

D

Aula 1

Games e Gamificação

1/42

Prof. Armando Kolbe Junior



1

D

Definição de Gamificação

2/42

2

D

- Gamificação é considerada como "o uso de elementos de design de games em contextos que não são de games" (Deterding et al., 2011a)

3/42

3

D

- "Gamificação é a aplicação de mecânicas de games a atividades que não são de games" (Sheldon, 2012, p. 75)

4/42

4

D

Devemos destacar dois pontos importantes

- Gamificação é o uso de elementos e mecânicas de design de games, e, definitivamente não é sinônimo de uso de games

5/42

5

D

- Podemos gamificar diferentes atividades, como educação, marketing, administração, contabilidade, turismo etc.

6/42

6

Fica claro que

- Gamificar não significa apenas criar ou utilizar um game, apesar de as fronteiras que existem entre o que é um game e o que é um artefato gamificado serem muito próximas e não esclarecidas totalmente

7

Aplicações da Gamificação

8

Gerdau e a capacitação com realidade virtual

- A siderúrgica Gerdau é uma das organizações que investiu na gamificação para alterar os treinamentos feitos com as suas equipes internas

9

Starbucks Rewards

- Um exemplo simples da utilização de gamificação, na busca de gerar estímulos nos clientes é realizado pela Starbucks, considerada a maior rede de cafeteria do mundo, foi a criação do Starbucks Rewards, que é um programa de fidelidade por pontuação, com aplicativo próprio

10

Exército dos Estados Unidos

- O Exército dos Estados Unidos aproveitou do crescimento de jogos de combate e tiro, e criou uma oportunidade na utilização do formato para duas funções de negócio, que são: atrair novos recrutas e treinar os integrantes mais inexperientes

11

Deloitte Leadership Academy

- Essa multinacional, de auditoria e consultoria empresarial, mudou o formato de treinamento de seus clientes
- Antes o modelo tradicional era a escolha, entretanto, a gamificação entrou na jogada

12

D

Santander Universitário

Constantemente atuando em frentes de educação, o Banco Santander tem como uma das suas iniciativas o Santander Universidades, que é um programa que oferece bolsas de estudos para estudantes brasileiros em instituições no mundo todo

13

D

Nike e os aplicativos de prática esportiva

Empresa que é líder no segmento de artigos esportivos, foi uma das pioneiras a pensar em aplicativos que atuam com aspectos de gamificação

- Motivação, criação de senso de comunidade, além da evolução por meio de fases e pontuações

14

D

Microsoft Dynamics 365 Gamification

Outra gigante, que investiu na gamificação para serem utilizados em treinamento dos colaboradores é a Microsoft

15

D

Civilization III & História

16

D

Civilization III

Destaque nessa área de games educacionais, é Kurt Squire e tem inúmeros trabalhos na Universidade de Wisconsin-Madison

17

D

Esse game pode ser considerado como um exemplo a ser usado nas salas de aulas, sejam elas presenciais ou em EaD, por mostrar cenários da história mundial, representando um processo de fatores sobrepostos e inter-relacionados

18

Questões pesquisa de Squire

- Surgem quais práticas quando o Civilization III é utilizado em ambientes educacionais, considerados formais?
- E quando o Civilization III é introduzido em ambientes de aprendizagem, como envolve os jogadores?

- Como acontece o aprendizado, quando se joga o Civilization III nos diferentes contextos?
- Quando falamos do Civilization III, qual o potencial do seu uso na educação da história mundial?

Questões pesquisa de Squire

- Quanto ao design de ambientes de aprendizagem, incluindo games, como devemos pensar sobre isso (Squire, 2004)

Games que podem ser utilizados em história

- Age of Empires: expansão Rise of Rome
- Age of Empires II: Definitive extension
- The Age of Kings; expansão The Conquerors
- Age of Mythology

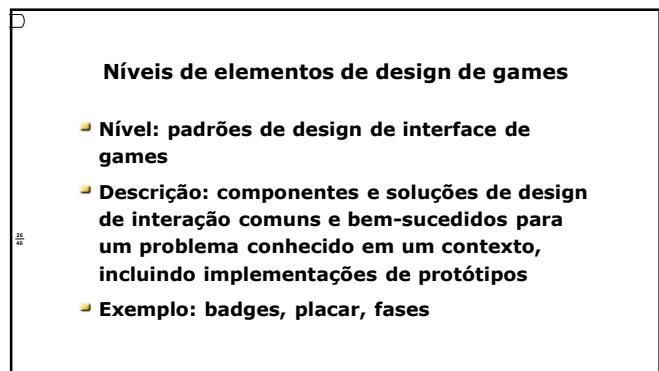
- Age of Empires III: expansão The War Chiefs e expansão The Asian Dynasties
- Carmen Sandiego (também para geografia)
- God of War (mitologia grega)
- Medal of Honor (Segunda Guerra Mundial)
- Total War

