

Oficina

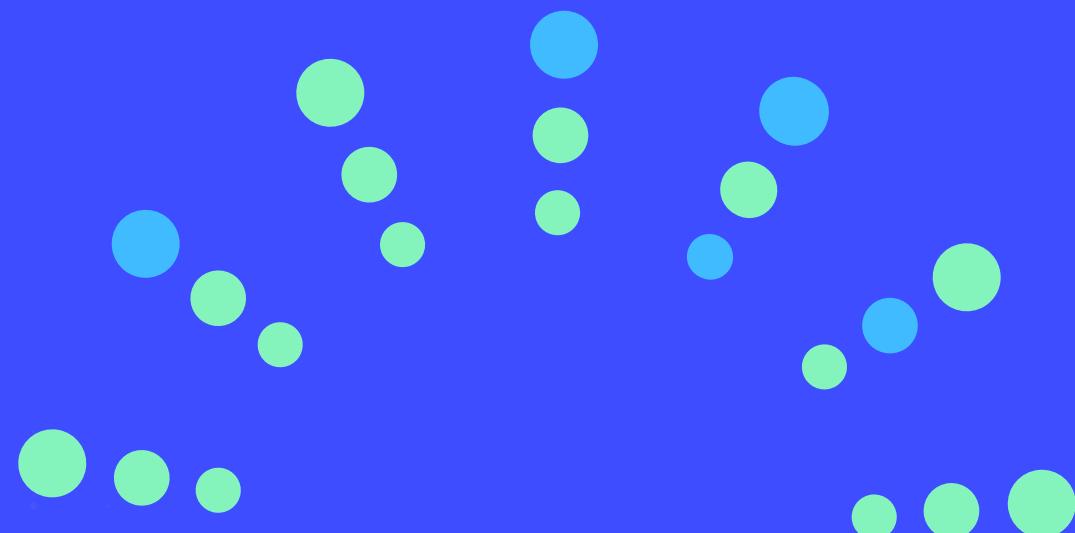
Gamificação

Ensino Médio

Curso
Despertar



EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE



Que tal uma experiência de aprendizagem memorável para sair da rotina, colocar a mão na massa e exercitar o pensamento criativo por meio de desafios?

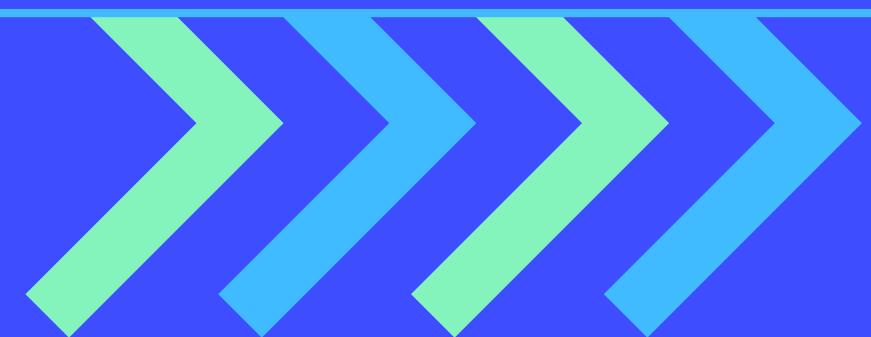
É aí que entra a Gamificação!



Opa!



Mas o que é isso de Gamificação?

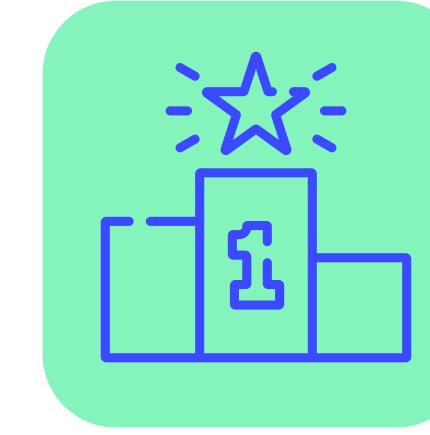


Calma que já te explicamos.

