



**Momento expositivo sobre Gamificação, Jogos Sérios e adoção de elementos de jogos para ensino-aprendizagem.**

- Entendendo o que é jogo e seus elementos básicos
- Jogos Sérios
- Gamificação





**Conceito 1:**

**Regras para**

**existência de**

**jogo**

- Objetivos
- Regras
- Sistema de Feedback
- Participação Voluntária





## **Conceito 2: *Círculo Mágico***

- “Círculo Mágico” como suspensão da realidade para o encanto do jogador.
- O que podemos fazer aqui?



# **Definição do que é o *Círculo Mágico***



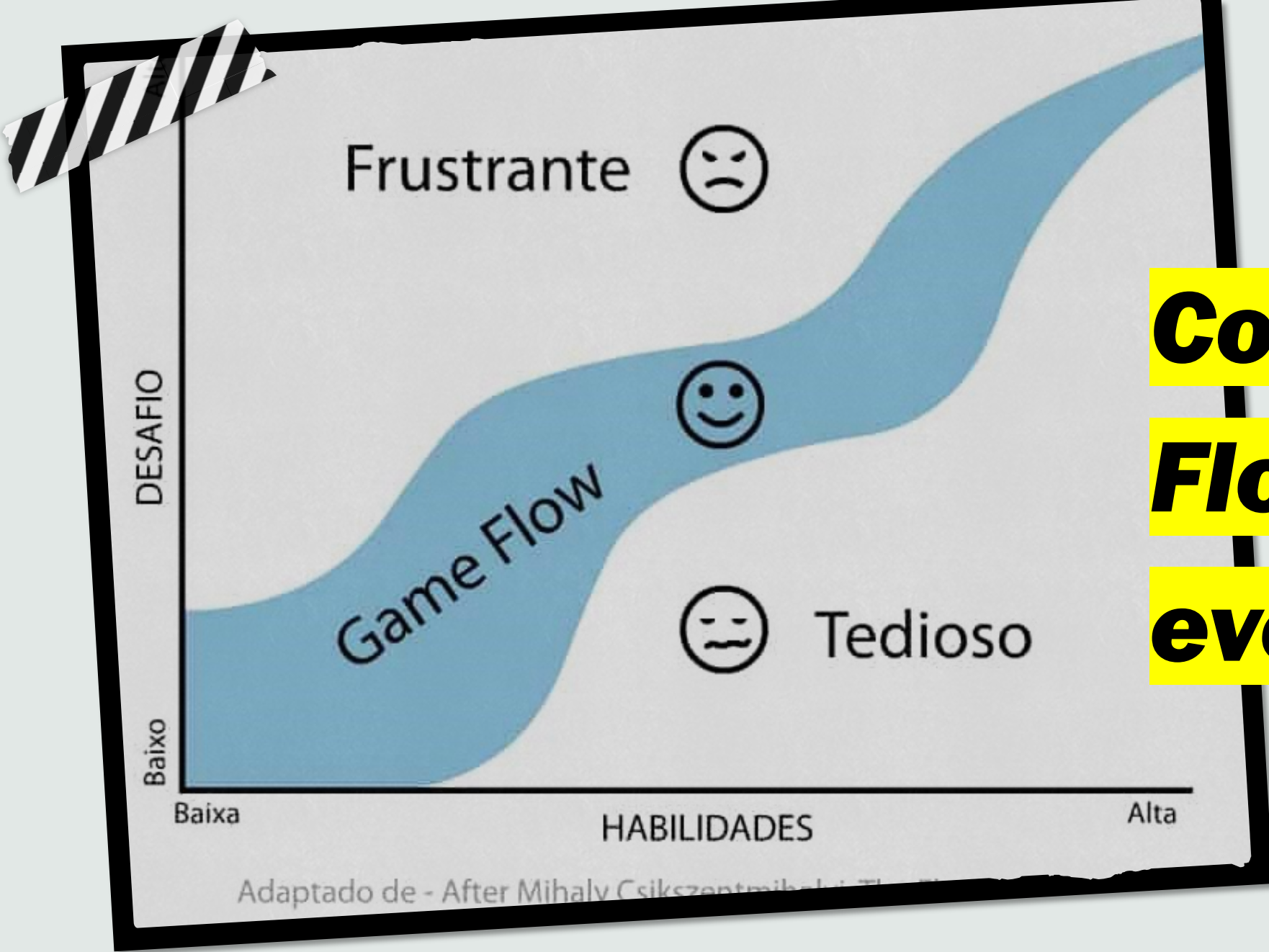


- Portanto, é necessário definir previamente tudo o que pode ou não acontecer naquele ambiente para que tudo flua de maneira harmônica dentro do que é proposto, facilitando assim o processo de imersão do jogador dentro daquele ambiente.

