

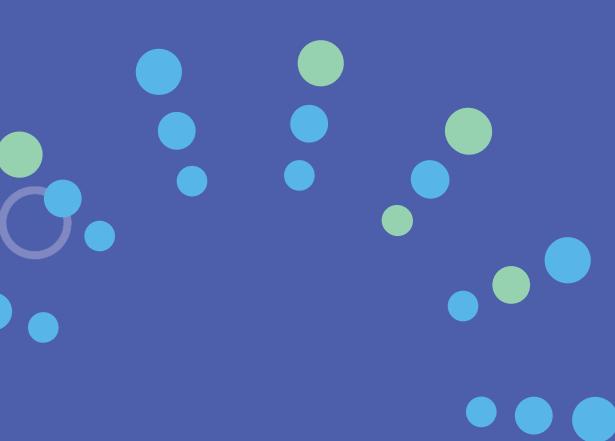
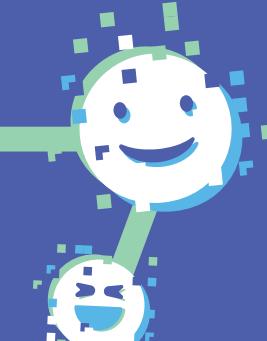
Oficina

Gamificação



EDUCAÇÃO
EMPREendedora
SEBRAE

Curso
Despertar



TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

É permitida a reprodução total ou parcial deste material, desde que citada a fonte.

INFORMAÇÕES E CONTATOS

Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas de Minas Gerais – SEBRAE

Unidade de Educação Empreendedora

Av. Barão Homem de Melo, 329, Nova Granada – CEP 30.341-285 – Belo Horizonte – MG Telefone: 08005700800

