





MATRIZ DE DESIGN INSTRUCIONAL

	TREINOS GAMIFICADOS - SAIBA COMO TRANSFORMAR SUA ACADEMIA COM JOGOS E DESAFIOS FUNCIONAIS		
	MARCELO HENRIQUE DOS SANTOS	Carga horária:	08h

Minicurrículo do professor autor: Mestre em Educação pela Universidade Interamericana (2019), com tese sobre a utilização dos jogos digitais no ensino superior. Especialista em Negócios em Mídias Digitais pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2018), MBA em Marketing em Vendas pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2016), Especialista em Games: Produção e Programação pelo Centro Universitário Senac (2011) e Bacharel em Sistemas de Informação pela UMC - Universidade de Mogi das Cruzes (2008). Atualmente é microempreendedor na área de jogos digitais, consultor de gamificação e professor universitário. Tem experiência na área de Computação, com ênfase em desenvolvimento de aplicativos, jogos digitais, desenvolvimento web e TV Digital e sistemas interativos (trabalhando por muitos anos na empresa TV SBT Canal 4 de São Paulo). Além disso possui experiência na área de Educação, com ênfase no desenvolvimento de games e hipermissão, atuando principalmente nas áreas de fundamentação e desenvolvimento de metodologias e protótipos. É autor de diversos livros técnicos na área de Computação e Jogos Digitais.

EMENTA:

Fundamentos Práticos da Gamificação em Treinamentos Funcionais. Planejamento e Design de Experiências Gamificadas Funcionais. Implementação de Programas Gamificados de Sucesso. Estratégias Avançadas para Aplicação Prática da Gamificação.



OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:

- Capacitar os profissionais de academias para transformar suas práticas e treinos funcionais em experiências gamificadas dinâmicas e envolventes, por meio de jogos e desafios que promovam engajamento, desempenho e motivação contínua dos alunos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Proporcionar aos alunos uma base prática para aplicar a gamificação de forma imediata nos treinos funcionais.
- Capacitar os alunos a planejar e criar experiências gamificadas estruturadas para melhorar o desempenho e manter o engajamento dos alunos na academia.
- Fornecer técnicas práticas para implementar e gerenciar programas gamificados de forma eficaz em academias, garantindo o sucesso da estratégia gamificada.
- Aperfeiçoar a habilidade dos instrutores em aplicar e ajustar a gamificação de forma contínua e prática, alinhando-a às necessidades específicas dos alunos e da academia.

ESTRUTURA DAS UNIDADES:

UNIDADE 1: FUNDAMENTOS PRÁTICOS DA GAMIFICAÇÃO EM TREINAMENTOS FUNCIONAIS

- Comece a Transformar Seus Treinos com Gamificação
- Descubra Oportunidades de Gamificação em Cada Exercício
- Pontuações e Níveis: Como Engajar seus Alunos de Forma Simples
- Desafios que Motivam: Crie Rotinas Funcionais com Metas Alcançáveis
- Personalize e Escale: Gamificação Sob Medida para Diferentes Alunos
- Feedback Instantâneo: Recompensas que Impulsionam Resultados
- Tecnologia na Palma da Mão: Simplifique a Gamificação com Apps
- Treinos em Grupo: Como Organizar Desafios Funcionais Colaborativos



- Criando Jogos Funcionais: Transforme Movimentos em Diversão
- Teste de Campo: Gamifique um Treino Completo na Prática

UNIDADE 2: PLANEJAMENTO E DESIGN DE EXPERIÊNCIAS GAMIFICADAS FUNCIONAIS

- Ferramentas de Design: Crie Experiências de Treinos Únicas e Envolventes
- Ciclos de Jogos: Como Garantir o Progresso Contínuo dos Alunos
- Desbloqueios e Progresso: Mantenha a Motivação com Novos Desafios
- Como Criar Desafios de Longa Duração que Realmente Funcionam
- Treinos Competitivos e Colaborativos: Qual Estratégia é Melhor?
- Usando Wearables para Gamificar
- Recompensas Inteligentes: Feedback que Faz Seus Alunos Voltarem
- Ranking em Tempo Real: Transforme a Competição em Motivação
- Como Ser o Mestre do Jogo: Gerencie Seus Treinos como um Profissional
- Plano Completo: Montando um treino Gamificado de Sucesso