Cada vez mais encontramos mecânicas de jogos no nosso dia a dia:



Nas conquistas que desbloqueamos ao realizar atividades em um app de idiomas



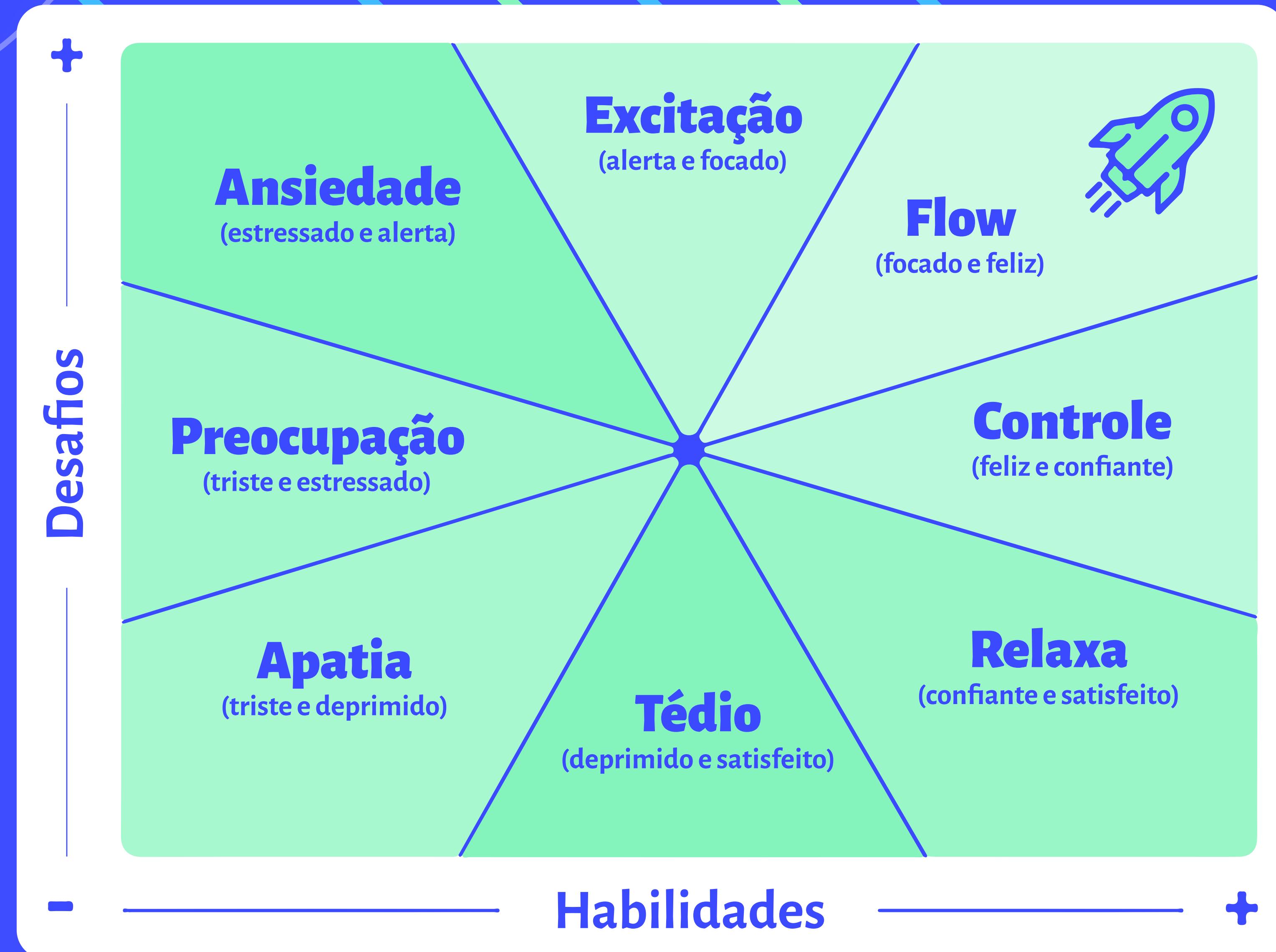
No ranking de melhores colaboradores de um blog de música



Nos pontos que acumulamos para ter descontos em compras de sanduíche

Então por que não usar as características dos jogos na sala de aula?

