

TEMA: GAMIFICAÇÃO

Profa. Ana Carolina  
Gondim Inocêncio  
[anainocencio@ufj.edu.br](mailto:anainocencio@ufj.edu.br)



O QUE SERÁ  
APRESENTADO  
NESTE  
CONTEÚDO?

---

Introdução

---

Gamificação

---

Elementos da Gamificação

---

Análise de perfis de jogadores

---

Atividade prática

---

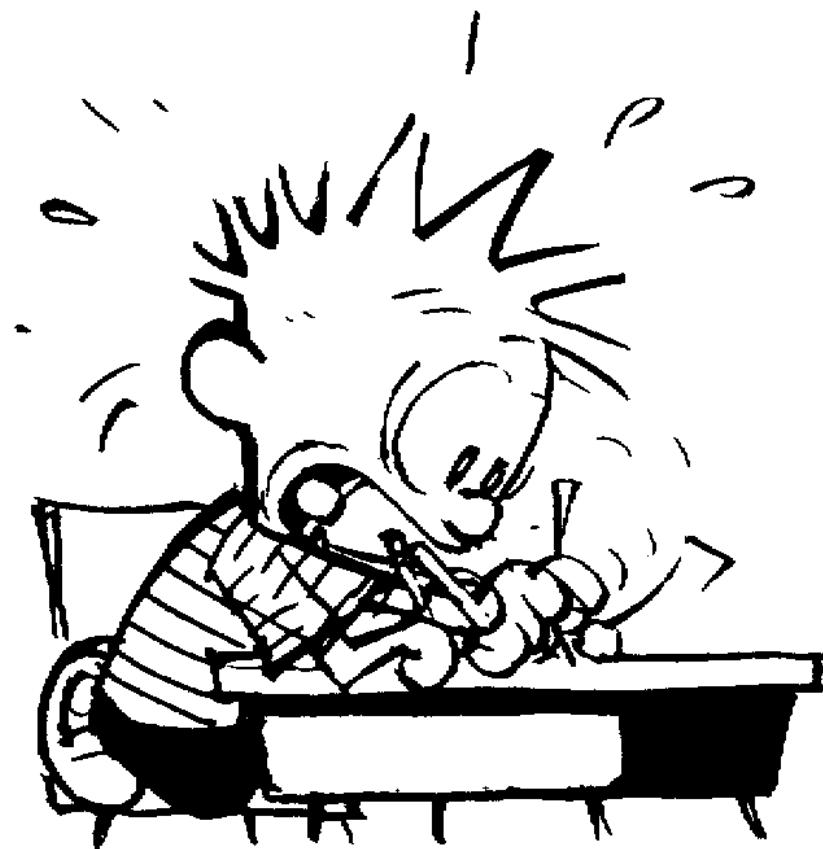
Gamificação

# INTRODUÇÃO



# INTRODUÇÃO

- ANTIGAMENTE



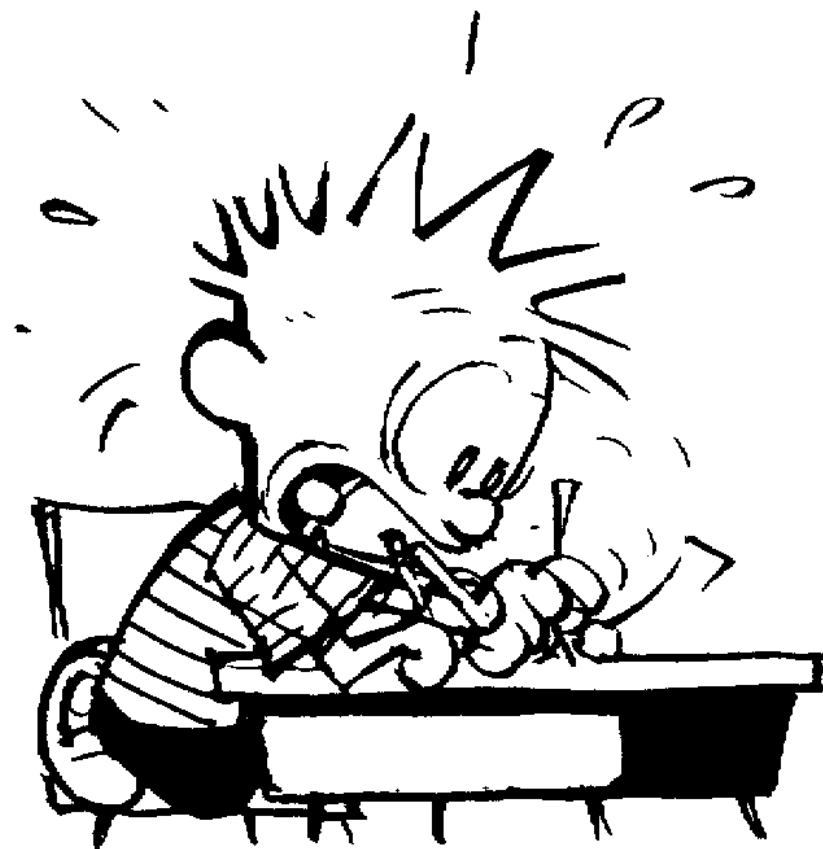
# INTRODUÇÃO

- ANTIGAMENTE



# INTRODUÇÃO

- ATUALMENTE



# INTRODUÇÃO

- ATUALMENTE



# INTRODUÇÃO

- O QUE MUDOU?
- **GERAÇÃO Y**, como visto em nossas aulas anteriores.
- Processo de aprendizagem diferente.





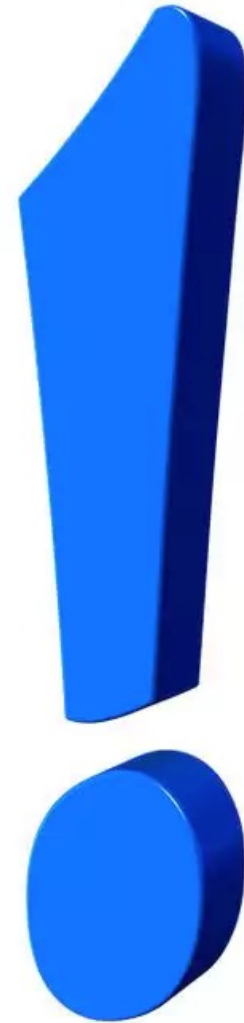
# INTRODUÇÃO

- Como motivar e engajar esta nova geração em um processo de ensino e aprendizagem que promova um maior engajamento e motivação?



# INTRODUÇÃO

- Uma técnica que ganhou muito espaço nos últimos anos é a GAMIFICAÇÃO.
- Assunto destaque em nossa aula de hoje.



# GAMIFICAÇÃO



# GAMIFICAÇÃO

- Gamificar significa utilizar mecânicas, estéticas e pensamentos baseados em jogos para:
  - Engajar pessoas;
  - Motivar ações;
  - Promover a aprendizagem;
  - Resolver problemas.

## GAMIFICAÇÃO

- Surgiu pela primeira vez em 2002, nos Estados Unidos, quando Nick Peeling, tentou estabelecer seus princípios sem muito sucesso.
- Em 2010 o termo ganhou popularidade com dois especialistas:

# GAMIFICAÇÃO

- *Jane McGonigal* –  
Livro Realidade em  
Jogo



# GAMIFICAÇÃO



- *Jesse Schell* – Viralizou com um vídeo onde ele gamifica o mundo ao seu redor
- [https://www.ted.com/talks/jesse\\_schell\\_when\\_games\\_invalidate\\_real\\_life](https://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invalidate_real_life)

# GAMIFICAÇÃO

- Os jogos trazem muitos benefícios diretos, quando usados de maneira correta – nada de horas e horas na frente do monitor.
  - Melhora no raciocínio lógico
