



Atenção!

Aula gamificada: Pense bem onde vai sentar pois o local dará diferentes pontuações.



Professor



Mapa da sala





Gamification

Jáder Abreu (jaoa@cin.ufpe.br)

Gamification

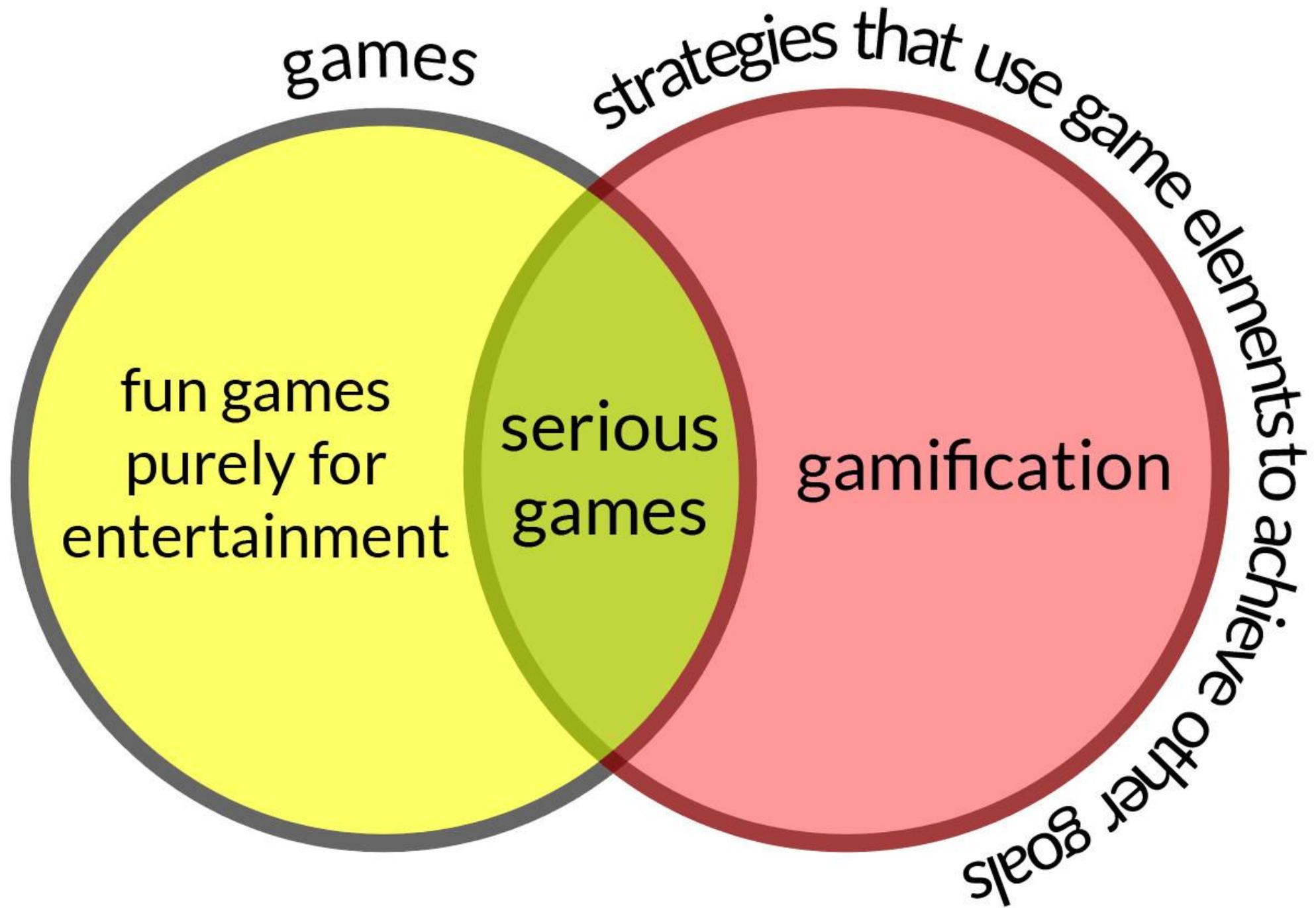
O que é?

Como funciona?

O que esperar
para o Futuro?

Quais os desafios?