Para
aprender
o que faz
sentido



Gamificação é...

A utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.

Karl Kapp



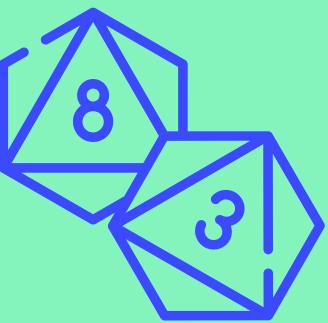
A Gamificação é criar experiências que promovam:

- 1** Interatividade
- 2** Trabalho em equipe
- 3** Resolução de problemas
- 4** Alcance de objetivos

Ela se divide em duas modalidades:



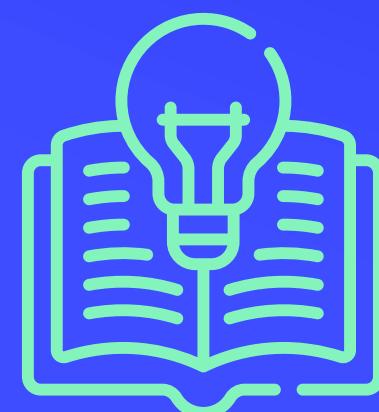
Gamificação:
mecânicas de jogos para criar
experiências memoráveis e
engajadoras no mundo real.



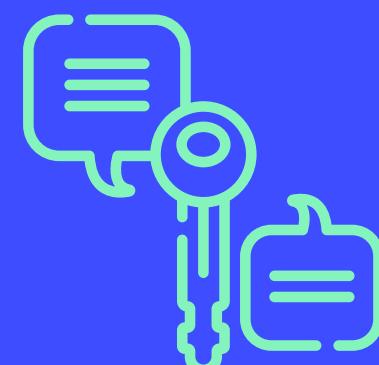
Design de Jogos:
desenvolvimento de jogos,
envolvendo a escolha de temas,
mecânicas e dinâmicas.

*Nossa oficina
focará nisso!*

Design de Jogos Educacionais



Mais do que entreter, eles procuram agir como uma forma de aprender sobre um determinado assunto.



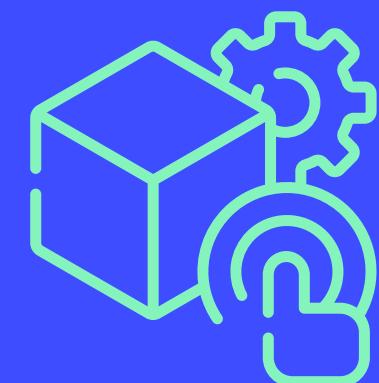
Pontos-chave

Estabelecimento de objetivos: direciona o aprendizado

Trilha de aprendizagem: aprender na prática o que deve ser feito

Feedback recorrente: para ajustar ou seguir com o curso

Competitividade saudável: estimula e motiva a ação



Experiência de Início ao Fim

Aprender ao criar + aprender jogando

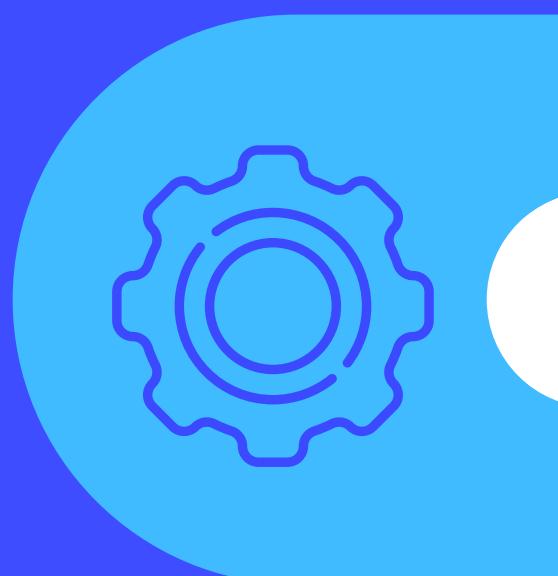
O Design de Jogos é definido por três elementos:



Motivação:

Tudo que atribui coerência e regularidade à experiência proposta.

