

**MICRO**

# MICRO**GAME** LEARNING

Aprendizagem rápida através do Gamification Humanizado

**G**

**A**



ANDRESSA PINHEIRO

JOÃO ZAGGIA

**m**

**E**

**Learning**



W/A/Y/Z  
 F/U/H/J  
 K/P/T/R/L  
 G/Q/X/C

# MICROLEARNING

através do Gamification Humanizado



<p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido muito rapidamente.</p>	<p>Resumo, resumo de aprendizagem, vídeo curto, áudio curto, texto curto, infográfico, etc.</p> <p>Resumo, resumo de aprendizagem, vídeo curto, áudio curto, texto curto, infográfico, etc.</p> <p>Resumo, resumo de aprendizagem, vídeo curto, áudio curto, texto curto, infográfico, etc.</p>	<p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido em longo tempo.</p> <p>Resumo, resumo de aprendizagem, vídeo curto, áudio curto, texto curto, infográfico, etc.</p> <p>Resumo, resumo de aprendizagem, vídeo curto, áudio curto, texto curto, infográfico, etc.</p>	<p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido em longo tempo.</p> <p>Resumo, resumo de aprendizagem, vídeo curto, áudio curto, texto curto, infográfico, etc.</p> <p>Resumo, resumo de aprendizagem, vídeo curto, áudio curto, texto curto, infográfico, etc.</p>
<p>Em média 1 minuto</p>	<p>• Falta de propósito</p> <p>• Aprendizado em fragmentos</p> <p>• Falta de vários cognatos</p> <p>• Falta de contexto</p>	<p>• Falta de propósito</p> <p>• Falta de contexto</p> <p>• Falta de vários cognatos</p> <p>• Falta de contexto</p>	<p>Em média 10 minutos</p>
<p>• Resultados imediatos</p> <p>• São mais fáceis</p> <p>• Disponíveis em qualquer lugar</p> <p>• Disponíveis em qualquer lugar</p> <p>• Ideal para mensagens</p> <p>• Colhera sustentável</p>	<p>Sugerido entre 10 a 20 minutos</p>	<p>• Não é possível avaliar o conteúdo</p> <p>• Não é possível avaliar o conteúdo</p> <p>• Não é possível avaliar o conteúdo</p> <p>• Não é possível avaliar o conteúdo</p>	<p>• Falta de propósito</p> <p>• Falta de contexto</p> <p>• Falta de vários cognatos</p> <p>• Falta de contexto</p>
<p>• Resultados imediatos</p> <p>• São mais fáceis</p> <p>• Disponíveis em qualquer lugar</p> <p>• Disponíveis em qualquer lugar</p> <p>• Ideal para mensagens</p> <p>• Colhera sustentável</p>	<p>• Falta de propósito</p> <p>• Falta de contexto</p> <p>• Falta de vários cognatos</p> <p>• Falta de contexto</p>	<p>• Falta de propósito</p> <p>• Falta de contexto</p> <p>• Falta de vários cognatos</p> <p>• Falta de contexto</p>	<p>• Falta de propósito</p> <p>• Falta de contexto</p> <p>• Falta de vários cognatos</p> <p>• Falta de contexto</p>



# MICROLEARNING

através do Gamification Humanizado

**B E M V I N D O S**



# GAMERS



Andressa Pinheiro



João Zaggia

**MICRO**

**CONECTANDO**

**G**

**A**

**m**

**E**

**Learning**



**CONECTANDO em 3, 2, 1**

**GOSTO DE JOGAR**

**GOSTO DE ACAMPAR**

**ABRAÇO MUITO**

**EU**

**GOSTO DE BRINCAR**

**CANTO NO CHUVEIRO**

**UTILIZO GAMIFICATION ou MICROLEARNING**

**PROMOVO A TRANSFORMAÇÃO**

# OBJETIVOS

**MICRO**

**Apresentar os conceitos de Microlearning e Gamification Humanizado e de como essas ferramentas juntas são poderosas.**

**Ensinar o processo para a criação de um plano de microlearning presencial através do gamification humanizado**

**G**

**A**

**Auxiliar no desenvolvimento de possibilidades, considerando diferentes cenários.**

**m**

**E**

**Learning**



START





<p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido muito rapidamente.</p>	<p>Resposta: o conteúdo de aprendizagem de curta duração pode ser usado para ensinar, mas também pode ser usado para avaliar o conhecimento e a compreensão de um tópico em áreas como matemática ou física.</p> <p>Resposta: o conteúdo de aprendizagem pode ser usado para avaliar o conhecimento, mas também pode ser usado para avaliar a compreensão de um tópico em áreas como matemática ou física.</p>	<p>Sugerido entre 10 seg. a 10 minutos</p> <p>Verão eles ser divididos de acordo com a necessidade?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resultados imediatos</li> <li>Diferentes formatos</li> <li>Organizado amigável</li> <li>Conquistas rápidas</li> <li>Ídeal para motivação</li> <li>Cultura acelerada</li> </ul>
<p>Em média 4 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Falta de progressão</li> <li>Aprendizado em fragmentos</li> <li>Falta de síntese cognitiva</li> <li>Potencial de conteúdo</li> </ul>	<p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido em longo tempo.</p>	<p>Resposta: o conteúdo de aprendizagem de curta duração pode ser usado para ensinar, mas também pode ser usado para avaliar o conhecimento e a compreensão de um tópico em áreas como matemática ou física.</p> <p>Resposta: o conteúdo de aprendizagem pode ser usado para avaliar o conhecimento, mas também pode ser usado para avaliar a compreensão de um tópico em áreas como matemática ou física.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resultados imediatos</li> <li>Um único formato</li> <li>Organizado amigável</li> <li>Conquistas demoradas</li> <li>Ídeal para motivação</li> <li>Cultura acelerada</li> </ul>	<p>Sugerido entre 10 a 20 minutos</p> <p>Verão eles ser divididos de acordo com a necessidade?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Para gerar interesse e participação</li> <li>Exercícios práticos</li> <li>Apresentações multimídia resumidas e curtas</li> <li>Simulações que imitam um cenário de realidade</li> <li>Clipes de vídeo</li> <li>Atividade on-line e gamificação</li> <li>Para a long sobrevivência</li> </ol>	<p>Em média 10 minutos</p>
<p>Melhor o microlearning nas necessidades a médio prazo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Para gerar interesse e participação</li> <li>Exercícios práticos</li> <li>Apresentações multimídia resumidas e curtas</li> <li>Simulações que imitam um cenário de realidade</li> <li>Clipes de vídeo</li> <li>Atividade on-line e gamificação</li> <li>Para a long sobrevivência</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Falta de engajamento</li> <li>Aprendizado em fragmentos</li> <li>Falta de seriedade</li> <li>Não participação</li> </ul>	<p>Melhor microlearning nas necessidades do momento.</p>

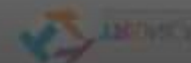


PLAY

# MICROLEARNING

através do Gamification Humanizado

**B E M V I N D O S**




A white rectangular graphic with rounded corners and a reflection below it. On the right side, there is a purple silhouette of a person's head and shoulder. The text is centered in the upper half.

**MICROLEARNING**  
através da Gamificação Humanizada

**B E M V I N D O S**



**MICROLEARNING**  
através da Gamificação Humanizada

**B E M V I N D O S**



...e o que mais



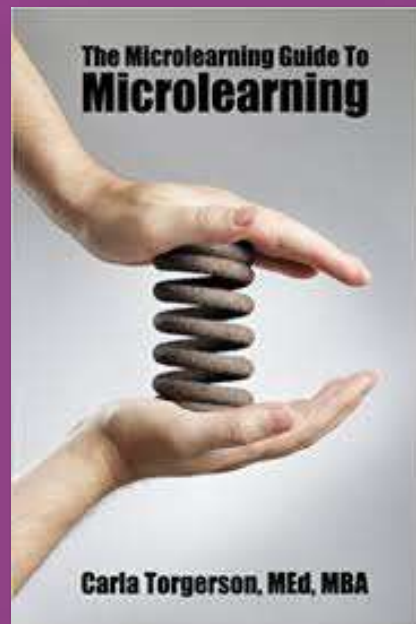
que mais



# MICROLEARNING



É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido muito rapidamente.



**Carla Torgerson**



# Tamanho ideal, existe ????

**Sugerido entre 90 seg. a 10 minutos**

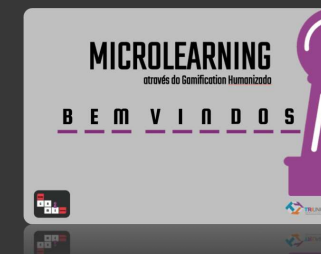
**(porém deve ser desenhado de acordo com a necessidade)**



**Carla Torgerson**

# Recursos disponíveis o *Microlearning*?

1. Micro games online e presenciais
2. Podcasts baseados em lições
3. Apresentações multimídia (apresentações de slides)
4. Simulações que ensinam um conjunto de habilidades
5. Vídeos de instrução
6. Avaliação on-line e questionários
7. Posts de blog educativos





Início



Em alta



Inscrições

BIBLIOTECA



Histórico



Assistir mais tarde

INSCRIÇÕES



Populares no You...



Música



Esportes



Jogos



Procurar canais



YouTube Filmes

Aproximadamente 1.280.000 resultados



### Como fazer café com coador de pano #3

Joicozinhapratica • 148 mil visualizações • 1 ano atrás

Agora não tem mais desculpa para não tomar um bom **café**. Segue passo a passo para **fazer** aquele **café** cheiroso do tempo da ...



### TUTORIAL - Como fazer café em casa?

Guz S • 179 mil visualizações • 2 anos atrás

Aprenda a **fazer** um delicioso cafezinho brasileiro em casa.



