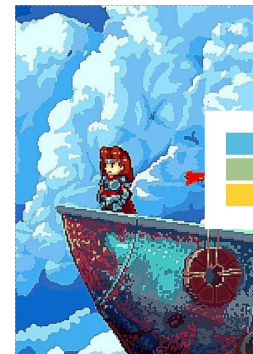


“Zona de Descompressão”



1. Sim, entraram na sessão certa - **Bem-vindo/a!**
2. Estamos só a dar os 5/7 minutos académicos
3. Digam “Olá!” no chat (**já agora apresentem-se!**)
4. Ponham-se confortáveis com um café ou um chá



Gamificação na Educação

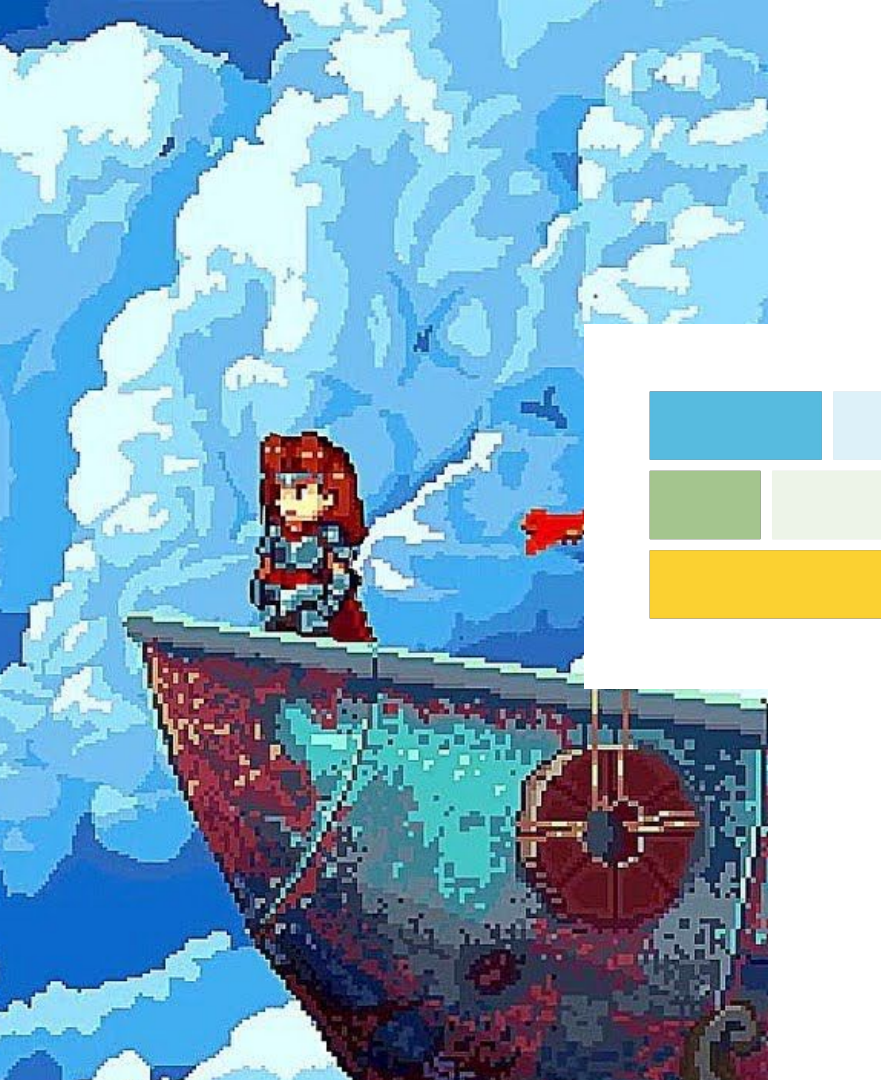
O que é, como se faz e de que forma pode fazer a diferença no envolvimento dos alunos no processo educativo?





Gamificação na Educação

O que é, como se faz e de que forma pode fazer a diferença no envolvimento dos alunos no processo educativo?



Apresentações



Manuel Pimenta

- CXO @ Fractal Mind
- Formador @ Elemento
- Dirigente Escotista
- Curador do Serviço Educativo
- Gamer

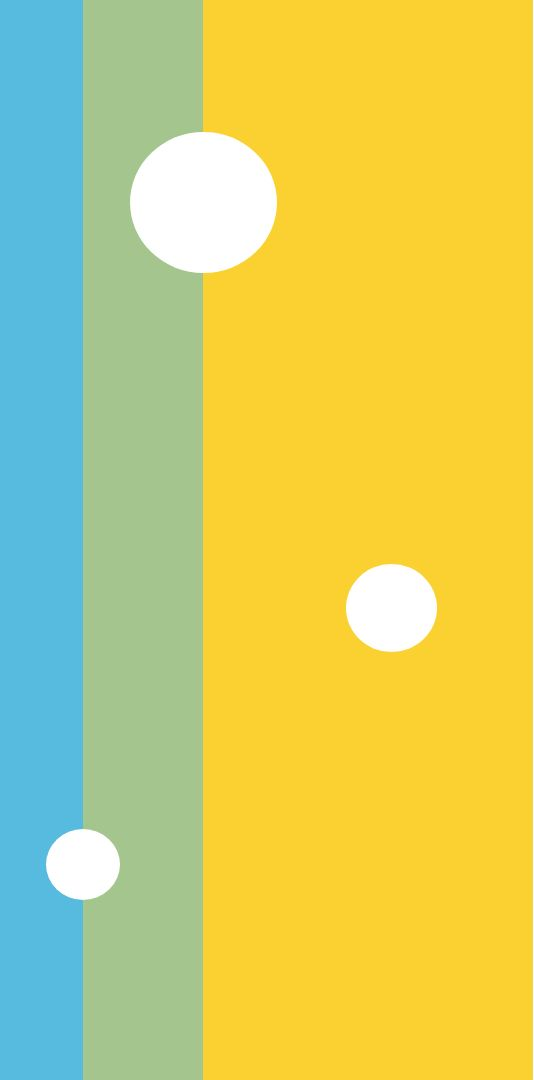


MISSÃO para hoje



- **O QUE** é o Serviço Educativo da LGW?
- **O QUE** é Gamification (ou gamificação)?
- **PORQUE** vos deveria interessar?
- **COMO** poderiam começar a aplicar?