games

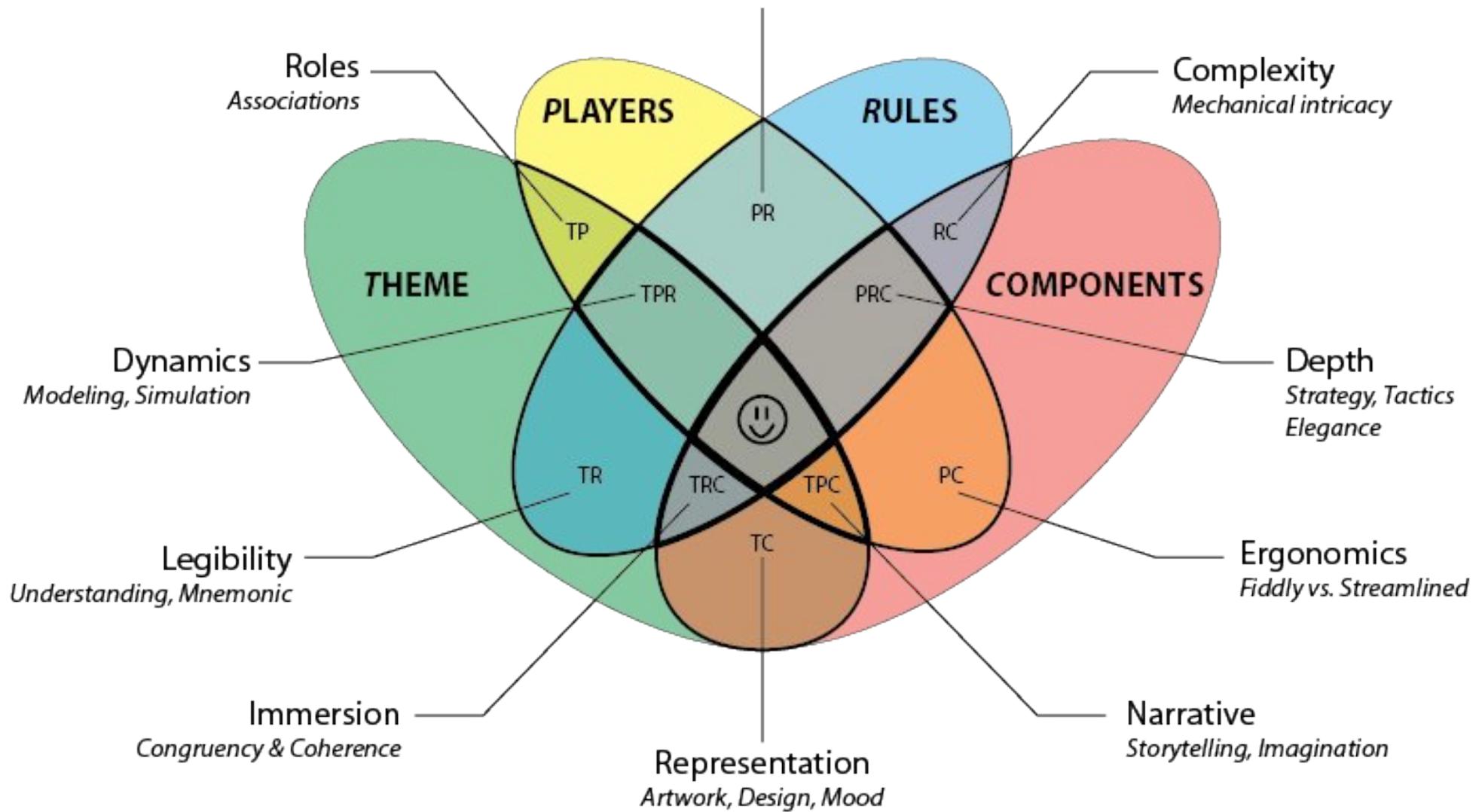
strategies that use game elements to achieve other goals

fun games
purely for
entertainment

serious
games

gamification





Gamification:

- ▶ Envolve o uso de elementos de design de jogos, características dos jogos, em contextos não jogo

(DETERDING et al., 2011)

- ▶ É O processo de utilizar game-thinking e mecânicas de jogos para engajar usuários e resolver problemas.

(XU, 2011)

- ▶ É a integração de dinâmicas do jogo em um site, serviço, comunidade, conteúdo ou campanha de modo a conduzir a participação dos usuários

(ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011)

Gamification:

Em geral gamification pode ser definido como utilizar elementos de jogos em áreas que não são jogo.

(Abreu, 2015)

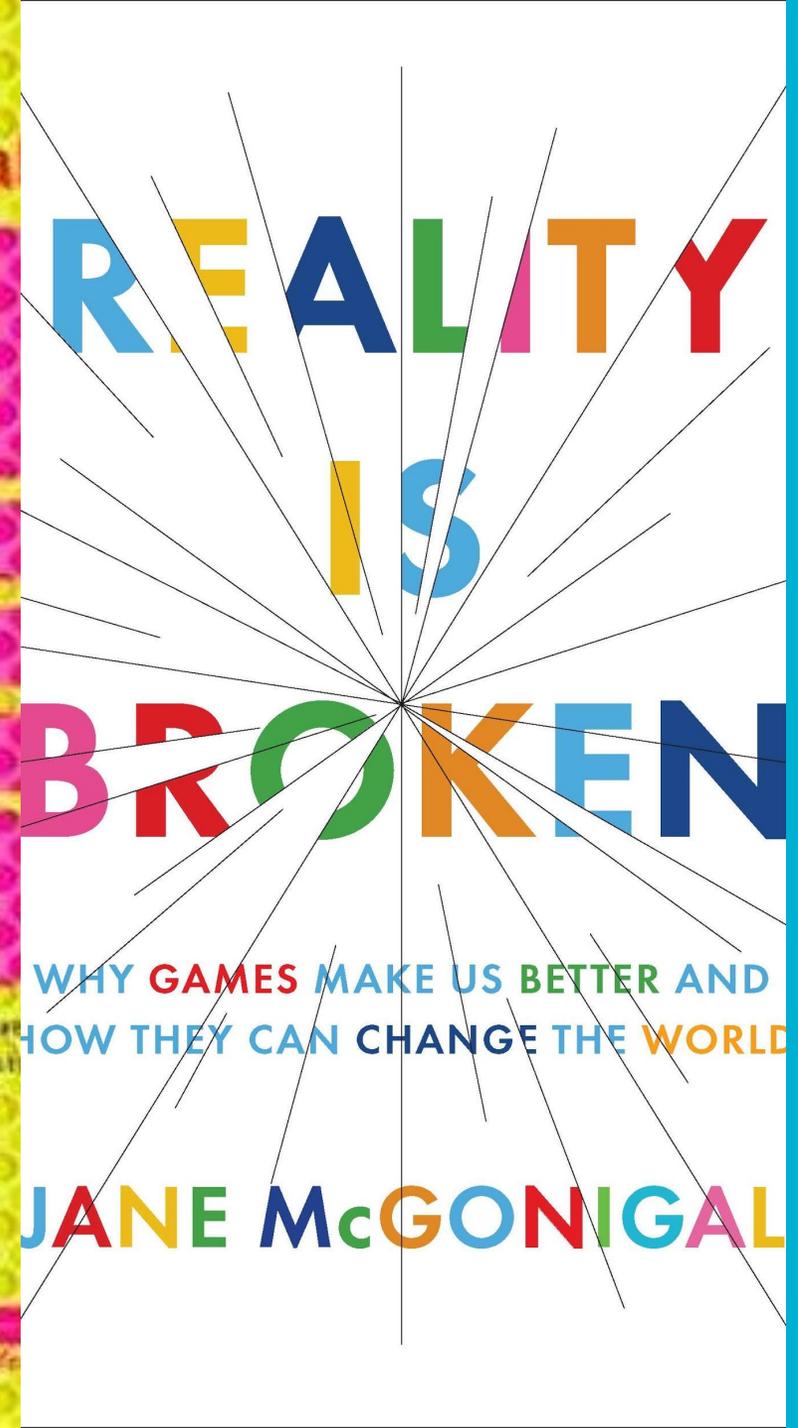
Surgimento:

Jane McGonigal fez uma palestra no TED em 2010 que unificou os diferentes termos ligados a Gamification e deu início à competição mundial para fazer um mundo melhor.



Surgimento:

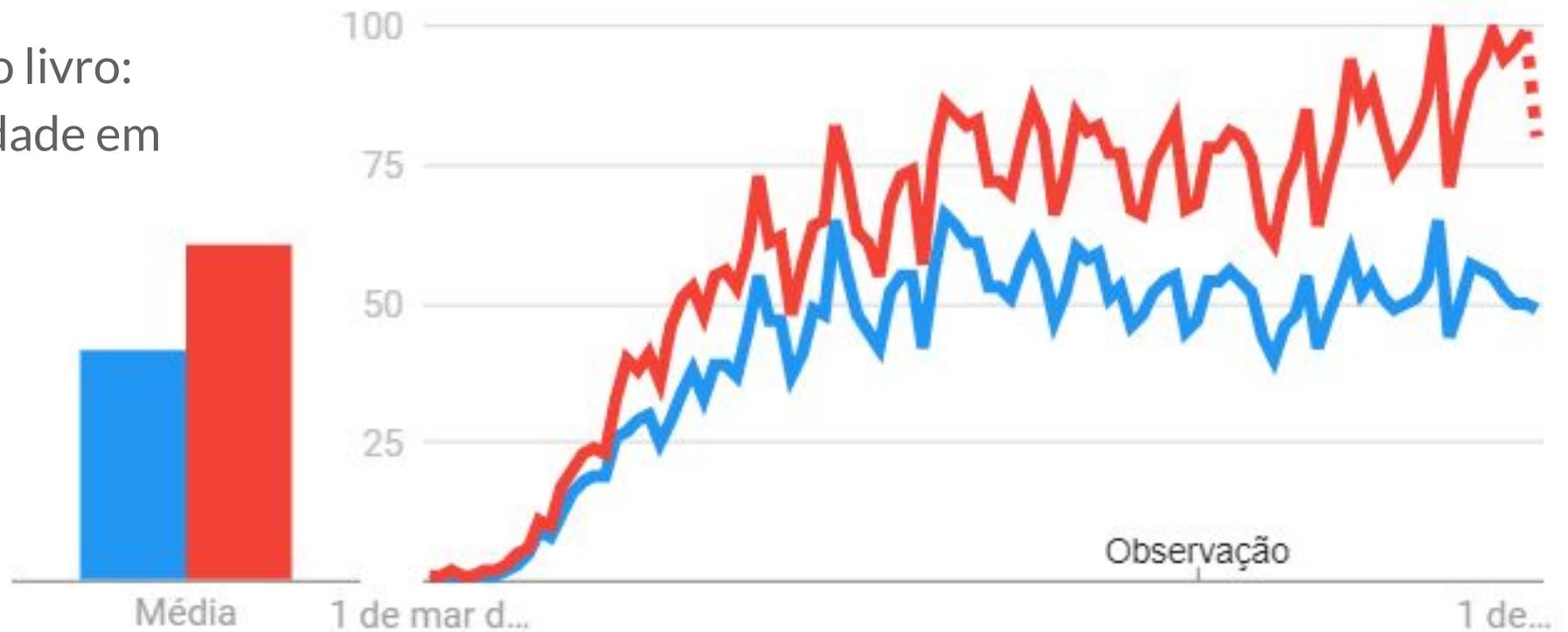
Em 2011 foi lançado o livro: Reality is Broken (Realidade em jogo).