Website: www.sebraemg.com.br/minasgerais

SEBRAE/MG

Presidente do Conselho Deliberativo

MARCELO DE SOUZA E SILVA

Diretor Superintendente

AFONSO MARIA ROCHA

Diretor Técnico

DOUGLAS AUGUSTO OLIVEIRA CABIDO

Diretor de Operações

MARDEM MARCIO MAGALHAES

UNIDADE DE EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

Gerente

FABIANA RIBEIRO DE PINHO

Equipe Técnica

WENDELL AURÉLIO RODRIGUES FERREIRA

JÉSSICA DE OLIVEIRA CARVALHO SANTOS

CONSULTORIA PEDAGÓGICA

Designer da Experiência de Aprendizagem

MANU BEZERRA

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

Gestão de Projetos

VANESSA VIANA

Design e Diagramação

ANDERSON LUIZ BARBOSA ARAUJO

Redação e Revisão

JULIA MAGALHÃES MATOS E SILVA

MARIANNA FERRY

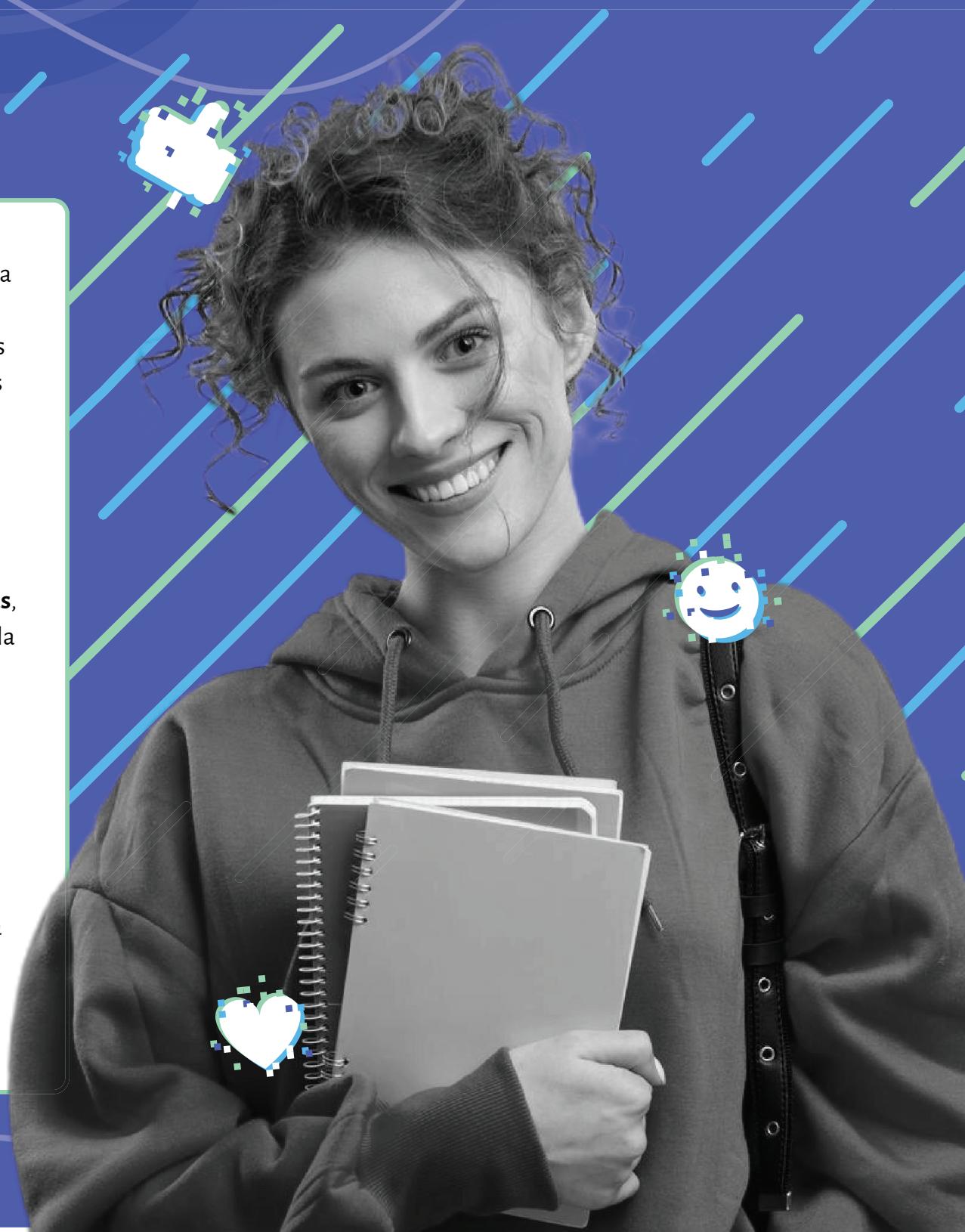
Sumário

Introdução	01
Estrutura da oficina	02
O que é Gamificação?	02
Sobre a oficina	03
Canvas de aprendizagem da metodologia ativa Gamificação	06
Passo a Passo	07
Como você pode aplicar isso em sua sala de aula	24
Ferramentas para aplicação	24
Para expandir o repertório	25
Canvas preenchido	26
Conclusão	27
Referências	28

Introdução

Pensar a sala de aula na atualidade é procurar por métodos de ensino que engajem e despertem o interesse dos estudantes para que pensem e desenvolvam suas habilidades enquanto sujeitos autônomos. Para isso, torna-se necessário encontrar ferramentas para facilitar a mediação de experiências que possam equipá-los para resolver problemas por si mesmos, exercitar o pensamento crítico e o diálogo, além de exercer a criatividade. Ao mesmo tempo, há a responsabilidade e o zelo de incentivar para que assumam o lugar de protagonismo nas jornadas que desenvolverem dentro e fora da escola. Cumprindo com o papel dessas ferramentas auxiliadoras, existem as **metodologias ativas**, que proporcionam o direcionamento necessário para tornar a sala de aula em um ambiente de construção de conhecimentos mais ativo, dialogal e cativante.

A presente oficina, professor, corrobora para te dar suporte para seguir com a missão de preencher a sala de aula com a criatividade e interesse dos estudantes a partir da introdução de conceitos, ferramentas e o passo a passo para aplicar a metodologia de **Gamificação**. E vale notar que esta metodologia ativa é um complemento-suporte ao seu fazer pedagógico, podendo, então, ser adaptado para comportar as necessidades de seus estudantes e o seu estilo de ensino próprio.



Estrutura da oficina

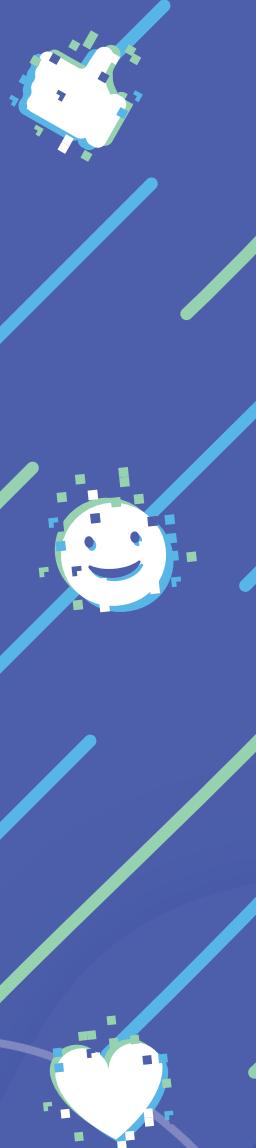


A oficina de Gamificação está dividida em 8 passos que são dispostos em até 8h/aula. A metodologia ativa apresentada foi, aqui, desenvolvida para o usufruto de professores do Ensino Médio.

Sobre a oficina

Gamificação é uma metodologia que procura incorporar estruturas típicas de jogos em contextos que não de jogos. Trata-se, portanto, de incorporar mecânicas, formas de pensar e elementos estéticos (como recompensas, progressão e nivelamento) a espaços centrados no cumprimento de metas e objetivos, como escolas ou empresas. Tudo isso com o objetivo de motivar as pessoas a agirem sobre essas tarefas de forma voluntária e engajada, estimulando a resolução de problemas e promovendo um aprendizado mais satisfatório. Ela surge em duas modalidades distintas: a gamificação em si, que é utilizada a todo momento em nosso dia a dia para a criação de experiências engajadas em aplicativos, competições e programas de fidelidade; e o design de jogos, que extrapola o “pegar emprestado” de games e traz para a sala de aula a modelagem de jogos, sejam eles virtuais ou físicos, feitos pelo professor ou pelos estudantes, como meio de aprendizagem.

Quando falamos em gamificação na sala de aula, não estamos simplesmente querendo acrescentar um sistema de premiação ou de um placar sobre as atividades já existentes – porque isso não traria o engajamento dos estudantes para o conteúdo em si, muito menos auxiliaria a desenvolver habilidades de interpretação ou criatividade. A intenção desse tipo de metodologia é a de construir afetos, ou ainda, de afetar o estudante em relação ao conteúdo para que ele se sinta emocionalmente envolvido por ele. Trata-se de um equilíbrio entre reconhecer as habilidades do estudante e promover desafios que sejam condizentes com estas habilidades, para que assim seja atingido o estado de Flow – aquele momento mágico de tempo suspenso e profunda alegria quando estamos fazendo algo muito interessante e instigante. E, num presente em que é cada vez mais complexo conseguir que os estudantes se envolvam com as aulas, devido à descentralização do conhecimento e à dispersão de foco, aplicar a gamificação se mostra como um caminho de grande potência. Além disso, as habilidades que são promovidas por essa metodologia – raciocínio lógico, capacidade de diálogo, criatividade para a resolução de problemas, proatividade, adaptabilidade e planejamento estratégico – são pilares para a constituição de indivíduos ativos e capazes de enfrentar desafios tanto em sua vida pessoal, quanto em sua vida profissional.