O que é a **LGW**
e o **Serviço Educativo?**

A Lisboa Games Week

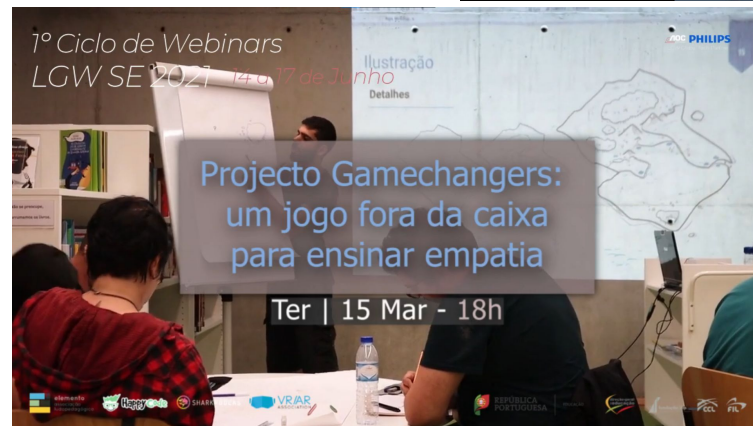


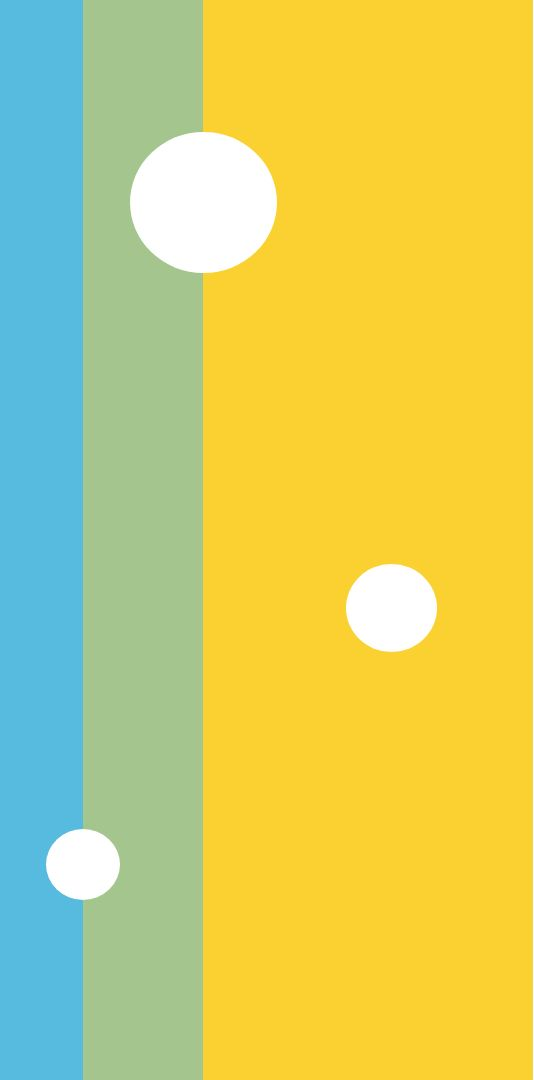
- O maior evento de videojogos em Portugal
- Junta anualmente +60 mil pessoas
- Palco de finais de torneios de eSports
- Lançamento de novidades da indústria
- Focado na indústria de videojogos portuguesa
- Próxima de **25 a 28 de novembro de 2021**



O Serviço Educativo

- Braço formativo da LGW
- Dirigido a jovens, educadores e decisores educativos
- Divulgar as várias formas como os jogos e disciplinas associadas podem ser aplicados na educação
- Estender o kit de ferramentas do professor para o ajudar a criar um ambiente educativo mais envolvente





O que é ***gamification***?