### Dicas Como Fazer Cafe Saboroso

Noticias IV7 • 234 mil visualizações • 1 ano atrás

Dicas **Como Fazer Cafe** Saboroso Veja o Vídeo e faça seu Comentário. Se gostou Inscreva-se em nosso Canal Para receber ...



### SEGREDOS DE COMO FAZER UM CAFÉ BEM GOSTOSO POR MARA CAPRIO

# VANTAGENS DO MICROLEARNING

- Resultados imediatos
- Diferentes formatos
- Orçamento amigável
- Conquistas rápidas
- Ideal para reforçar
- Cultura acelerada





Passo a passo para o café perfeito no filtro de papel

22.892 visualizações



412



21



COMPARTILHAR



Próximo

REPRO



[Sabore prepare...

Folha de...  
51 mil v



4 funda  
perfeito

Starbuc  
3,4 mil v



Em bus

Estadão  
20 mil v



Dicas C  
Saboro

Noticias  
234 mil



CAFÉ C  
RÁPIDO

Galega  
253 mil

# DESVANTAGENS DO MICROLEARNING

- Falta de pesquisa
- Aprendendo em fragmentos
- Falta de síntese cognitiva
- Potencial de confusão





TUTORIAL - Como fazer café em casa?

180.171 visualizações

👍 2 MIL    💬 401    ➔ COMPARTILHAR    ≡+    ⋮

Anúncio arcorbrasil



INSCREVER-SE



Visite o site do anunciante

Próximo

REPRODUÇÃO AUTOMÁTICA



Como fazer café com coador de pano #3

Joicozinhapratica  
149 mil visualizações



Fazendo Café quentinho no Coador de pano!!!

Juliana Racanelle Vlogueira  
45 mil visualizações



Dicas Como Fazer Cafe Saboroso

Noticias IV7  
234 mil visualizações

# Regras para um *Microlearning* bem sucedido



- 1. Brevidade :** os eventos de Microlearning são curtos, embora não haja duração definida.
- 2. Granularidade :** devido à sua brevidade e propósito, a micro-aprendizagem se concentra em um tema, conceito ou idéia estreitos.
- 3. Variedade:** o conteúdo de Microlearning pode ser na forma de uma apresentação, atividade, jogo, discussão, vídeo, questionário, capítulo do livro ou qualquer outro formato a partir do qual alguém aprenda.



# CARACTERÍSTICA INDISPENSÁVEL



Alinhar microlearning nas  
necessidades  
do MOMENTO.

# CHECAGEM

<p>0. <i>que é Microlearning?</i></p> 	<p>Flexível: os eventos de Microlearning são curtos, embora não haja limites bem definidos, mas superior.</p> <p>Granularidade: devido à sua brevidade e profundidade, o Microlearning se concentra em diversos temas, conceitos ou skills.</p> <p>Variedade: o conteúdo de Microlearning pode ser na forma de uma apresentação, atividade, jogo, documento, vídeo, podcast, cartão de livro ou qualquer outro formato a partir de qual alguém aprende.</p>	<p>Qual é o tamanho <i>ideal</i> para um <i>Microlearning</i>?</p> 	<p>Quais são as <b>VANTAGENS</b> do <i>Microlearning</i>?</p> 
<p>Quanto tempo máximo as pessoas assistem a um vídeo?</p> 	<p>Quais são as <b>DESVANTAGENS</b> do <i>Microlearning</i>?</p> 	<p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido em longo tempo.</p>	<p>Quais são as características indispensáveis de <i>Microlearning</i>?</p> 
<ul style="list-style-type: none"><li>• Resultados imediatos</li><li>• Um único formato</li><li>• Documento amigável</li><li>• Conquistas demoradas</li><li>• Ideal para marcação</li><li>• Cultura acelerada</li></ul>	<p>Sugerido entre 10 a 20 minutos</p> <p>(formato deve ser desenvolvido de acordo com a necessidade)</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Micro games online e presenciais.</li><li>2. Imersões virtuais.</li><li>3. Apresentações multimídia desenvolvidas para mobile.</li><li>4. Simulações que tratam um conjunto de habilidades.</li><li>5. Filmes de cinema</li><li>6. Avaliação on-line e questionários.</li><li>7. Posts de blog educativos.</li></ol>	<p>Em média 10 minutos</p> 
<p>Alinhar o <i>Microlearning</i> nas necessidades a médio prazo.</p> 	<p>Quais são alguns recursos disponíveis o <i>Microlearning</i>?</p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Falta de engajamento</li><li>• Aprendendo em fragmentos.</li><li>• Falta de seriedade</li><li>• Não participação.</li></ul>	<p>Qual a <b>PRIMEIRA</b> das principais regras para um <i>Microlearning</i> bem sucedido?</p> 

# CHECAGEM

<p>●</p> <p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido muito rapidamente.</p>	<p>●</p> <p>Flexibilidade: os eventos de Microlearning são curtos, embora não haja limites bem definidos, mas sugerido.</p> <p>Granularidade: devido à sua brevidade e propósito, o Microlearning se concentra em diversos temas, conceitos ou tópicos.</p> <p>Variedade: o conteúdo de Microlearning pode ser na forma de uma apresentação, atividade, jogo, documento, vídeo, questionário, conteúdo de texto ou qualquer outro formato a partir de qual alguém aprende.</p>	<p>●</p> <p>Sugerido entre 90 seg. a 10 minutos</p> <p>(também deve ser desenvolvido de acordo com a necessidade)</p> 	<p>●</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultados imediatos</li> <li>• Diferentes formatos</li> <li>• Orçamento amigável</li> <li>• Conquistas rápidas</li> <li>• Ideal para marcação</li> <li>• Cultura acelerada</li> </ul>
<p>●</p> <p>Em média 4 minutos</p> 	<p>●</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de pesquisa</li> <li>• Aprendendo em fragmentos</li> <li>• Falta de síntese cognitiva</li> <li>• Potencial de confusão</li> </ul>	<p>●</p> <p>É um conteúdo de aprendizagem que pode ser consumido em longo tempo.</p>	<p>●</p> <p>Flexibilidade: os eventos de Microlearning são curtos, embora não haja limites bem definidos.</p> <p>Granularidade: devido à sua brevidade e propósito, o microaprendizado se concentra em um tema, conceito ou tópicos.</p> <p>Variedade: o conteúdo de Microlearning pode ser na forma de uma apresentação, atividade, jogo, documento, vídeo, questionário, conteúdo de texto ou qualquer outro formato a partir de qual alguém aprende.</p>
<p>●</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultados imediatos</li> <li>• Um único formato</li> <li>• Orçamento amigável</li> <li>• Conquistas demoradas</li> <li>• Ideal para marcação</li> <li>• Cultura acelerada</li> </ul>	<p>●</p> <p>Sugerido entre 10 a 20 minutos</p> <p>(também deve ser desenvolvido de acordo com a necessidade)</p> 	<p>●</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Micro games online e presenciais.</li> <li>2. Imersões virtuais.</li> <li>3. Apresentações multimídia desenvolvidas em 360º</li> <li>4. Simulações que treinam um conjunto de habilidades.</li> <li>5. Filmes de cinema</li> <li>6. Avaliação on-line e questionários.</li> <li>7. Posts de blog educativos.</li> </ol>	<p>●</p> <p>Em média 10 minutos</p> 
<p>●</p>  <p>Alinhar o Microlearning nas necessidades a médio prazo.</p>	<p>●</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Micro games online e presenciais.</li> <li>2. Podcasts baseados em lições.</li> <li>3. Apresentações multimídia desenvolvidas em 360º</li> <li>4. Simulações que treinam um conjunto de habilidades.</li> <li>5. Vídeos de instrução.</li> <li>6. Avaliação on-line e questionários.</li> <li>7. Posts de blog educativos.</li> </ol>	<p>●</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta de engajamento</li> <li>• Aprendendo em fragmentos</li> <li>• Falta de seriedade</li> <li>• Não participação</li> </ul>	<p>●</p> <p>Alinhar microlearning nas necessidades do momento.</p>

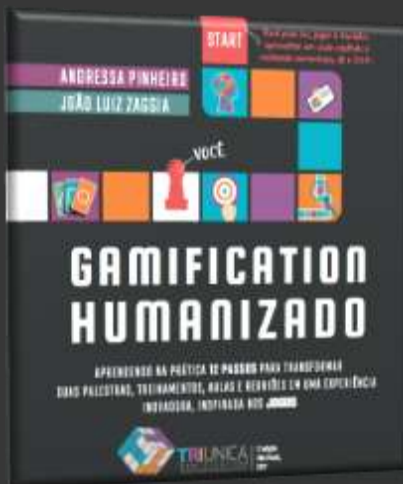
# GAMIFICATION

# GAMIFICATION

O uso de mecânicas, estética e pensamento de jogos para **ENGAJAR** pessoas, **MOTIVAR** a ação, promover a **APRENDIZAGEM** e **RESOLVER** problemas.

# GAMIFICATION HUMANIZADO

“ O Gamification Humanizado, é um gamification físico, analógico, que aproxima as pessoas, possibilita conexões mais significativas e eficazes .”



