

INTRODUÇÃO A *GAMIFICATION*

Professor: Seiji Isotani

Professor assistente: Armando Toda

Agosto / 2016

SLC0610

AGENDA

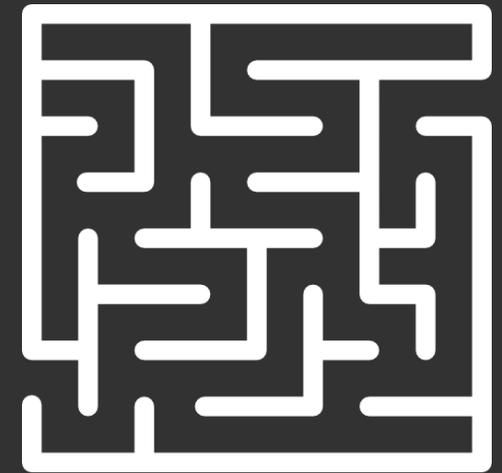
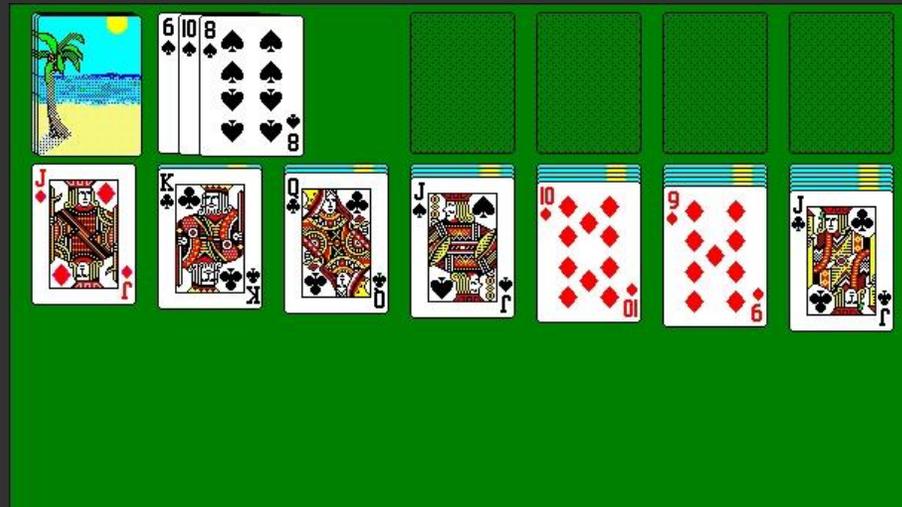
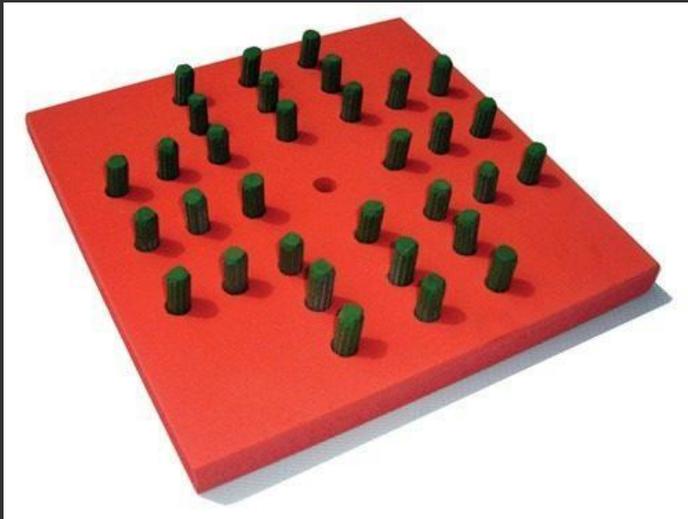


- Introdução
 - Jogos
 - Jogos digitais
- Conceito
 - Gamificação
 - Teorias motivacionais
 - Estudos recentes
- Aplicações no ensino