4

2



1

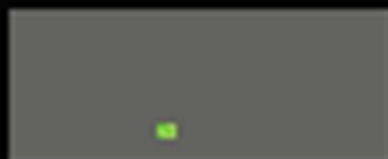
1

5400

HIGH

5400





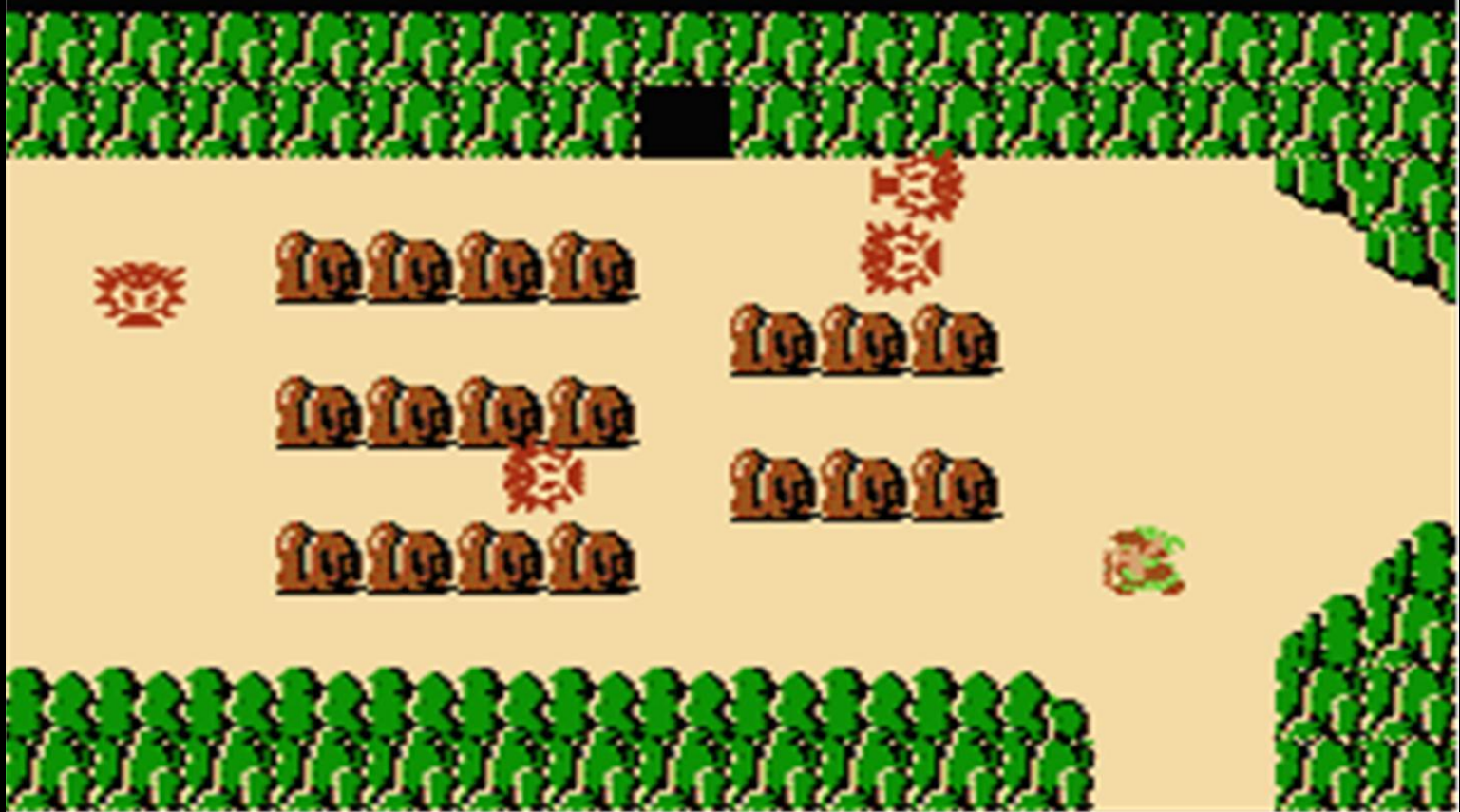
XO

XO

XO



-LIFE-









porquê?





REALITY

Worst game ever.



**como os jogos nos fazem
crescer**



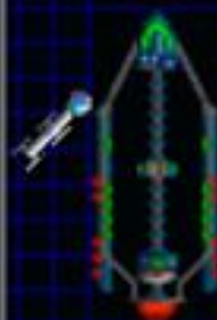


- So, what ARE you doing here on Pluto?
- Do you know anything about other alien races?
- I'm sure you'd feel a lot safer if you were with us. Come on, Fwiffo, join our fleet!
- I've changed my mind. We'll attack you.

CAPTAIN
Sunhawk

PANCAKE

FUEL
56



CREW
42

MAR 13-2155

San Marino
Tuesday, 2 a.m.



San Marino, located on the slopes of Mount Titiano, is the capital and only city in the Republic of San Marino, a tiny nation completely surrounded by Italy.

DEPART



SHOW





como definir gamification?



Como definir gamification?



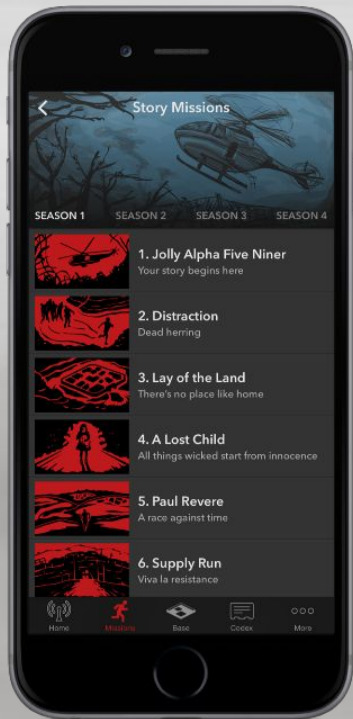
GAMIFICATION é a utilização de **mecânicas** e **técnicas de design de jogos** em contextos que não o de um jogo, com vista a **ultrapassar obstáculos e envolver pessoas**.



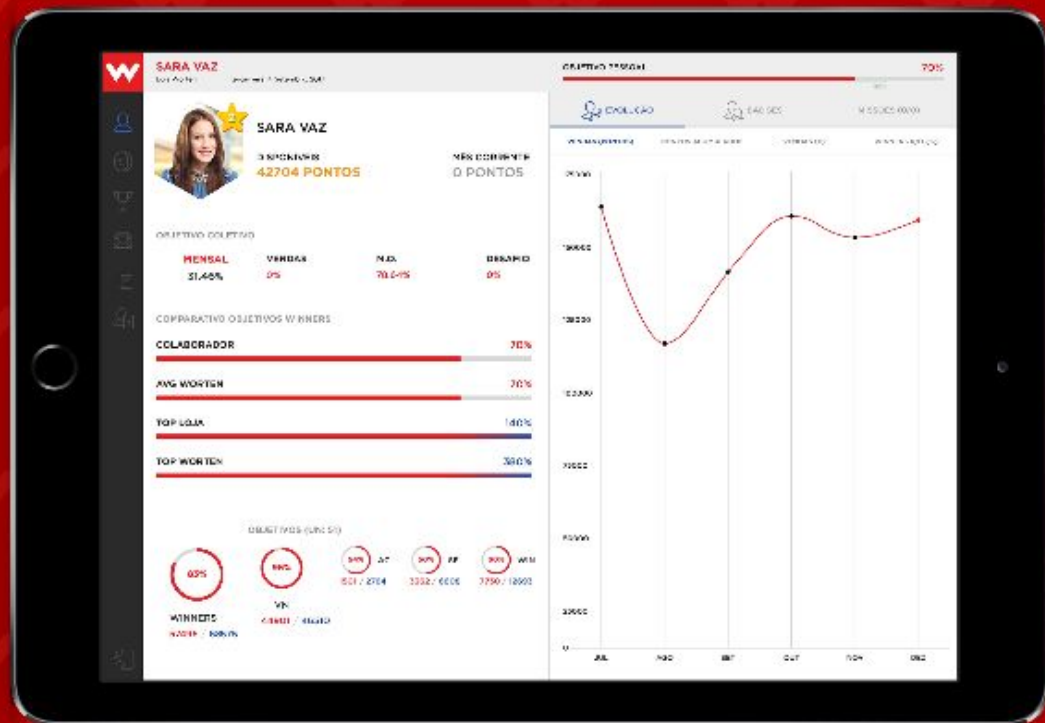
vão uns exemplos?