Andressa Pinheiro e João Zaggia

ESTA IDEIA  
FOI ABSURDA,  
NÃO HÁ ESPER  
PARA ELA

INSANNA  
TINUAR F



# CONECTANDO em 3, 2, 1

**1 - 1 – Bater uma Palma**

**2 - 2 – Levantar os dois braços**

**3 - 3 – Dar três saltitos**

**1 - 2 – Contar uma experiência que promoveu transformação;**

**1 - 3 – Compartilhar seu maior desafio para desenvolver pessoas;**

**2 - 3 – Explicar qual conteúdo gostaria de utilizar o microGAMElearning;**



# MICRO **GAME** LEARNING

Aprendizagem rápida através do Gamification Humanizado

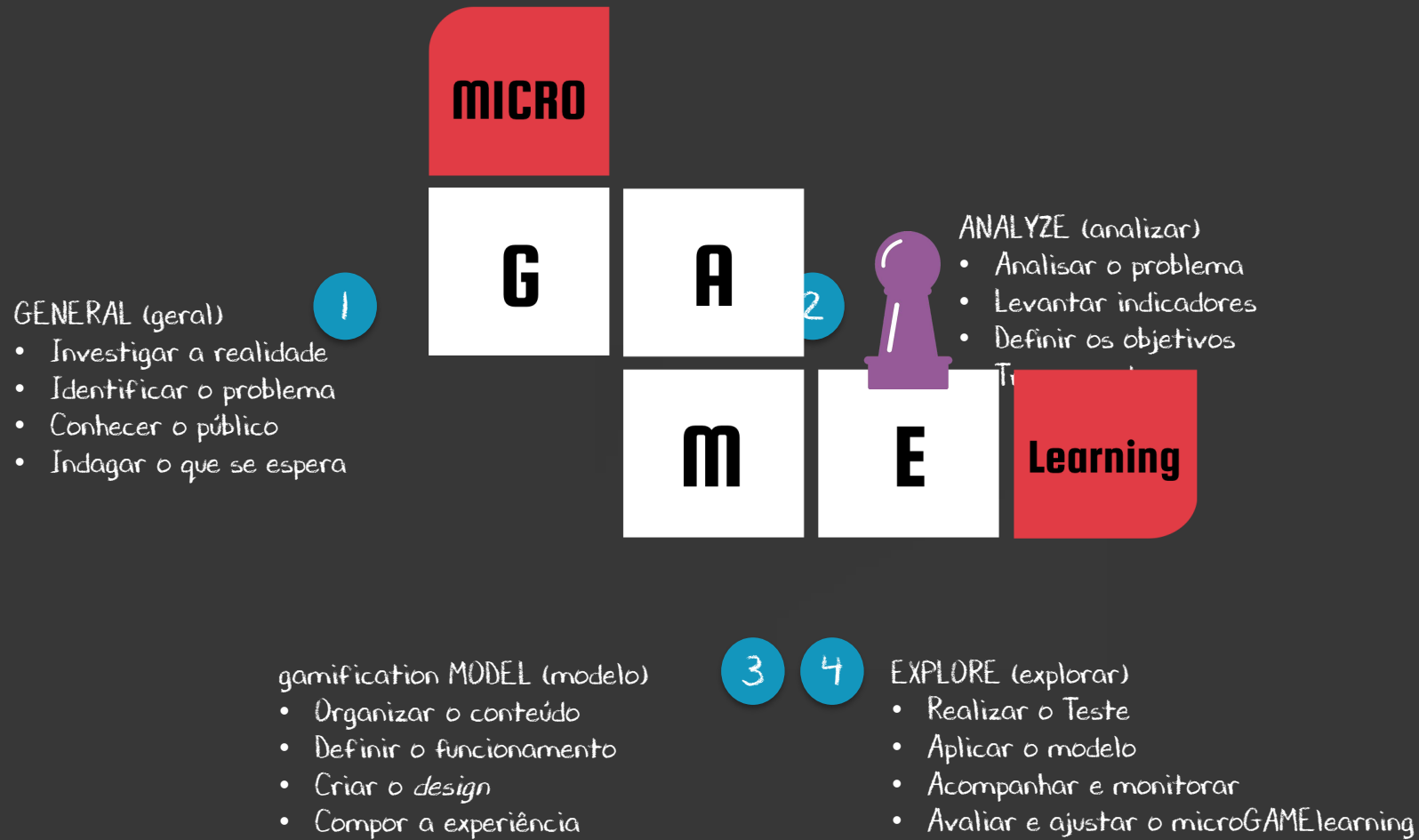
ANDRESSA PINHEIRO

JOÃO ZAGGIA



# MICRO GAME LEARNING

Aprendizagem rápida através do Gamification Humanizado



ANDRESSA PINHEIRO

JOÃO ZAGGIA

PREPARAÇÃO

# MICRO GAME LEARNING

Aprendizagem rápida através do Gamification Humanizado

1 Entendimento  
das etapas

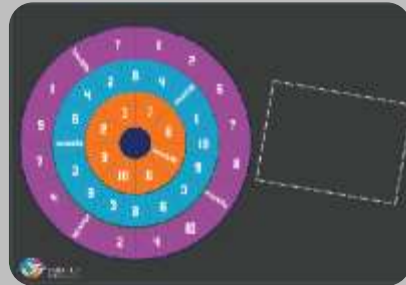
2 Definição  
dos papéis

3 Vivência do  
microGAMElearning

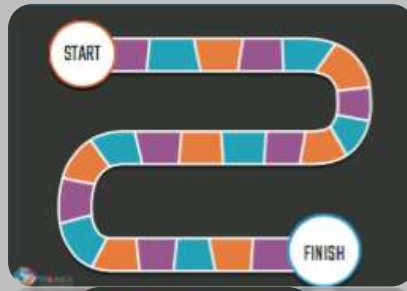
# G



# A



# M



# E



**APRENDIZADOS**

**MICRO**

**G**

**A**



**M**

**E**

**Learning**

**Mentor**

**G**

**A**

**M**

**E**

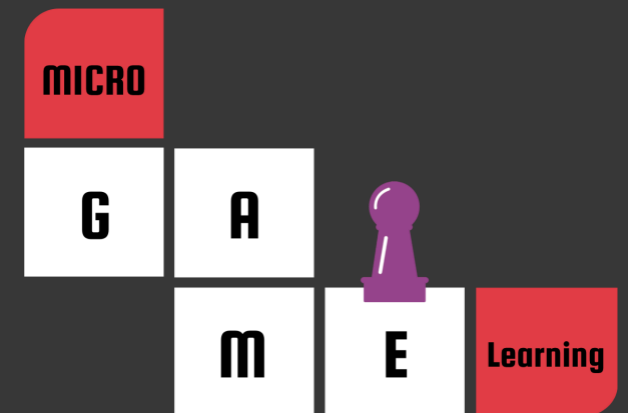


APLICAÇÃO

MICRO

RESULTADOS

MACRO







Como?

Qual?

Por que?

Quando?

Onde?

Quanto?



GERAL

Levantamento de  
diversos aspectos para  
o desenvolvimento do  
**microGAMElearning**

Como?

Qual?

Por que?

Quando?

Onde?

Quanto?

# INVESTIGAR A REALIDADE

Qual é e para que tipo de negócio que estaremos desenvolvendo o MGL (microGAMElearning).

Exemplo:

Escolas

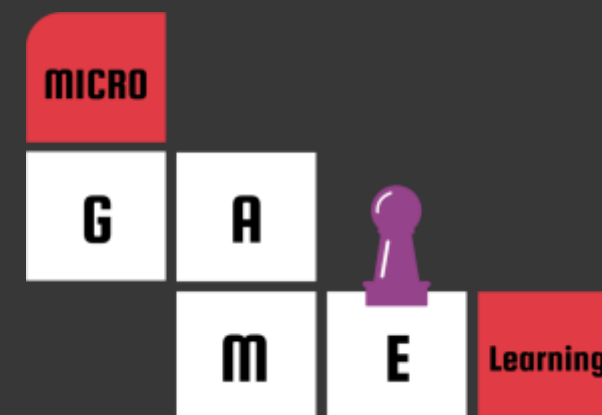
Empresas

Áreas dentro da empresa



## GENERAL (geral)

- Investigar a realidade
- Identificar o problema
- Conhecer o público
- Indagar o que se espera



## IDENTIFICAR O PROBLEMA

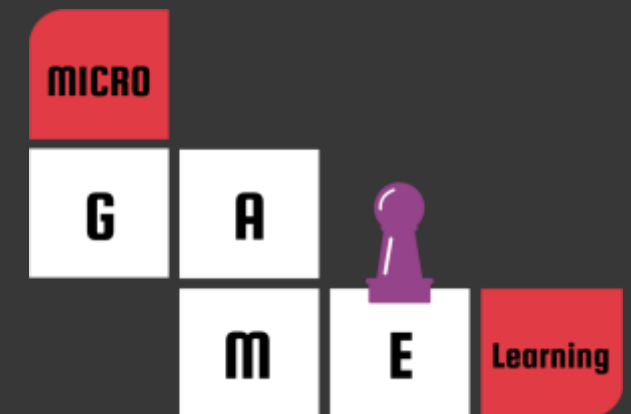
Levantar a(s) problemática com o intuito de identificar um foco para o desenvolvimento do aprendizado.

Qual é o principal problema existente?

2

## GENERAL (geral)

- Investigar a realidade
- Identificar o problema
- Conhecer o público
- Indagar o que se espera



## CONHECER O PÚBLICO

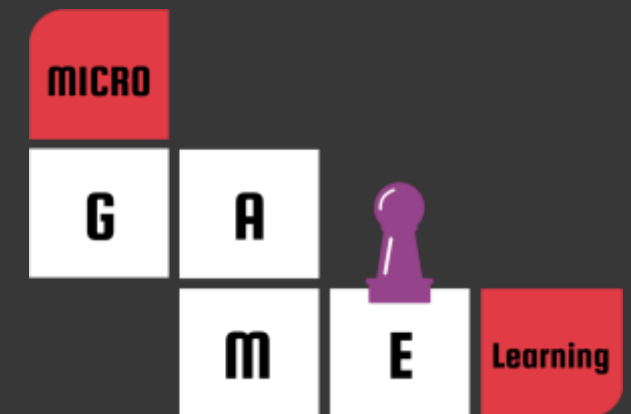
Conhecer o público ALVO é essencial para a assertividade do projeto.

Quem são as pessoas que participarão do microGAMElearning.