INTRODUÇÃO



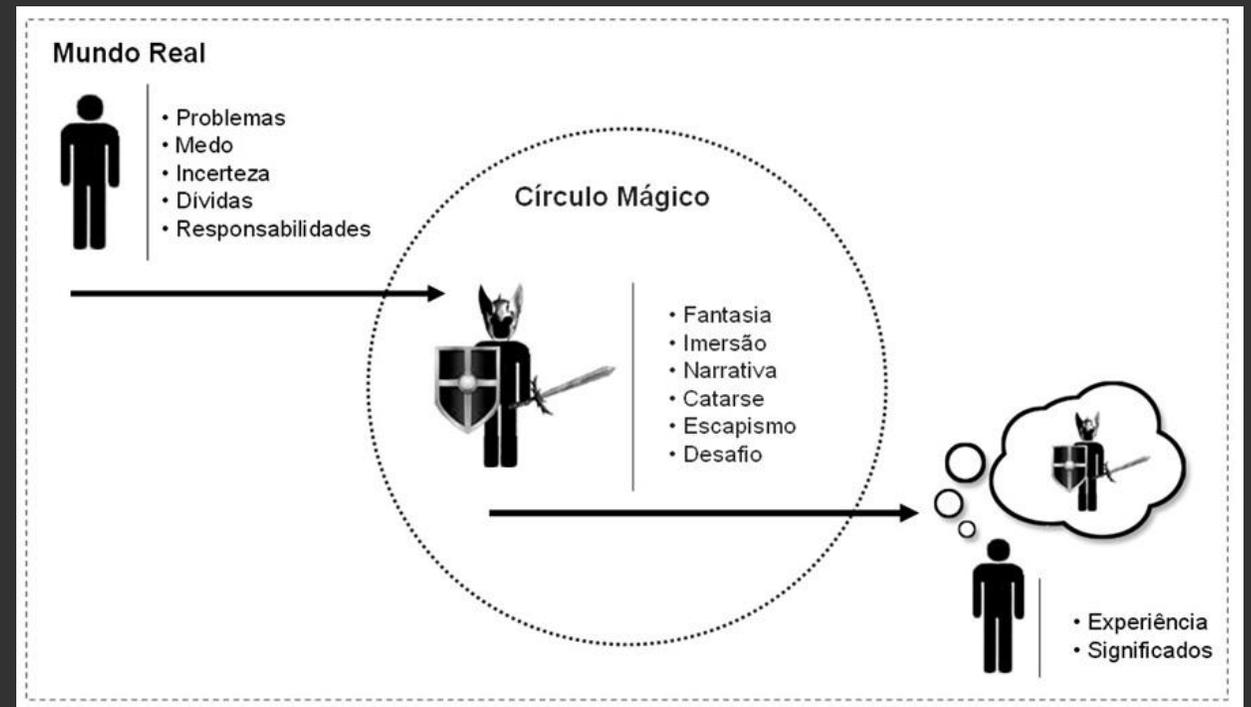
- Jogos



INTRODUÇÃO



- Jogos
- Círculo mágico (Huizinga, 1938)
- *Man, Play and Games* (Caillois, 1961)
 - Agon
 - Alea
 - Mimicry
 - Ilinx

