



do pequeno ao grande

Realização



Apoio





do pequeno ao grande

#OBSERVATORIOSOCIALENSINA

GAMIFICAÇÃO E JOGOS SÉRIOS

Glades Chuery

Realização



Apoio

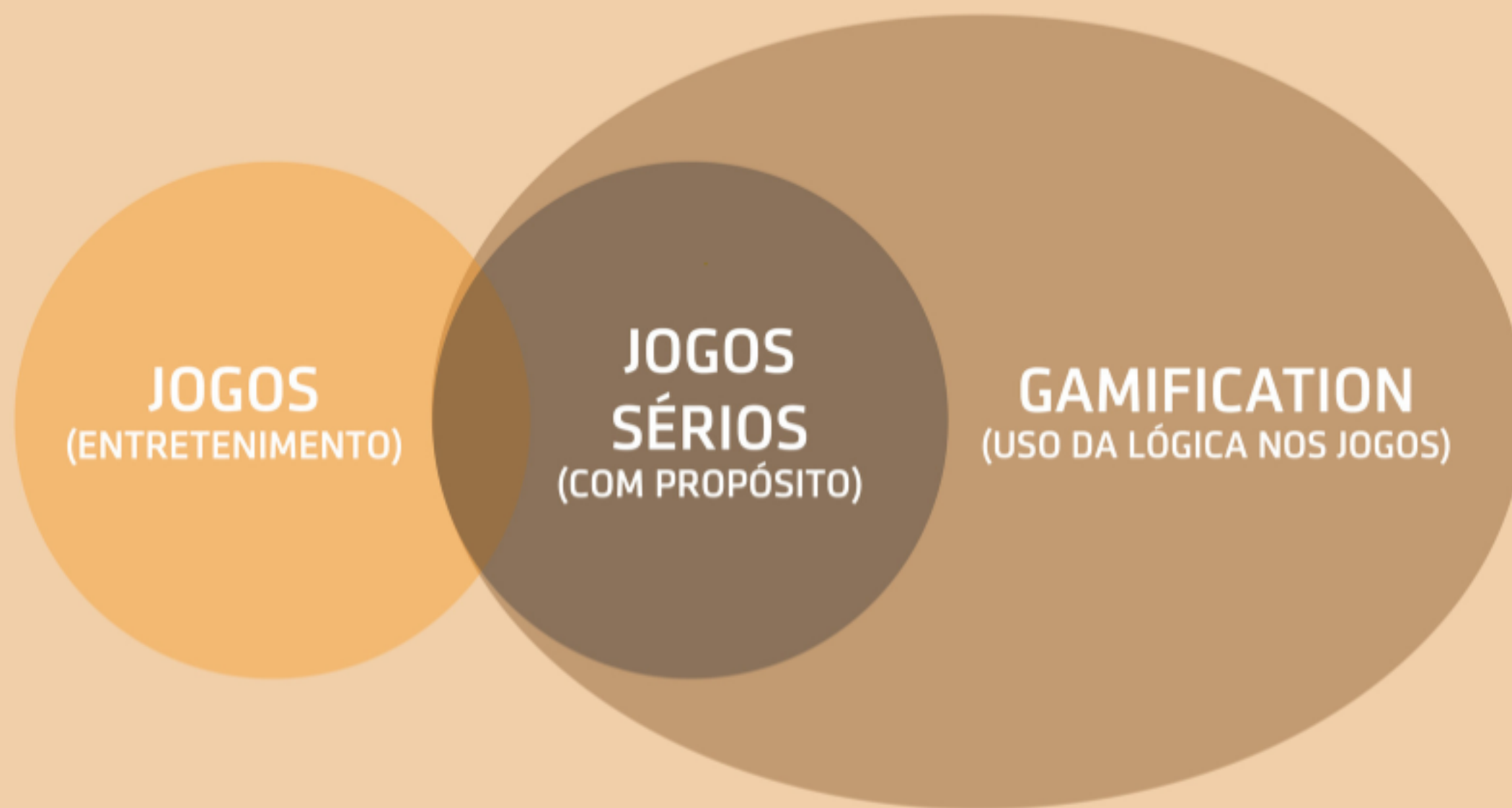




Inovação
Gamificação
Humanização
Ética
Compliance



DIFERENÇAS ENTRE JOGOS, JOGOS SÉRIOS E GAMIFICATION



Gamificação & Jogos Sérios

P|C

As principais diferenças das metodologias.