  - Mais tolerância a frustrações (pois aprendemos errando)
  - Melhora a agilidade na tomada de decisões
  - Pode valer como exercício físico (quando usa o corpo para jogar)
  - Melhora a coordenação motora
  - Ajuda na atenção e concentração



# GAMIFICAÇÃO

- Gamificar processos enriquece o ambiente de aprendizagem;
- Traz um novo olhar sobre determinado assunto;
- Engaja os participantes e estimula a ir além;
- A partir da reflexão sobre os elementos de jogos e também sobre experiências de perfis de jogadores, é possível criar várias estratégias de gamificação.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

- Para aplicar a estratégia de gamificação em qualquer área, é importante que conheçamos os elementos que compõe um jogo e o ato de jogar.
- Uma das explicações mais simples e diretas, afirma que jogar é:

A TENTATIVA VOLUNTÁRIA DE SUPERAR  
OBSTÁCULOS *DESNECESSÁRIOS*.

NÓS NÃO JOGAMOS PORQUE PRECISAMOS,  
MAS SIM PORQUE *QUEREMOS*

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

*O que faz com  
que queiramos  
jogar, então?*



## ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

- O que torna os jogos tão atraentes é a combinação de, justamente, seus elementos principais, que são 4:

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



*Meta:* Qual o objetivo deste jogo?

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



*Regras:* são os elementos que definem sua coerência e estrutura

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Sistema de Feedback(positivo e negativo):*** qualquer aviso ou elemento, visual ou sonoro, que ajude a validar as ações do jogador (confirma que tal ação foi recebida e processada), além de informar o status do mundo do jogo



# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



*Participação Voluntária:* Como visto, o jogo é voluntário, não se obriga alguém a participar.

## ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

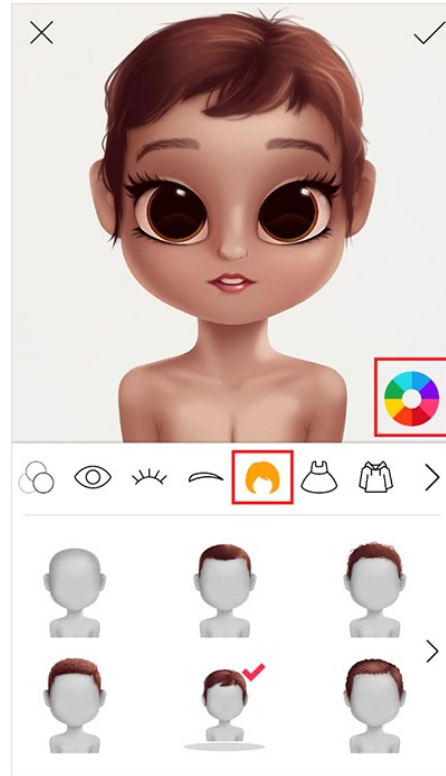
- Além dos 4 elementos principais, existem alguns elementos que são aplicados nas técnicas de gamificação:

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



*Storytelling*: É a arte de contar história que engaje o público-alvo

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Avatar:*** Utilizar uma representação visual do personagem do jogador. Muito utilizado quando se tem um perfil dominante de socializadores.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Desafios, Conquistas e Missões:*** É o desafio que motiva os jogadores a se esforçar cada vez mais e, assim, alcançar a meta proposta pela a atividade.

Os desafios, as conquistas e as missões estimulam as pessoas a se manter na dinâmica de forma voluntária e ativa, além de trazerem os conteúdos propostos pela estratégia.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Recompensa:*** Cada ação positiva do jogador deve ser alimentada pelo recebimento de algum bônus ou item que ele tenha interesse. Caso contrário o participante pode perder seu interesse.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Pontuação:*** Também é um sistema de recompensa e ajuda os participantes a enxergarem seu progresso na dinâmica, fortalecendo sua motivação para realizar as missões.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



*Moedas, dinheiro virtual ou loja virtual:* Além dos pontos, a técnica de gamificação pode oferecer moedas, dinheiro ou loja virtual próprias.



# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



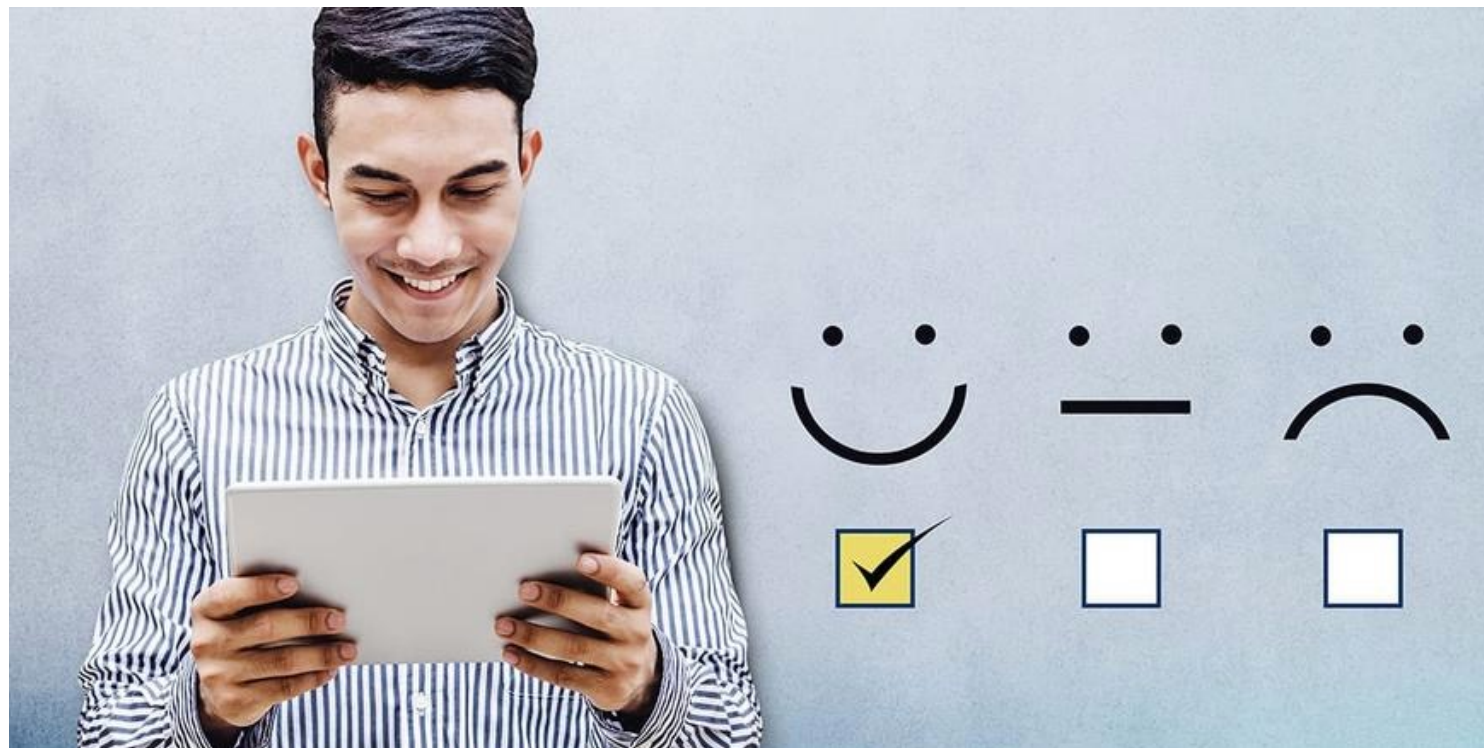
***Medalhas:*** Este elemento também é utilizado como forma de motivação para os usuários a realizarem as atividades.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Progressão:*** A sensação de avanço é fundamental para os seres humanos em todos os sentidos e níveis. Ninguém gosta de se sentir estagnado nos estudos, no trabalho e, também, no jogo.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Feedback instantâneo:*** Considerando a sensação de progressão, o elemento feedback instantâneo é importante para que o participante conheça seus acertos e erros e, assim, saiba em quais pontos ele deve melhorar suas ações para conquistar os objetivos propostos.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Competição:*** Uma boa parte dos jogos usa a competição como um fator de motivação. Quem nunca desafiou um conhecido em algum tipo de game, ficando decepcionado com a derrota ou alegre quando se obtém a vitória? Este elemento faz parte da humanidade, seja considerando a vida de um indivíduo ou a história antiga das sociedades.

# ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO



***Ranking***: Um sistema de ranking está relacionado a competição e pontuação. É uma boa maneira de alimentar a competição entre os participantes. Usar com cautela para não desmotivar os últimos colocados.



# ANÁLISE DE PERFIS DE JOGADORES



# ANÁLISE DE PERFIS DE JOGADORES

- Para criar uma estratégia de gamificação é necessário conhecer os participantes para selecionar os elementos que serão aplicados.
- Pois, são diversos elementos, e se não fizermos a escolha correta é possível que tenhamos uma estratégia de gamificação que não obtenha bons resultados.
- Sendo assim, existem algumas formas de levantar perfis de jogadores.
- Dentre elas, uma que se destaca está presente em:
- <http://livrogamification.com.br/quiz/>



# ANÁLISE DE PERFIS DE JOGADORES

- **Realizador:**

- Você tem um perfil que aprecia a sensação constante de vitória, ainda que o objetivo a ser alcançado não seja tão significativo. Sua motivação central consiste na realização de todas as atividades que o jogo apresenta, a partir de uma dedicada imersão em seu universo.
- Você é movido pela recompensa, mesmo que ela venha em forma de uma medalha de honra ao mérito





# ANÁLISE DE PERFIS DE JOGADORES

- ***Explorador:***

- Você faz parte de um grupo, composto por interessados em desvendar todas as possibilidades e porquês do jogo. Por ser curioso, pode chegar a dedicar-se a estudos ou ao desenvolvimento de habilidades que o ajude a solucionar desafios específicos.
- SE INTERESSA POR ATIVIDADES SEM LIMITE DE TEMPO COM FEEDBACK, MUDANÇA DE ATIVIDADES



# ANÁLISE DE PERFIS DE JOGADORES

- ***Socializador:***

- Você tem um perfil que vislumbra, por meio do jogo, uma oportunidade de interação social.
- Mais importante que atingir os objetivos propostos ou concluir as tarefas designadas, você vê no jogo uma oportunidade de estimular os vínculos sociais.
- Vive no chat, no Face e no Twitter. Tem mais grupos no Whatsapp do que pode dar conta
- Utilização de Avatar



# ANÁLISE DE PERFIS DE JOGADORES

- ***Predador:***
  - Você tem um perfil motivado por derrotar os seus adversários.
  - Não importa o que está em disputa, você se interessa em ser o melhor. Você tem um perfil competitivo.
  - Utilizar Competição, Ranking



# ATIVIDADE PRÁTICA



# ATIVIDADE PRÁTICA

- Ferramenta Kahoot:
- é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, "Kahoots", são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.



GAMIFICAÇÃO



# APRESENTAÇÕES TECNOLOGIA

*Desafio 2 - Dia 28/09/2022 – KAHOOT SOBRE GAMIFICAÇÃO*