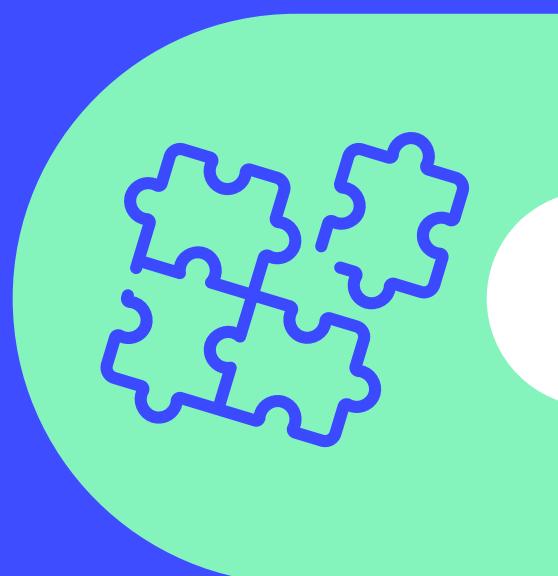
01



Mecânica:

Tudo que constitui a ação dentro da experiência.

02



Componentes:

As formas de concretizar a mecânica e a motivação.

03

Criar um jogo é pensar em quais tipos de Motivação, Mecânica e Componentes queremos utilizar.

Elementos de Jogos: Motivação

Restrições

Limites que direcionam os jogadores.

Emoções

O que se deve sentir jogando.

Narrativa

História que estrutura o jogo.

Progressão

Dar a sensação de avanço.

Tema

Norteia a estética, a narrativa e até mesmo a mecânica.

Relações

Formas dos jogadores interagirem dentro do jogo.

Elementos de Jogos: Mecânica

Avaliação ou *Feedback*

O jogador pode mensurar seu progresso.

Gerenciamento de recursos

Jogadores devem administrar bens virtuais.

Desafios, objetivos, metas

O que os jogadores devem cumprir para vencer e avançar.

Sorte

Resultados das ações são aleatórios.

Cooperação

Jogadores agem juntos para cumprir com objetivos.

Recompensas

Benefícios ganhos por cumprir objetivos ou avançar no jogo.

Combate

Conflito entre jogadores ou um desafio dado pelo jogo.

Competição

Jogadores agem uns contra os outros para cumprir com objetivos.

Rodadas

Sistematização da totalidade dos turnos de ação dos jogadores.

Elementos de Jogos: Mecânica



Turnos

O momento de ação dos jogadores.



Transações

Compra, venda ou troca de itens dentro do jogo.



Vitória

Estado de sucesso por cumprir com os objetivos do jogo



Derrota

Estado de falha por não cumprir com os objetivos do jogo.



Inventário

Espaço onde o jogador acumula seus bens virtuais.



Chefão ou Boss

Grande desafio que precisa ser derrotado para avançar.

Elementos de Jogos: Componentes



Avatar
Representação do jogador no jogo.



Emblemas

Representação das conquistas no jogo.



Dado

Determina resultados aleatórios para ações, movimento, ganhos, etc.



Peças, tokens e cartas
Representações de bens virtuais, avatar, pontos, objetivos, etc.



Espaço

Onde ocorre o jogo.



Coleções

“Caça ao tesouro” de itens ou objetos.

Elementos de Jogos: Componentes

Conteúdos desbloqueáveis

Novas possibilidades para o jogo que podem ser conseguidas por progresso ou compra de expansões.