Gamificação é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos.



Gamificação

Os jogos são capazes de promover contextos **lúdicos e ficcionais** na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o **processo de geração e relação com o conhecimento.**

Gamificação

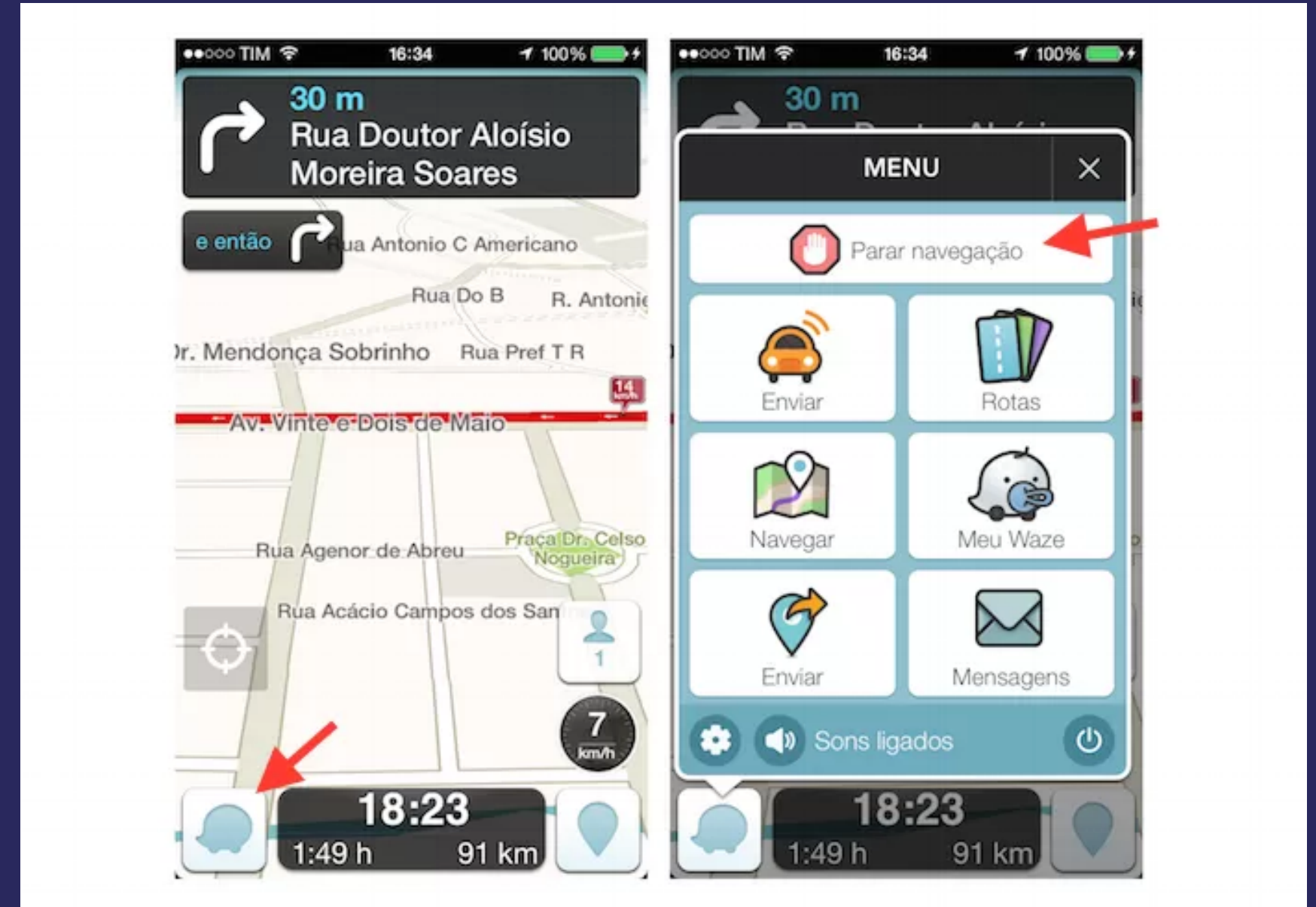
Gamificação se apropria de elementos dos jogos para aplicação em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de **promover a motivação e estimular o comportamento do indivíduo.**