● gamification ● Ludificação

Crescimento:

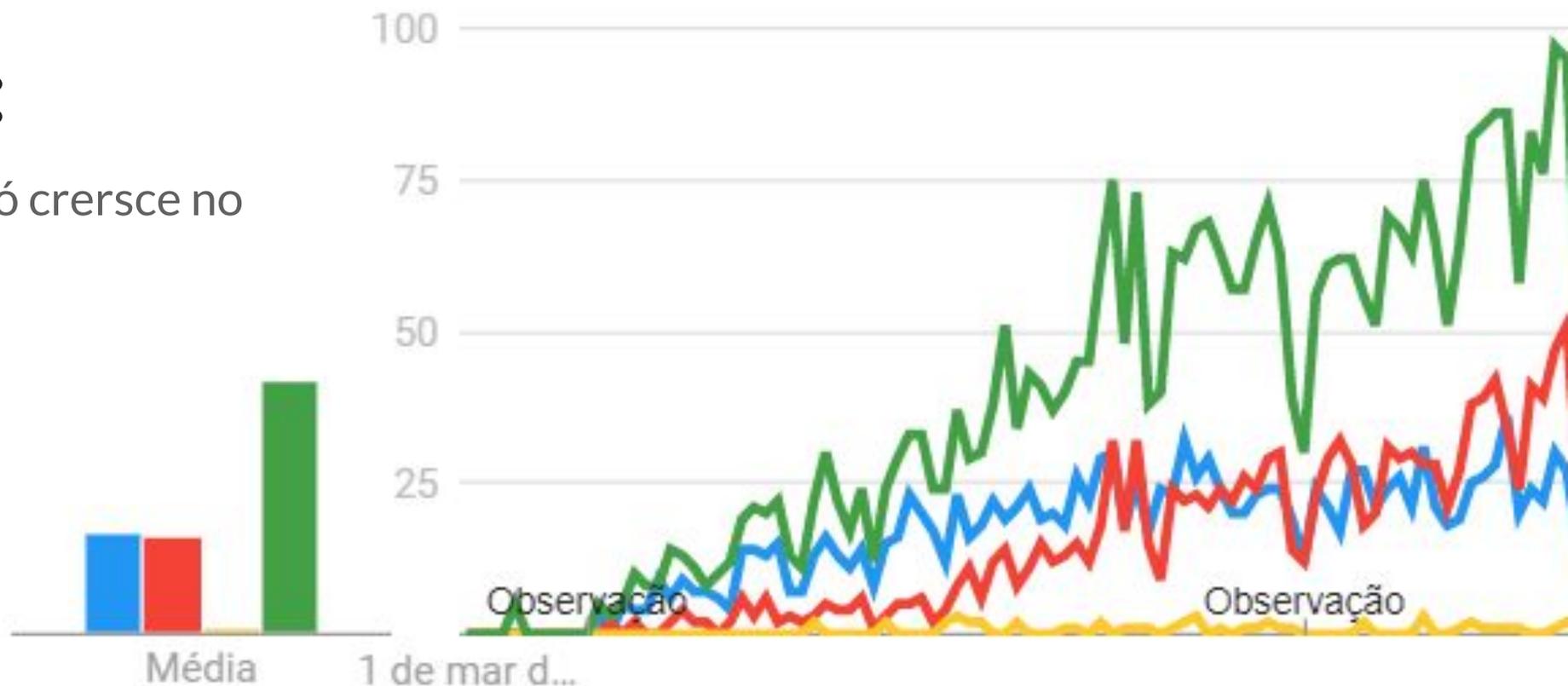
Em 2011 foi lançado o livro: Reality in game (Realidade em jogo).



● gamification ● gamificação ● Ludificação ● Ludificação

Crescimento:

Desde então o tema só cresce no Mundo e no Brasil



Brasil. 01/03/2010 – 20/08/2018. Pesquisa Google na Web.

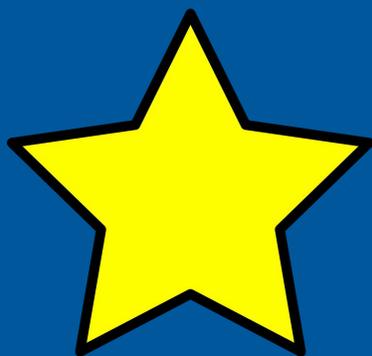
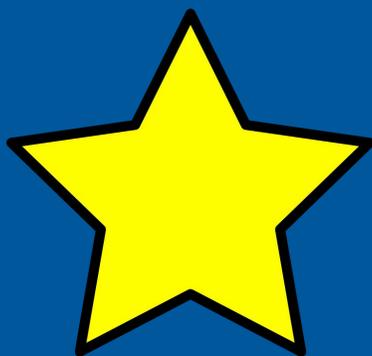
Gamification

O que é?

Como funciona?

O que esperar
para o Futuro?

Quais os meus
desafios?





Mais esforço por mais
diversão e saúde.



Mais lixo no lixo por
mais diversão e
limpeza

Mais reciclagem por
diversão e pontos.





Atenção!

Aula gamificada: Pense bem onde vai sentar pois o local dará diferentes pontuações.



Professor



Nossa experiência com Gamification começa com Pontos

Pontos - Chegada em sala de aula: Ao chegar em sala os estudantes verão uma placa colorida que informa que eles ganharão pontos dependendo de onde sentarem. Pontos de 1 a 3 espalhados em Post Its nas cadeiras para incentivar quem sentar na frente e dos lados.