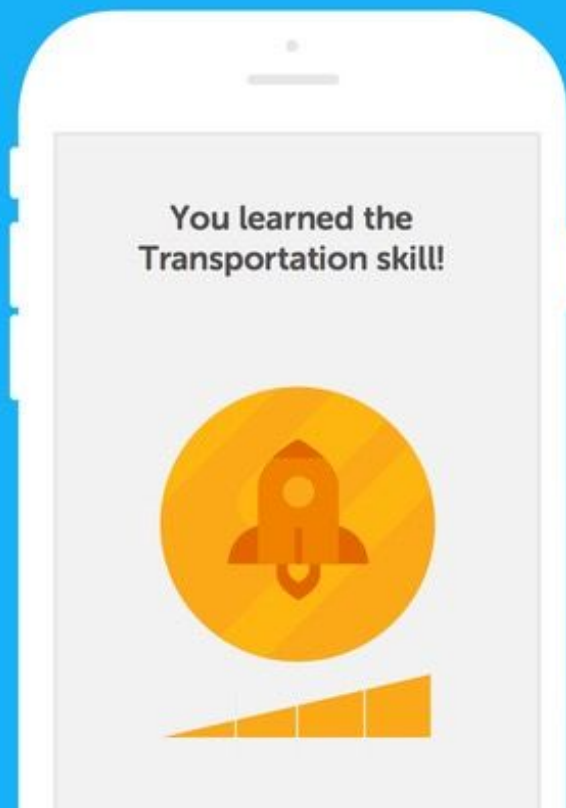




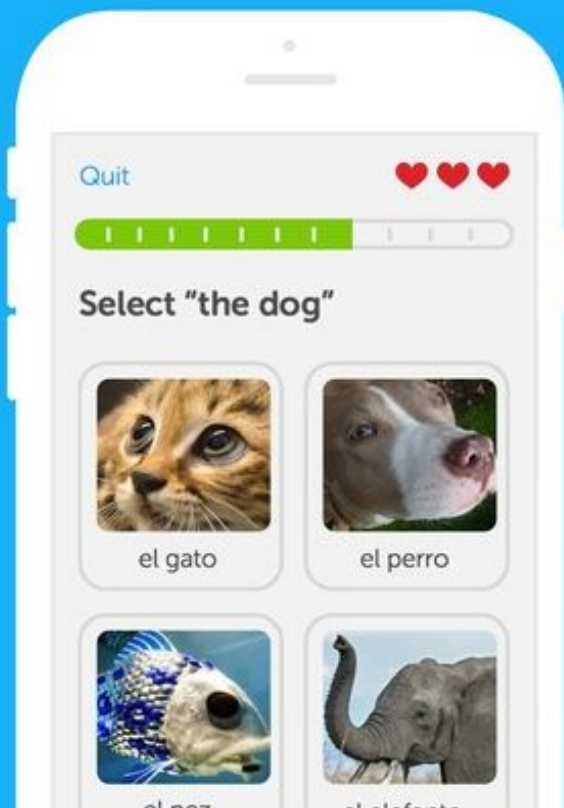
worten winners



Learn a language in bite-sized skills



Every skill, every lesson:
100% free



Feel what it's like to speak
the language



Mindset de um
game designer

O que é um jogo?



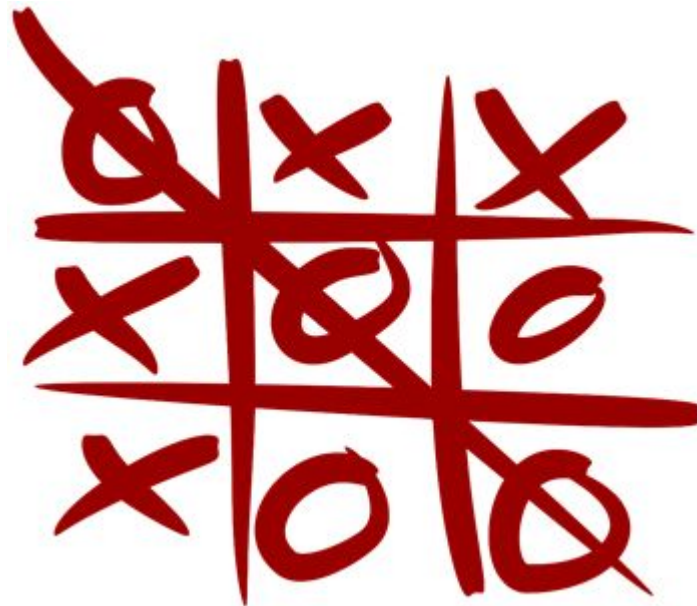
- Um **conjunto de objetivos** a atingir
- Uma série de **regras previamente definidas**
- A **sujeição voluntária** a essas regras - uma **atitude lúdica**

Mindset de um Game Designer



Quais as regras básicas do Jogo do Galo?

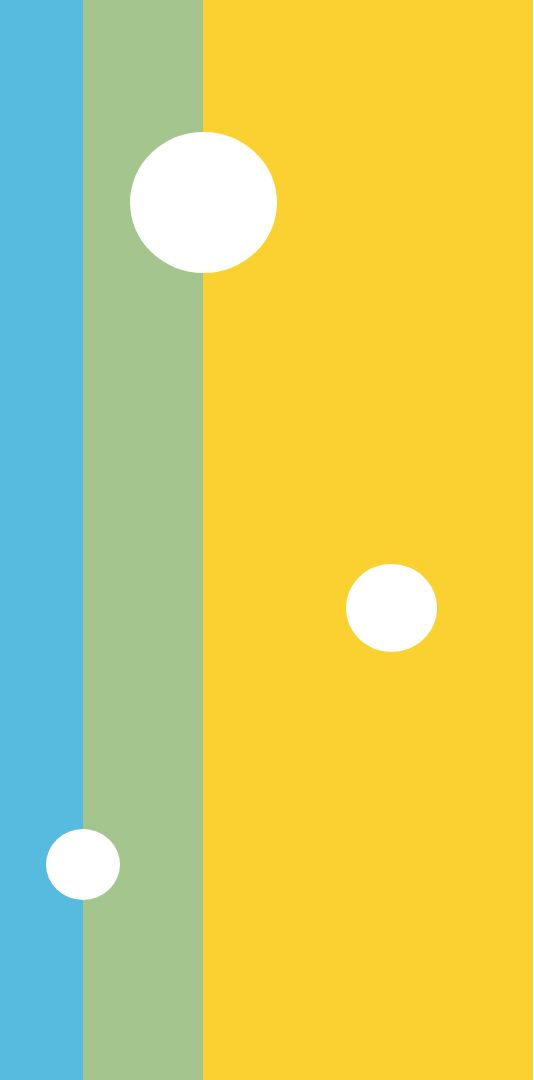
- O jogo acontece numa **grelha de 3x3**
- Dois jogadores alternam entre si a colocar **um X ou um O num espaço livre**
- Um jogador ganha quando coloca **três peças em linha**
- Se mais ninguém conseguir jogar, **é um empate**



Mindset de um Game Designer

1. Vamos jogar umas rondas! (TPC)
2. Porque acaba quase sempre num empate?
3. Como poderia ser melhor?
 - a. Ex.: estafetas do jogo do galo!
4. Mudem as regras! (TPC)
5. Testar! (TPC)
6. Integrar feedback! (TPC)
7. Testar outra vez! (TPC)