3

## GENERAL (geral)

- Investigar a realidade
- Identificar o problema
- Conhecer o público
- Indagar o que se espera



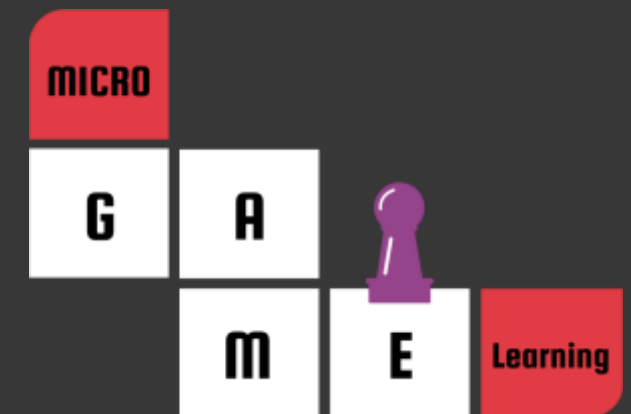
## INDAGAR O QUE SE ESPERA

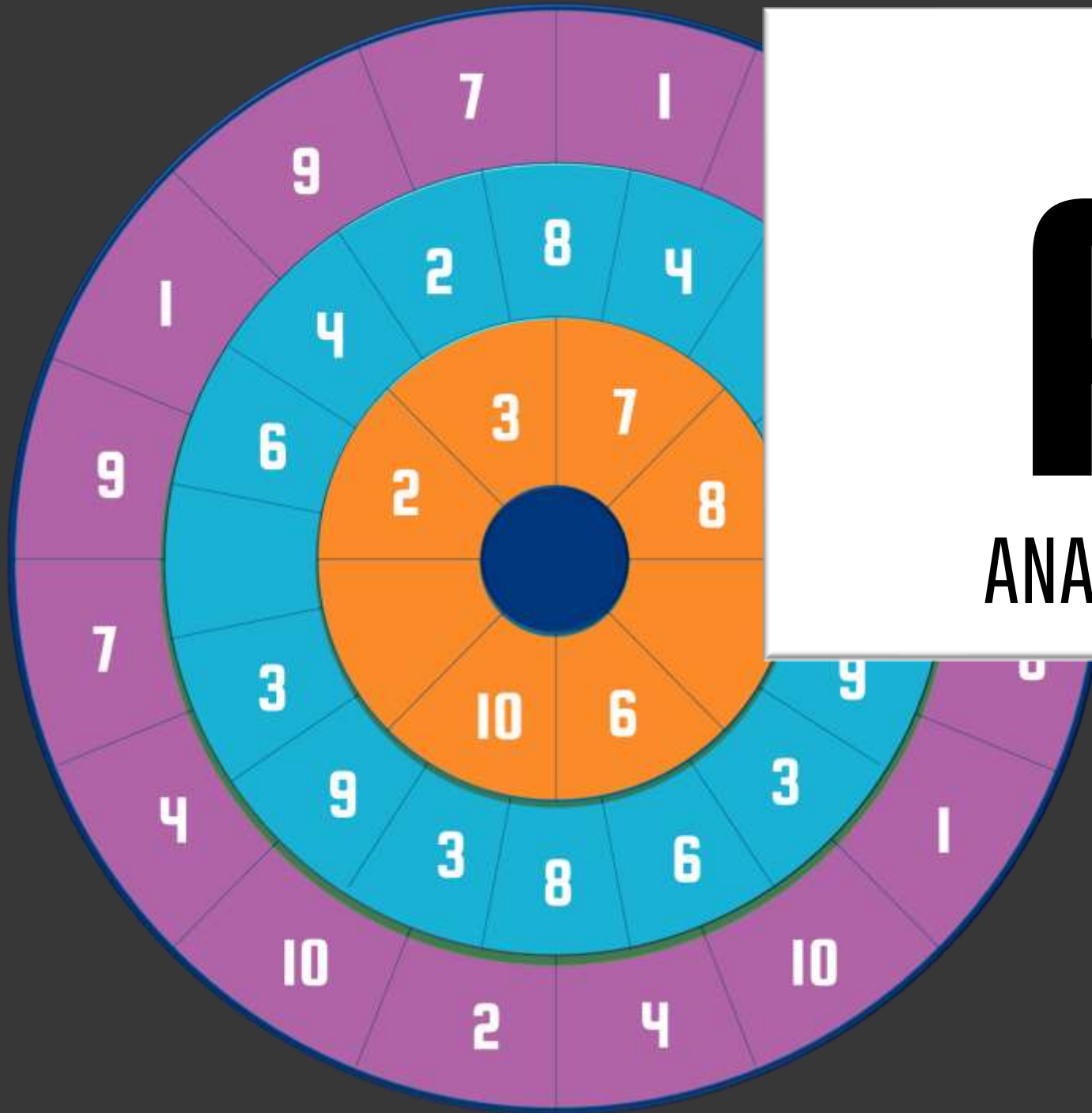
Nada mais é que levantar as expectativas do projeto de MGL (microGAMElearning), essencial também para a efetividade do projeto.



## GENERAL (geral)

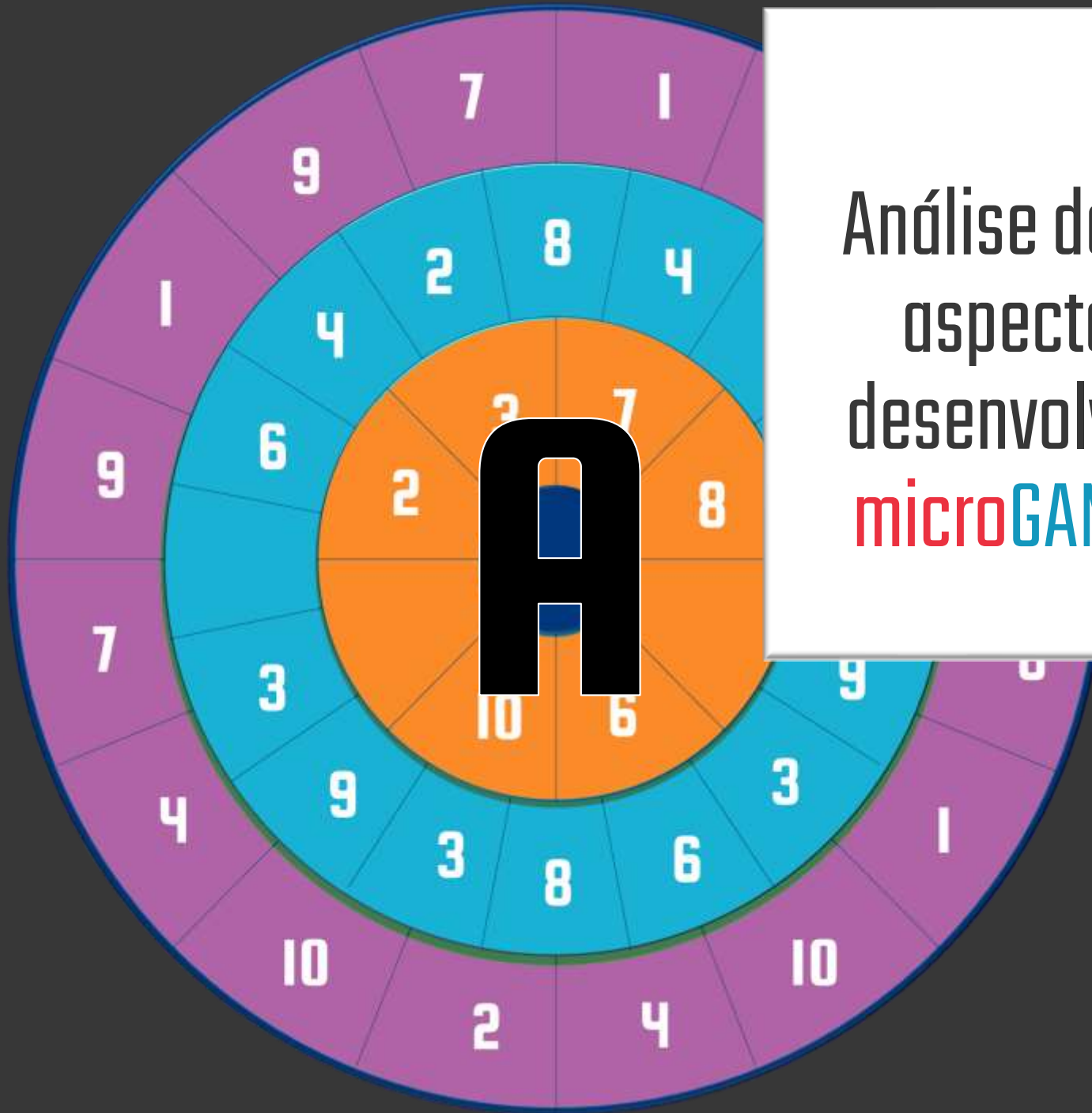
- Investigar a realidade
- Identificar o problema
- Conhecer o público
- Indagar o que se espera





**A**

**ANALISAR**



ANALISAR

Análise dos diversos aspectos para o desenvolvimento do **microGAMElearning**



## ANALISAR O PROBLEMA

Após o problema, ter sido identificado (na etapa passada), deve-se realizar uma avaliação crítica dos fatores relacionados e suas causas.

