



PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMPUTAÇÃO
APLICADA
À EDUCAÇÃO





Gamificação da Aprendizagem

Gabriel Rubira

RA:12424072

Nayara Sendacz

RA:12401903

Renata Thais de Castro Dias

RA:12401987



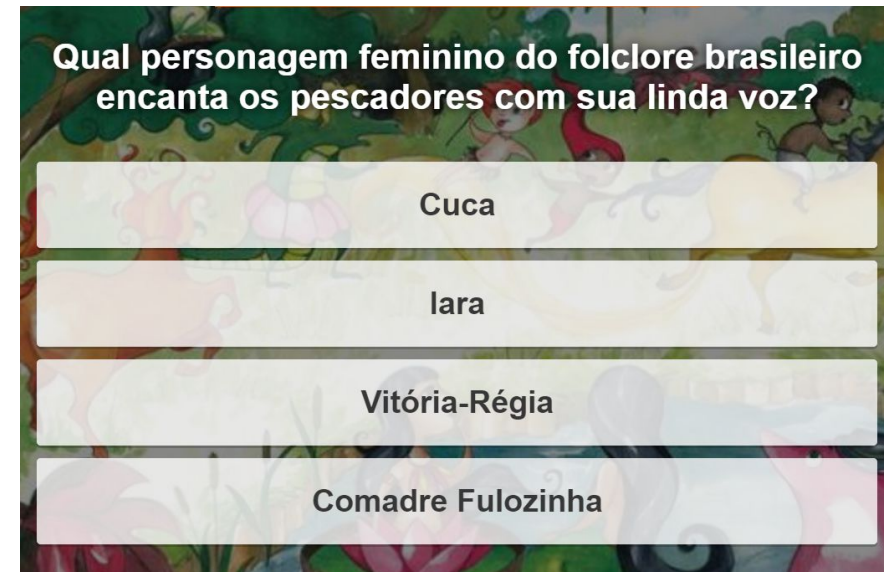
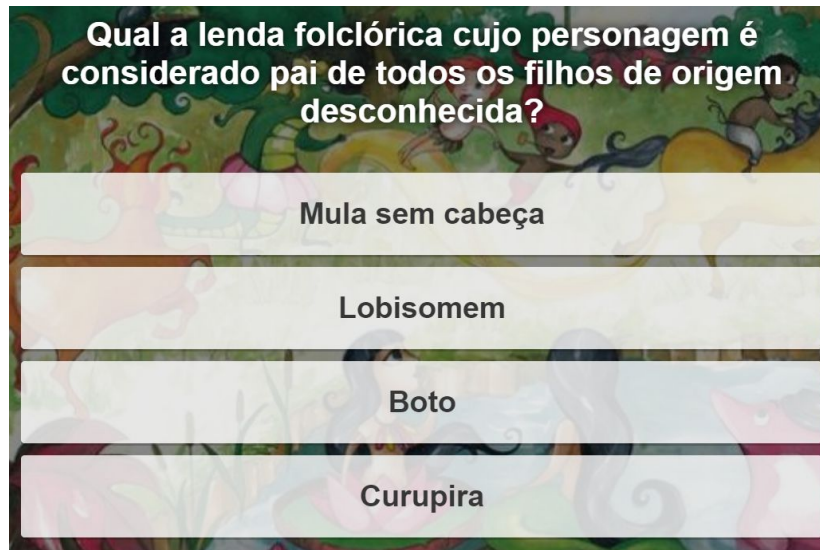


Contexto, Problema e Resumo da Solução Apresentada no Hands-On, Heads-In (1)



Contexto e Problema

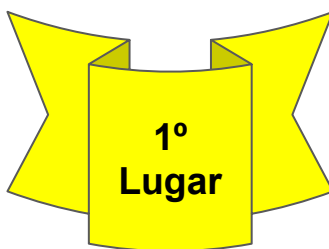
- **Contexto:** Jogo de perguntas e respostas sobre Folclore brasileiro
- **Comportamento-alvo:** Os estudantes devem acertar 10 questões sobre diferentes lendas do folclore brasileiro.
- **Problema motivacional/engajamento:** perguntas sobre lendas que não foram debatidas com os alunos podem causar estranheza no conteúdo.



