Logo ISTEC

Licenciatura em Engenharia multimédia | Turma AD(iurno)

# **Gamificação Aplicada**

# **Desenvolvimento de uma plataforma de gamificação em contexto de aprendizagem**

# 

# André Gomes

# Número 40130

Coordenador: Prof. Doutor Pedro Brandão

Lisboa, 2021

**Índice**

[2 ESTADO DA ARTE 3](#_Toc68021225)

[2.1 Definição de Gamificação 3](#_Toc68021226)

[2.2 Enquadramento 3](#_Toc68021227)

[REFERÊNCIAS 5](#_Toc68021228)

[APÊNDICE 6](#_Toc68021229)

[Apêndice 1 – Teoria da Hierarquia das Necessidades de Maslow 6](#_Toc68021230)

# 2 ESTADO DA ARTE

## 2.1 Definição de Gamificação

Muitas definições têm sido avançadas para explicar o conceito de gamificação. Uma das mais referidas é o uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011).

A aplicação destes elementos e destas técnicas de *design* dos jogos em atividades de contexto não lúdico tem como objetivo conseguir um maior engajamento por parte dos participantes evitando assim o aborrecimento e a frustração, semelhante ao que se pode testemunhar nos jogos. Os jogos conseguem envolver significativamente os utilizadores e, na maioria dos casos, desenvolver um forte propósito para ultrapassar os desafios expostos.

## 2.2 Enquadramento

Ao longo de diversas épocas, grande parte civilizações estiveram ligadas a algum tipo de competição. Recordemo-nos dos Jogos Olímpicos, dos duelos entre os gladiadores, as corridas de quadrigas, em todos estes casos a competição estabeleceu-se como um fator importante para a estruturação social da comunidade.

Um jogo é mais do que um fenómeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, ou seja, encerra determinado sentido (Huizinga, 1949).

Os jogos contribuem para a evolução social, afetiva e cognitiva do ser humano.

Para que se consiga compreender melhor este fenómeno precisaremos de atentar ao papel que os jogos representam na Teoria da Hierarquia de Necessidades (Maslow, 1943) (DADO NAS AULAS DO PROF. MANUEL GARIMPO {GE}), elaborada pelo psicólogo norte-americano Abraham Harold Maslow. De acordo com a teoria, as carências humanas podem ser agrupadas em cinco diferentes estratos de uma pirâmide, sugerindo que a jornada para a autorrealização do ser humano só é bem-sucedida quando a satisfação dos seus desejos ocorre em ordem crescente, ou seja, partindo das suas necessidades mais básicas (base da pirâmide) para as mais complexas (topo da pirâmide). Na base da pirâmide encontram-se as necessidades primárias, tais como a alimentação, o abrigo ou a respiração; seguem-se as necessidades relacionadas com a segurança, o afeto, a estima e, por fim, a autorrealização, como dispor de um senso de moralidade, a vontade de realizar e concretizar o seu potencial[[1]](#footnote-1). Considerando a teoria da hierarquia das necessidades de Maslow, o ato de jogar encontra-se interligado com o topo da pirâmide (autorrealização), uma vez que se categoriza como uma atividade tentadora, mas não essencial à sobrevivência. Os jogos podem ser vistos como uma criação por parte do homem como uma forma simples e eficiente de satisfazer a constante busca que nos assola por conquistar e cumprir objetivos.

No início do século XX, Kevin Maroney define o conceito de jogo como sendo uma forma de entretenimento com objetivos e uma estrutura (Maroney, 2001).

Os jogadores muitas vezes abstraem-se do tempo e do espaço que os circunda, atingindo um estado psicológico que o psicólogo Csikszentmihalyi descreve na sua teoria como fluxo, um estado mental altamente focado (Csikszentmihalyi, 2004). Com os níveis de motivação e de envolvimento elevados é possível modificar certas condutas, promovendo aquelas que são pretendidas e impedindo aquelas que não são desejadas. O envolvimento e a motivação são estados tentadores na maior parte das atividades do ser humano para que se consiga alcançar o sucesso. Todos estes estados são vistos nos jogos.

# Referências

Csikszentmihalyi, M. (Fevereiro de 2004). *Flow, the secret to happiness* [Video]*.* TED Conferences.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). *"From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification".* Obtido de Gamification Research Network: http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf

Huizinga, J. (1949). Homo Ludens. Em J. Huizinga, *Homo Ludens: A study of the play element in culture* (pp. 1-2). Routledge & Kegan Paul.

Maroney, K. (Maio de 2001). *My Entire Waking Life.* Obtido de The Games Journal | A Magazine About Boardgames: http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml

Maslow, A. (1943). A theory of Human Motivation. *A theory of Human Motivation*.

# APÊNDICE

## Apêndice 1 – Teoria da Hierarquia das Necessidades de Maslow

1. Apêndice 1 – A teoria da Hierarquia das Necessidades de Maslow. [↑](#footnote-ref-1)