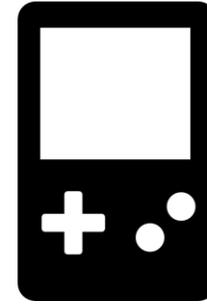


TIME

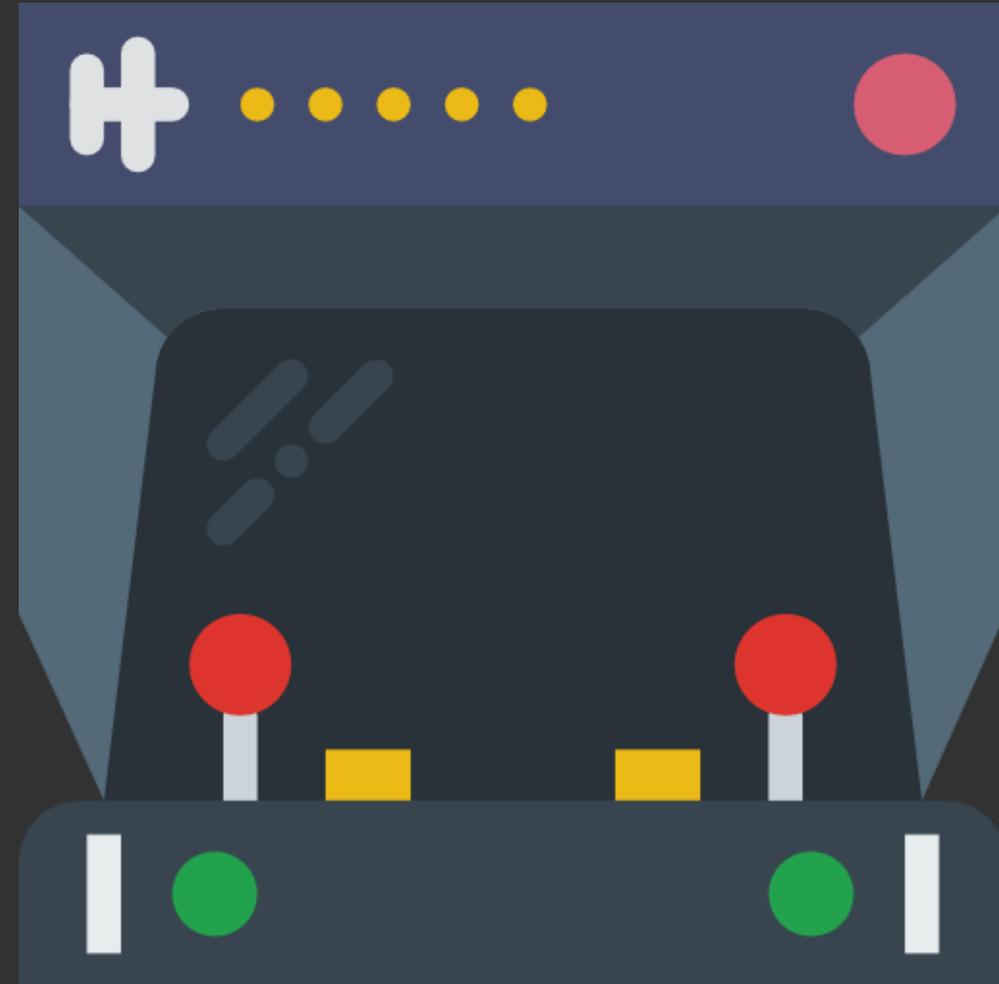
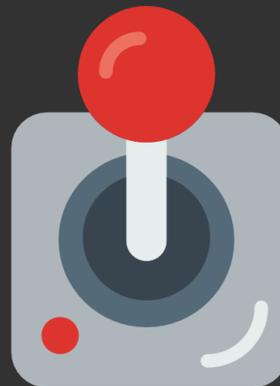
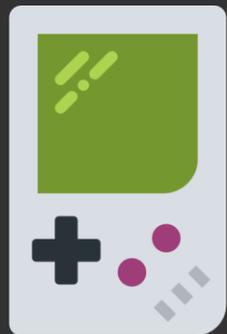
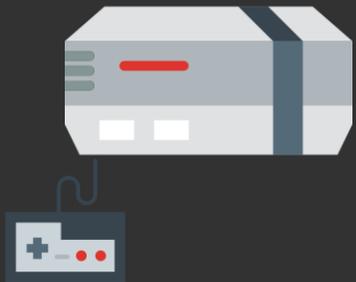
TRAVEL



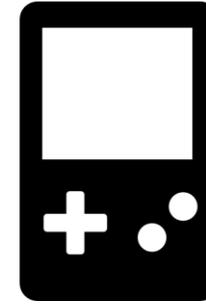
INTRODUÇÃO



▪ Jogos Digitais



INTRODUÇÃO

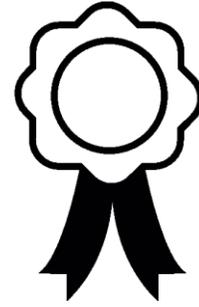


- Jogos Digitais
 - Engaja o jogador
 - Conjunto de regras
 - Resultados previsíveis
 - Reação emocional
 - *Feedback* e interação constantes
 - Participação voluntária



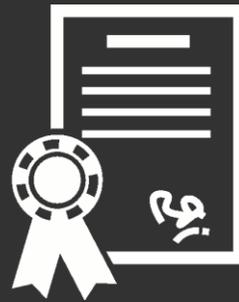
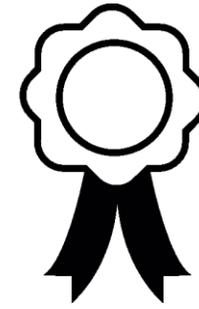
(Salen & Zimmerman, 2003; Koster, 2004; McGonigal, 2011; Kapp, 2012)

CONCEITO



O que é *gamification*?

