**Gamificação**

Vilson J. Leffa e Rafael Vetromille-Castro

* Qual é o objetivo principal?

Os pesquisadores buscam compreender os impactos da gamificação no engajamento dos alunos, na aprendizagem dos conteúdos propostos e na interação entre professores e alunos. Além disso, o estudo visa identificar aspectos positivos e negativos da implementação da gamificação, fornecendo insights valiosos para aprimorar práticas educacionais.

* Quais são as principais descobertas ou conclusões do artigo?
  + A gamificação pode ser uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem de línguas estrangeiras, pois estimula a colaboração entre os alunos, promove o diálogo na língua-alvo, monitora a própria aprendizagem, envolve os aprendizes na aprendizagem e fornece feedback corretivo.
  + A gamificação pode ser usada em vários contextos de prática e olhada de várias perspectivas teóricas, e pode ser elaborada de diferentes formas, desde a confecção artesanal até o uso de sistemas de autoria.
  + A gamificação pode ser uma estratégia motivadora para os alunos, pois oferece uma atividade prazerosa e descoberta de oportunidades de aprendizagem com o uso de imagens que contribuem para a compreensão da língua usada no jogo.
  + A gamificação pode apresentar aspectos positivos e negativos, e é importante considerar as críticas dos alunos aos desafios propostos, para aprimorar a implementação da gamificação.
  + A gamificação pode ser uma estratégia eficaz para a integração da tecnologia digital na sala de aula, e para a exploração das possibilidades de agenciamento ao executar o jogo .

“As principais conclusões, ainda que preliminares, mostram a importância de envolver o professor na atividade, a necessidade de revisão do jogo a partir dos problemas encontrados pelos alunos, como o nível de dificuldade, e o fornecimento de feedback constante aos alunos. Os autores passam a ideia que a atividade do jogo faz parte de um contexto maior que precisa ser cuidadosamente considerado pelos desenvolvedores.”

* Qual é a metodologia utilizada no estudo?

O artigo apresenta diferentes estudos sobre a gamificação no contexto educacional, cada um com sua própria metodologia.

* Categorias de diferentes abordagens a gamificação no ensino de línguas
  + Prêt-à-porter: Refere-se a textos em que o trabalho de gamificação já vem pronto para o professor. Um exemplo prototípico é o aplicativo Duolingo, que não permite qualquer adaptação do professor, seja em termos de conteúdo seja de design pedagógico .
  + Sob medida: Nessa abordagem, o professor adapta recursos existentes de gamificação para atender às necessidades específicas de sua turma ou contexto educacional. Isso pode envolver a personalização de jogos ou aplicativos para atender a objetivos de aprendizagem específicos.
  + Confecção artesanal: Aqui, o professor elabora sua própria atividade gamificada a partir do zero, criando o software a ser usado pelos alunos, estabelecendo as regras e normas da gamificação. Geralmente é um trabalho de equipe, envolvendo a participação de professores e desenvolvedores de aplicativos.
  + Degustação: Refere-se a trabalhos que envolvem questões de análise crítica, reflexão e avaliação, sem necessariamente a elaboração de uma proposta para ser implementada e validada na prática. São estudos que lançam um olhar sobre o trabalho de outros, sem envolvimento ou compromisso com os resultados obtidos .

**An approach for planning and deploying gamification concepts with social networks within educational contexts**

Armando M. Toda, Ricardo M.C. do Carmo, Alan P. da Silva, Ig I. Bittencourt, Seiji Isotani

* Qual é o objetivo principal?

Discutir a aplicação da gamificação em contextos educacionais, com foco na integração da gamificação com redes sociais para melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos. Além disso, fornecer insights e orientações sobre como integrar com sucesso a gamificação e as redes sociais no contexto educacional, visando melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos e promover resultados positivos no processo educativo.