Alguns problemas

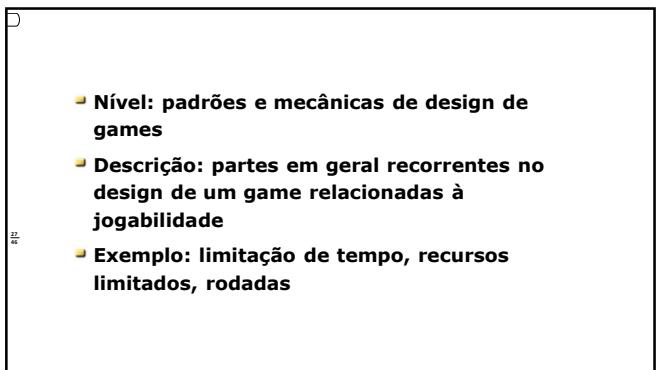
- Nos jogos de RPG, assim como nos jogos de outros gêneros, podemos encontrar currículos culturais, formados com base em objetivos bem específicos, orientados para as aprendizagens a eles relacionadas
- Utilizar uma aprendizagem obtida por intermédio de um jogo em um outro cenário fica dificultada (Mendes, 2006, p. 81-82)



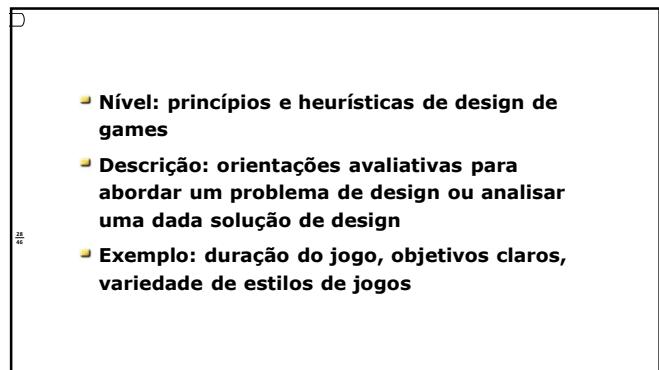
25



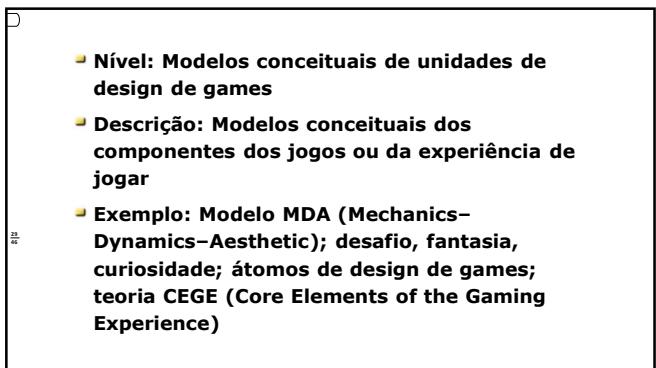
26



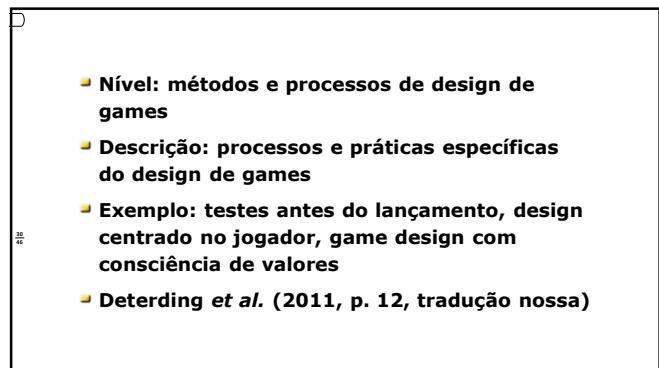
27



28



29



30

D

Taxonomia dos elementos de games educacionais

- “Linguagem de ação – interface e comunicação entre o jogador e o sistema, para traduzir os comandos do jogador
- Avaliação – feedback e informações sobre o progresso do jogador, incluindo placares

31

D

- Conflito/desafio – incluindo o nível de dificuldade e surpresa
- Controle – interação com o equipamento
- Ambiente – “local” em que o game é jogado

32

D

- Ficção do game – envolvendo história, fantasia e mistério
- Interação humana – interpessoal (no espaço e tempo reais) e social (mediada por tecnologia)

33

D

- Imersão – percepção do jogador no jogo, incluindo estímulos sensoriais, como os visuais e sonoros, objetos e pessoas;
- Regras/objetivos” (Bedwell et al., 2012)

34

D

- Qualquer um – ou mesmo em conjunto – desses processos podem vir a estar presentes em qualquer exemplo particular de aprendizagem gamificada eficaz e, criticamente, cada um deles pode exigir diferentes designs de investigação e estratégias analíticas para que consigam suportar

35

D

Games e Controle da Atenção

36

Controle e atenção

- Quando observamos alguém jogando, podemos ter a impressão de que este jogador está totalmente envolvido nessas atividades, e que muitas vezes não percebe o que ocorre em seu entorno, parecendo estar totalmente absorvido pela interatividade e estímulos advindos do game