NIKE RUNNIG



AME (CASH BACK)



WAZE



APPLE WATCH

Gamificação

princípios básicos



Regras claras

As mecânicas são blocos de regras cruciais utilizadas no processo de gamification. As mecânicas por si não são suficientes para transformar uma experiência dada em uma experiência engajada, mas contribuem para isso.

Desafio

O pensamento como em um jogo é o atributo mais importante no processo de gamification. Corresponde à ideia e ao pensamento de converter uma tarefa enfadonha ou monótona em uma atividade motivadora, aplicando elementos como: competição, exploração, cooperação e narrativa. Torna-se um gerenciador de fatos virtuais que promovem insights em operações no mundo real.

Engajamento

O embasamento em jogos consiste na criação de um ambiente ou sistema em que as pessoas queiram investir sua cognição, tempo e energia. Basicamente busca o favorecimento do engajamento dos indivíduos em desafios abstratos, definidos por regras, que tenham interatividade e feedbacks que resultem em respostas quantificáveis, culminando as reações emocionais.

Feedback

Na Gamificação o embasamento em jogos consiste na criação de um ambiente ou sistema em que as pessoas queiram investir sua cognição, tempo e energia. Basicamente busca o favorecimento do engajamento dos indivíduos em desafios abstratos, definidos por regras, que tenham interatividade e feedbacks que resultem em respostas quantificáveis, culminando as reações emocionais

PRINCIPAIS DIFERENÇAS

JOGOS SÉRIOS

Experiência desenvolvida através de mecânicas dos jogos e da forma de se pensar como em jogos, com finalidade de educar indivíduos sobre conteúdo específico.

Concentram-se na utilização de pontos, recompensas e distintivos.



GAMIFICAÇÃO



O pensar como em jogo é aplicado com a intensão de se resolver problemas e encorajar a aprendizagem. Concentra-se na utilização de todos os elementos de jogos que forem apropriados a prática determinada.

Busca estimular os objetivos intrínsecos do indivíduo, utilizando as bases aplicadas nos jogos em contextos fora do jogo.



Ideia

Motivar o indivíduo consiste em energizar, fornecendo direções, propósitos ou sentido aos comportamentos e às ações.

Dirigir a participação em uma ação ou atividade é o elemento chave no processo de gamificação.

Motivações para os jogos

Porque jogar?





Motivações

Obter domínio de um determinado tema



Stress



Entreterimento e Sociabilização



Gamificação abrange toda a experiência do indivíduo.

Neste contexto, a utilização de estratégias gamification possui um grande potencial para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e motivador¹⁹. Isso em virtude da gamification, ao utilizar os elementos dos jogos, ter a capacidade de tornar o processo de relação com o conhecimento mais divertido e agradável ao sujeito, aumentando, desta forma, seu nível de compromisso e engajamento.





**NARRATIVAS SÃO
ESSENCIAIS PARA
A GAMIFICATION.**

Meta

é o motivo pelo qual o indivíduo realiza a atividade. Resume-se no propósito designado para tal atividade, o qual o sujeito persegue constantemente. A meta sempre orienta para a atividade e não se limita a um fim específico, por isso, ultrapassa o conceito de conclusão de tarefas, apresentando como princípio o desejo do sujeito em atuar naquela atividade ou universo específico. Assim, difere-se do objetivo, cujo foco é limitado no fazer de dada atividade: início, meio e fim. A introdução de metas contribui para a visualização de propósito, de foco e de resultados mensuráveis. Por exemplo, para o sujeito, entender o quanto está distante do objeto - através de incentivos, feedbacks e indicações de progresso - favorece seu engajamento, dando liberdade e autonomia para a utilização de diferentes estratégias.