Os Elementos mais usados formam a sigla PBL

(Hamani et all, 2015) and
(Lincoln e Reiners 2015)

Points (Pontos)

Badges (Medalhas)

Leaderboards
(Quadro de
Líderes)

No entanto há uma grande quantidade de outros elementos

(Hamani et al, 2015) and (Lincoln e Reiners 2015)

- Points
 - Leaderboards
 - Badges
 - Levels
 - Story
 - Clear goals
 - Feedback
 - Rewards
 - Progress
 - Challenge
 - Outros

Terndencia

- ▶ 2012-2013 – Gamificação tornou-se uma tendência
- ▶ Apoiar o engajamento do usuário e melhorar os padrões positivos de uso de serviços como:
 - ▶ Aumentar a atividade do usuário, a interação social, a qualidade e produtividade das ações;
- ▶ Experiências lúdicas, positivas e motivadoras:
 - ▶ Trazidas pelas recompensas motivacionais (dos jogos) implementadas em um serviço.

Expectativa

- ▶ Até 2015, segundo Gartner, 50% das empresas que gerenciam processos de inovação utilizariam Gamificação em parte de suas atividades.
- ▶ Startups de sucesso que fazem uso da Gamificação:



Badgeville



**A contexto com mais estudos
de gamification é educação**

(Hamani et al, 2015)

Gamification também é aplicada

- Negócios
- Trabalho
- Saúde
- Comércio
- Distribuição

(Hamani et all, 2015)

Gamification funciona?

De fato, mas há algumas ressalvas...

- ▶ A maioria dos estudos tem resultados positivos
- ▶ A maior parte dos estudos quantitativos só obteve efeitos positivos em alguns relacionamentos entre elementos de Gamificação e os resultados obtidos.
- ▶ Os resultados dependem bastante do contexto e dos usuários.

(Hamani et all, 2015)

Exemplos de Gamification Que funcionam com Educação

The screenshot displays the Duolingo interface for learning French. At the top, the Duolingo logo and navigation links (Home, Activity, Discussion, Immersion) are visible. The user's profile 'johnnymathy' is shown in the top right corner along with a fire icon (0) and a shield icon (3).

The main content area is titled 'French skills' and features a 'Lingo store' button. Below this, a grid of skill icons is presented, each with a circular progress indicator. The skills shown are: Basics 1, Basics 2, Phrases, Food, Animals, Adject 1, Pastors, and Plants. A 'Checkpoint passed' button is located below the grid.

On the right side, the 'French progress' section shows a progress bar, a score of 982 XP, and a 'W 193' streak. A 'Strengthen skills' button is positioned below the progress bar.

The 'Leaderboard' section is also visible, with tabs for 'This week', 'This month', and 'All time'. The current view shows a list of users and their scores:

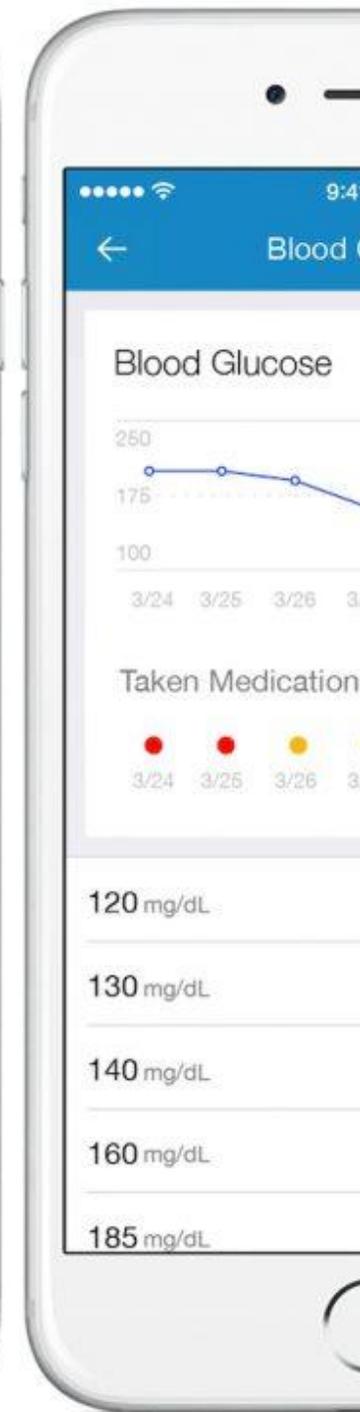
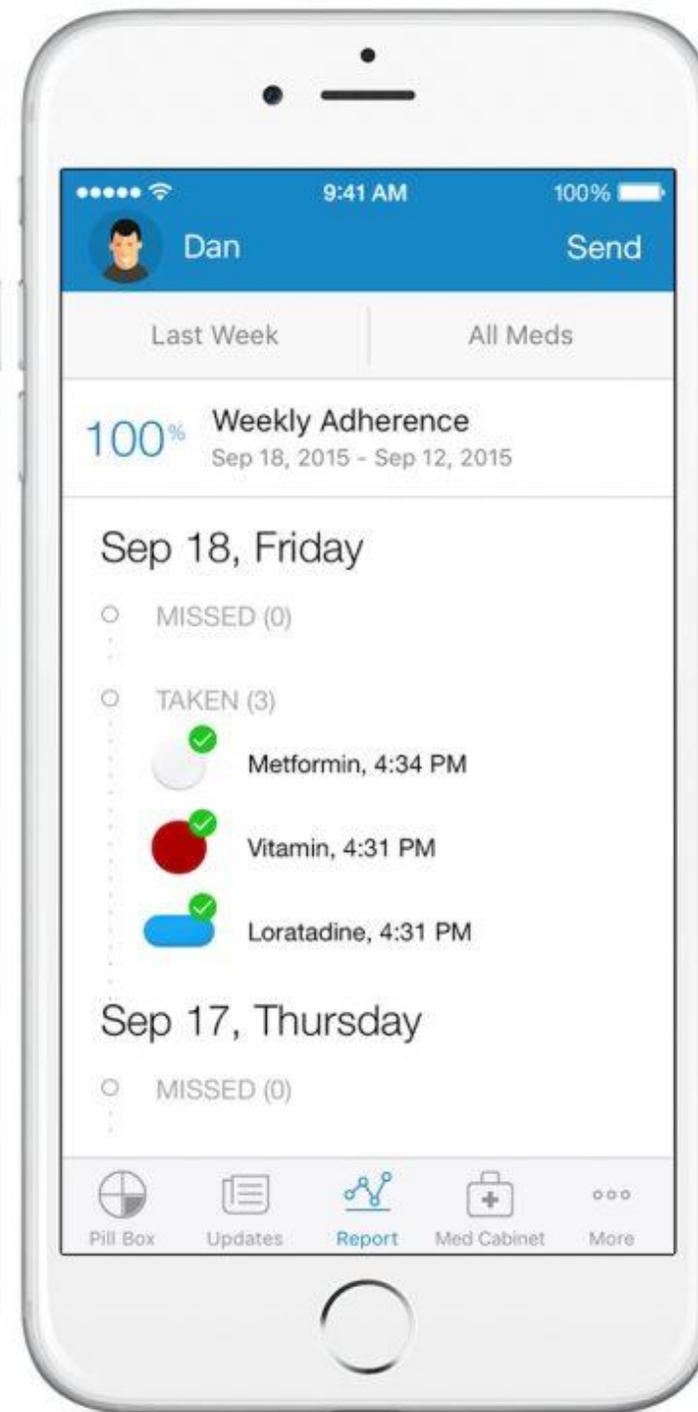
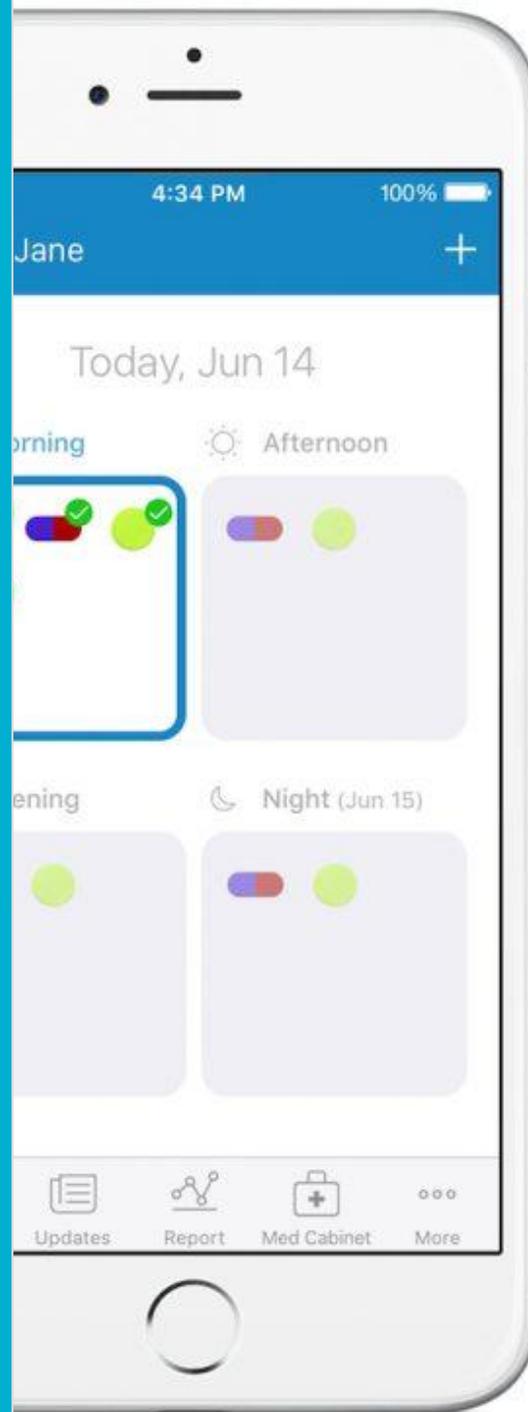
User	Score
Dukka	603 XP
Edward	45 XP
carole	34 XP
rony	26 XP
leen	20 XP

Below the leaderboard, there is a 'Find more friends on Facebook' button, a 'Send invite' button, and a 'Search' button.