* Quais são as principais descobertas ou conclusões do artigo?
  + A apresentação da abordagem GAMIFY-SN, que fornece diretrizes para planejar e implantar conceitos de gamificação com redes sociais em contextos educacionais. Essas diretrizes podem auxiliar instrutores e professores na integração da gamificação em suas aulas, utilizando recursos instrucionais disponíveis.
  + A comprovação do sucesso da Tarefa Gamificada implantada dentro do ambiente de rede social, corroborando resultados encontrados em estudos anteriores. Isso sugere que a gamificação em conjunto com redes sociais pode ser eficaz para melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos.
  + A identificação de uma estratégia que pode ser replicada em outros cursos de programação que seguem os mesmos currículos, demonstrando a viabilidade e adaptabilidade da abordagem GAMIFY-SN em diferentes contextos educacionais.
  + A contribuição de insights sobre o ponto de vista do instrutor no design e implementação do processo de gamificação, preenchendo uma lacuna na literatura existente sobre o assunto.
* Qual é a metodologia utilizada no estudo?

A metodologia utilizada no estudo envolveu a realização de um estudo de caso dentro de um curso de programação em um programa de graduação em ciência da computação. A seguir estão os principais componentes da metodologia:

* + Desenvolvimento da abordagem GAMIFY-SN: Os pesquisadores desenvolveram a abordagem GAMIFY-SN, que fornece diretrizes para planejar e implantar conceitos de gamificação com redes sociais em contextos educacionais.
  + Implementação da abordagem: A abordagem GAMIFY-SN foi implementada no curso de programação, envolvendo a colaboração entre um designer de jogos e instrutores para integrar elementos de gamificação com redes sociais no ambiente educacional.
  + Coleta de dados: Durante a implementação da abordagem, os pesquisadores coletaram dados sobre a aceitação dos conceitos de gamificação, a frequência nas redes sociais e a influência dos instrutores no processo.
  + Análise dos resultados: Os dados coletados foram analisados quantitativa e qualitativamente para avaliar a eficácia da abordagem GAMIFY-SN em melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos.
* Quais são as implicações práticas ou teóricas das descobertas?

Implicações práticas:

* + Orientação para instrutores e professores: As diretrizes apresentadas no artigo oferecem suporte prático para instrutores e professores que desejam planejar e implementar estratégias de gamificação em suas aulas, utilizando recursos instrucionais disponíveis.
  + Melhoria da experiência do aluno: A integração da gamificação com redes sociais pode ser uma estratégia eficaz para melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente, motivador e significativo.
  + Replicabilidade em diferentes contextos: A estratégia identificada no estudo pode ser replicada em outros cursos e contextos educacionais, fornecendo uma abordagem adaptável e escalável para a integração da gamificação com redes sociais.

Implicações teóricas:

* + Preenchimento de lacunas na literatura: O estudo contribui com insights sobre o ponto de vista do instrutor no design e implementação do processo de gamificação, preenchendo uma lacuna na literatura existente sobre o assunto.
  + Validação empírica da abordagem: As descobertas do estudo fornecem evidências empíricas do potencial positivo da abordagem GAMIFY-SN para melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos, contribuindo para a validação teórica da integração da gamificação com redes sociais na educação.
* GAMIFY-SN

GAMIFY-SN é uma abordagem proposta no artigo que fornece diretrizes para planejar e implantar conceitos de gamificação com redes sociais em contextos educacionais. A abordagem envolve a colaboração entre um designer de jogos e um instrutor ou professor, com cada um desempenhando funções específicas.

O instrutor é responsável por desenvolver e aplicar os objetivos instrucionais da aula, enquanto o designer de jogos ajuda o instrutor a escolher os elementos de jogos corretos para alcançar os comportamentos instrucionais desejados e ajuda no processo de avaliação desses comportamentos.

A abordagem GAMIFY-SN visa melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente, motivador e significativo. A abordagem também fornece uma estratégia adaptável e escalável para a integração da gamificação com redes sociais em diferentes contextos educacionais.

O estudo apresentado no artigo utilizou a abordagem GAMIFY-SN em um curso de programação de graduação em ciência da computação, com resultados positivos na melhoria da experiência de aprendizagem dos alunos. As diretrizes apresentadas na abordagem GAMIFY-SN podem ser úteis para instrutores e professores que desejam planejar e implementar estratégias de gamificação em suas aulas, utilizando recursos instrucionais disponíveis.

**Hemovigilância - investigação de subnotificação de reação transfusional imediata**

Luciana Aparecida Luvezuti Gonçalves

* Qual é o objetivo principal?