Regras

têm a função de determinar a forma como o indivíduo deve se comportar e agir para cumprir os desafios no ambiente. As regras favorecem a liberação da criatividade e do pensamento estratégicos uma vez que buscam ajustar o nível de complexidade do sujeito às atividades que devem ser realizadas. São subdivididas em:

Operacionais: aquelas regras que descrevem como agir no ambiente;

• **Fundamentação:** são regras sobre a funcionalidade do sistema. Essas regras dizem mais aos desenvolvedores tornando-se abstratas para aqueles que utilizam o sistema;

Comportamento: regras que determinam como o usuário deve se comportar no universo;

Instrucionais: são regras básicas que apontam o que é necessário aprender para interagir no sistema.

Sistema de Feedback

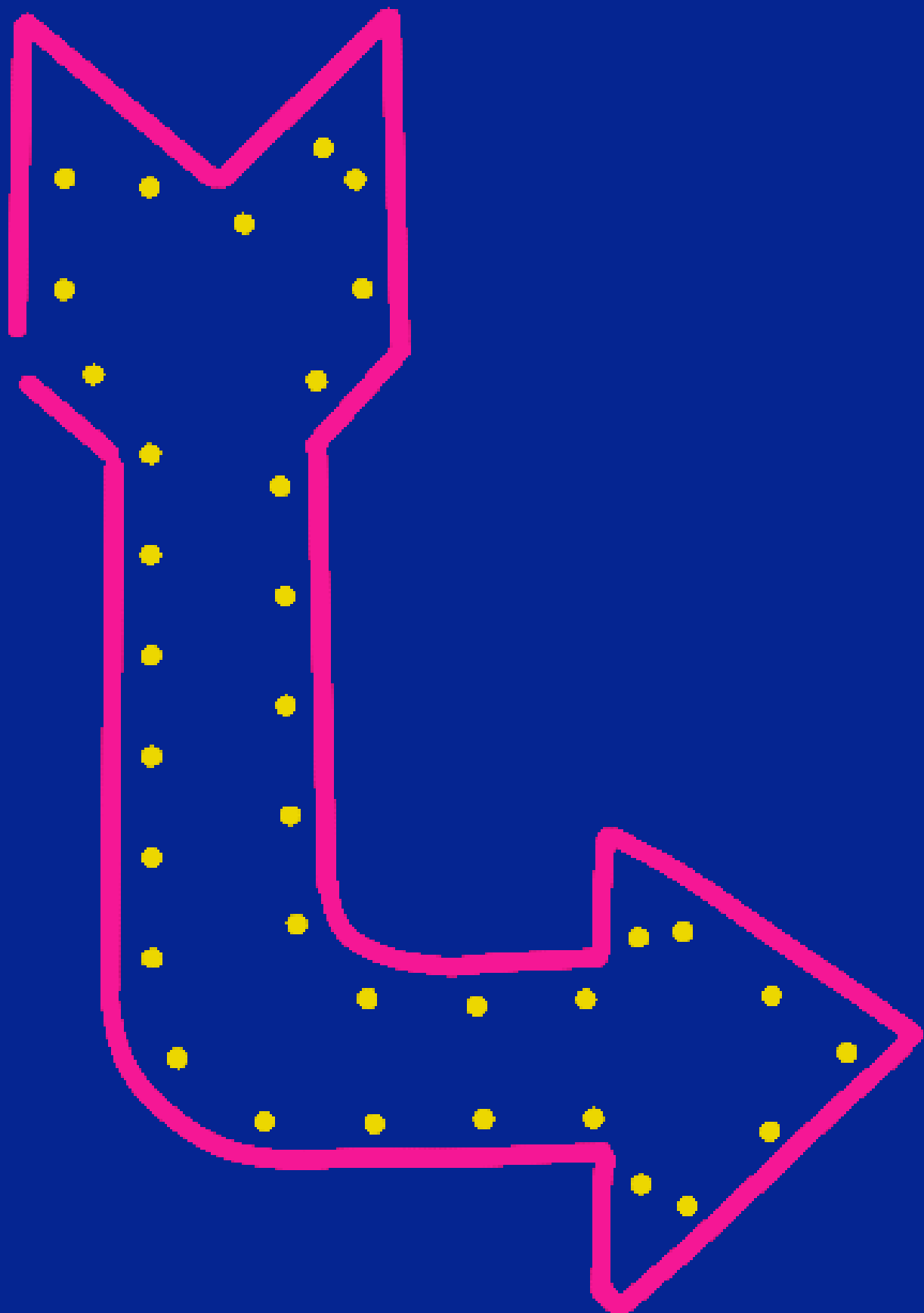
define as respostas do sistema ao indivíduo. São as ferramentas por onde o indivíduo se orienta sobre sua posição com relação aos elementos que regulam a interação dentro do universo. Este sistema é importante para suportar a performance e a motivação do indivíduo. Fornecer respostas imediatas do sistema ao indivíduo possibilita que falhas possam ser evitadas ou que o sujeito possa ser conduzido na recuperação de algum erro. Além de corroborar para o maior aproveitamento do sistema, aumentado os níveis de engajamento.