Quadro de líderes

Lista de jogadores de acordo com sua pontuação.

Níveis

Representação da progressão do desempenho do jogador.

Conquistas

Ato de alcançar um objetivo, associado a uma recompensa.

Pontos

Valores adquiridos no jogo por conquistas ou ações específicas.

Bens virtuais

Itens do jogo que possuem valor e podem ser trocados ou adquiridos.

**Agora que você já
conhece um pouco
mais sobre
Gamificação, vamos
dar start no design
de jogos?**

Para acompanhar o seu
progresso da oficina,
você usará o Canvas
Gamificação.

O que posso observar no jogo de exemplo?

Motivação

Mecânica

Componentes

Brainstorm!

Como nosso jogo irá funcionar

Motivação

Mecânica

Componentes

Resumo do
Playtest

O que está legal

O que pode melhorar



Passo 1

Conhecendo características de jogos



Tempo sugerido: 50min.

Apresentar os elementos de jogos (Motivação, Mecânica, Componentes).

O que pode ajudar nesse passo:

- Cards de gamificação
- Exemplos em jogos reais





Passo 2

Jogando para conhecer



Tempo sugerido: 50min.

Momento para jogar e conhecer Motivação, Mecânica e Componentes na prática. Registrar no primeiro espaço do canvas os elementos que pôde identificar no jogo.

O que pode ajudar nesse passo:

- ↳ Exemplos de jogos (virtuais, de tabuleiro, de cartas, etc.)

The screenshot shows the 'Canvas' tool interface for the 'Despertar' course. At the top, it displays the SEBRAE logo, the text 'EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA SEBRAE', and the course name 'Curso Despertar | Canvas | Oficina Gamificação'. The interface is divided into several sections:

- O que posso observar no jogo de exemplo?** This section contains three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Brainstorm!** This section contains a large input field.
- Como nosso jogo irá funcionar** This section contains three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Resumo do Playtest** This section contains two input fields labeled 'O que está legal' and 'O que pode melhorar'.

Alguns jogos para inspirar!

Perguntados Especialistas



Conhecimentos gerais

Mortes Estúpidas



Percepção de narrativas

Improviso total



Interpretação e improvisação



Passo 3

Apresentação da proposta e das temáticas



Tempo sugerido: 30min.

Vamos conhecer o objetivo final da oficina: criar jogos educativos a partir de uma temática norteadora! Ao apresentar a temática, dividir a sala em grupos e reservar um tempo de pesquisa para encontrar pontos-chave para criação do jogo e registrá-los no canvas.

O que pode ajudar nesse passo:

- ↳ Instigadores sobre a temática (áreas de foco, fatos curiosos, resumos, etc.)



The screenshot shows the 'Canvas' tool interface for the 'Despertar' course. The top navigation bar includes the SEBRAE logo, the 'EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA SEBRAE' brand, and the course name 'Curso Despertar'. The main area features several sections for planning and summarizing:

- O que posso observar no jogo de exemplo?** (Observations from the example game): This section has three input fields for 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Brainstorm!**: An empty input field for generating ideas.
- Como nosso jogo irá funcionar** (How our game will work): This section has three input fields for 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Resumo do Playtest** (Playtest summary): This section has two input fields: 'O que está legal' (What is good) and 'O que pode melhorar' (What can be improved).



Passo 4 Brainstorm

Tempo sugerido: 40 min.

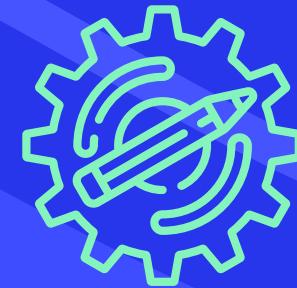
Os grupos reúnem suas pesquisas sobre a temática e começam a ter ideias sobre o jogo que desejam criar. Registrar as ideias no canvas.

O que pode ajudar nesse passo:

- ↳ Técnica Brainstorming: envolve trazer uma chuva de ideias, sem se preocupar se elas são muito fora da caixa ou não. Desenvolve o trabalho em grupo e a criatividade.