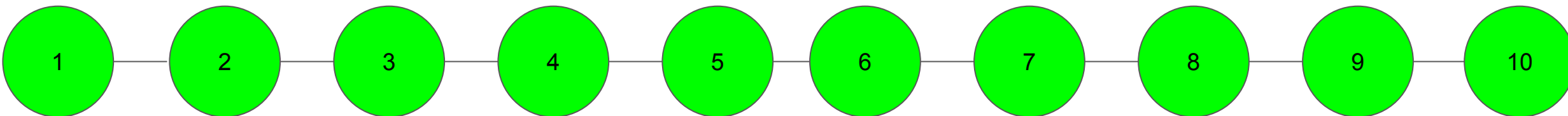


Solução: Experiência de Jogo

- **Experiência de Jogo:** Quizz.
- **Razão:** Incentivo à competição



***Sistema de pontos e barra de progresso.



Solução: Dinâmicas, Mecânicas e Componentes

As atividades são distribuídas por meio da dinâmica de progressão, onde são usados mecanismos de desafio e incentivo ao trabalho em equipe, a cada resposta seja ela correta ou incorreta é dado um feedback ao jogadores, além de permitir o acompanhamento de pontos e progresso à cada pergunta respondida.

Dinâmicas:

- Restrições
- Emoções
- Narrativa
- **Progressão**
- Relacionamentos

Mecânicas:

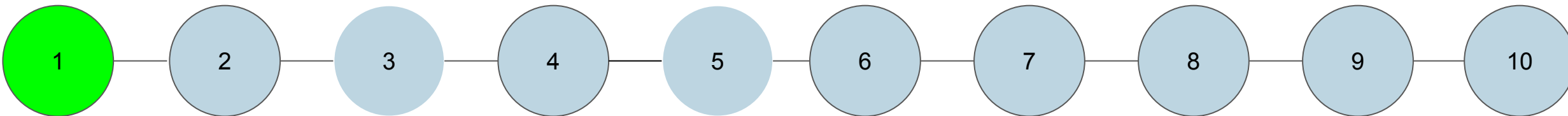
- **Desafios**
- Sorte
- Cooperação
- **Competição**
- **Feedback**
- Aquisição de recursos
- **Recompensas**
- Transações
- Turnos
- **Estado de vitória**

Componentes:

- **Pontos**
- Emblemas
- Quadro de rankings
- Conquistas
- Missões
- Níveis
- Boss Fights
- Avatares
- Presentes
- Bens Virtuais
- Coleções
- Conteúdos desbloqueáveis
- **Equipes**
- Combates
- Grafo social



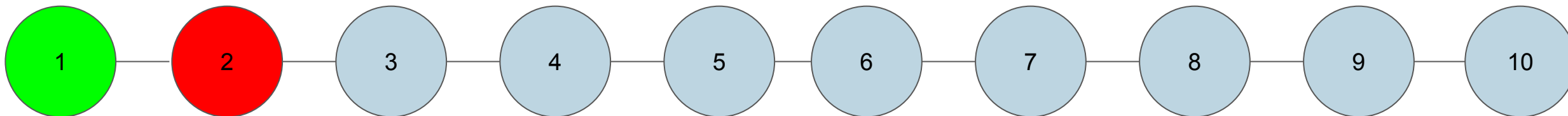
Solução: Implementação das Dinâmicas, Mecânicas e Componentes



Correto

Segundo a lenda, o boto sai dos rios e se transforma em um homem para atrair mulheres para o fundo do mar.

CONTINUAR



Incorreto

Segundo a lenda, lara é uma linda sereia que atrai os pescadores cantando a fim de matá-los.

CONTINUAR



Gamificação para Socializer do modelo Hexad



Socializer: Perfil de Jogador do modelo Hexad

Socializer: São jogadores motivados pela interação com outros jogadores. Motivados pelo aspecto de relacionamento.

1. Competition: Competição oferece às pessoas uma maneira de se provarem diante das outras. Pode ser uma maneira de vencer, mas também pode ser uma maneira de construir amizades.



Gamificação para Socializar do modelo Hexad usando Competition

- Promover um maior engajamento educacional usando o modelo competition com os elementos de progressão, competição, conquistas e trabalho em equipe.