Sobre a oficina

A oficina de Gamificação objetiva que você, professor, possa mediar uma experiência de aprendizagem centrada na criação de jogos educacionais pelos estudantes a partir de temáticas próprias da disciplina. Ela foi desenvolvida para usufruto de professores do Ensino Médio e está dividida em 8 passos que são dispostos em até 8h/aula:

- 1 Passo 1:** Conheça características de jogos
- 2 Passo 2:** Jogando para conhecer
- 3 Passo 3:** Apresentação da proposta e das temáticas
- 4 Passo 4:** Brainstorm
- 5 Passo 5:** Criação de protótipo
- 6 Passo 6:** Rodada de *feedback*
- 7 Passo 7:** Apresentação e *Playtest*
- 8 Passo 8:** Criar e compartilhar a versão final



Essa oficina irá desenvolver...

As oficinas apresentadas por meio da Jornada Despertar buscam exercitar e cumprir com as regras da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo para as redes de ensino e suas instituições públicas e privadas, referência obrigatória para elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio no Brasil. Além disso, também podem ser usadas como instrumento metodológico para aplicação das competências empreendedoras que visam desenvolver as habilidades socioemocionais dos estudantes.

A oficina de **Gamificação** objetiva cumprir com as seguintes habilidades da BNCC:

■ (EM13LGG103)

Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

■ (EM13LGG104)

Utilizar diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

■ (EM13LGG301)

Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.

■ (EM13LGG602)

Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

■ (EM13LGG603)

Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

Além disso, objetiva auxiliar no desenvolvimento das seguintes Competências da Educação Empreendedora:

Tomar a iniciativa

Iniciar processos que criem valor, aceitando desafios, resolvendo problemas que afetam sua comunidade, agindo e trabalhando de forma independente para atingir os objetivos, seguindo a linha definida e executando as tarefas planejadas.

Planejar e gerir

Definir objetivos de curto, médio e longo prazo, definindo prioridades e planos de ação, adaptando-se a mudanças imprevistas e circunstanciais.

Visão

Imaginar um futuro desejável, criando uma visão inspiradora para engajar pessoas e usá-la para guiar estrategicamente o processo de tomada de decisão.

Criatividade

Desenvolver, testar e redefinir múltiplas ideias, transformando-as em soluções para desafios atuais e futuros ou que criam valor para outros, através de abordagens inovadoras, combinando conhecimento e recursos para alcançar resultados significativos.

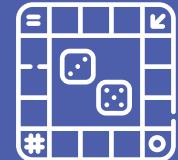
Mobilizar recursos

Obter e gerir recursos materiais, não materiais e digitais necessários para transformar ideias em ações, fazendo o máximo com recursos mínimos, alcançar e gerir competências necessárias em diferentes etapas, incluindo competências legais, financeiras e digitais e definindo estratégias para mobilizar recursos necessários para gerar valor para outros.



Canvas de Aprendizagem

Metodologia ativa Gamificação



A presente oficina, além de ser uma ferramenta para engajar os estudantes com o tema proposto em sala de aula, também conta com um canvas para acompanhamento da progressão da metodologia de gamificação. Esse canvas funciona como um comprovante de progressão da jornada da turma em relação a metodologia usada em sala de aula. Assim, é interessante que os estudantes tenham uma cópia desse canvas em mãos para que possam ter a sensação de avanço em conjunto frente ao tema mediado. Confira, a seguir, o material para preenchimento dos estudantes:

Passo a passo

- 1
- 2
- 3

A presente oficina viabiliza criar a oportunidade do estudante de viver esta metodologia ativa de ensino a partir de atividades práticas, análise e aplicação das mesmas, fazendo-se fundamental para o desenvolvimento de cada um dentro do sistema de ensino e do tema proposto por você.



Professor, para que compreenda a função e forma de aplicação desta metodologia ativa, siga com o proposto a seguir e adapte para o tema escolhido para ser aplicado em sala de aula.





Passo 1

Conheça características de jogos

Apresente os elementos da gamificação aos estudantes, para familiarizá-los com as características que eles terão que desenvolver e considerar ao criar seus próprios jogos. Isso pode ser feito de forma expositiva ou através do uso de cards ou outras ferramentas interativas.

De forma geral, a gamificação em sua faceta de *design* de jogos é definida por três elementos:

Motivação: tudo que atribui coerência e regularidade à experiência proposta.

Mecânica: tudo que constitui a ação dentro da experiência.

Componentes: as formas de concretizar a mecânica e a motivação.

Motivação

Restrições

Limites que direcionam as ações dos jogadores, constituindo desafios e proporcionando escolhas significativas.

Emoções

A sensação que o(s) jogador(es) devem sentir ao jogar. Pode ser desde triunfo e animação até paranoia e medo.

Narrativa

A história que estrutura o jogo, ligada ao **Tema**. Pode surgir de forma explícita (como diálogos ou cenas) ou implícita (através dos tipos de escolhas).