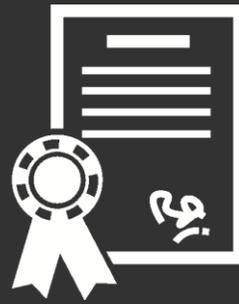
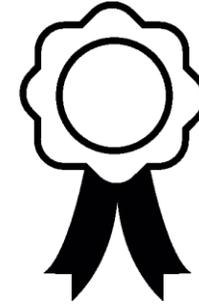
CONCEITO



Uso de elementos provenientes de jogos
fora do seu contexto original

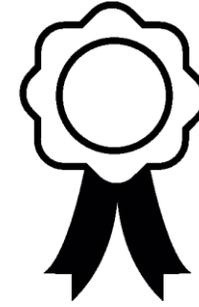
(Deterding et al., 2011)

CONCEITO



▪ O que são elementos de jogos?

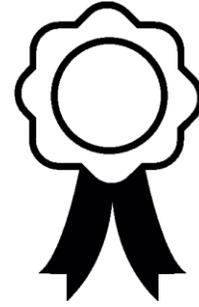
CONCEITO



- Mecânicas
 - Componentes isolados
- Regras
 - Definições e delimitações
- Dinâmicas
 - Interações com o jogador
- Estéticas
 - Reações provocadas

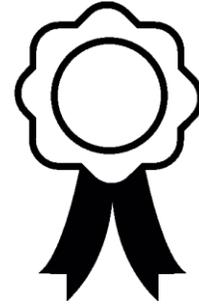


CONCEITO



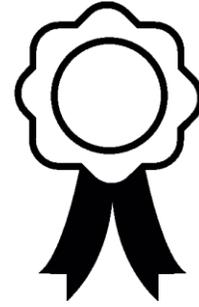
- Mecânicas - Exemplos
 - Pontos
 - Conquistas
 - Níveis
 - Placares
 - Notificações
 - Turnos
 - Missões
 - Escolhas
 - (...)

CONCEITO



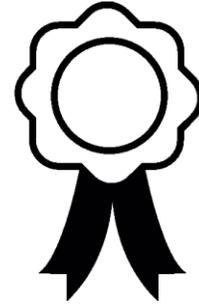
- Regras
 - Condições que delimitam o escopo do jogo
- Criam barreiras
- Em conjunto com as mecânicas, provocam as interações do jogador

CONCEITO



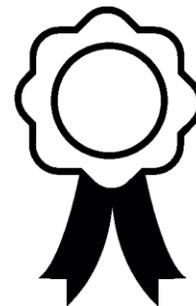
- Dinâmicas - Exemplos
 - Cooperação
 - Competição
 - Status
 - Auto-expressão
 - Altruísmo
 - Progressão
 - Individualidade
 - (...)

CONCEITO



- Estéticas
 - Sensação
 - Curiosidade
 - Descoberta
 - Desafio
 - Criatividade
 - Comunidade
 - Contribuição
 - (...)