The image shows a digital canvas interface for a game design workshop. At the top, it displays the logos for SEBRAE, EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA SEBRAE, and the course 'Curso Despertar'. To the right, it says 'Canvas | Oficina Gamificação'. The interface is divided into several sections:

- O que posso observar no jogo de exemplo?** This section contains three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Brainstorm!** This section has a large input field outlined in blue.
- Como nosso jogo irá funcionar** This section contains three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Resumo do Playtest** This section contains two input fields labeled 'O que está legal' and 'O que pode melhorar'.



Passo 5

Criação de protótipo



Tempo sugerido: 100 min.

Os grupos determinam os elementos de seu jogo, registrando-os no canvas. Depois, devem criar um protótipo de jogo. Não precisa ser nada complexo ou final – o importante é que ele já possa ser jogado e testado.

O que pode ajudar nesse passo:

- Papel, tesoura, cola, recortes de jornal e revistas
- Computador: ferramentas como Canva (para design de componentes)
- Mapa do jogo: criar um mapa mental que descreva as características do jogo (e como elas se relacionam)

The screenshot shows a digital canvas for game development. At the top, it displays logos for SEBRAE, EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA SEBRAE, and the course 'Despertar'. The main area is titled 'Canvas | Oficina Gamificação'. It features several sections for planning and prototyping:

- O que posso observar no jogo de exemplo?**: A section with three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Brainstorm!**: A large, empty rectangular input field.
- Como nosso jogo irá funcionar**: A section with three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Nossa temática é:** [Input field] **E seus pontos principais são:** [Input field grid]
- Resumo do Playtest**: A section with two input fields labeled 'O que está legal' and 'O que pode melhorar'.



Passo 6

Rodada de Feedback



Tempo sugerido: 100min.

Acompanhar os testes iniciais do grupo pelo mediador, de forma a trazer os primeiros feedbacks sobre o jogo, especialmente sobre a temática. Com o feedback do passo anterior, os grupos devem fazer ajustes em seus jogos e continuar a testá-los.

O que pode ajudar nesse passo:

- Checklists de direcionamento (ex: pontos que os grupos devem tocar sobre a temática, elementos de jogos comuns ou essenciais para a temática, etc.)
- Mapa do jogo (passo 5)





Passo 7

Apresentação e Playtest!



Tempo sugerido: 70min.

Os grupos apresentam seus jogos, indicando pontos-chave (mas sem spoilers!). Depois, é hora do playtest: grupos jogam os protótipos uns dos outros sem instruções prévias, como se faz na vida real. Esse é o momento de ver na prática se o jogo está funcionando e o que precisa de ajuste (o feedback deve ser registrado no canvas).

O que pode ajudar nesse passo:

- ↳ Cards de Gamificação (para relembrar elementos de jogos)



The image shows a digital canvas interface for presenting and playtesting games. The top header includes the SEBRAE logo, the text 'EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA SEBRAE', 'Curso Despertar', and 'Canvas | Oficina Gamificação'. The interface is divided into several sections:

- O que posso observar no jogo de exemplo?** This section contains three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Brainstorm!** This section contains a large input field.
- Como nosso jogo irá funcionar** This section contains three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Resumo do Playtest** This section is divided into two parts:
 - O que está legal**: A large input field.
 - O que pode melhorar**: A large input field.