Progressão

Dar a sensação de avanço aos jogadores, estando associado à **Avaliação**. Pode ser por cumprir com objetivos, subir de nível, ganhar novas habilidades ou avançar por um tabuleiro.

Tema

O termo guarda-chuva que direciona a estética e a narrativa do jogo, influenciando também nos aspectos de **Mecânica** escolhidos.

Relações

A capacidade dos jogadores de se relacionar uns com os outros dentro do jogo, seja por trocas, seja um espaço de bate-papo. Pode gerar sentimentos de camaradagem, *status*, altruísmo.

Mecânica

Avaliação ou *Feedback*

Permite que os jogadores mensurem seu progresso no jogo e está diretamente ligado ao aspectos de motivação.

Sorte

Implica que os resultados das ações dos jogadores pode ser determinado de forma aleatória.

Combate

Ação de conflito entre jogadores ou contra um oponente gerado pelo jogo (como um **Boss** ou chefão) envolvendo uma comparação de habilidades, sorte ou cumprimento de objetivos.

Gerenciamento de recursos

Quando os jogadores devem administrar a quantidade de determinados **Bens Virtuais** em seus Inventários. Ser bem ou mal sucedido nessa administração está relacionado a objetivos do jogo.

Cooperação

Os jogadores devem cooperar para cumprir com seus objetivos, criando senso de colaboração. Está relacionado ao estado de “**vitória**” e “**derrota**” no jogo.

Competição

Os jogadores devem competir uns com os outros para cumprir com seus objetivos, estabelecendo um senso de individualidade. Está relacionado ao estado de “**vitória**” e “**derrota**” no jogo.

Desafios, objetivos, metas

Aquilo que o jogador deve fazer no jogo para receber recompensas, pontos e/ou subir de nível. Está ligado à **Vitória** e à **Derrota**.

Recompensas

Benefícios ganhos pelos jogadores ao cumprirem com objetivos ou progredirem no jogo.

Rodadas

Sistematização da totalidade de turnos dos jogadores, mais outras ocorrências necessárias além deles, como mudança de dinâmica ou efeitos especiais. Possuem alguma regularidade.



Turnos

Determina o momento de ação do(s) jogador(es) dentro do jogo. Pode ser simultâneo (todos agem ao mesmo tempo) ou sequencial (cada jogador tem sua vez).



Transações

Compra, venda ou troca de itens entre jogadores ou com um sistema interno do jogo.



Vitória

Estado atingido ao fim do jogo por aquele(s) que cumpriu(ram) determinados objetivos. Pode ser individual (competição), coletiva (cooperação) ou um meio termo.



Derrota

Estado que pode ser atingido em diversos momentos do jogo devido a falhar gravemente em cumprir determinados objetivos. Pode ser individual (competição), coletiva (cooperação) ou um meio termo.



Inventário

Espaço que o jogador possui para acumular os bens virtuais conquistados e/ou adquiridos ao longo do jogo. Pode ser limitado ou infinito.



Chefão ou Boss

Grande desafio que é preciso ser vencido para avançar no jogo, muitas vezes associado à mecânica de combate. Geralmente se manifesta na forma de um oponente especialmente forte.

Componentes



Avatar

Representação da persona do jogador no jogo. Inclui desde um personagem virtual até um pino em um tabuleiro.



Emblemas

Representações visuais das conquistas alcançadas dentro do jogo, como conquistar objetivos.



Dado

Item que está ligado ao aspecto de sorte do jogo, pode ser utilizado para determinar movimento, ganhos, resultados de ações. Pode ser virtual ou físico e em formatos diversos.



Peças, tokens e cartas

Em jogos físicos, representação visual de aspectos como **Avatar**, **Pontos**, **Objetivos** e **Bens Virtuais**.



Espaço

Onde ocorre o jogo. Pode ser um mundo virtual, um tabuleiro, a superfície de uma mesa, etc.



Coleções

Conjunto de itens ou objetos que podem ser acumulados pelos jogadores, que funciona como uma caça ao tesouro. Auxilia na motivação.



Conteúdos desbloqueáveis

A possibilidade de acrescentar novas possibilidades ao jogo através da realização de tarefas ou da compra de expansões.



Quadro de líderes

Lista de jogadores de acordo com sua pontuação, que mantém o usuário ativo ao instigar a competitividade, o sentimento de progressão e a busca por *status* em relação aos demais.



Níveis

Representação do desempenho do jogador, que cresce conforme ele se torna mais competente no jogo ao superar desafios e conquistar objetivos.



Conquistas

O ato de alcançar um determinado objetivo, geralmente associado a uma recompensa. São motivadores para dar uma sensação de progressão enquanto o jogador tenta atingir objetivos mais centrais do jogo.



Pontos

Valores adquiridos ao longo do jogo por conquistar objetivos ou realizar ações específicas. Podem ser utilizados para ganhar novas habilidades, subir de nível ou itens relevantes.



Bens virtuais

Itens dentro do jogo que possuem valor e podem ser trocados ou adquiridos (através de pontos ou outros métodos “monetários”). Estão associados aos objetivos do jogo.



Passo 2 Jogando para conhecer

Depois de conhecerem os elementos de gamificação, é importante que os estudantes conheçam na prática como esses elementos surgem em jogos reais. Para isso, traga ou peça que os estudantes tragam exemplos de jogos para serem jogados em sala de aula. Neste momento, não é preciso priorizar jogos educativos, mas é relevante que os jogos disponíveis sejam de curta duração e tenham uma boa diversidade de temas e mecânicas.

