

Oficina

# Gamificação

Ensino Médio



EDUCAÇÃO  
EMPREENDEDORA  
SEBRAE

Curso  
**Despertar**



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!



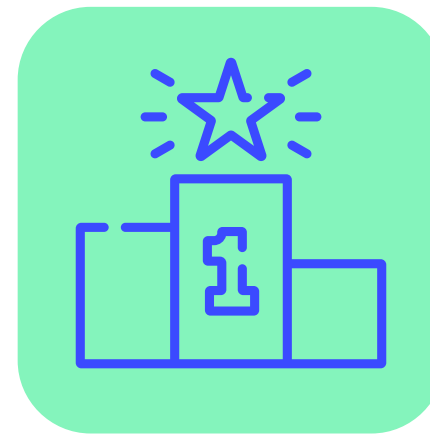
## Mas o que é isso de Gamificação?

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

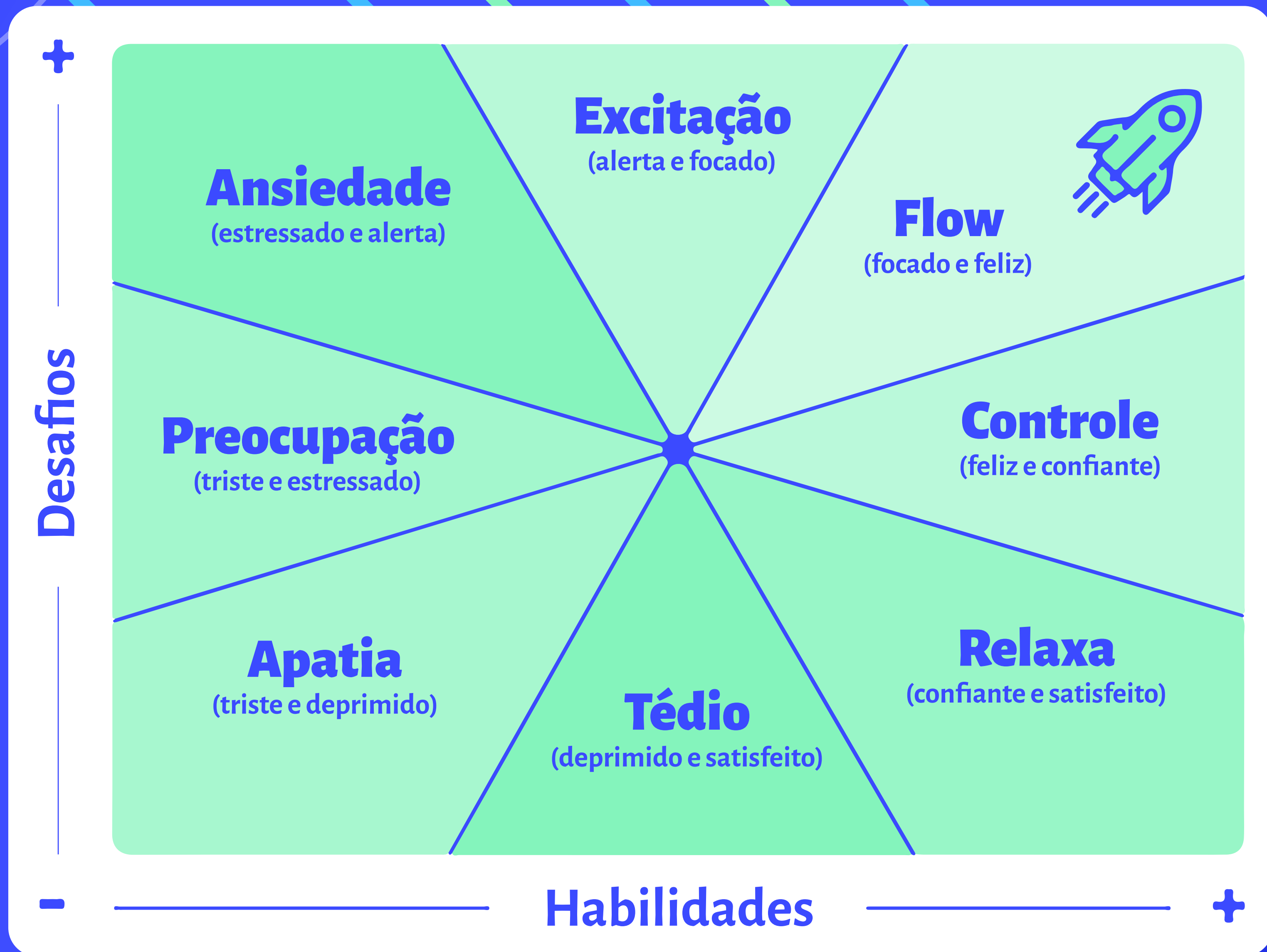


Nos pontos que acumulamos para ter descontos em compras de sanduíche

## 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*

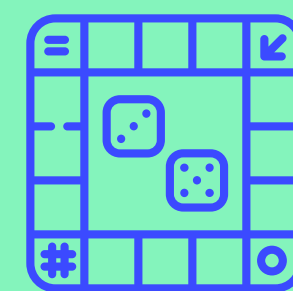
“



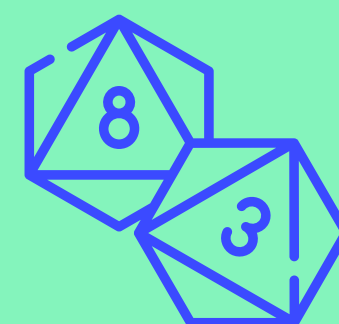
# A Gamificação é criar experiências que promovam:

- 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

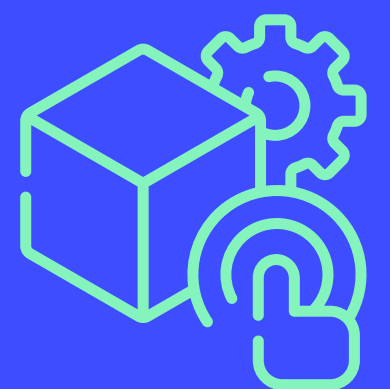


Estabelecimento de objetivos: direciona o aprendizado

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

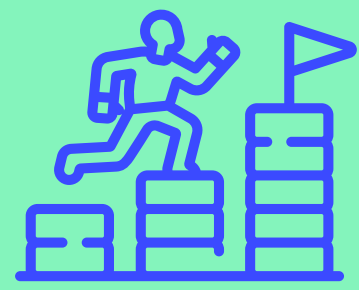


## Experiência de Início ao Fim

Aprender ao criar + aprender jogando



# O Design de Jogos é definido por três elementos:

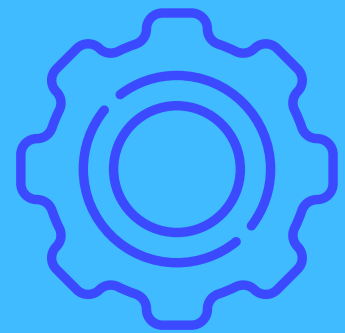


## **Motivação:**

Tudo que atribui coerência e regularidade à experiência proposta.

01

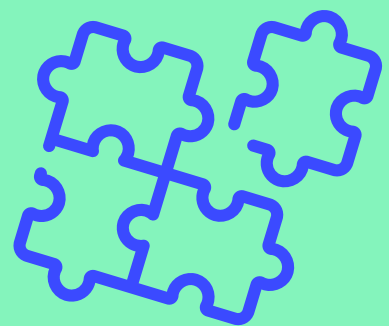
Criar um jogo é pensar em quais tipos de Motivação, Mecânica e Componentes queremos utilizar.



## **Mecânica:**

Tudo que constitui a ação dentro da experiência.

02



## **Componentes:**

As formas de concretizar a mecânica e a motivação.

03

# 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



## 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.



## 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.

# 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.

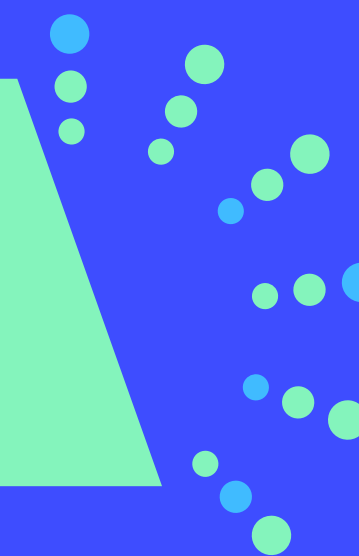


## Coleções

“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.

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



## 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.)

**SEBRAE** **EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA** **Curso Despertar** | **Canvas** | Oficina **Gamificação**

**O que posso observar no jogo de exemplo?**

Motivação

Mecânica

Componentes

**Nossa temática é:**   
E seus pontos principais são:

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Brainstorm!**

**Como nosso jogo irá funcionar**

Motivação

Mecânica

Componentes

**Resumo do Playtest**

O que está legal

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.)

**SEBRAE** **EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA** **Curso Despertar** | **Canvas** | Oficina **Gamificação**

**O que posso observar no jogo de exemplo?**

- Motivação
- Mecânica
- Componentes

**Nossa temática é:**   
**E seus pontos principais são:**

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Brainstorm!**

**Como nosso jogo irá funcionar**

- Motivação
- Mecânica
- Componentes

**Resumo do Playtest**

- O que está legal
- O que pode melhorar



## 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 canvas is titled "SEBRAE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA SEBRAE Curso Despertar | Canvas | Oficina Gamificação". It is divided into several sections for brainstorming game ideas:

- O que posso observar no jogo de exemplo?** (What can I observe in the example game?):
  - Motivação (Motivation)
  - Mecânica (Mechanics)
  - Componentes (Components)
- Brainstorm!** (A large central box for free brainstorming)
- Resumo do Playtest** (Playtest Summary):
  - O que está legal (What is cool)
  - O que pode melhorar (What can be improved)
- Como nosso jogo irá funcionar** (How our game will work):
  - Motivação (Motivation)
  - Mecânica (Mechanics)
  - Componentes (Components)
- Nossa temática é:** (Our theme is:)
  - E seus pontos principais são: (And its main points are:)



