

Experiência Gamificada do Projeto Cemig nas Escolas – ID 2151

Autor: *Thiago Batista*

Coautores: *Mirla Carolina, Ronaldo Lucas*

Empresa: *Cemig Distribuição S.A.*

Realization:

instituto
abradee



Host Company:

CEMIG



XXV Seminário
Nacional de
Distribuição de
Energia Elétrica

SENDI
2025
BELO HORIZONTE

ODS 4 – Educação de Qualidade

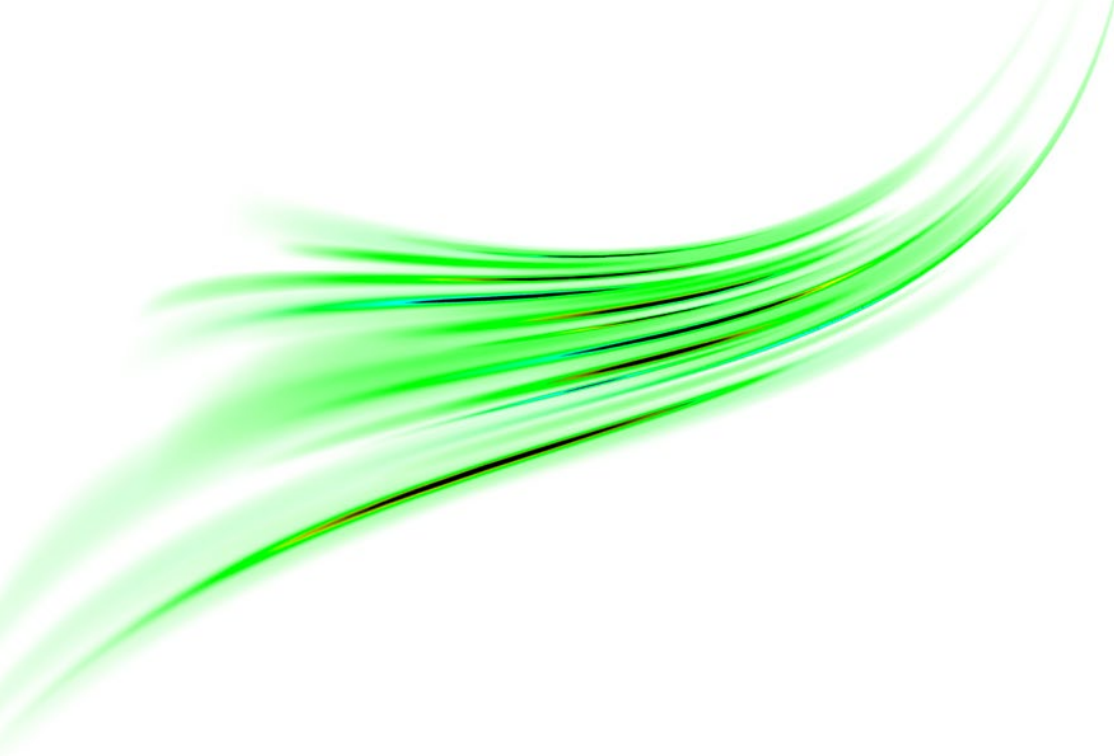
Meta 4.7: “... garantir que todos os alunos adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável, incluindo, entre outros, educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis...”

Realization:

instituto
abradee

HostCompany:

CEMIG



"A gamificação não é apenas tornar atividades mais divertidas. É usar o poder dos jogos para motivar e transformar comportamentos." — Werbach e Hunter, 2012

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Contexto

O Brasil ocupa a quinta posição no ranking mundial de uso de celulares, e 74% dos downloads de aplicativos são de jogos. Este cenário demonstra o potencial de engajamento que o uso de tecnologias interativas pode oferecer, especialmente entre jovens



Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Desafios

Universo de escolas e sua dispersão geográfica

Envolvimento de toda comunidade escolar



Desenvolvimento de novas experiências,
sem referências no mercado de eficiência
energética

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG



Estratégias

- Parceria com a Secretaria de Educação
- Desenvolvimento das experiências em conjunto com as empresas executoras
- Atendimento por cidade
- Otimização de rotas e utilização de veículos “menores”

Realization:

instituto
abradee 

HostCompany:

CEMIG



Circuito de Aprendizagem

- Tenda Tecnológica
 - Tabuleiro
 - Casa Eficiente
 - Quiz
 - VR
- Escape Game

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Casa Eficiente



Montagem do cenário que indica a melhor situação de eficiência energética. É composto por um tabuleiro em formato de casa onde os cômodos são preenchidos com peças que podem ser alternadas. Com o tabuleiro completo é possível simular uma fatura de energia no display eletrônico

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Casa do Futuro



Demonstração em maquete de possibilidades mais modernas (já usuais ou não) que favoreçam o uso consciente e sustentável da energia, além da sua autoprodução. O aluno pode comandar as funções da casa, como acendimento de luzes, abertura de portas, elevação de telhado verde, irrigação, etc

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Quiz



Jogo de perguntas e respostas com temática voltadas para o uso seguro e consciente da energia elétrica e com sistemática adaptada para favorecer a cooperação no lugar na competição entre os participantes

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Aventuras de Voltaz - VR



Com cenários que representam cômodos de uma casa e ambientes escolares, o objetivo do jogo é atuar em equipamentos eletroeletrônicos de forma a tornar o seu uso o mais eficiente possível.

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Escape Game

Baú das unidades foi transformado em um cenário residencial



Os participantes são provocados a resolverem situações de desperdício de energia que encontram em seu cotidiano.

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG



Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG

Números do Projeto

- Executado entre novembro 19 e dezembro 22
- 3 equipes simultâneas
- 188 municípios atendidos
- Mais de 300 mil alunos participantes
- Mais de 900 escolas
- R\$ 14 milhões



Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG



Pesquisa

A pesquisa com as alunos participantes, deixa evidente a atratividade do método. Na pergunta: “Você conseguiu prestar atenção em toda a mensagem que foi repassada na atividade?” Obteve-se 100% de respostas positivas para os alunos que participaram das atividades “gamificadas” contra 30% de respostas positivas dos participantes das palestras

Realization:

instituto
abradee



HostCompany:

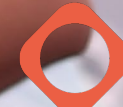
CEMIG

“Desde pequeno eu tinha um sonho de ir na realidade virtual, que eu sempre quis ir e eu nunca consegui, aí o que que acontece, aqui, neste negócio ali,ó (apontando para a tenda tecnológica) tem um coisa de realidade virtual que eu sempre quis ir nele, e agora, estou indo. Legal demais! Muito obrigado!” – João, 12 anos. Município de Monte Azul.



Realization:

Instituto
abradee



HostCompany:

CEMIG



OBRIGADO!