Passo 8

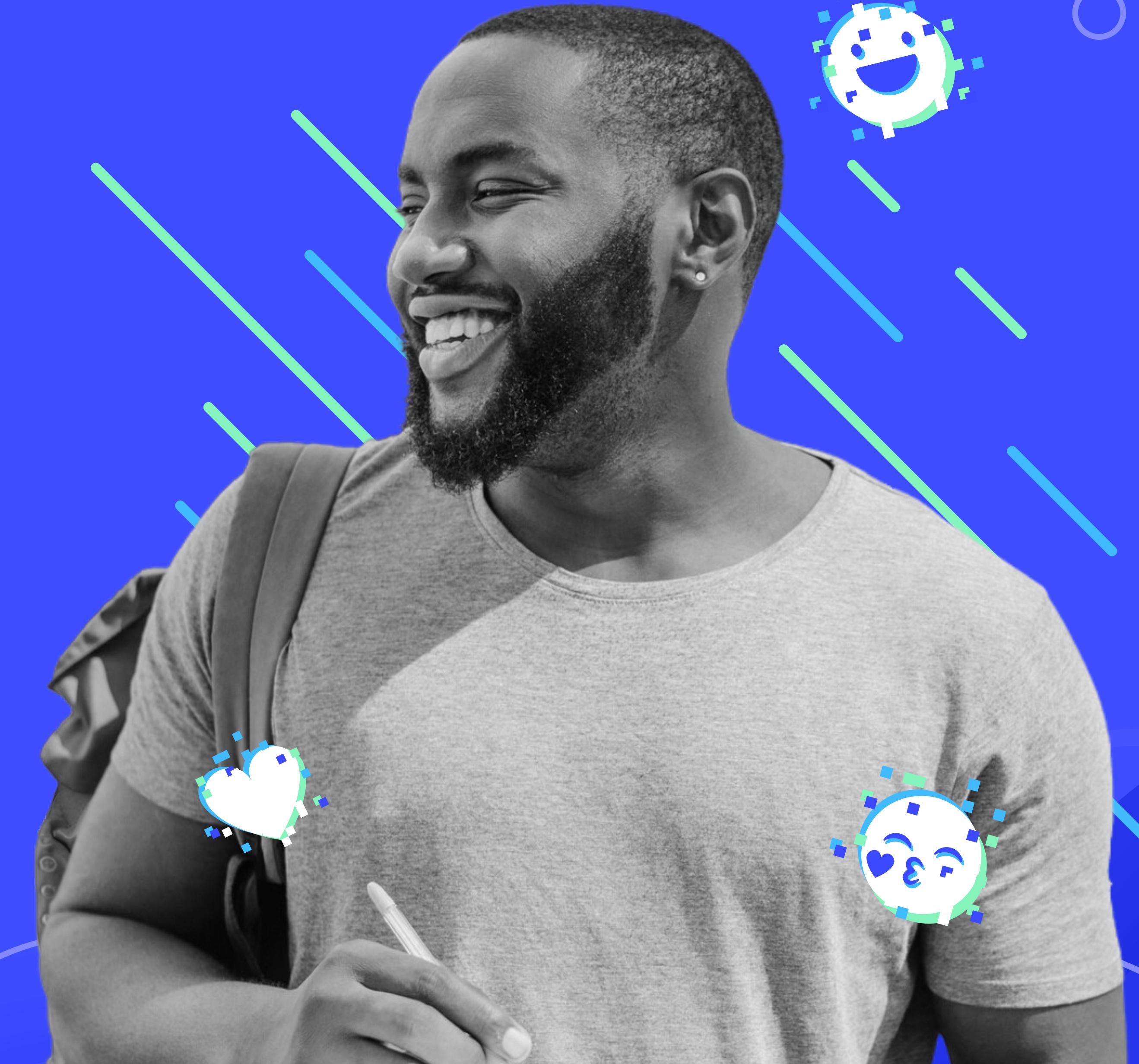
Criar e compartilhar a versão final

Tempo sugerido: 70min.

Após o feedback, cada grupo vai desenvolver a versão final do jogo. E com os jogos prontos, eles devem ser divulgados para que mais pessoas possam aprender jogando!

O que pode ajudar nesse passo:

- Gráficas e makers de jogos
- Plataformas online
- Campanhas de financiamento coletivo



**Agora é hora de dar
play na Gamificação!**

Para aprender, é preciso ser

ENCANTADO

↙ ↘ ↙ ↘ e ter momentos

MEMORÁVEIS!



EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE

Curso
Despertar