

# Gamificação: o que está em jogo na aprendizagem

**Vanessa Reis**

[euvanessareis@gmail.com](mailto:euvanessareis@gmail.com)

<https://www.euvanessareis.com.br/>



Educadora desde 2009 com experiência em projetos de formação de professores para inovação educativa, desenho pedagógico e educomunicação. Formada em Multimídia e pós-graduanda em Educação e Tecnologias. Pesquisadora independente do universo das novas economias, educação e futuro do trabalho.

## PERGUNTA DESAFIADORA

E por que você gostava? Anote aleatoriamente todos os sentimentos, sensações e significados que esse jogo mobiliza em você.

**POSTE SUAS RESPOSTAS EM NOSSO MURAL!**



## PERGUNTA DESAFIADORA

E como esse jogo funciona?  
Quais são as regras, o objetivo?  
Qual é o principal desafio?  
E a principal recompensa? Como ele se materializa (digital, palavras, objeto, tabuleiro etc.)?

**POSTE SUAS RESPOSTAS EM NOSSO MURAL!**



# CONCEITO

[...] Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. **Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura.**” (HUIZINGA, 1938)



# CONCEITO

Realidade

“dentro do círculo do  
jogo, as leis e  
costumes da vida  
quotidiana perdem  
validade. Somos  
diferentes e fazemos  
coisas diferentes.”  
Huizinga

Realidade

**Círculo Mágico**

# CONCEITO



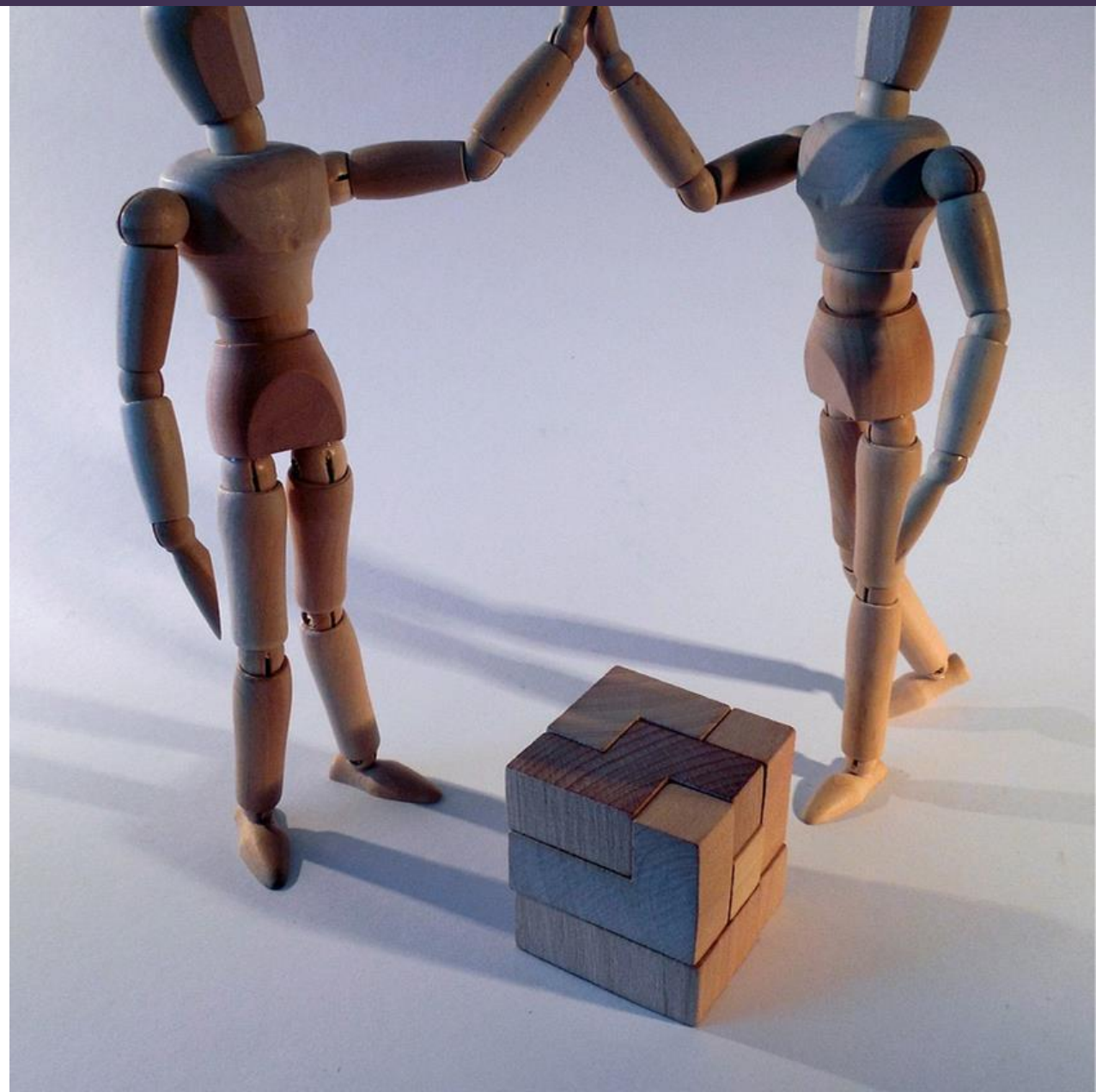
**Gamificar** não é jogar.

