursos tecnológicos**. Uma sugestão para isso é reorganizar a sala em grupos de carteiras, que podem se chamar estações. Precisam existir mais estações do que equipes de alunos para que a atividade possa acontecer da forma correta, então sempre garanta que existe ao menos uma estação vazia para os alunos que terminarem sua estação possam se movimentar.

As equipes terão um tempo determinado para passarem por todas as estações, cumprindo o que se pede em cada uma delas, porém, os alunos podem escolher por qual estação irão começar, e caso estejam com dificuldades naquela estação podem mudar e voltar posteriormente.

Com a movimentação dos alunos é possível engajá-los a participar, trabalhar em equipe para não perder tempo e ajudar os companheiros de equipe que talvez tenham dificuldades a realizar a atividade. Para garantir que o trabalho seja bem feito, é possível pontuar não só a equipe que terminar primeiro, mas também a que tiver mais acertos.

A imagem abaixo mostra como as mesas podem ser organizadas.



*Como serão organizadas suas fases? Com que frequência você fará essa atividade? Ela será a forma como você avaliará os alunos ou não?*



**PARABÉNS! VOCÊ JÁ PLANEJOU TODA SUA ATIVIDADE GAMIFICADA, AGORA É SÓ FAZER ACONTECER.**

Fez sua atividade gamificada? Como foi? O que deu certo e o que poderia ser melhor? O que você fará diferente na próxima vez? Seus alunos gostaram? Aproveite esse espaço para manter um registro dessa sua experiência e garantir o planejamento da próxima atividade!

## APÊNDICE COM ATIVIDADES IMPRIMÍVEIS

Aqui vão algumas dicas de como você pode elaborar atividades, medalhas, listas, tabelas e etc.

Você poderá acessar atividades elaboradas por professores e poderá elaborar as suas também. **Que tal compartilhar as coisas legais que você criou** com outros professores nesse drive e ajudá-los a gamificar melhor?

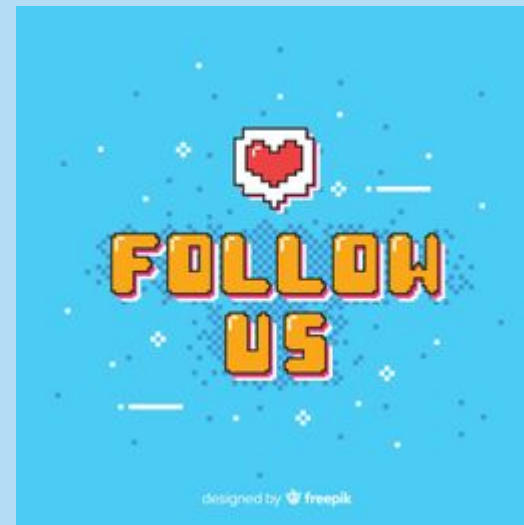
Neste link do google drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1AQ7tubZCIAyPOiYfdy9uJpUBNxj31Pqy?usp=sharing>

*Muito obrigada por ter lido até aqui!  
Sua iniciativa com certeza  
fará a diferença.*

Aproveite e também acompanhe nossa página no face "da teoria para a prática" e nosso canal no YouTube para ficar por dentro de mais teorias acadêmicas aplicadas à prática educacional!

[https://www.youtube.com/channel/UCnHsiKyiNqXu5UuXQ5WezvA/?guided\\_help\\_flow=5](https://www.youtube.com/channel/UCnHsiKyiNqXu5UuXQ5WezvA/?guided_help_flow=5)



Dica da autora: os professores que conhecem bem os jogos, que jogam e gostam de fazê-lo gamificam melhor. Que tal começar a jogar algum jogo no celular ou no computador pra ficar bem por dentro desse mundo gamer?