Distribua os jogos entre grupos pequenos ou de acordo com o número de jogadores de cada jogo. O ideal é que todos os estudantes possam jogar pelo menos uma vez.

Ao jogar, os estudantes devem anotar os elementos de gamificação que identificaram no jogo em seu canvas1 de gamificação no espaço indicado a seguir.



O que posso observar no jogo de exemplo?

Motivação

Mecânica

Componentes

Brainstorm!

Resumo do
Playtest

O que está legal

Como nosso jogo irá funcionar

Motivação

Mecânica

Componentes

💡 Nossa temática é:

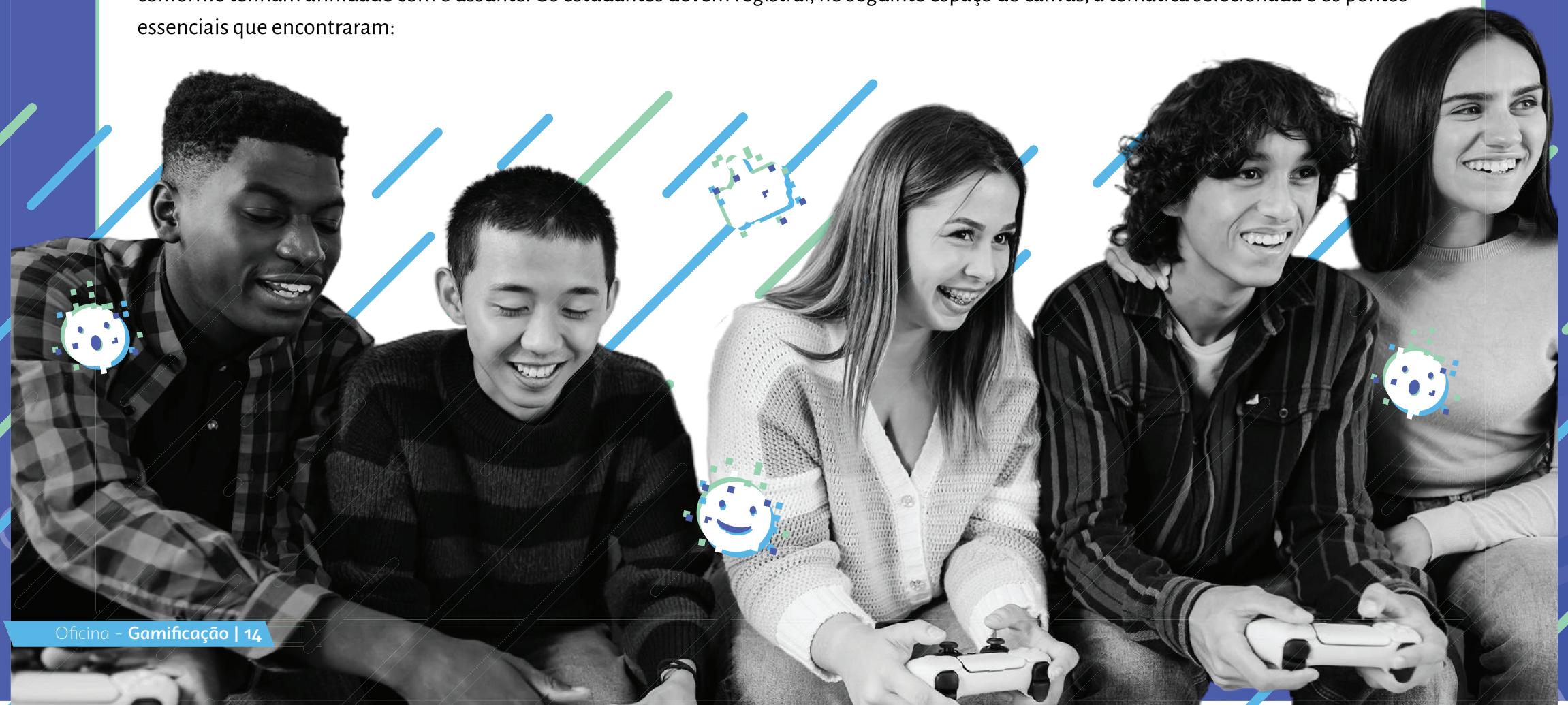
E seus pontos principais são:



Passo 3 Apresentação da proposta e das temáticas

Apresente a proposta de experiência de aprendizagem para os estudantes: criar um jogo educacional a partir de temas da disciplina. Esta atividade será realizada em grupos, a depender da quantidade de temas que você considerar relevantes/necessários para desenvolver um determinado assunto.

Forneça uma lista com as temáticas a serem desenvolvidas, dando um pequeno resumo de cada uma. Dê um tempo para que os estudantes pesquisem sobre as temáticas, anotando pontos essenciais ou de interesse sobre o assunto e, após esse período, permita que eles se dividam conforme tenham afinidade com o assunto. Os estudantes devem registrar, no seguinte espaço do canvas, a temática selecionada e os pontos essenciais que encontraram:



O que posso observar no jogo de exemplo?

Motivação

Mecânica

Componentes

Brainstorm!