## **Conceito 2: Círculo**

### **Mágico**





**Conceito 3:**  
**Flow e a**  
**evolução**

O quão engajado você estaria se ficasse frustrado ou entediado com o que está fazendo?



## **Conceito 3: Flow e a evolução**

- Portanto para mantermos as pessoas engajadas no que queremos, precisamos atribuir tarefas que estão dentro das suas possibilidades de execução, de modo ideal, nem a mais e nem a menos, isso fará com que aquela pessoa esteja constantemente satisfeita em realizar tais tarefas.







# Jogos Sérios

- Duas características podem ser destacadas para entendermos os jogos sérios:
  1. Jogos Sérios possuem os chamados Objetivos de Valor (FLANAGAN 2009).
  2. A ludicidade nos jogos sérios estão presentes no fator “engajamento” aplicado aos jogos, diferente dos jogos tradicionais em que a ludicidade gera a “diversão” nos jogos (BERGERON 2006).

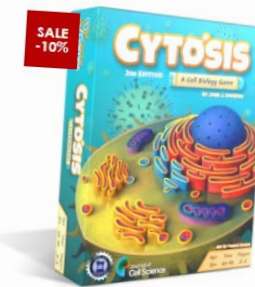




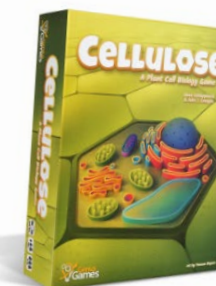
# Nem todo jogo com conteúdo “sério” é um Jogo Sério



Genotype: A Mendelian Genetics Game | A Strategy Board Game about the Science of Genetics, Punnett



Cytosis: A Cell Biology Game



Cellulose: A Plant Cell Biology Game



Ecosystem | A Family Card Game about Animals, their Habitats, and Biodiversity



Metodologias Ativas e Jogos de Mesa



Estudo de Neuroeducação e Jogos de Mesa



BNCC e Jogos de Mesa



# Gamificação

- Antes de qualquer coisa: “Gamificação **NÃO** é jogo”.
- É importante perceber que a gamificação por si só não irá sustentar uma atividade ou algum comportamento esperado, observar o conteúdo que está sendo apresentado e a atividade que se está executando e utilizar a gamificação para o complemento de tal atividade. Sendo o poder da gamificação se mostrando no satisfazer de necessidades humanas fundamentais como: reconhecimento, prêmios, status, conquistas, colaboração e competição, autoexpressão e altruísmo. (BUNCHBALL, 2016)

Game Mechanics	Human Desires					
	Reward	Status	Achievement	Self Expression	Competition	Altruism
Points	●	●	●		●	●
Levels		●	●		●	
Challenges	●	●	●	●	●	●
Virtual Goods	●	●	●	●	●	
Leaderboards		●	●		●	●
Gifts & Charity		●	●		●	●



# Gamificação na prática

- O que podemos perceber nessas práticas?
- Que sentimentos é possível atribuir às pessoas que estão praticando?





- Funcionamento: Em sala, a turma será dividida aleatoriamente em 5 grupos e deverá colocar a mão na massa e conceber um protótipo de baixa fidelidade de um jogo sério voltado à aprendizagem em um contexto educacional de Ensino Superior. Para isso, serão fornecidos materiais diversos para estruturação do protótipo e as equipes terão 45 minutos para tal. Após a concepção e desenvolvimento, cada grupo terá 5 minutos para apresentação, além de espaço para perguntas e discussão final.
- Critérios de avaliação: (i) Capacidade criativa e de organização do protótipo proposto - 2,0 pontos; (ii) Apropriação teórico-conceitual demonstrada - 2,0 pontos; (iii) Clareza nas formas de expressão/apresentação do protótipo - 2,0 pontos; (iv) Caráter instigante e envolvente da apresentação - 2,0 pontos; (v) Uso do tempo previsto - 1,0 ponto.
- - Tempo estimado: 120 minutos.

## ***DA3. Brainstorming e prototipação de um jogo sério.***



# **Referências**

---

McGonigal J. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

---

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2019.

---

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience.** New York: Harper and Row, 1990.

---

BERGERON, Bryan. 2006. **Developing Serious Games (Game Development Series).** Massachusetts: Charles River Media, inc. 1st Edition

---

FLANAGEN, M. 2009. **Critical Play: Radical Game Design.** Cambridge: Massachusetts Institute of Technology