O objetivo principal do estudo é diminuir o índice de subnotificação de reações transfusionais em um hospital e aumentar a segurança e qualidade do serviço transfusional prestado aos pacientes.

* Qual é a metodologia utilizada no estudo?

Uma abordagem prospectiva, descritiva, quantitativa e exploratória. Foram realizadas ações de hemovigilância, incluindo visitas pós-transfusionais para busca ativa de reações transfusionais imediatas e investigação junto à equipe de trabalho para identificar os motivos da subnotificação de reações.

* Quais os resultados obtidos?

Os resultados obtidos no estudo incluem a identificação de 167 reações transfusionais imediatas em 1230 hemocomponentes transfundidos, durante os períodos de março a junho de 2016 e junho de 2017. No entanto, apenas 22 dessas reações foram notificadas, indicando uma subnotificação de 145 reações. Isso representa uma taxa de subnotificação de 11,8% ou 117,9 reações por 1000 hemocomponentes transfundidos. Além disso, a pesquisa envolveu a participação da equipe de profissionais, incluindo médicos e enfermeiros, que responderam a um questionário sobre subnotificação de reações transfusionais, com 48 enfermeiros e 31 médicos aceitando participar do estudo.

* Quais são as principais descobertas ou conclusões do artigo?
  + Identificação de uma alta taxa de subnotificação de reações transfusionais imediatas, com um percentual de 52,8% em comparação com as taxas identificadas por notificação espontânea da comunidade hospitalar e por busca ativa nas unidades hospitalares após visitas de hemovigilância.
  + A implementação da Instrução Normativa nº 1 de 2015 pela ANVISA, que ampliou as notificações de hemovigilância no Brasil para além das reações transfusionais, seguindo as diretrizes do Sistema Nacional de Hemovigilância.
  + A pesquisa realizada envolveu a identificação de 167 reações transfusionais imediatas em 1230 hemocomponentes transfundidos, com apenas 22 dessas reações sendo notificadas, indicando uma subnotificação significativa de 145 reações.
  + A taxa de subnotificação foi calculada em 11,8% ou 117,9 reações por 1000 hemocomponentes transfundidos, destacando a importância de melhorar os sistemas de notificação e vigilância em hemovigilância.

**Hemovigilância: a experiência da notificação de reações transfusionais em Hospital Universitário**

João Luiz Grandi, Mariana Cabrera Grell, Kelsy Catherina Nema Areco, Dulce Aparecida Barbosa

* Qual é o objetivo principal?

Descrever a ocorrência das reações transfusionais imediatas recebidas na Gerência de Risco do Hospital São Paulo, analisando as fichas de notificação de reações transfusionais inseridas no Sistema Nacional de Hemovigilância no período de maio de 2002 a dezembro de 2016. O estudo visa identificar a frequência das principais reações imediatas, sua gravidade e fatores associados, com o intuito de melhorar a qualidade no ciclo do sangue e aumentar a segurança dos pacientes submetidos à terapia transfusional.

* Qual é a metodologia utilizada no estudo?

Utilizou-se uma metodologia retrospectiva, com análise das fichas de notificação de reações transfusionais inseridas no Sistema Nacional de Hemovigilância no período de maio de 2002 a dezembro de 2016. A amostra do estudo foi constituída de 1.548 fichas, de um total de 1.559, contendo as notificações de incidentes transfusionais de pacientes que receberam transfusão de sangue e hemocomponentes no período entre 2002 e 2016. Os dados foram armazenados em planilhas Excel, alimentados e mantidos pela Gerência de Risco Sanitário Hospitalar da instituição, e foram analisados com o auxílio dos pacotes estatísticos Stata Statistical Software, por meio de estatística descritiva e inferencial.

* Quais são as principais descobertas ou conclusões do artigo?
  + Foram analisadas 1.548 fichas de reações transfusionais, sendo a maioria reações imediatas associadas ao Concentrado de Hemácias (72,5%).
  + A reação mais comum foi a Reação Febril Não Hemolítica Leve, e entre as reações graves e moderadas, a Reação Alérgica foi destacada.
  + A hemovigilância é essencial para garantir a segurança dos pacientes durante as transfusões de sangue, sendo importante a sensibilização contínua dos profissionais de saúde para incentivar as notificações e a avaliação dos eventos decorrentes.
  + O estudo contribui para a compreensão da frequência, gravidade e fatores associados às reações transfusionais imediatas, visando a melhoria da qualidade no ciclo do sangue e a segurança dos pacientes submetidos à terapia transfusional.