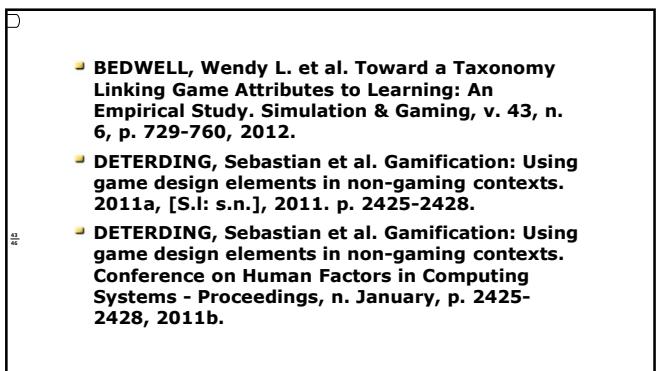
- Existem pesquisas que estão em busca da avaliação das diferenças que ocorrem em relação ao desempenho da atenção, entre jogadores e não jogadores, para tentar evidenciar que a interação com os games pode vir a influenciar no desenvolvimento da capacidade de atenção

- Já em outros estudos acabam reconhecendo que jogar vem a exigir atenção ao contexto, ações e consequências no game, avaliam o uso de games para o treinamento cognitivo da atenção

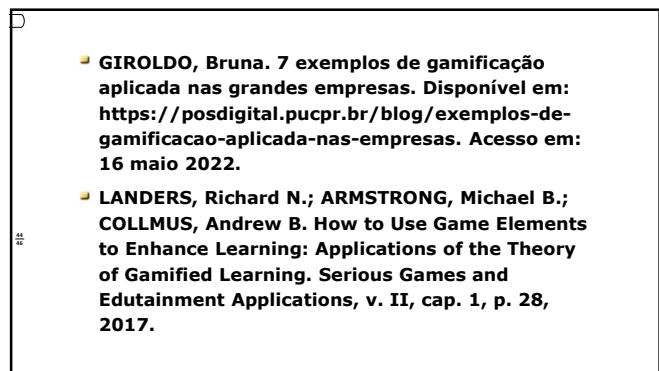
- Procurando avaliar se os games podem vir a melhorar a atenção, em um estudo específico, publicado por Ramos e Melo (2018), os autores afirmam que em relação a utilização dos games, como alternativa ao treinamento da atenção (Ramos; Melo, 2018)

- Vimos que os games podem vir a contribuir no desenvolvimento e aprimoramento da capacidade de atenção e que essa utilização pode ser realizada de maneira intencional, focando em objetivos e potencializando a mediação, quando for proposta em espaços educacionais ou em intervenções profissionais, como em tratamentos psicopedagógicos ou psicológicos

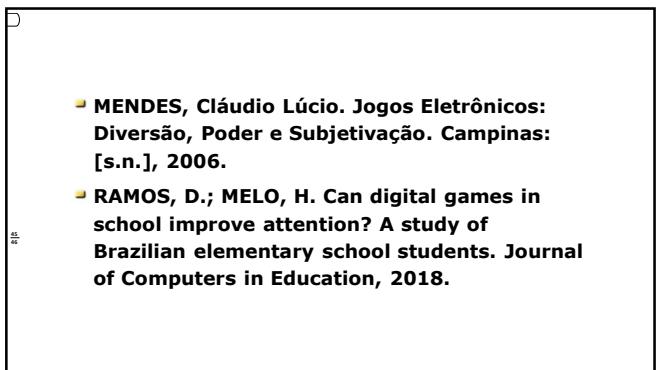
Referências



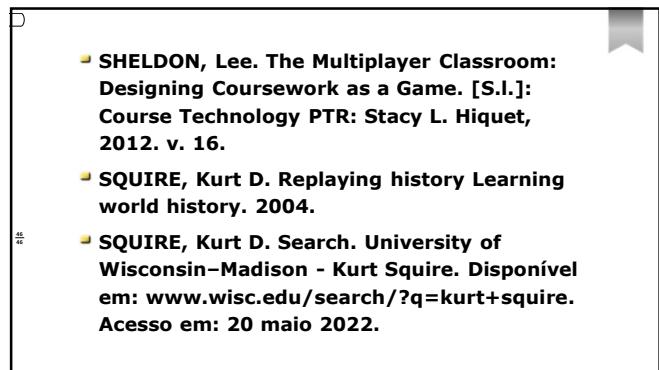
43



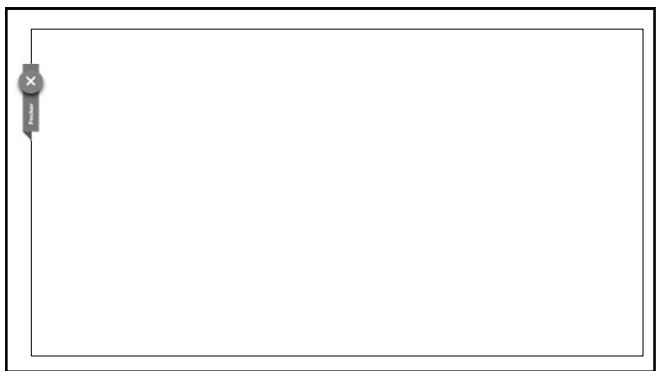
44



45



46



47