Como desenhar ***gamification***

Desenhar Gamification



GAMIFICATION DESIGN THINKING



o desafio

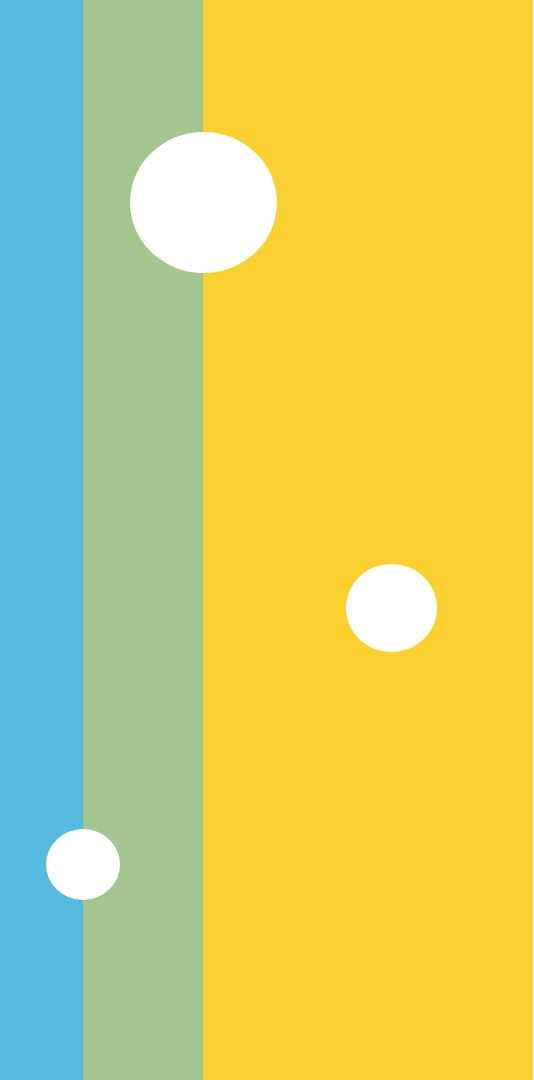


O Desafio



COMO PODEMOS CRIAR MAIS ENVOLVIMENTO DOS JOVENS COM A EXPERIÊNCIA EDUCATIVA?



A decorative graphic on the left side of the slide consisting of three vertical stripes: a thin blue stripe on the far left, a medium green stripe in the middle, and a wide yellow stripe on the right. Three white circles are overlaid on these stripes: one on the blue stripe near the bottom, one on the green stripe near the top, and one on the yellow stripe in the middle.

escutar

“Ferver o oceano não nos dá chá.”