**\_\_causas\_X\_consequências\_\_**

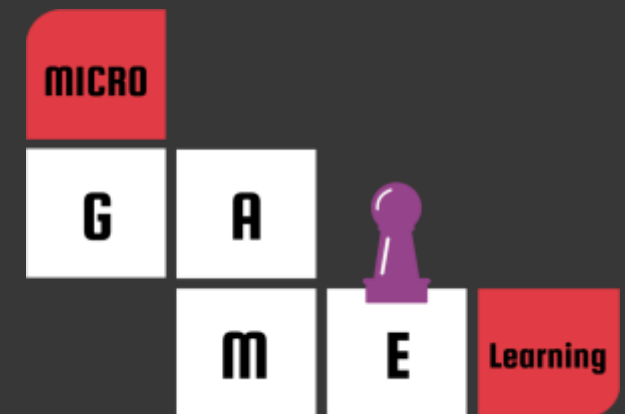
Exemplo:

**\_\_o que está motivando o aumento dos processos trabalhistas?\_\_**

2

## ANALYZE (ANALISAR)

- Analisar o problema
- Levantar indicadores
- Definir os objetivos
- Traçar metas



## LEVANTAR INDICADORES

Buscar indicadores internos que reflitam as consequências alinhadas as causas, ou que determinam a causa do problema a ser resolvido e registrar esses números.

Exemplo:

\_\_processo trabalhista\_\_

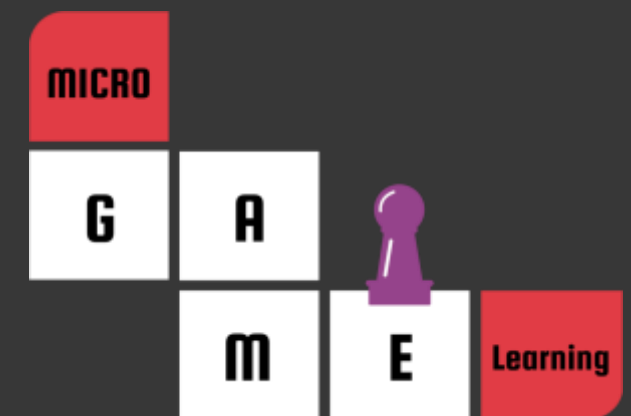
\_\_pesquisa de clima\_\_

\_\_canal de ética interno\_\_

2

## ANALYZE (ANALISAR)

- Analisar o problema
- Levantar indicadores
- Definir os objetivos
- Traçar metas



## DEFINIR OS OBJETIVOS

Determinar até 2 objetivos específicos, que determinarão o foco do projeto, alinhado a causa e que impactarão diretamente nos indicadores.

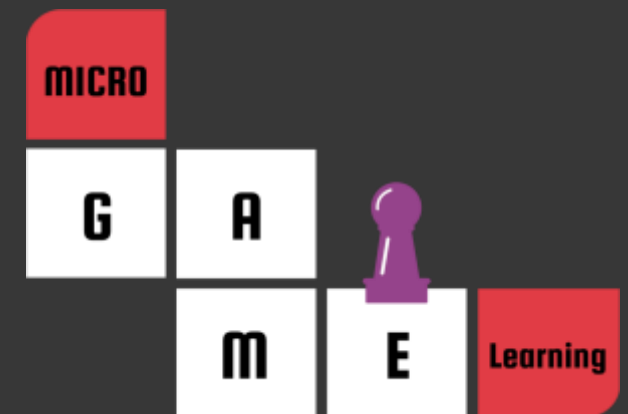
Exemplo:

**\_sensibilizar a liderança sobre a forma indicada pela organização/empresa para tratamento do funcionário\_**

2

## ANALYZE (ANALISAR)

- Analisar o problema
- Levantar indicadores
- Definir os objetivos
- Traçar metas



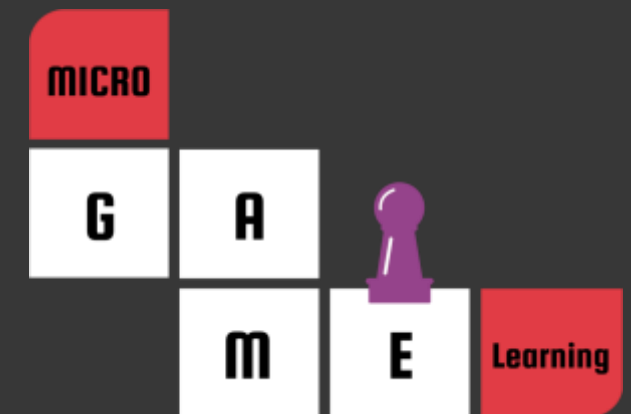
## TRAÇAR METAS

Organizar os indicadores que serão utilizados, relacionando-os a cada objetivo, no máximo 2 indicadores para cada objetivo, e assim traçar uma meta para cada indicador escolhido, afim de retratar o objetivo na prática.

2

## ANALYZE (ANALISAR)

- Analisar o problema
- Levantar indicadores
- Definir os objetivos
- Traçar metas



START



m  
MODELO

FINISH

START

MODELO

Desenho do MODELO  
para o  
microGAMElearning

m

FINISH

# ORGANIZAR O CONTEÚDO

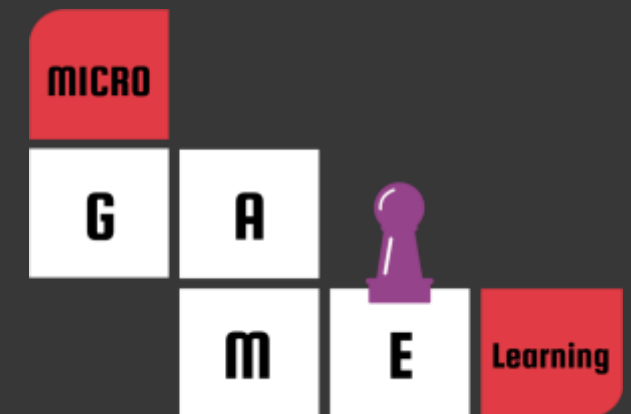


Levantar todo o conteúdo potencial a ser trabalhado no **microGAMElearning**, eliminando os pontos dispensáveis e priorizando o necessário em ordem de relevância (pontos mais simples até os mais complexos).

3

## MODEL (MODELO)

- Organizar o conteúdo
- Definir o funcionamento
- Criar o *design*
- Compor a experiência



# DEFINIR O FUNCIONAMENTO

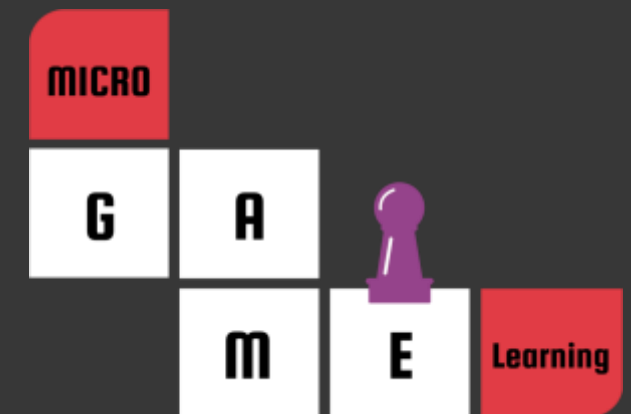


Determinar de que forma cada micro**GAME**learning acontecerá, organizando um funcionamento e regras para cada.

3

## MODEL (MODELO)

- Organizar o conteúdo
- Definir o funcionamento
- Criar o *design*
- Compor a experiência





## CRIAR O DESIGN

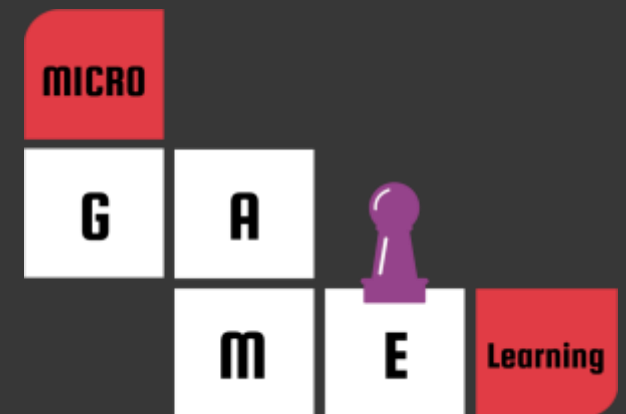


Analisar a identidade visual disponível do projeto/organização, respeitando as diretrizes internas de utilização, desde a marca até cores, layouts e etc, criando um conceito para cada **microGAME**learning.

3

## MODEL (MODELO)

- Organizar o conteúdo
- Definir o funcionamento
- Criar o *design*
- Compor a experiência



# COMPOR A EXPERIÊNCIA

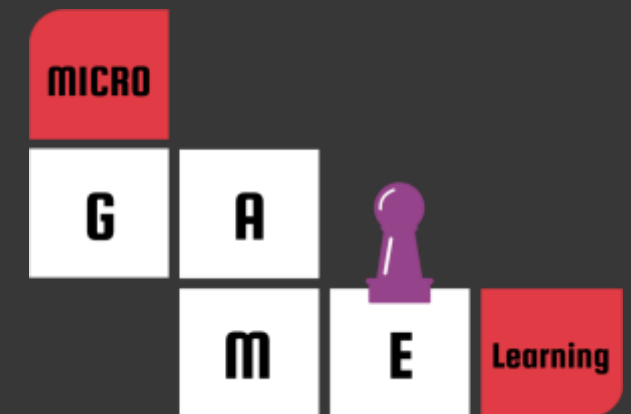


Definir o que acontecerá em cada etapa da aplicação do micro**G**A**M**E**E**learning, separando em 4 etapas: abertura, parte principal, processamento e fechamento, pensando na experiência como um todo.