Exemplos de
Gamification
Que
funcionam
com
Trabalho



Exemplos de Gamification Que funcionam com Saúde



Exemplos de
Gamification
Que
funcionam
com
Marketing



Nossa experiência com Gamification Continua com Badges

1. Anote em um papel seu nome, a pontuação que ganhou ao escolher o local de sentar;
2. Use sua criatividade para pensar e Escreva no papel uma aplicação para Gamification;
3. Passe o seu papel para o colega do lado direito;
4. Escreva no papel do colega que você recebeu uma nota de 1 até 3 referente à criatividade que ele teve na ideia;
5. Levantem a mão apenas os que deram nota 3 aos colegas;
6. Coletivamente vamos escolher um título para as melhores ideias e entregar o Badge;

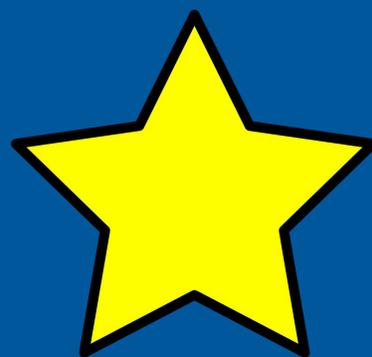
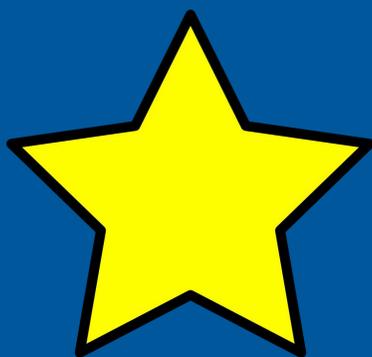
Gamification

O que é?

Como funciona?

O que esperar
para o Futuro?

Quais os meus
desafios?



Futuro da Gamification

- Organizações desafiadas a incrementar o engajamento do empregados.
- Necessidade de entender o processo de engajamento;
- Convergência de Estratégias de engajamento;
- Universalização da educação de alta qualidade;
- Integração de gamification com outras tecnologias;

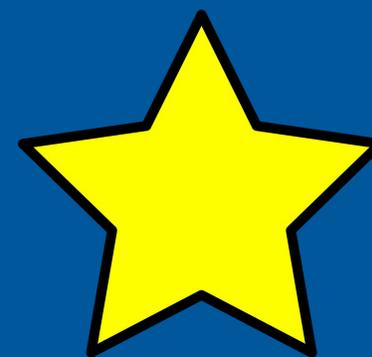
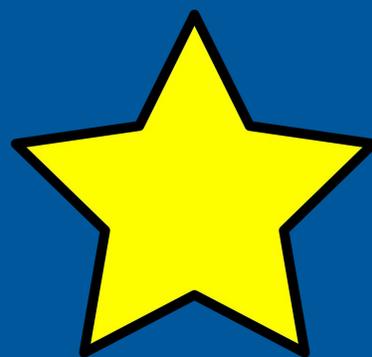
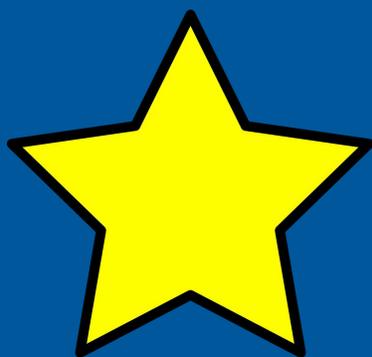
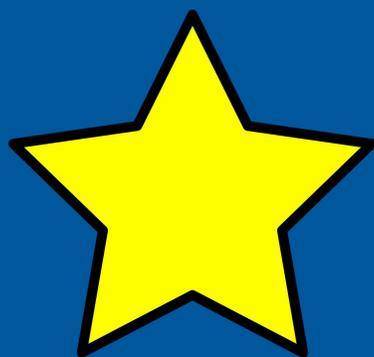
Gamification

O que é?

Como funciona?

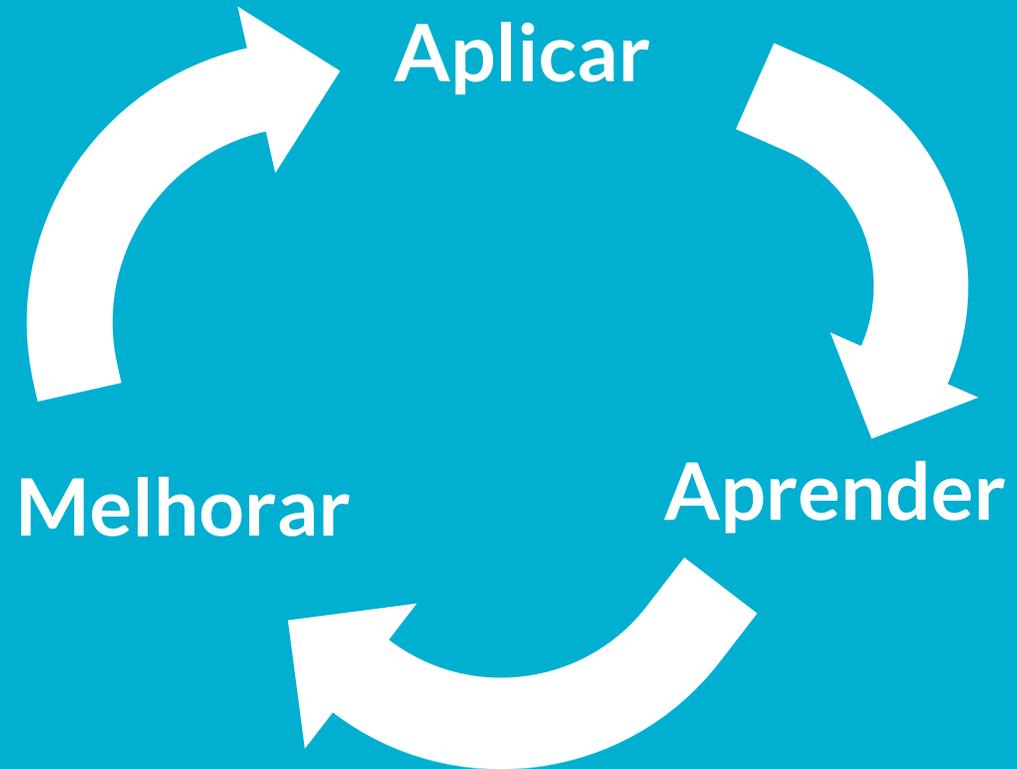
O que esperar
para o Futuro?