Yu-kai Chou

Escutar

De que forma podemos olhar para o envolvimento na experiência educativa?*



EMOCIONAL



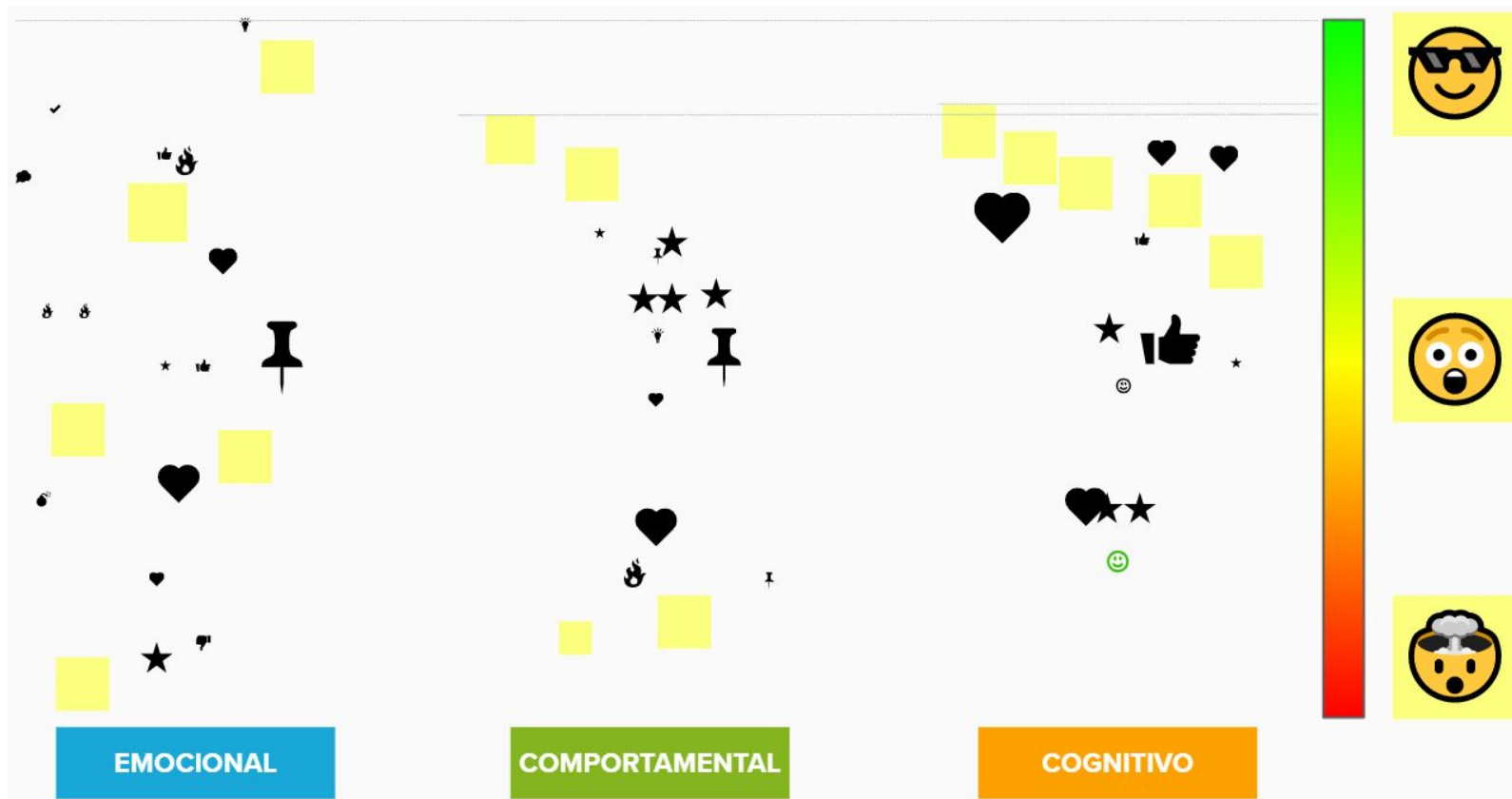
COMPORTAMENTAL



COGNITIVO

*Jennifer A. Fredricks

Sondagem do Envolvimento



Da escuta aos Objetivos



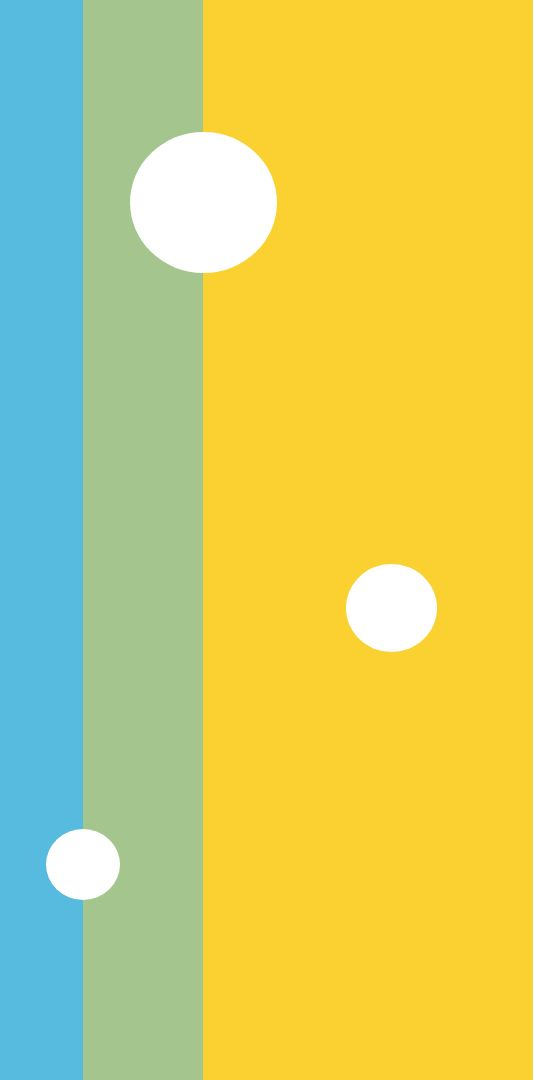
**MELHORES
RESULTADOS**

**MAIS
PARTICIPAÇÃO**

**MAIOR
NOÇÃO DO
IMPACTO**

**quais seriam os objetivos a atingir
em 1 período escolar?**





explorar

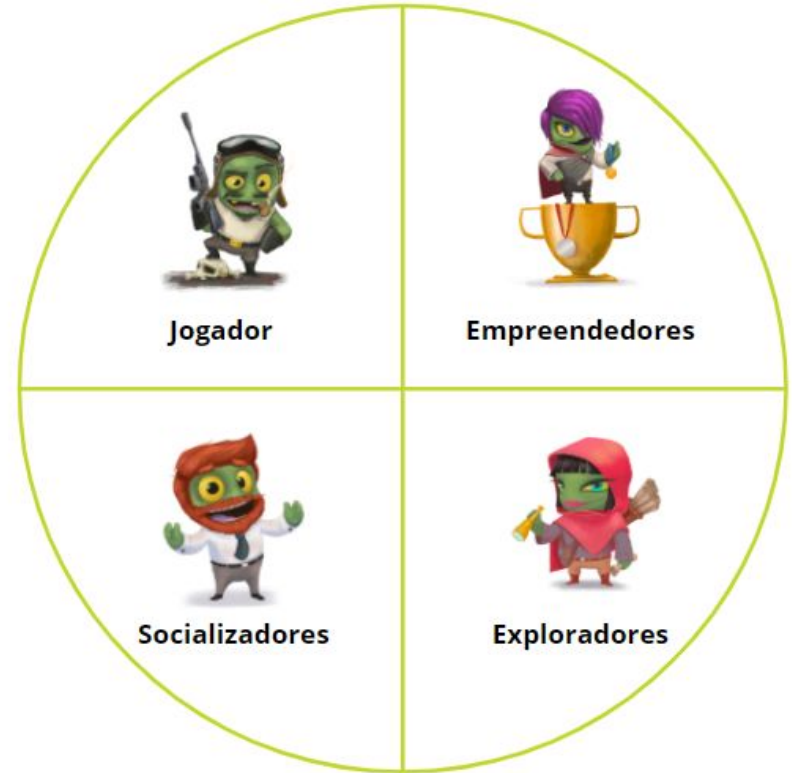
*“Não somos ‘nós contra eles’ ou sequer ‘nós em nome deles’.
Para um design thinker, tem de ser ‘nós com eles’.”*

Tim Brown

Motivação

def. “razão ou razões para alguém agir ou comportar-se de uma determinada forma”

- Pensem que tipo de “**jogadores**” serão os vossos alunos?
 - gostam mais de competir?
 - preferem explorar sossegados?
 - gostam de sentir que estão a aprender e progredir?
 - querem é estar com os amigos?



Conhecer os Jogadores



OBSERVAR

- Como se comportam na sala?
- E no recreio?
- E em autonomia em casa?