**Gamificar** não é produzir jogos.

No entanto, um sistema **gamificado** também pode incluir essas ações.

## Gamificação

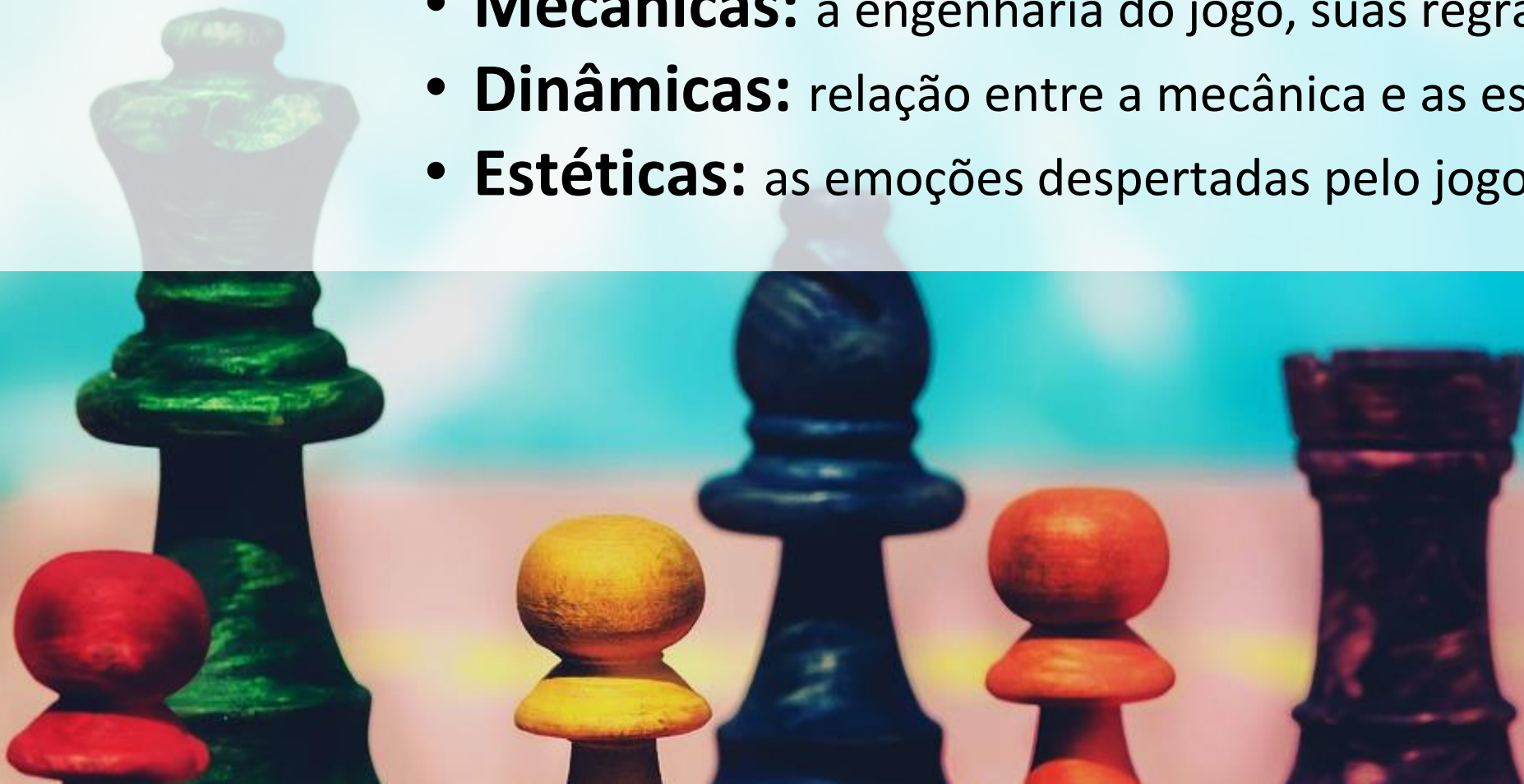
“é o uso da **mecânica, estética e pensamento** dos jogos para envolver as pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”  
(KAPP, 2012)



# CONCEITO

Uma referência para a análise estrutural de jogos é o modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA), de Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek. Em resumo:

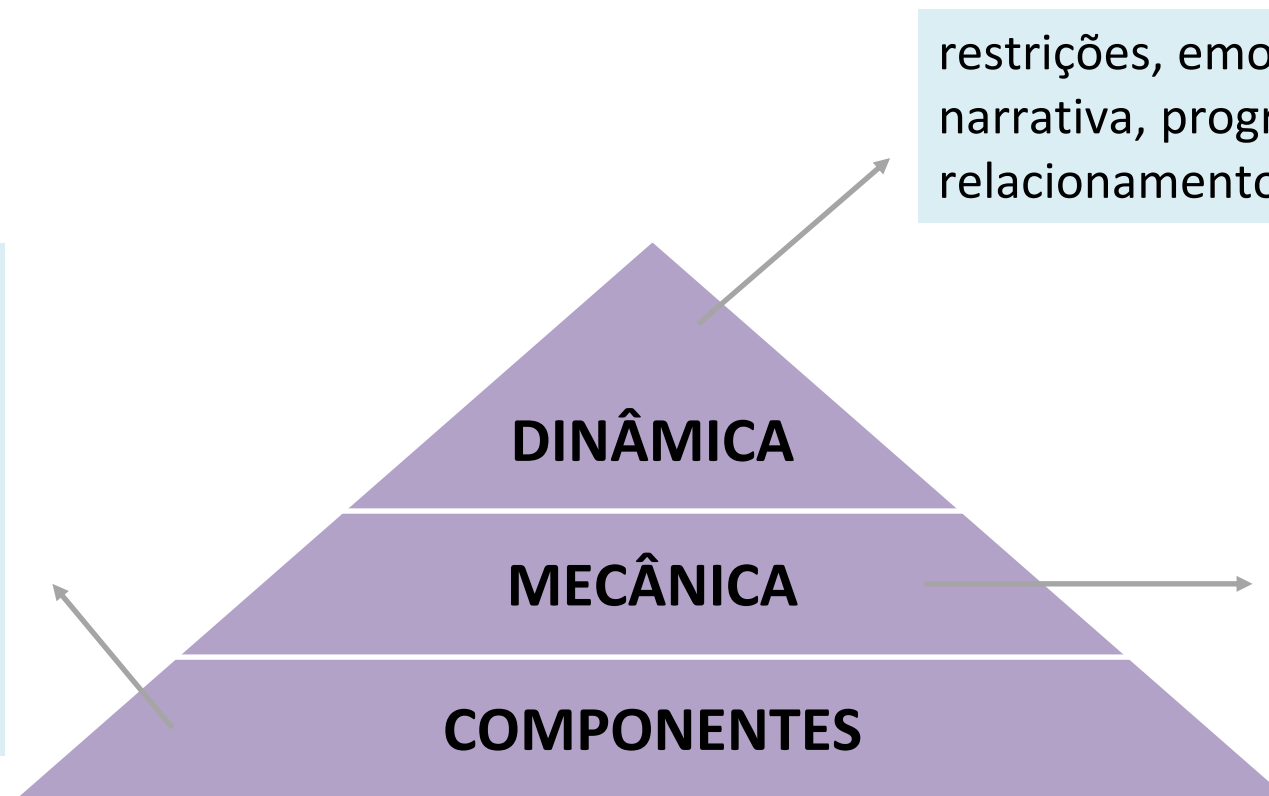
- **Mecânicas:** a engenharia do jogo, suas regras e programações;
- **Dinâmicas:** relação entre a mecânica e as escolhas do jogador;
- **Estéticas:** as emoções despertadas pelo jogo.



# CONCEITO

conquistas, avatares, distintivos, coleções, combates, desbloqueio de conteúdos, doações, placares, níveis, pontos, “a grande batalha<sup>1</sup>”, times, bens virtuais, gráficos sociais, missões.