3

## MODEL (MODELO)

- Organizar o conteúdo
- Definir o funcionamento
- Criar o *design*
- Compor a experiência



**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**PERGUNTA**  
**A**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**PERGUNTA**  
**B**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**PERGUNTA**  
**C**

**E**

**EXPLORAR**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**A**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**B**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**C**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**D**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**E**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**A**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**B**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**C**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**D**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**E**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**PERGUNTA**  
**A**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**PERGUNTA**  
**B**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**PERGUNTA**  
**C**

**EXPLORAR**

Explorar da melhor maneira o projeto de **microGAMElearning**

**E**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**A**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**B**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**C**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**D**

**MICRO GAME LEARNING**  
Aprendizagem rápida através de Simulações Gamificadas

**RESPOSTA**  
**E**

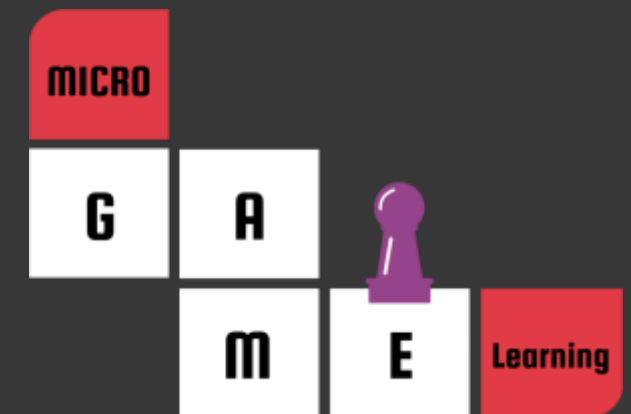
## REALIZAR O TESTE

Realizar o “play test” é a melhor maneira de validar o microGAMElearning para a aplicação.



## EXPORE (EXPLORAR)

- Realizar o Teste
- Aplicar o modelo
- Acompanhar e monitorar
- Avaliar e ajustar o microGAMElearning



## APLICAR O MODELO

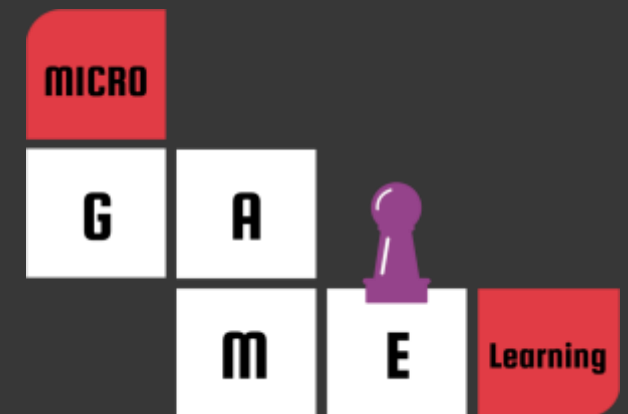
Aplicação para o público final.

Lembre-se que alguns detalhes são importantes, pois os grupos respondem de maneiras bem diferentes uns dos outros.



## EXPORE (EXPLORAR)

- Realizar o Teste
- Aplicar o modelo
- Acompanhar e monitorar
- Avaliar e ajustar o microGAMElearning



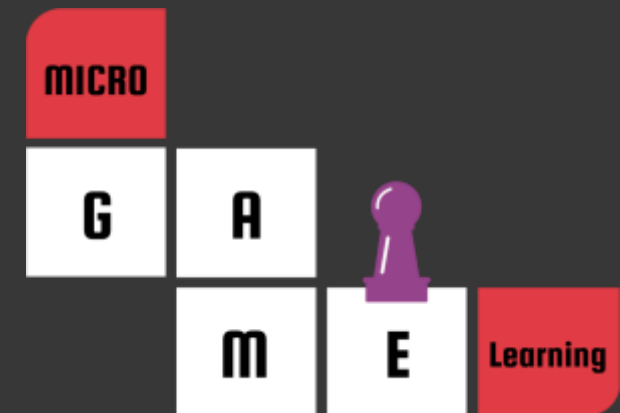
## ACOMPANHAR E MONITORAR

Acompanhar o que está sendo aplicado, se os indicadores durante o jogo e posterior a ele, estão sendo executados da melhor maneira.



## EXPORE (EXPLORAR)

- Realizar o Teste
- Aplicar o modelo
- Acompanhar e monitorar
- Avaliar e ajustar o microGAMElearning



## AVALIAR E AJUSTAR

Se sua aplicação aconteceu 1 única ou mais vezes, cuide para **SEMPRE** avaliar o que houve e ajustar para projetos posteriores.

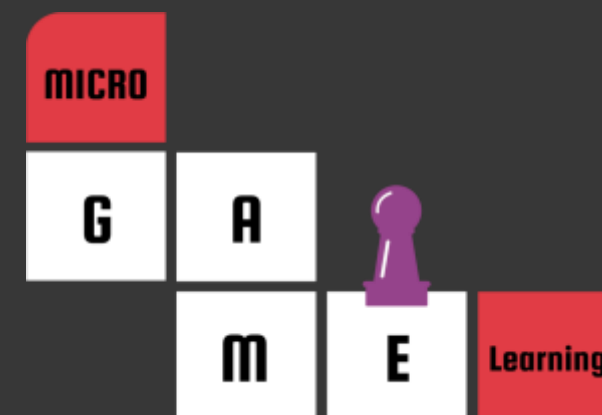
Mas **CUIDADO**, pois você também poderá ter somente uma única

chance!!!



## EXPORE (EXPLORAR)

- Realizar o Teste
- Aplicar o modelo
- Acompanhar e monitorar
- Avaliar e ajustar o microGAMElearning





**MICRO**

**G**

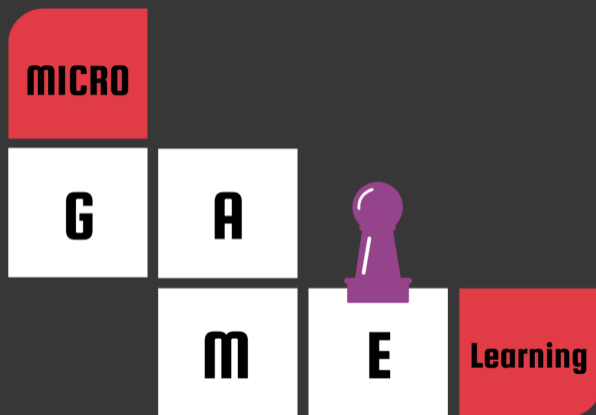
**A**



**m**

**E**

**Learning**



# Learning

É fazendo que se aprende a  
fazer aquilo que se deve  
aprender a fazer.

Aristóteles

# CHECAGEM

**MICRO**

1 GENERAL (geral)

- Investigar a realidade
- Identificar o problema
- Conhecer o público
- Indagar o que se espera

**G**

**A**

2

ANALYZE (analisar)

- Analisar o problema
- Levantar indicadores
- Definir os objetivos
- Traçar metas



**m**

**E**

**Learning**

3 gamification MODEL (modelo)

- Organizar o conteúdo
- Definir o funcionamento
- Criar o *design*
- Compor a experiência

4

EXPLORE (explorar)

- Realizar o Teste
- Aplicar o modelo
- Acompanhar e monitorar
- Avaliar e ajustar o microGAMElearning