Essas descobertas e conclusões ressaltam a importância da hemovigilância e da notificação adequada de reações transfusionais para garantir a segurança e a qualidade dos procedimentos transfusionais em ambientes hospitalares.

**Gamificação com Foco em Resultados**

Felipe Moura Oliveira e Reginaldo Rodrigues das Graças

* Qual é o objetivo principal?

Realizar um levantamento dos principais autores sobre a temática da gamificação, com foco na aplicação estratégica dessa abordagem para a solução de problemas empresariais. O estudo busca explorar a gamificação como uma estratégia que visa não apenas o engajamento dos usuários, mas também as vantagens que as organizações podem obter ao adotá-la.

* Qual é a metodologia utilizada no estudo?

A metodologia utilizada é descrita como exploratória e bibliográfica. A abordagem exploratória tem o propósito de proporcionar maior familiaridade com o problema em questão, enquanto a pesquisa bibliográfica consiste na análise de obras já publicadas sobre o tema.

Além disso, o estudo faz uso de um framework desenvolvido por Werbach e Hunter (2012) para analisar como o setor privado está aplicando a gamificação. Esse framework destaca três elementos cruciais para a construção da gamificação: pontos, emblemas e quadros de liderança (PBL). Esses elementos são fundamentais para compreender como a gamificação pode ser implementada de forma estratégica nas organizações.

* Quais os resultados obtidos?

Os resultados obtidos destacam a eficácia da gamificação estratégica na resolução de problemas empresariais e na geração de vantagens competitivas para as organizações. Dentre os principais resultados apresentados estão:

* + Identificação da presença dos mecanismos PBL (Pontos, Emblemas e Quadros de Liderança) em empresas com o objetivo de gerar vantagens competitivas, como a retenção e captação de clientes, o aumento da produtividade dos funcionários e a melhoria da qualidade dos serviços prestados.
  + Observação de que a maioria dos autores enfatiza o engajamento do usuário como foco da gamificação, porém, ressalta-se a importância de direcionar a gamificação para resultados concretos e benefícios tangíveis para a organização.
  + Reconhecimento da gamificação estratégica como um processo adotado pelos tomadores de decisões para resolver problemas práticos nas empresas, com foco nas vantagens organizacionais.
  + Verificação de que a gamificação é adotada em organizações, mesmo que de forma indireta, e que os maiores ganhos não estão apenas no engajamento dos usuários, mas sim nas vantagens que a prática proporciona para a organização.

Esses resultados evidenciam a importância da gamificação estratégica como uma ferramenta eficaz para impulsionar o desempenho e a competitividade das empresas, destacando a necessidade de direcionar essa abordagem para a obtenção de resultados concretos e vantagens organizacionais.

* Quais são as principais descobertas ou conclusões do artigo?
  + A gamificação estratégica se mostra eficaz na resolução de problemas empresariais e na geração de vantagens competitivas para as organizações, tais como retenção e captação de clientes, aumento da produtividade dos funcionários e melhoria da qualidade dos serviços prestados.
  + A abordagem clássica da gamificação, que prioriza o engajamento do usuário, pode não ser suficiente para atender às necessidades das organizações. Portanto, é essencial direcionar a gamificação para resultados concretos e benefícios tangíveis para a empresa.
  + A gamificação estratégica, que adota um foco nas vantagens que a organização terá em sua aplicação, apresenta-se como uma solução para as empresas, permitindo que os tomadores de decisões utilizem mecanismos de jogos, como os pontos, emblemas e quadros de liderança, para resolver problemas práticos e alcançar benefícios organizacionais.
  + A utilização dos mecanismos de pontos, emblemas e quadros de liderança, mesmo que de forma indireta, pode gerar ganhos significativos para as organizações, indo além do simples engajamento dos usuários e proporcionando vantagens tangíveis e mensuráveis.

Essas descobertas e conclusões ressaltam a importância da gamificação estratégica como uma abordagem que visa não apenas o envolvimento dos usuários, mas também a obtenção de resultados concretos e vantagens competitivas para as organizações que a adotam.