Dinâmicas:

- Restrições
- Emoções
- Narrativa
- **Progressão**
- Relacionamentos

Mecânicas:

- Desafios
- Sorte
- Cooperação
- **Competição**
- *Feedback*
- Aquisição de recursos
- Recompensas
- Transações
- Turnos
- Estado de vitória

Componentes:

- Pontos
- Emblemas
- Quadro de rankings
- **Conquistas**
- Missões
- Níveis
- Boss Fights
- Avatares
- Presentes
- Bens Virtuais
- Coleções
- Conteúdos desbloqueáveis
- **Equipes**
- Combates
- Grafo social



Gamificação para Socializer do modelo Hexad usando Competition

Quiz jornada Folclore Brasileira

Definição dos times

Time 1

Time 2

Time 3

**Quizz contendo 10
questões aleatórias**

**Sistema de
pontuação**

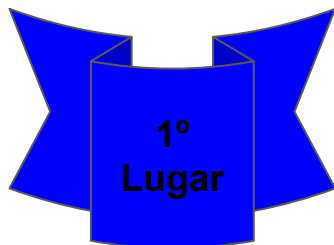
**Valor da pontuação -
10 pontos**

Barra de progresso

Feedback de resposta



Gamificação para Socializer do modelo Hexad usando Competition

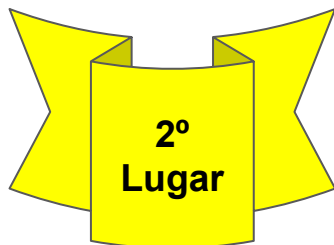


1º
Lugar



100
pontos

10/10 questões respondidas
corretamente

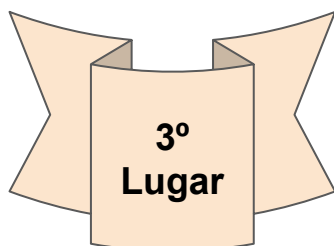


2º
Lugar



70
pontos

07/10 questões respondidas
corretamente



3º
Lugar



50
pontos

05/10 questões respondidas
corretamente



- [Jogador] age como Socializer
- Resolver as questões junto da sua equipe e chegar em primeiro lugar.

Socializer:

São jogadores motivados pela interação com outros jogadores. Motivados pelo aspecto de relacionamento.



Experiência de Jogo:

- Resolver questões de forma interativa e competitiva.





Gamificação para Achiever do modelo Yee



Contexto e Problema

- **Contexto:** Caça tesouro sobre o Folclore.
- **Comportamento-alvo:** Os estudantes precisam resolver três enigmas para cumprir a missão e ganhar o tesouro.
- **Problema motivacional/engajamento:** Enigmas muito prolixos



Solução: Experiência de Jogo

- **Experiência de Jogo:** Resolução de enigmas
- **Razão:** Cooperação em grupo

Encontre os 10 principais personagens do folclore brasileiro



O que é, o que é

Sou um menino negro e levado, vivo fazendo bagunça e tudo quero esconder. Tenho um gorro vermelho na cabeça Que se ficar sem ele, perco todo o meu poder.



Decifre o Enigma

P= C= T= L= S= N=
 A= R= I= V= D=



Para ganhar o tesouro será necessário completar os 3 desafios.



Gamificação para Achiever do modelo Yee

Achiever:

Desafios mantêm as pessoas interessadas, testando seus conhecimentos e dando a oportunidade de aplicá-los. Vencendo os desafios, as pessoas se sentirão dignas de suas conquistas.

Missões oferecem uma meta fixa para atingir, Frequentemente montada por uma série de desafios, multiplicando a sensação de vitória.

- **Experiência de Jogo:** Resolução de Enigmas.



Gamificação para Achiever do modelo Yee

Experiência de jogo: Resolução de Enigmas

- O exercício oferece metas claras o que proporciona uma maior motivação para continuar e realizar os 3 desafios oferecidos.

Dinâmicas:

- Restrições
- Emoções
- **Narrativa**
- Progressão
- Relacionamentos

Mecânicas:

- **Desafios**
- Sorte
- **Cooperação**
- Competição
- **Feedback**
- Aquisição de recursos
- **Recompensas**
- Transações
- Turnos
- **Estado de vitória**

Componentes:

- Pontos
- Emblemas
- Quadro de rankings
- **Conquistas**
- Missões
- Níveis
- Boss Fights
- Avatares
- Presentes
- Bens Virtuais
- Coleções
- **Conteúdos desbloqueáveis**
- **Equipes**
- Combates
- Grafo social



[Item do resumo de dinâmicas, mecânicas e componentes necessários para implementar a experiência do jogo]

Enigmas Folclore Brasileiro

Definição de metas

Enigma 1

Enigma 2

Enigma 3

Seleção de desafios

Caça palavras

O que é, o que é?