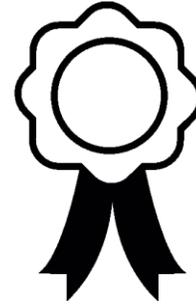
CONCEITO



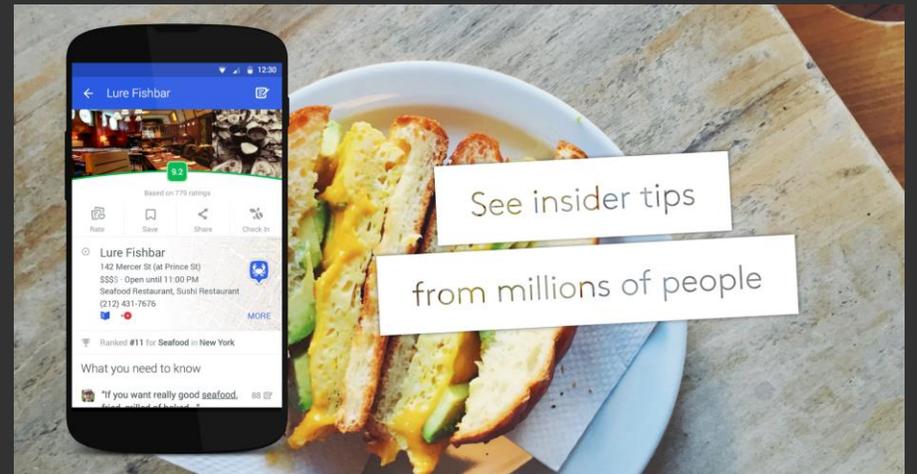
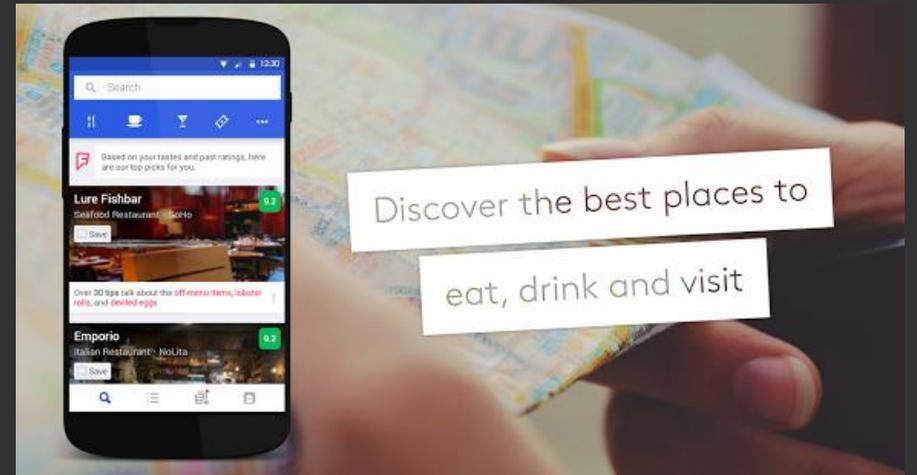