Participação voluntária

estabelece que só há a real interação entre o indivíduo e o sistema quando o primeiro está disposto a se relacionar com os elementos do segundo. Para isso, o indivíduo deve aceitar a meta, as regras e o sistema de feedback propostos pelo ambiente.

JOGOS SÉRIOS





No **jogo sério**, a educação em sentido amplo e nas suas mais variadas formas - é o objetivo principal, ao invés de entretenimento. Esse tipo de jogo deve ter pelo menos três componentes obrigatórios:

- objetivo de aprendizagem (explícito ou não);
- deve permitir simulação em mídia interativa envolvente; e
- deve ter algum elemento de jogo.

JOGOS SÉRIOS



Fonte: adaptado de *Interplay of pedagogy, computer science and games* (Martens et al., 2008, p.174)

ONDE APLICAR?



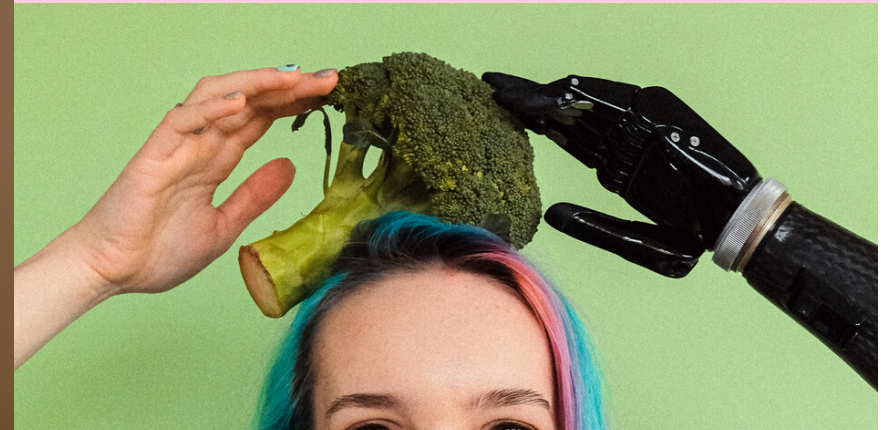
BUSCA DE RESULTADOS

NÃO APENAS
ENTRETERIMENTO!





Inovação Gamificação Humanização Ética Compliance



FINALMENTE

SE DE TUDO QUE EU FALEI VOCÊ GRAVAR ISSO, SERÁ ÓTIMO.

JOGOS SÉRIOS

com propósito, neste caso o educacional.

JOGOS

entretenimento.

GAMIFICAÇÃO

compreende a ideia de adicionar elementos, mecânicas e lógica dos jogos para engajar as pessoas na finalidade da aprendizagem.