Decifre o enigma

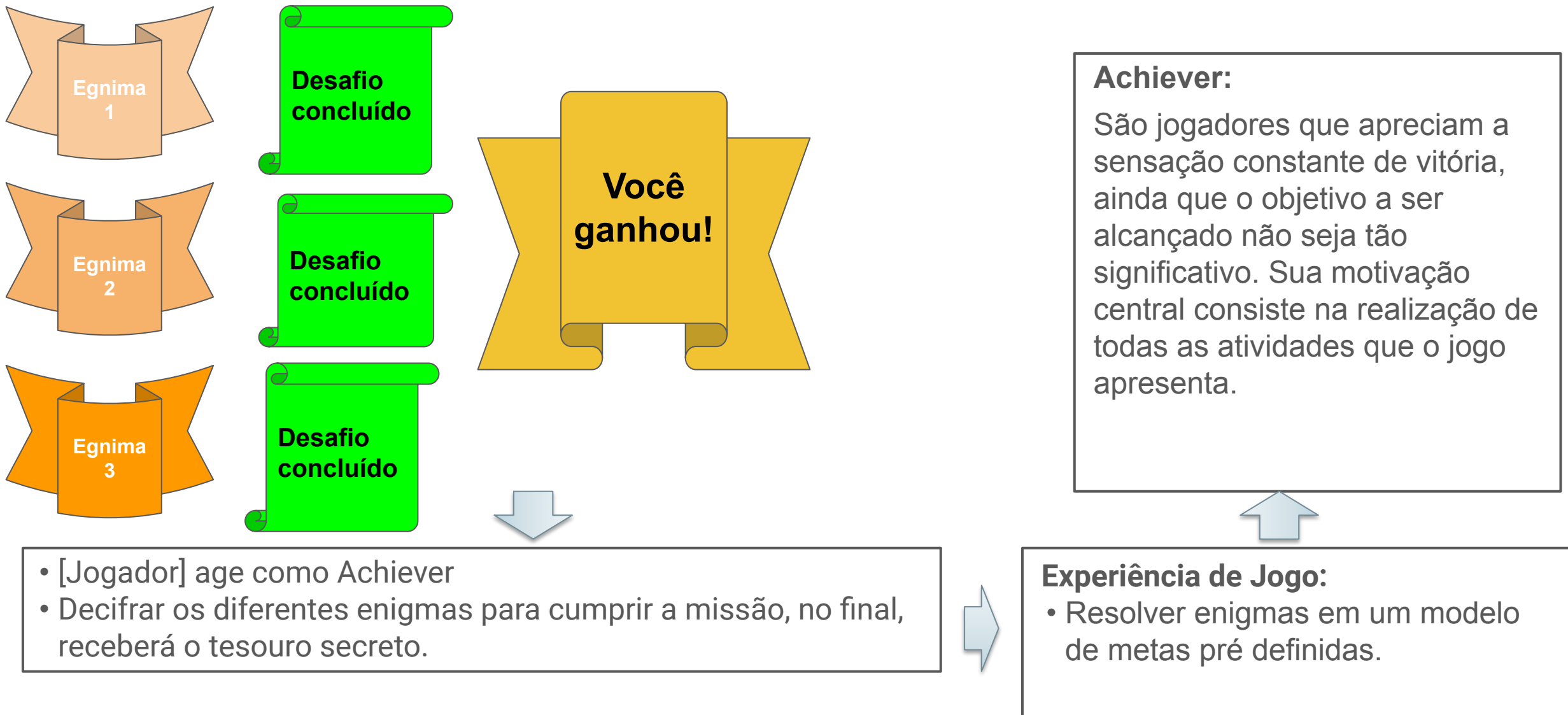
Recompensas

Por tempo

Por meta



Gamificação para Achiever do modelo Yee usando Desafios





Gamificação da Aprendizagem





PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMPUTAÇÃO
APLICADA
À EDUCAÇÃO