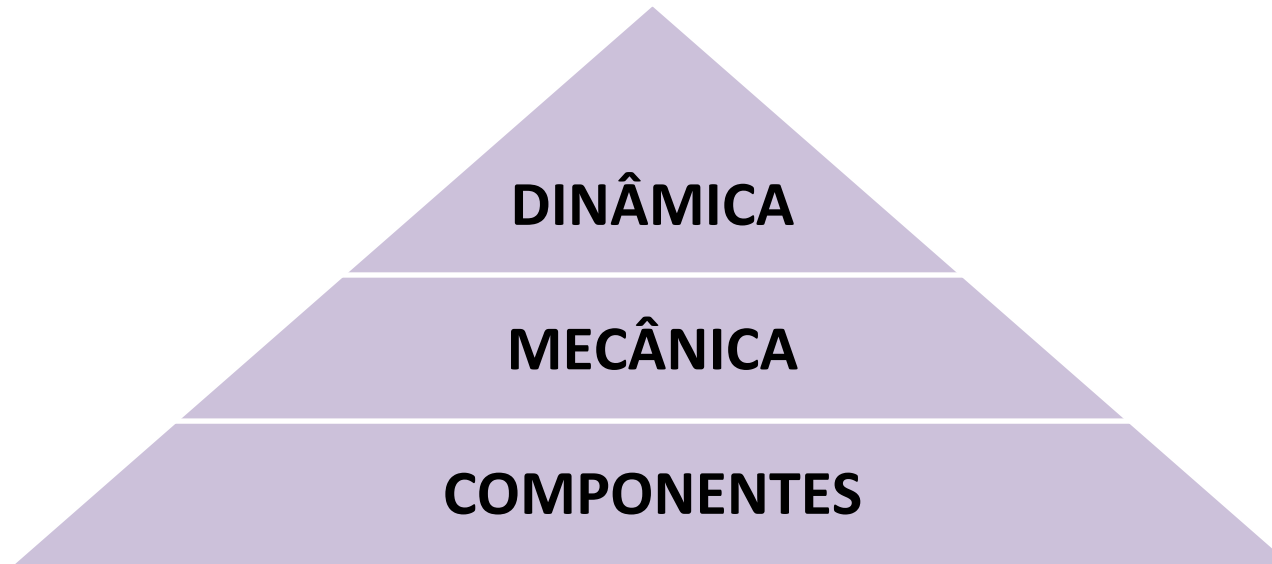
<sup>1</sup>Tradução livre da expressão “boss fights”



restrições, emoções, narrativa, progressão e relacionamento.

desafios, sorte, cooperação e competição, *feedback*, aquisição de recursos, recompensas, transações, rodadas, vitória.

Adaptado do curso online Gamification  
*The Pyramid of Elements*, de Kevin Werbach



Adaptado do curso online Gamification  
*The Pyramid of Elements*, de Kevin Werbach

Cuidado com os **PONTOS, DISTINTIVOS E PLACARES.**

# EXPERIMENTAÇÃO

## #MISSÃO 01: JOGUE!

Independentemente de como os elementos são percebidos e nomeados por esses e tantos outros autores, a melhor maneira de compreender como jogos funcionam é jogando!

Valendo!



# EXPERIMENTAÇÃO

## #MISSÃO 01: JOGUE!

Acesse o site

<https://kahoot.it/>

em seu dispositivo.

Quem vencer a rodada,

**desbloqueará um conteúdo**

para sua equipe, que facilitará a próxima missão!

# Kahoot!

Game PIN

**Enter**

Play more, anywhere and anytime, on your own or with friends. Get our new app!

# EXPERIMENTAÇÃO

## #MISSÃO 01: JOGUE!

Quais elementos dos jogos você identificou nesta experiência com o Kahoot?

POSTE SUAS RESPOSTAS NO MURAL,  
IDENTIFICANDO ELEMENTOS DA DINÂMICA,  
DA MECÂNICA E DOS COMPONENTES DE JOGOS.



# EXPERIMENTAÇÃO

## #MISSÃO 02: SE FOSSE EU...

Imagine que...

Em uma escola muito distante, em uma sala bastante cheia, há um grupo significativo de alunos desinteressados pelas aulas de Ciências. De uns tempos para cá, os professores têm percebido que a motivação desses jovens está cada vez mais baixa, pois quase não aparecem na escola.

Preocupados, um grupo de professores se reúne para pensar em estratégias, até que alguém comenta:

- Sei que eles adoram jogar!



# EXPERIMENTAÇÃO

## #MISSÃO 02: SE FOSSE EU...

Se fosse você, como usaria a gamificação para resolver o problema?

**VOTE NA IDEIA QUE MAIS GOSTOU!  
MAS TEM UMA REGRA: VOCÊ NÃO  
PODE VOTAR NA SUA!**



# PLANEJAMENTO

## #A GRANDE BATALHA!

Eis a hora de  
planejar uma  
atividade, aula  
ou projeto  
gamificado



para ajudar a  
resolver  
um problema  
real de sua  
escola...

# PLANEJAMENTO

## #A GRANDE BATALHA!

Defina o problema e o perfil do aluno que deseja engajar

Defina o objetivo da gamificação, como será a dinâmica?

Defina a mecânica e os componentes do sistema gamificado

Haverá uma narrativa, um contexto??

Como será o sistema de pontuação, *feedbacks* e premiação?

# AVALIAÇÃO

O objetivo do jogo foi atingido?  
Como?

Quais foram as principais dificuldades?

Quais problemas foram necessários resolver para cumprir a missão?

Autoavaliação:  
como você percebe a sua jornada



# SÍNTESE DO DIA

**Jogo e cultura**

**Círculo mágico**

**Gamificação**

**Elementos dos jogos**

**Resolvendo problemas reais com a gamificação**