## 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)





## 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 canvas is a workspace for planning and documenting a gamification project. It features a header with logos for SEBRAE, Educação Empreendedora, and the 'Curso Despertar' by Canvas. The main area is divided into several sections:

- O que posso observar no jogo de exemplo?**: A section for observing example games, containing three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Nossa temática é:**: A section for defining the theme, with a text input field and a sub-section 'E seus pontos principais são:' containing a 2x3 grid of input fields.
- Brainstorm!**: A large empty box for brainstorming ideas.
- Como nosso jogo irá funcionar**: A section for describing how the game will function, containing three input fields labeled 'Motivação', 'Mecânica', and 'Componentes'.
- Resumo do Playtest**: A blue-bordered section on the right for summarizing the playtest, containing two input fields labeled 'O que está legal' and 'O que pode melhorar'.





## Passo 8

# Criar e compartilhar a versão final

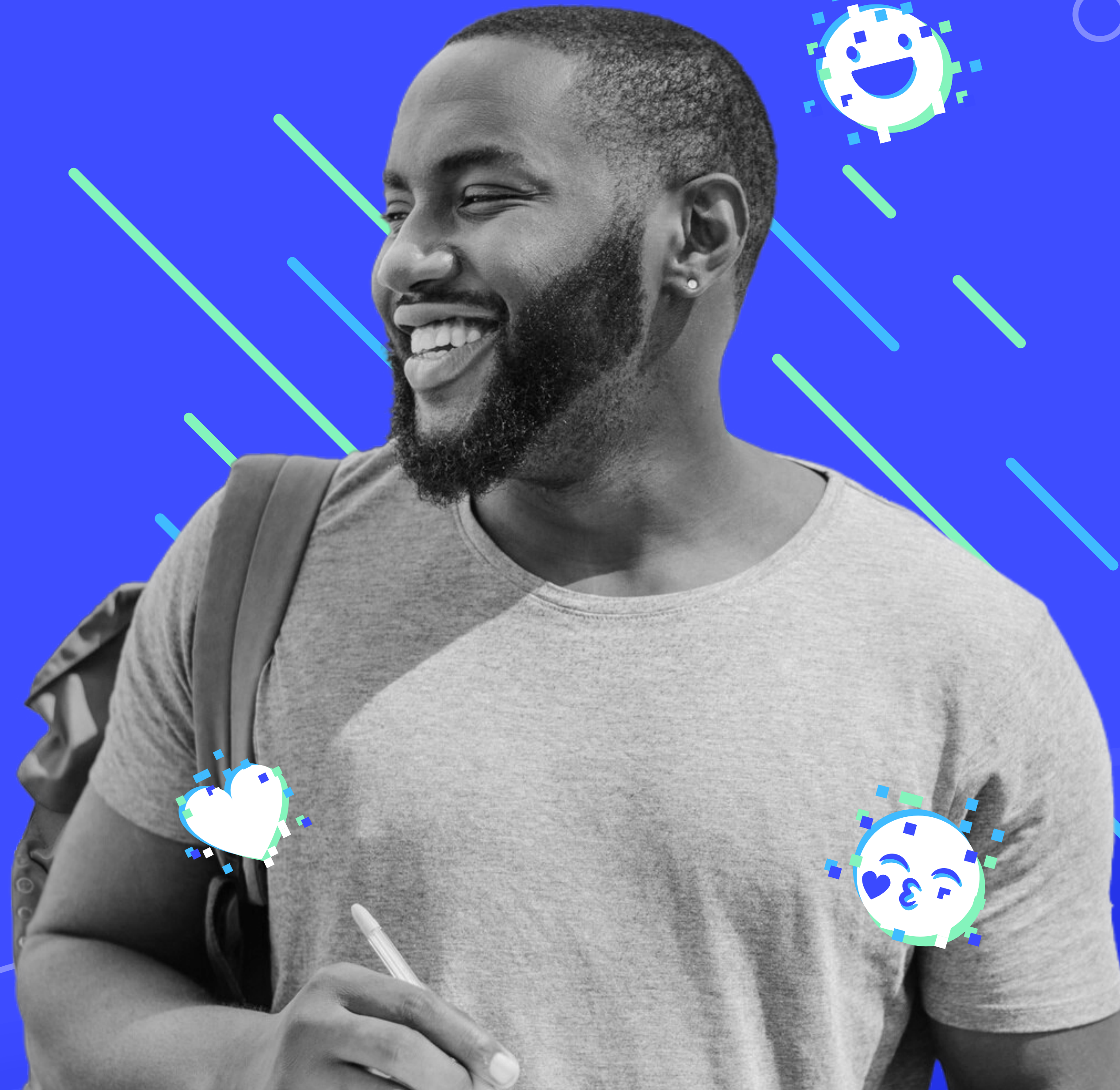


Tempo sugerido: 70min.

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**