Preparação - divisão das equipes



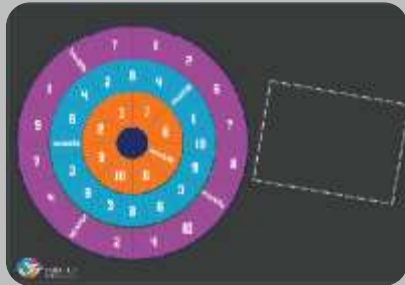
PLAY THE  
GAME



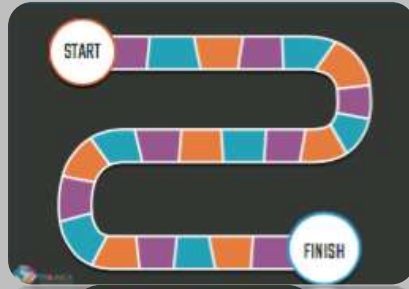
1



2



3



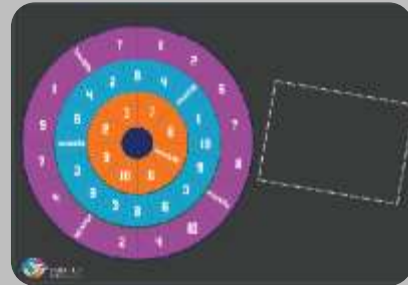
4



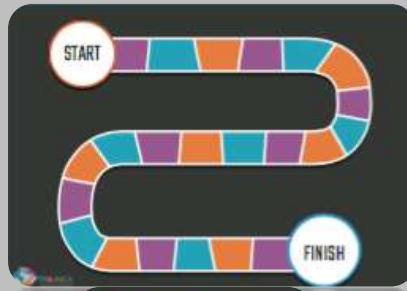
# G



# A



# M



# E



# METAS

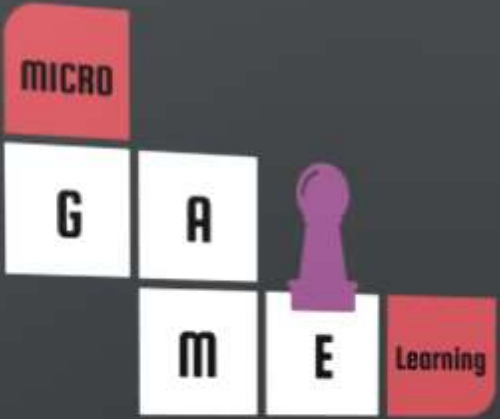


- 4 microGAMElearnig
- InterAÇÕES
- TEMPO DE CADA




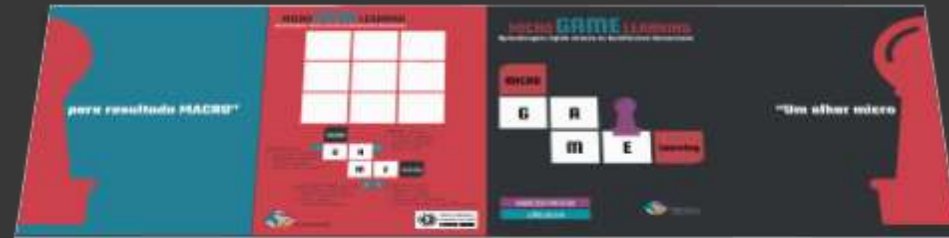
# MICRO GAME LEARNING

Aprendizagem rápida através da Gamification Humanizada



**MICRO**  
G A  
M E **Learning**

ANDRESSA PINHEIRO  
JOÃO ZAGGIA

para resultados **MACRO**\*

**MICRO GAME LEARNING**  
Microjogos rápidos através da Gamificação Humanizada

**MICRO**  
G A  
M E **Learning**

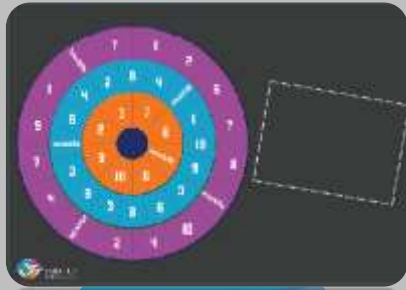
\*Um outro micro

G	A	M	E
<b>GENERAL (geral)</b> Identificar o contexto, reconhecer o problema, estabelecer o objetivo, planejar a estratégia, executar o plano.	<b>ANALISE (análise)</b> Analisar o problema, reconhecer o contexto, reconhecer o objetivo, reconhecer o plano.	<b>MODELO (modelo)</b> Reconhecer o contexto, reconhecer o objetivo, reconhecer o plano, reconhecer o modelo.	<b>APLICAR (aplicar)</b> Reconhecer o contexto, reconhecer o objetivo, reconhecer o plano, reconhecer o modelo, reconhecer o resultado.

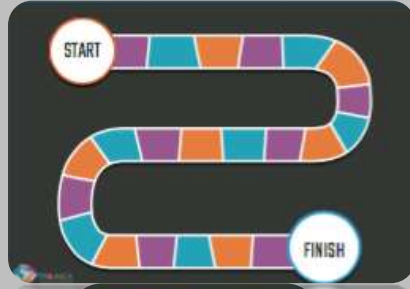
G



A



m



E



m  
e  
n  
t  
o  
r  
e  
s

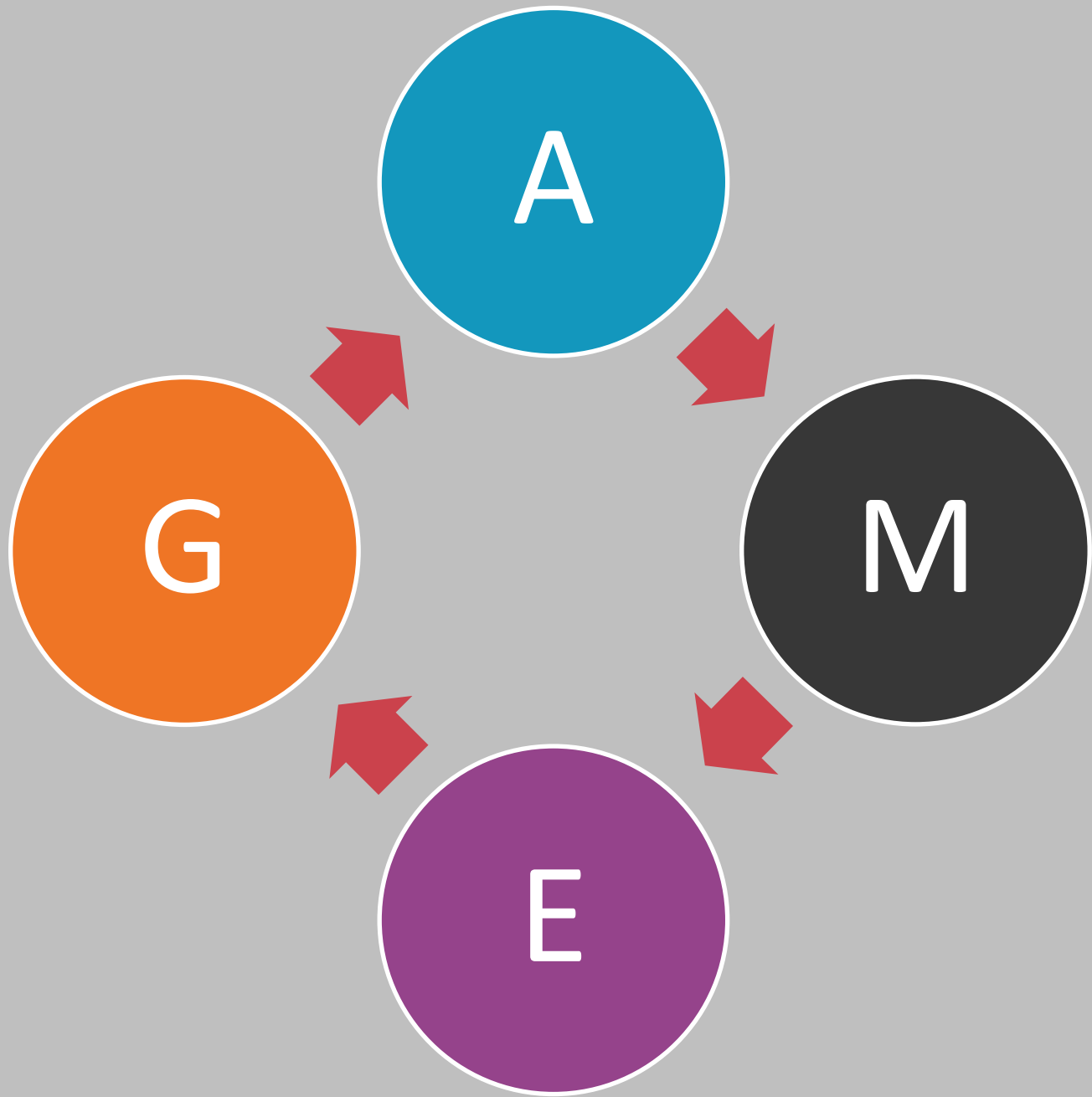
Qual a importância da etapa em que você está, para a criação do microGAMElearning?



# Mentor G.A.M.E.







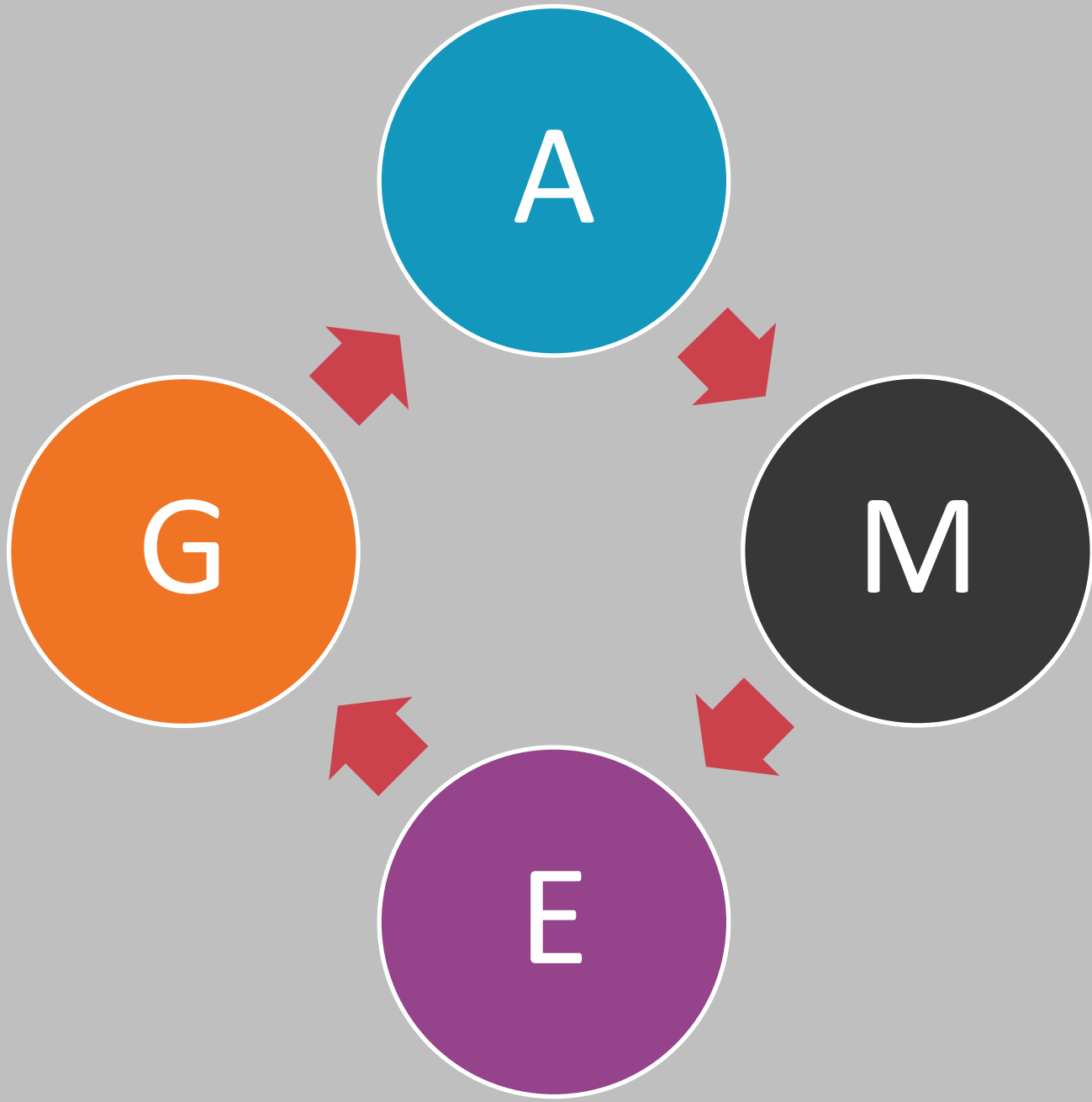
# Mentor G.A.M.E.