Resumo do
Playtest

O que está legal

Como nosso jogo irá funcionar

Motivação

Mecânica

Componentes



Nossa temática é:

E seus pontos principais são:



Passo 4 Brainstorm

Antes que os grupos se reúnam para começar a idear seus jogos, explique as principais diferenças entre jogos digitais e jogos físicos aos seus estudantes, resumidas na tabela abaixo:

Diferenças entre jogos digitais e jogos físicos	
Jogos digitais	Jogos físicos
	Difusão da Mecânica
Automatização de diversos aspectos de mecânica, com os jogadores devendo apenas compreender as regras de forma geral.	Os jogadores são responsáveis por gerir e executar aspectos de mecânica, difundidos através do manual.
	Narrativa
Aspectos narrativos são mais difundidos através de cenas e diálogos que são exibidos ao jogador. Requer construção de <i>Storyboard</i> e roteiros para desenvolver.	A narrativa é estabelecida com um breve texto no manual e através da mecânica e de aspectos visuais, requerendo mais o uso da imaginação.
	Socialização
O envolvimento social é mais expandido, podendo se dar com pessoas através do mundo e de forma simultânea.	As interações geralmente se resumem ao grupo de jogadores ao redor da mesa. Por isso, são mais intimistas.
	Criação
Necessita de conhecimentos de programação e <i>design</i> de jogos mais avançados para desenvolver, embora alguns tipos de jogos mais simples e narrativos podem ser construídos em plataformas de texto como <i>Twine</i> . Requer tempo para criar e testar.	Pode ser construído mais casualmente, partindo de papel e caneta. Versões mais polidas requerem investimento para criação de componentes como peças, cartas e/ou tabuleiro. Pode ser feito em um período mais curto, mas requer tempo de teste.

Também é importante frisar que um jogo educativo, ainda que ele tenha aspectos de entretenimento e imersão, **foca mais no aspecto de aprendizagem**. Assim, os estudantes devem ter em mente o tipo de jogo que irão construir e as habilidades e recursos disponíveis para isso. Talvez alguns de seus estudantes tenham conhecimentos para criar um jogo virtual do zero, mas lembre-se de direcioná-los para um resultado que seja viável no período de tempo disponível para essa experiência, considerando também o tempo delegado fora da sala de aula.

Com isso, os grupos devem se reunir e pensar em ideias de jogos que eles desejam desenvolver a partir de um *brainstorm*. Essa técnica envolve trazer ideias de forma espontânea, sem se preocupar se essas ideias são muito fora da caixa ou não. Esse processo auxilia os estudantes a expressar sua criatividade e a trabalhar em conjunto.



O que posso observar no jogo de exemplo?

Motivação

Mecânica

Componentes

Brainstorm!

Resumo do
Playtest

O que está legal

Como nosso jogo irá funcionar

Motivação

Mecânica

Componentes

 Nossa temática é: _____

E seus pontos principais são:



Passo 5 Criação de protótipo

Com a ideia pensada, os grupos agora devem desenvolver um protótipo do jogo. Esse protótipo pode ser simples, desde que seja possível testá-lo na prática. Aqui entram os conhecimentos acerca dos elementos da gamificação, que os auxiliarão a pensar na Dinâmica, Mecânica e Componentes de seus jogos.

A ordem que esses elementos são pensados pode variar, mas é importante que os estudantes tenham clareza quanto aos objetivos do jogo, quantos jogadores podem jogar, as limitações esperadas, a narrativa por trás do jogo e as emoções que o jogador deve sentir.

Caso seus estudantes tenham interesse em criar um jogo mais voltado para um jogo narrativo, apresente a eles elementos centrais da narrativa. Isso pode ser construído através de uma dinâmica ou de uma aula expositiva.



Elementos estruturais para o desenvolvimento de um jogo narrativo educacional

- **Contexto:** introdução do mundo e dos personagens para o jogador, indicando espaço, a temática e limitações.
- **Gatilho:** uma mudança na normalidade da personagem que a obriga a entrar em ação. Geralmente é o que cria curiosidade das pessoas para continuar jogando.
- **Conflito:** a tensão existente entre as necessidades e/ou vontades das personagens e o Gatilho. Um bom conflito parte das características da personagem, pois isso a afeta profundamente, ao invés de ser apenas uma questão que ocorre com ela.
- **Resposta ao Gatilho:** as ações da personagem para resolver (ou não) a situação gerada no Gatilho. Aqui entra a maior parte do jogo e os objetivos a serem cumpridos.
- **Aumento da tensão:** acréscimo de acontecimentos que tornam a situação inicial do Gatilho mais complexa e difícil para a personagem. Podem ser objetivos secundários ou desvios no caminho de resolver o objetivo principal.
- **Climax:** agravamento máximo da tensão, onde tudo está para ser vencido ou perdido. No jogo, isso geralmente se concretiza em um grande desafio final.
- **Desfecho:** a resolução do Gatilho e o fim da narrativa. O desfecho final do jogo é o acúmulo de decisões dos jogadores, determinando se eles concluíram ou não todos os objetivos.

Além dessa estrutura, é importante considerar:

Personagens: não apenas quem o jogador irá ser na narrativa, mas os demais personagens não-jogáveis (NPCs) com quem ele irá interagir.

Temas: a mensagem por trás da narrativa, os assuntos que ela trabalha. Traz perspectiva ao jogador sobre esses assuntos e o ajudam a pensar sobre o mundo ao seu redor. Pode vir na forma de uma “moral da história” ou de forma mais implícita na narrativa, através dos problemas que o jogador deve enfrentar e as escolhas que estão disponíveis a ele para isso.

Ao fim desse passo, os estudantes devem ter criado um protótipo de jogo educacional que já possa ser jogado. Entra aqui então a criação manual dos componentes do jogo físico ou de uma versão beta de um jogo virtual.





Passo 6

Rodada de *Feedback*

Nesse passo, deverá acompanhar, grupo a grupo, os testes iniciais dos jogos – estes são feitos pelos próprios membros dos grupos, sem a participação de externos. Esse é o momento de trazer os primeiros *feedbacks* sobre o jogo, em especial sobre seu caráter educativo e adequação à temática.