Quais os meus
desafios?



Meus desafios em Gamification

Gamification na sala de aula;



Gamification no currículo escolar;

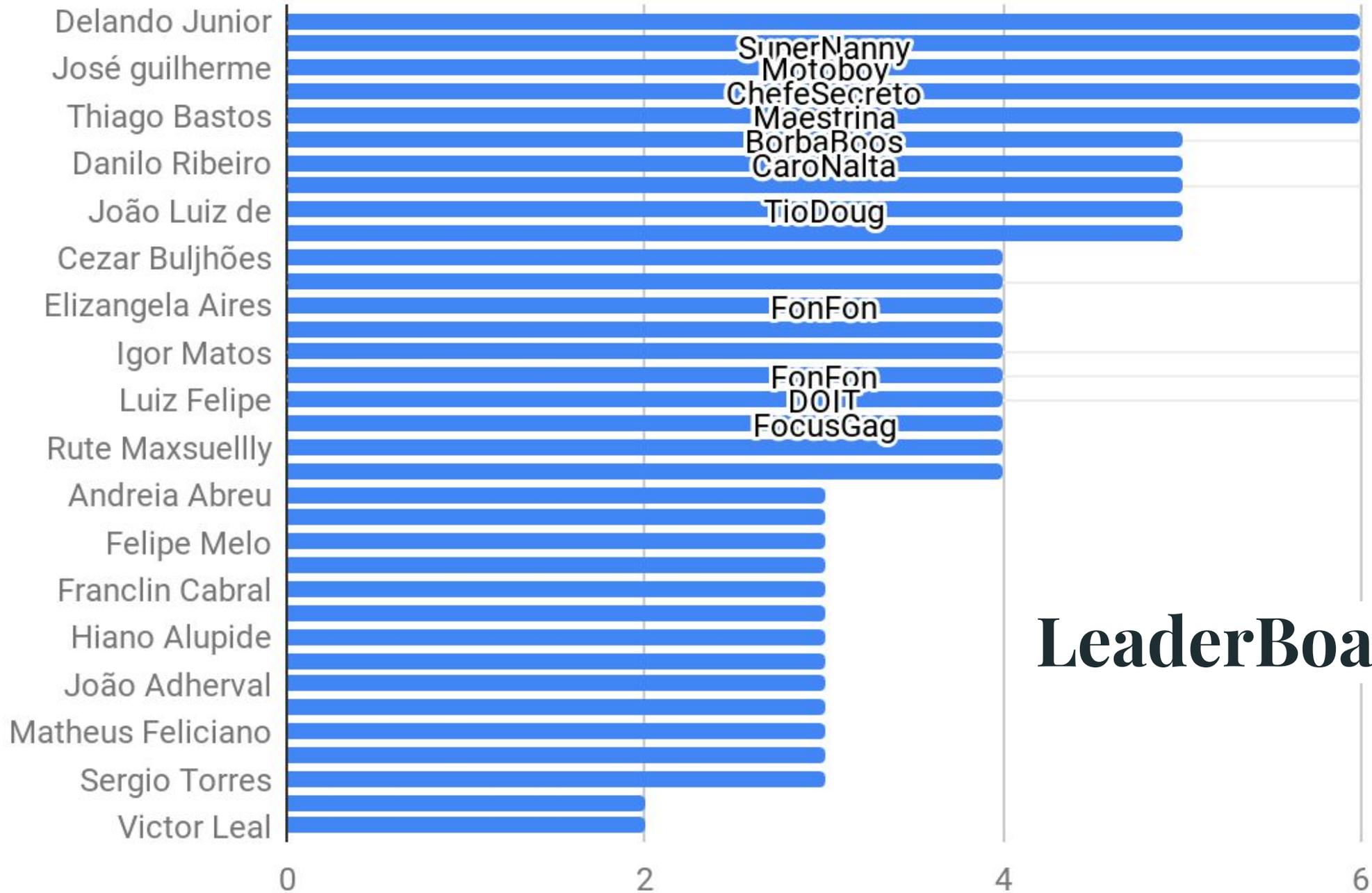
Nossa experiência com Gamification Encerra com Leadboard

- Fim da aula: Entre no link do formulário e coloque sua pontuação para fazermos o Ranking:

encurtador.com.br/ryOT7

Recompensa extrínseca

- + 1 Bombom para 5 líderes
- + 1 Bombom para quem ganhou Badges
- + 1 Bombom para todos da sala



LeaderBoard



Obrigado