UNIDADE 3: IMPLEMENTAÇÃO DE PROGRAMAS GAMIFICADOS DE SUCESSO

- Checklist Rápido: Como Gamificar um Treino
- Treinamento de Instrutores: Engaje sua Equipe com Gamificação
- Teste Piloto: Aplicando a Gamificação em Pequenos Grupos
- Ajustando Seu Programa com Base no Feedback dos Alunos
- Como Lidar com Desafios Durante a Gamificação
- Organizando Competições de Sucesso em Sua Academia
- Avaliando Resultados: Como Medir o Sucesso da Gamificação
- Acompanhamento Contínuo: Melhore Seu Programa com Base nos Dados
- Teste Real: Implementando a Gamificação em um Ciclo Completo
- Resultados e Ajustes: Refinando Sua Estratégia Gamificada



UNIDADE 4: ESTRATÉGIAS AVANÇADAS PARA APLICAÇÃO PRÁTICA DA GAMIFICAÇÃO

- Gamificação com Recursos Físicos
- Personalização da Gamificação para Diferentes Alunos
- Implementação de Ciclos de Feedback
- Estratégias de Recompensas Físicas
- Como Criar Desafios Semanais e Mensais
- Organização de Competições Gamificadas
- Criação de Treinos Colaborativos Gamificados
- Medição e Avaliação de Resultados Gamificados
- Criação de um Plano de Gamificação para o Longo Prazo
- Ajustes e Inovações na Gamificação

Bibliografia:

ACEVEDO, Sara Osuna. **Aprender En La Web 2.0: Aprendizaje Colaborativo En Comunidades Virtuales**. La educación - Revista Digital. Mayo/2011. nº 145.

ALVES, L. R. G. **Jogos, educação e história: novas possibilidades para Geração C**. Plurais: Revista Multidisciplinar da UNEB, v. 2, p. 101-111, 2010.

ALVES, L. R. G.; HETKOWSKI, T. M.; JAPIASSU, Ricardo. **Trabajo colaborativo en la red**. Madri: uned, 2006, v.01. p.72.

BISTA, SK et al. **Using gamification in an online community**. 2012, CSIRO ICT Centre, ANU Campus, North Rd, Canberra, Australia: [s.n.], 2012. p. 611–618.

BOWMAN, R. F. **A Pac-Man theory of motivation**. Tactical implications for classroom instruction. EducationalTechnology, v.22, n.9, p.14-17, 1982.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Geração de conhecimento para usuário surdo baseada em histórias em quadrinhos hipermediáticas**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em



Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2011.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; BIEGING, Patricia; VILLAROUCO, Vilma. **Deaf Students and Comic Hypermedia: Proposal of Accessible Learning Object**. In: Universal Access in Human Computer Interaction.1 ed. London NewYork: Springer Heidelberg Dordrecht London NewYork, 2013, v.8, p. 133-142.

COLLANTES, X.R. **Juegos e videojuegos. Formas de vivências narrativas**. In: SCOLARI, Carlos A. (Ed.) Homo videoludens 2.0. De Pacman a gamification. Universidad Mayor: Chile, 2013. p.20-50.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. USA: Harper Perennial Modern Classics edition, 1990.

ERANLI, K. **The impact of gamification: A recommendation of scenarios for education**. 2012 15th International Conference on Interactive Collaborative Learning, ICL 2012, 2012.

FILATRO, A. **Design Instrucional Contextualizado**. São Paulo: Senac, 2004.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

HARRIS, Scott. **Video Games as Medical Education Tools**. AAMC Reporter: June 2011. Disponível em:

<http://med.fsu.edu/uploads/files/newsPubs/print/VideoGamesasMedicalEducationTools.pdf>.

HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**. 2 Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MEDER, M. et al. **Gamification: A semantic approach for user driven know ledge conservation**. LWA 2011 - Technical Report of the Symposium “Lernen, Wissen, Adaptivitat - Learning, Knowledge, and Adaptivity 2011” of the GISpecial Interest Groups KDML, IR and WM, 2011. p.265-268.

MOREIRA, Manuel Area. **Los Materiales Educativos: Origen Y Futuro**. IV Congreso Nacional de Imagen y Pedagogía, Veracruz, México, octubre 2007. Universidad de La Laguna (España).



PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia y Pedagogia**. Critica, 2001. ISBN: 9788484322030.

PIAGET, Jean. **Seis estudios de Psicología**. Barcelona: Labor, 1991.

PRENSKY, Marc. **Aprendizaje para el nuevo milenio**. Universidad Camilo José Cela. Impresión: Albatros, S.L. Depósito legal: M-24433-2010.

SILVA, Marco. **Formação De Professores Para A Docência Online**. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009. ISBN-978-972-8746-71-1.