Após o *feedback*, os grupos têm um tempo para fazerem os ajustes apontados. Essa também é uma oportunidade para fazer mais testes de jogabilidade.



Passo 7

Apresentação e *Playtest*

Cada grupo deve apresentar seu jogo para a turma, resumindo a temática escolhida, os objetivos do jogo e detalhes relevantes como componentes centrais e diferenciais. Peça que destaquem características dos jogos que sente ser relevante para a compreensão do conteúdo.

Direcione os estudantes para que sejam apresentações curtas e que não revelem demais sobre as regras do jogo. É importante para que o teste do jogo seja efetivo que a pessoa que está testando possa aprender a jogar a partir do manual e/ou instruções do jogo, como é feito na vida real.

É chegado o momento do *playtest*! Oriente para que os estudantes joguem os jogos dos colegas e que, conforme joguem, anotem suas dúvidas e observações sobre o jogo em um mesmo papel.

Com esse retorno na prática, os estudantes poderão ajustar seu jogo para que possa realmente ser jogado por outras pessoas, tornando-se assim um produto real que pode ser difundido para o restante da turma e para muitas pessoas além dela.

O que posso observar no jogo de exemplo?

Motivação

Mecânica

Componentes

Brainstorm!

Resumo do Playtest

O que está legal

Como nosso jogo irá funcionar

Motivação

Mecânica

Componentes



Nossa temática é:

E seus pontos principais são:

O que pode melhorar



Passo 8 Criar e compartilhar a versão final

Após o *playtest*, os grupos podem repetir a experiência de compartilhar seu jogo com outras pessoas – em casa ou com outros colegas – até se sentirem confiantes com o resultado. Nesse momento, cabe pesquisar meios para tornar esse jogo na sua versão final – seja ao publicá-lo em uma plataforma de jogos, seja desenvolver junto de um fabricante a versão pronta do jogo na caixa. No Brasil, é comum que jogos sejam financiados através de plataformas de financiamento coletivo como *Catarse*, em que pessoas interessadas doam para os custos de produção do jogo.

Independente da forma como esses jogos forem finalizados, é importante que eles sejam divulgados de alguma forma para a comunidade escolar. Aqui entra pensar em formas para que o conhecimento difundido nos jogos possa alcançar mais pessoas, cumprindo com seu objetivo educativo.



Como você pode aplicar isso em sua sala de aula

Veja um exemplo de como ela pode ser incorporada na mediação da aprendizagem em sala de aula:

A Professora Rosana, que leciona Geografia no Ensino Médio, gostaria de trabalhar geopolítica com os estudantes. Trazendo como exemplo os jogos Coup, que mostra o conflito entre Católicos e Protestantes através do blefe, e Catan, que mostra o gerenciamento de recursos para se tornar o grupo dominante em uma ilha, ela pediu que os estudantes criassem jogos de cartas que ensinassem sobre conflitos mundiais. Os grupos desenvolveram três jogos:

- Um jogo de competição e gerenciamento de recursos em torno do controle do Canal do Suez.
- Um jogo de blefe centrado em espionagem durante o contexto da Guerra Fria.
- Um jogo de cooperação representando a atuação do Conselho de Segurança na ONU ao prevenir o agravamento de um conflito.

Ao fim do desenvolvimento dos jogos, com apoio da comunidade escolar e realizando uma campanha de financiamento coletivo, a professora pôde desenvolver os três jogos e disponibilizar na biblioteca da escola.



Ferramentas para aplicação

Para auxiliar na aplicação da metodologia gamificação, além de contar com o canvas gamificação, reunimos aqui uma lista de ferramentas para te auxiliar:



Canva

Plataforma de criação de imagens e gráficos. Pode ser utilizada para criar *design* de componentes de um jogo.

Acesso via link [canva.com](https://www.canva.com)

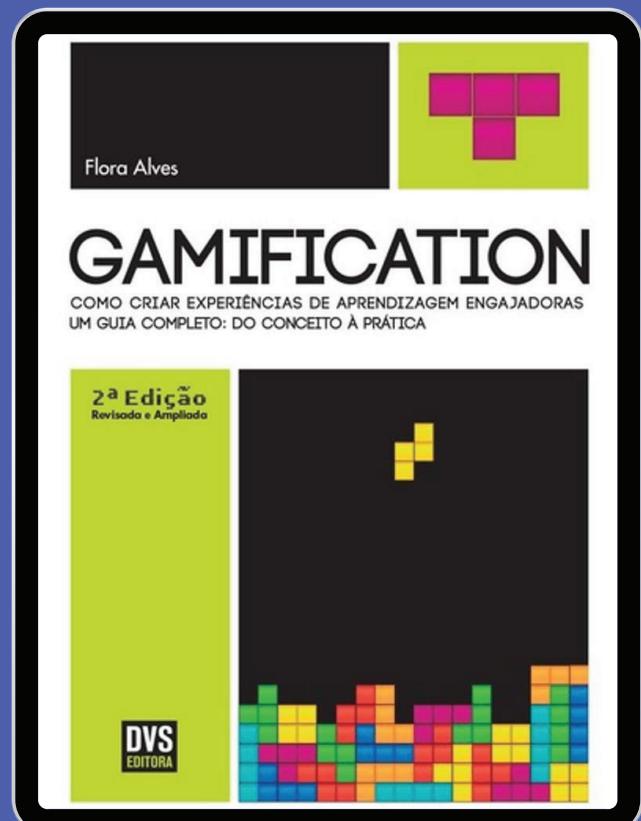


Twine

Aplicativo *online* ou *desktop* que permite, com conhecimentos simples de programação, criar jogos de texto e narrativos não lineares.