- DIVERSÃO



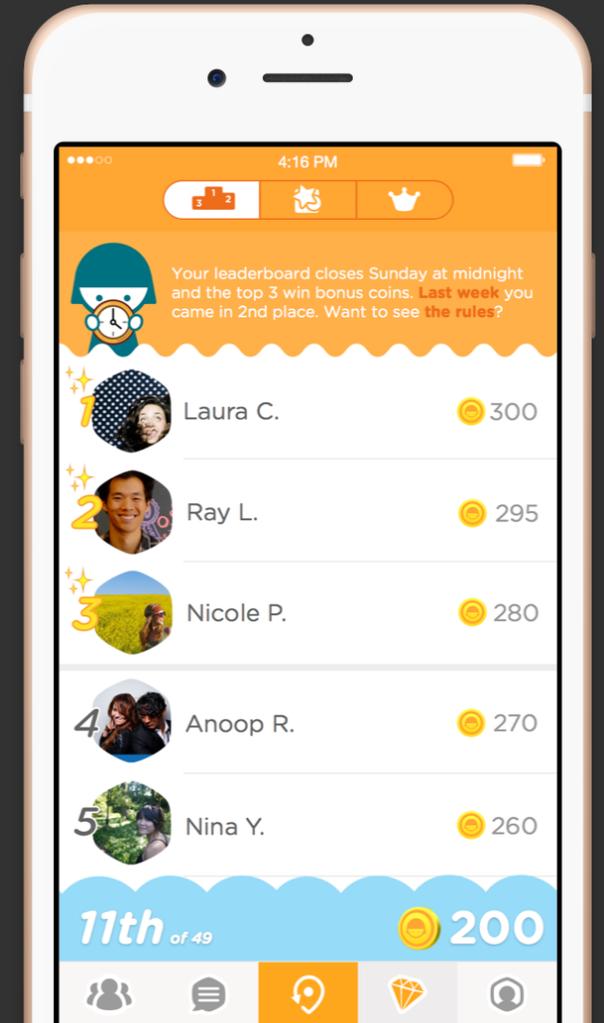
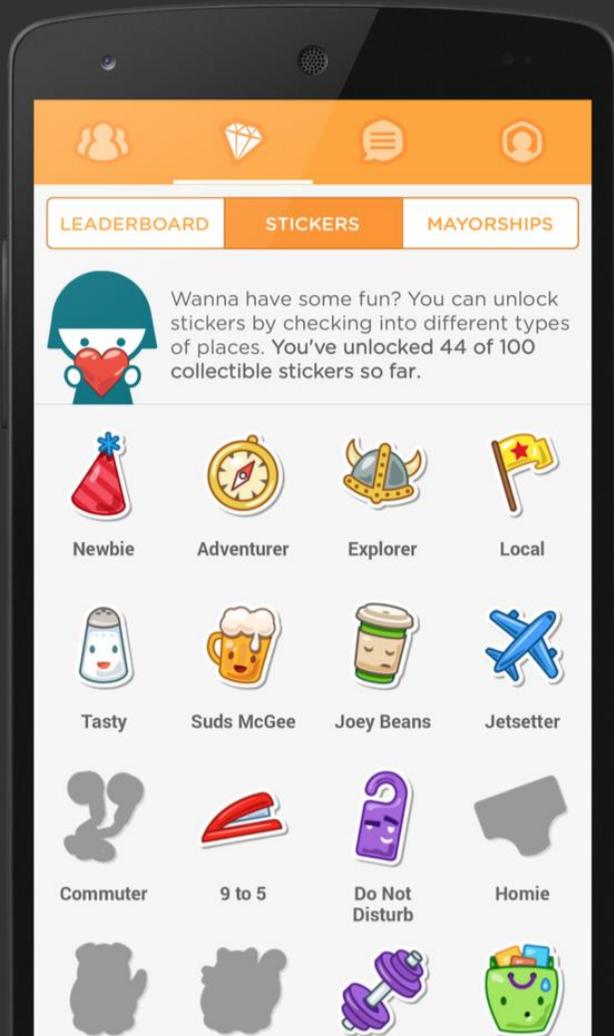
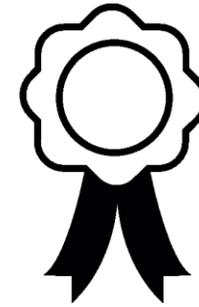
CONCEITO