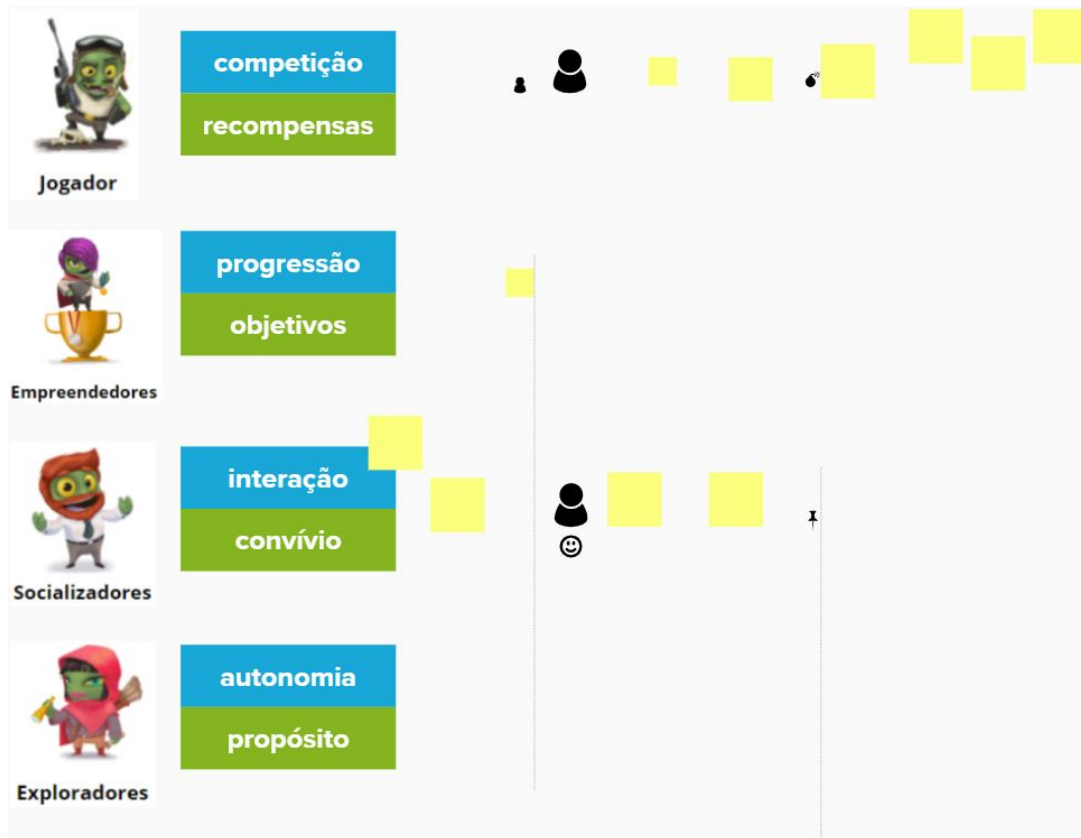
INTERAGIR

- Perguntem-lhes que jogos passam mais tempo a jogar e porquê
- Incentivem histórias!

EXPERIENCIAR

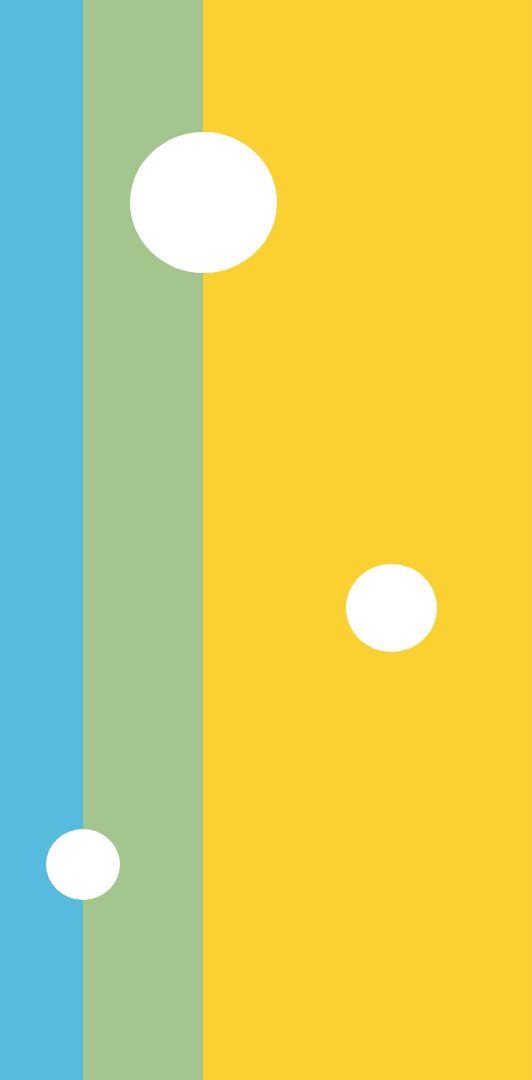
- Já experimentaram jogar com eles?
- Experimentem diferentes contextos de jogo com eles (competição, colaboração, etc)