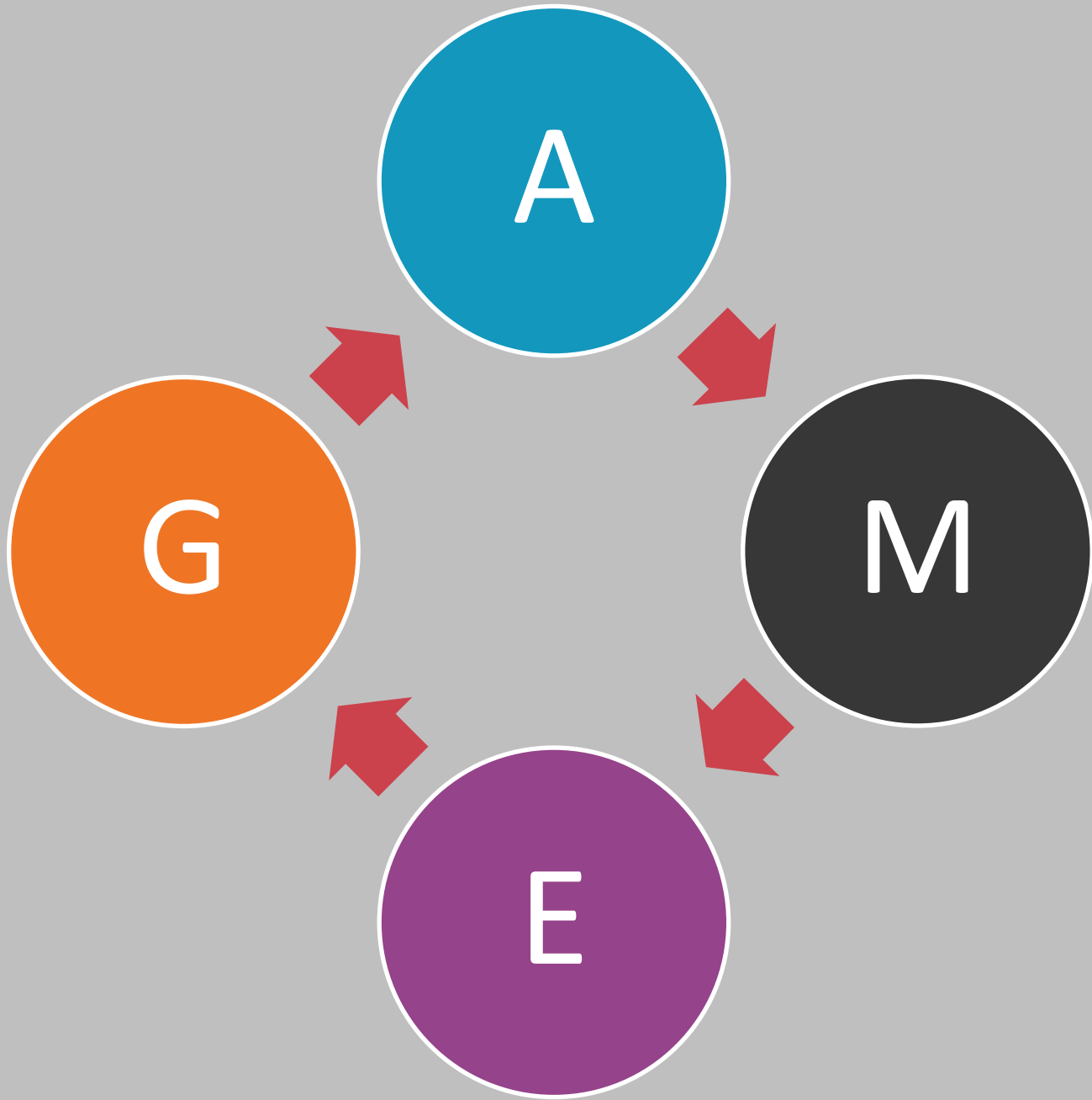
3



# Mentor G.A.M.E.







# Mentor G.A.M.E.







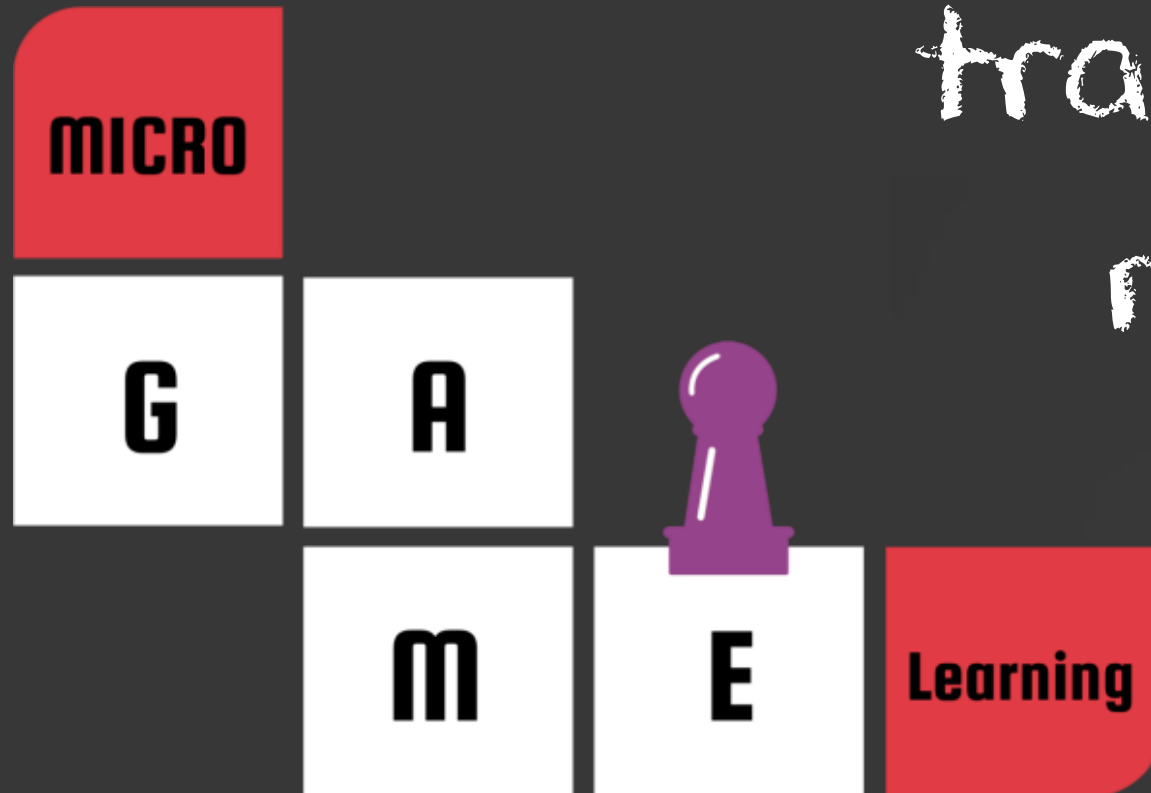
# OBJETIVOS

Apresentar os conceitos de microlearning e gamification e de como essas ferramentas juntas são poderosas.

Ensinar o processo para a criação de um plano de microlearning presencial através do gamification humanizado

Auxiliar no desenvolvimento de possibilidades, considerando diferentes cenários.

Colocando a  
transFORMAÇÃO  
na prática!







PROMOVA

a

transFORMAÇÃO

**MICRO**

**G**

**A**

**M**

**E**

**Learning**

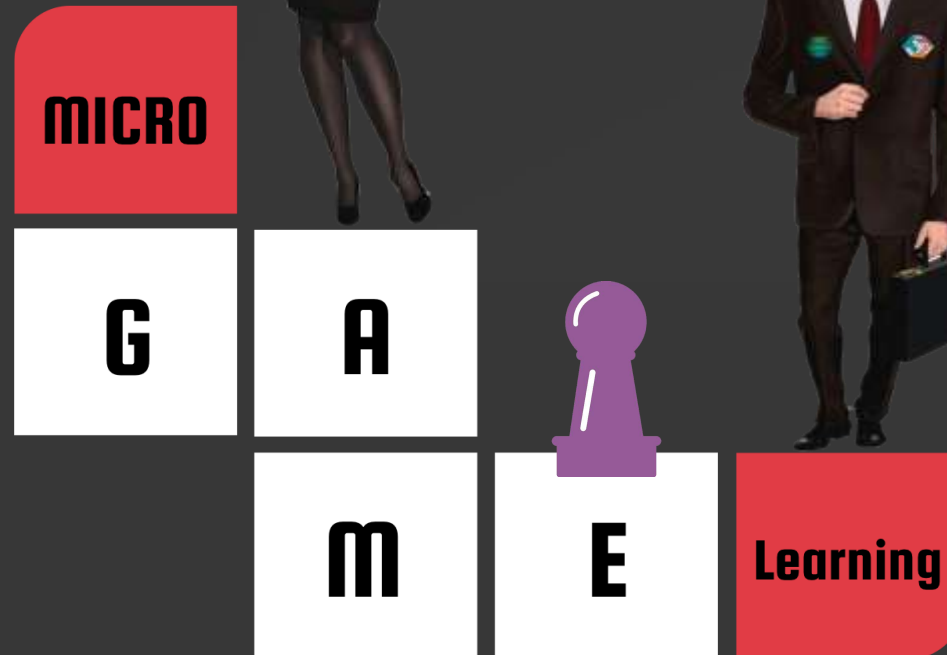


# GAMERS

Andressa Pinheiro



João Zaggia



[www.triunica.com.br](http://www.triunica.com.br)  
[@triunicagamification](https://twitter.com/triunicagamification)

**MICRO**

# MICRO **GAME** LEARNING

Aprendizagem rápida através do Gamification Humanizado

**G**

**A**



**m**

**E**

**Learning**