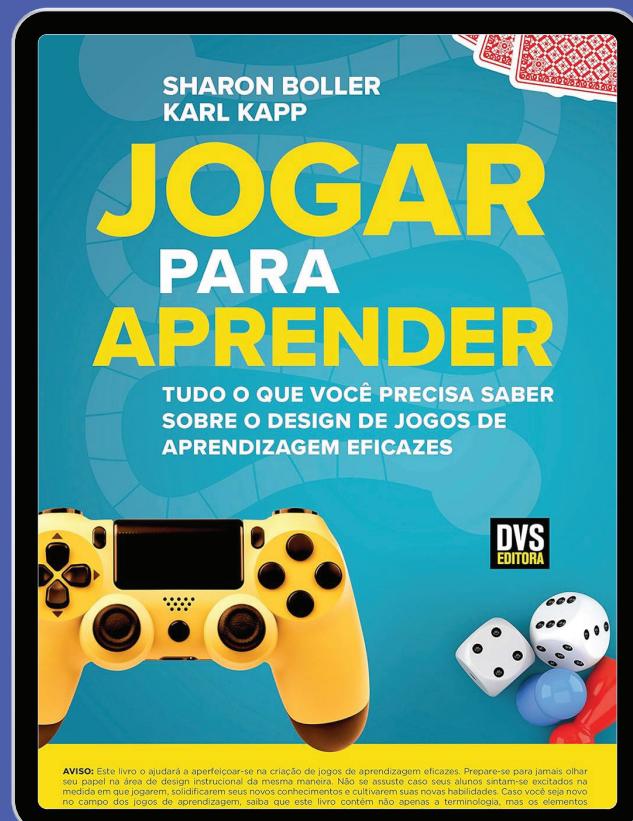
Acesso via link www.twinery.org

Para expandir o repertório



Livro:
Gamification – Como Criar Experiências De Aprendizagem Engajadoras

Autor:
Flora Alves



Livro:
Jogar para Aprender: Tudo o que Você Precisa Saber sobre o Design de Jogos de Aprendizagem Eficazes

Autor:
Sharon Boller e Karl Kapp



Livro:
Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem

Autor:
David A Kolb

O que posso observar no jogo de exemplo?

Motivação

Emoções: triunfo, conquista, animação
Restrição: número de cartas na mão

Mecânica

Gerenciamento de recursos
Competição
Objetivos individuais e gerais

Componentes

Cartas Tokens de pontos Espaço: mesa

Brainstorm!

Conscientização ambiental
Personagens humanos?
Personagens animais?
Exploração de área pantanosa para achar ouro
Ciclos naturais vs intervenção humana
Queimadas 2020: importante!

Resumo do Playtest

O que está legal

Os turnos curtos são emocionantes

Os desafios refletem bem os processos de queimada

Sorte: funcionou em todos os testes

Nossa temática é:

Bioma Pantanal

E seus pontos principais são:

Queimadas

Biodiversidade

Ameaça humana

Áreas inundadas

Animais ameaçados de extinção

Presença de gado

Como nosso jogo irá funcionar

Motivação

Narrativa: fuga da queimada pelos animais
Restrição: tem que vencer em 10 rodadas
Emoção: Arrepio, ansiedade

Mecânica

Cooperação entre jogadores
Turnos individuais
Sorte
Desafios

Componentes

Tabuleiro
Avatar: bichos
Medidor de rodadas

Cartas de gatilhos
Dado

O que pode melhorar

Os desafios têm consequências pesadas demais

O tabuleiro pode ser mais detalhado

Trazer mais o elemento da biodiversidade

Para aprender, é preciso

ENGAJAR



e superar

DESAFIOS

Referências

BELTRAMI, Diego. A board game design process: A game is a system. In: MEDIUM. UxCollective, 21 jun. 2020. Disponível em: <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system-5469dfa4536>. Acesso em: 10 maio 2024.

BURKE, Brian. Gamificar: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias (Portuguese Edition). DVS Editora. Edição do Kindle.

A COPAG. Como criar um jogo de tabuleiro: dicas e truques para fazer o seu. In: COPAG. Blog Copag, 28 ago. 2023. Disponível em: <https://blog.copag.com.br/a-copag/como-criar-um-jogo-de-tabuleiro-dicas-e-truques-para-fazer-o-seu>. Acesso em: 10 maio 2024.

LIMA, Izadora. Qualidade de narrativas para jogos – um guia básico. In: MEDIUM. Izadora Lima, 8 jan. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@dora.izalima/qualidade-de-narrativas-para-jogos-um-guia-do-b%C3%A1sico-875bb24197d1>. Acesso em: 10 maio 2024.

MONTENEGRO, Bruna. Como criar um jogo?. In: ESCOLA BRIT NICA DE ARTES CRIATIVAS & TECNOLOGIA. Blog EBAC, 01 out. 2023. Disponível em: <https://ebaconline.com.br/blog/como-criar-um-jogo>. Acesso em: 10 maio 2024.

NEIVA, Roneylson de Alencar; BRITO, Parcilene Fernandes. Práticas de Gamificação e sua Aplicação no Portal (En)Cena. In: XVI Encointo – Encontro de Computação e Informática do Tocantins, p. 113-122, 2014.



EDUCAÇÃO
EMPREENDEDORA
SEBRAE

Curso
Despertar