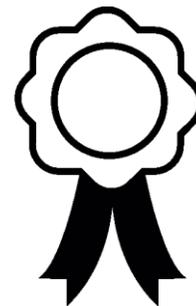
FOURSQUARE



CONCEITO



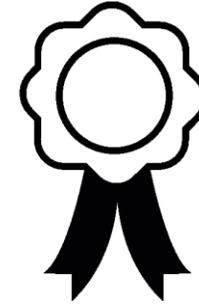
CONCEITO



- Teorias motivacionais
 - Teoria da Autodeterminação (Self-determination Theory) – Deci & Ryan (1985)
 - Teoria do Flow (Flow Theory) – Csikszentmihalyi (1990)
 - Teoria do Impulso (Drive) – Pink (2011)



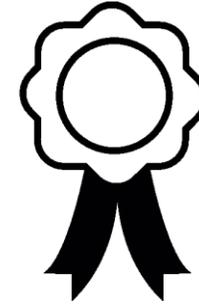
CONCEITO



- Teoria da Autodeterminação e Impulso
 - Autonomia
 - Maestria -- Competência
 - Propósito
 - Relacionamento



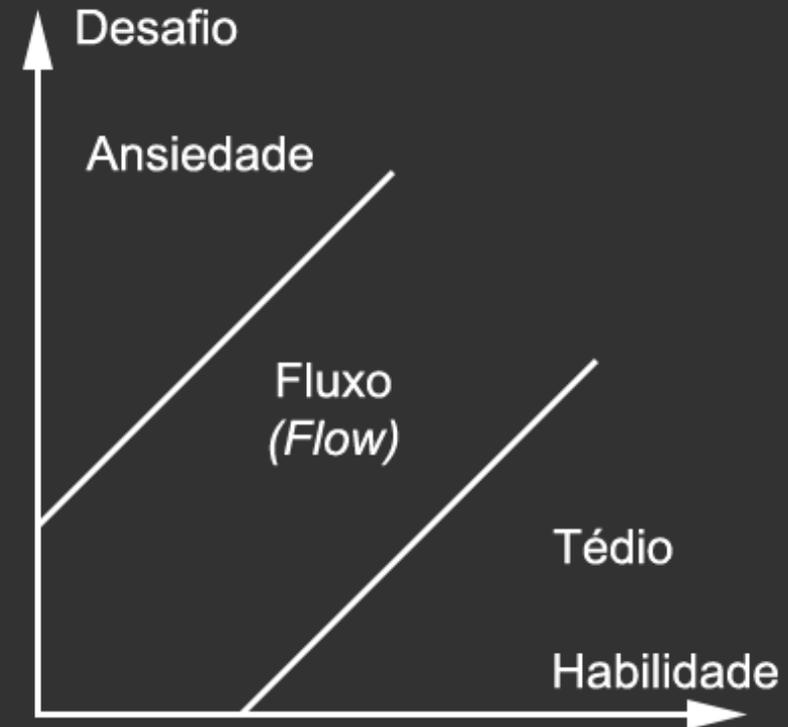
CONCEITO



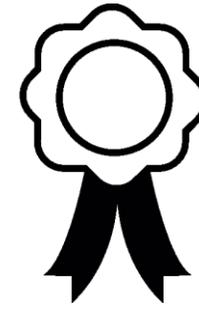
- Teoria do *Flow* (Fluxo)

- Dificuldade da tarefa

- Habilidade do indivíduo



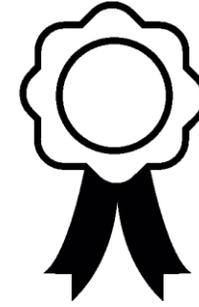
CONCEITO



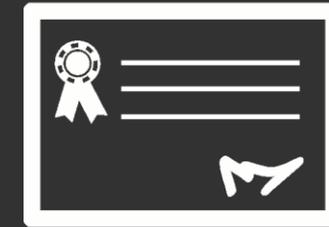
- Estudos recentes
 - Área mais aplicada: Educação
- Maioria das pesquisas atuais: Ensino Superior (Borges et al., 2014)



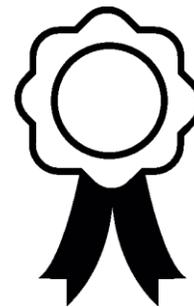
CONCEITO



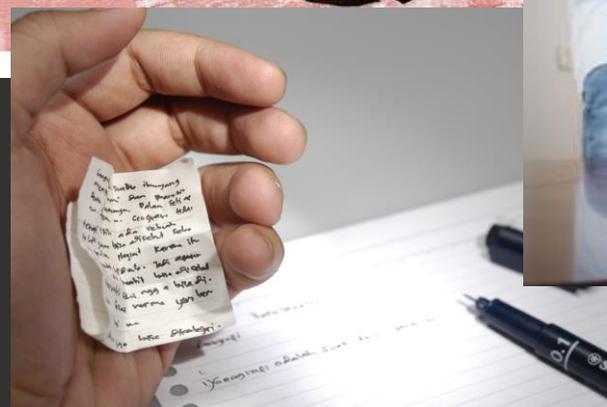
- Estudos recentes – o bom
 - Aumenta o engajamento
 - Melhora a colaboração
 - Melhora o aprendizado
 - Aumenta a realização de tarefas



CONCEITO



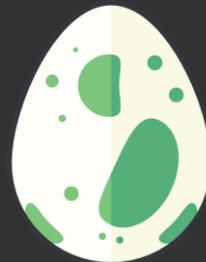
- Estudos recentes – o ruim
 - Efeitos declinantes
 - *Bad gamification*
 - Trapaça
 - Privacidade
 - Vício
 - (...)



APLICAÇÕES NO ENSINO



- Práticas em sala de aula
- Uso de elementos em metodologias ou atividades

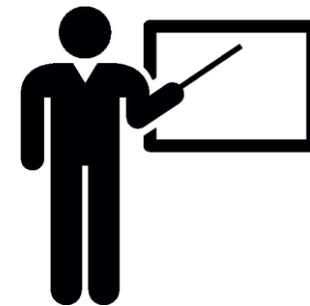


- Ludificação x *Gamification*

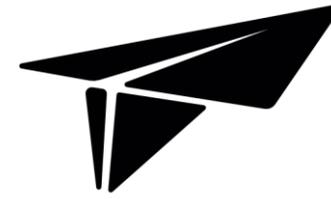
APLICAÇÕES NO ENSINO



APLICAÇÕES NO ENSINO



DÚVIDAS?



- [Contato: armando.toda@gmail.com](mailto:armando.toda@gmail.com)