

CONHECENDO A SOLUÇÃO

O que é Gamificação?

Sim! É possível aprender de forma lúdica
A Gamificação é uma estratégica que traz os elementos que encontramos nos jogos (os desafios e suas recompensas) e que, de forma divertida, consegue criar uma interação com um objetivo específico, como o de ensinar, porém, utiliza-se de estratégias de jogos para que o processo seja mais divertido e interessante.

Educação

Um dos grandes desafios da Educação é como manter o foco das crianças e dos adolescentes nas atividades de casa. Sabemos que no mundo contemporâneo, as crianças vivem uma era digital e interativa. As regras passadas, não se aplicam mais.

Como funciona?

Todo o conteúdo é definido em uma plataforma de E-learning, onde o professor terá acesso e será capaz de alterar o conteúdo de acordo com seu calendário escolar. Tanto o contexto das missões quanto os questionários podem ser alterados pela plataforma de administração de forma simples e rápida!

O questionário e as recompensas também podem ser alterados, chegando ao nível de escolha do personagem que o aluno irá interagir.

Reforço completo

Com mais de 1658 tópicos nas disciplinas de Matemática, Língua Portuguesa, Ciências, Química, Física, Biologia, Geografia e História, nossa plataforma oferece o melhor conteúdo de reforço para a melhor utilização pelos professores.

Ensino Fundamental e Médio

O game vem com o conteúdo completo com base na BNCC, divididos em Ensino Fundamental 1, Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio.

Processo Gamificado

Os alunos podem acessar os materiais didáticos a qualquer hora. Com alguns cliques, eles tiram dúvidas, reforçam o conhecimento e se preparam para as atividades cotidianas. Dessa forma, o treinamento fica mais acessível e estimula a sua autonomia e melhor proveito do mundo digital.

Um Game Vivo

A estrutura do game é dividida em:

Mundo Habitual onde o aluno interage com os avatares dos professores e recebem as missões e tarefas pré-definidas;

Mundo Extraordinário onde o aluno irá executar a tarefa e ganhar recompensas, após vivenciar a missão proposta e responder o questionário no final.

Cada jogo é pensado no conteúdo e na faixa etária para que nada fique para trás nesse processo de aprendizado

Segurança

Com segurança completa e estruturada de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, assim como a LGPD, nosso game respeita a comunicação e interação entre gestores de Educação, professores, responsáveis e alunos.

Recompensas

As recompensas podem ser tanto em equipamentos dentro do game quanto uma moeda virtual que permite que o jogador participe de uma economia completa e ranqueada dentro e fora do game.

Ajudando as crianças a explorar, crescer e aprender

De acordo com a BNCC, os planejamentos e as atividades devem ser elaborados, contemplando as Competências e as Habilidades exigidas em cada ciclo, em cada ano da Educação Básica.

Dentre as dez COMPETÊNCIAS GERAIS da BNCC, pode-se citar duas que já visavam destacar a importância da linguagem digital como aprendizagem essencial no currículo da Educação Básica:

“4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.”

“5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. “

Portanto, entende-se que o Game Educacional será uma ferramenta pedagógica, onde o professor é fundamental como mediador entre o processo de ensino-aprendizagem e o aluno, permitindo e auxiliando na motivação, na transposição de barreiras cognitivas e nas múltiplas dificuldades que os alunos apresentam em sala de aula.