Pequena Sondagem



**quem são os vossos jogadores
mais comuns?**

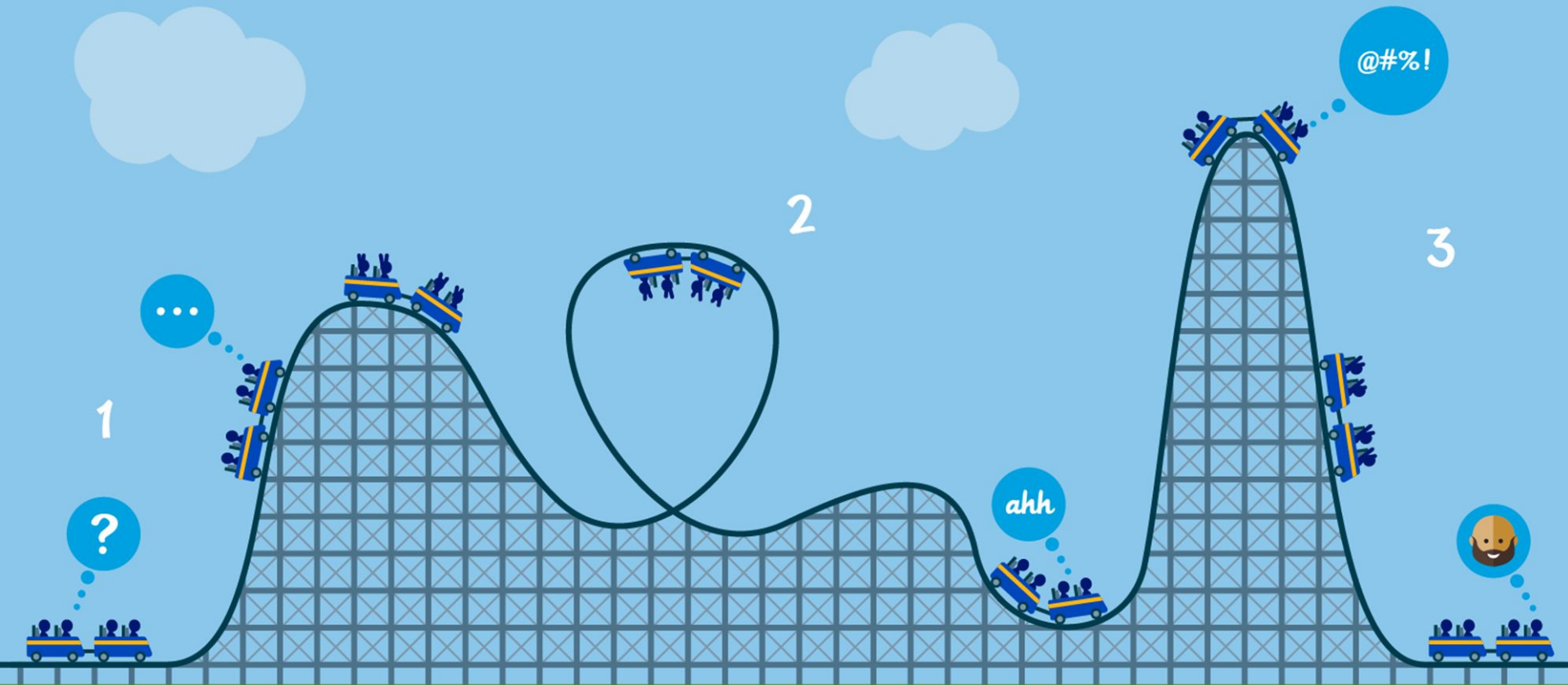




co-criar

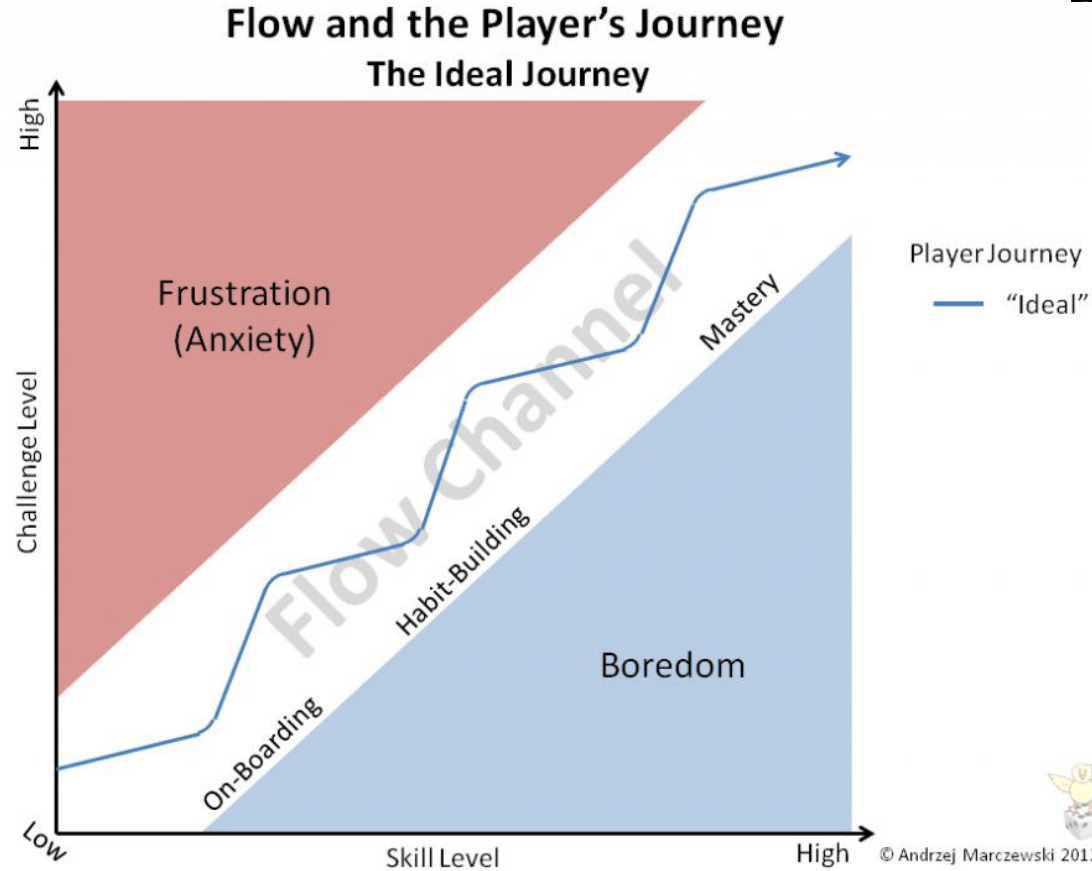
“Estão a ver aquilo das Missões que vocês gostam? Foi uma ideia minha...”

Colaborador de uma organização





Flow



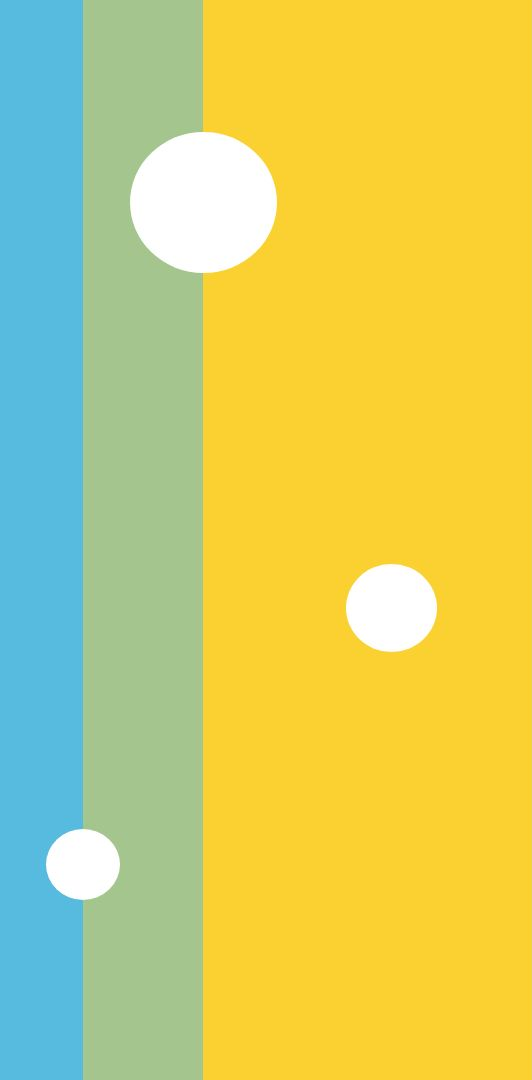
A Montanha da Mestria

facebook®



**que comportamentos gostavam
que acontecessem mais?**





prototipar

“Falhem rápido e barato. Falhem muito. Falhem de uma forma que não vos mate.”

Seth Godin

Mecânicas e Dinâmicas



A Psicologia do Jogo



Ciclos de Atividade



Mecânicas de Jogo



Jogador

CRACHÁS

DUELOS

MOEDAS
VIRTUAIS

OPORTUNIDADES
EVANESCENTES

...



Empreendedores

PONTOS

LUTA DE BOSS

BARRA DE
PROGRESSO

NÍVEIS

...



Socializadores

RANKING

MISSÕES EM
GRUPO

BAZÓFIA

NOTIFICAÇÕES
SOCIAIS

...



Exploradores

NARRATIVA

CONSTRUIR DO
ZERO

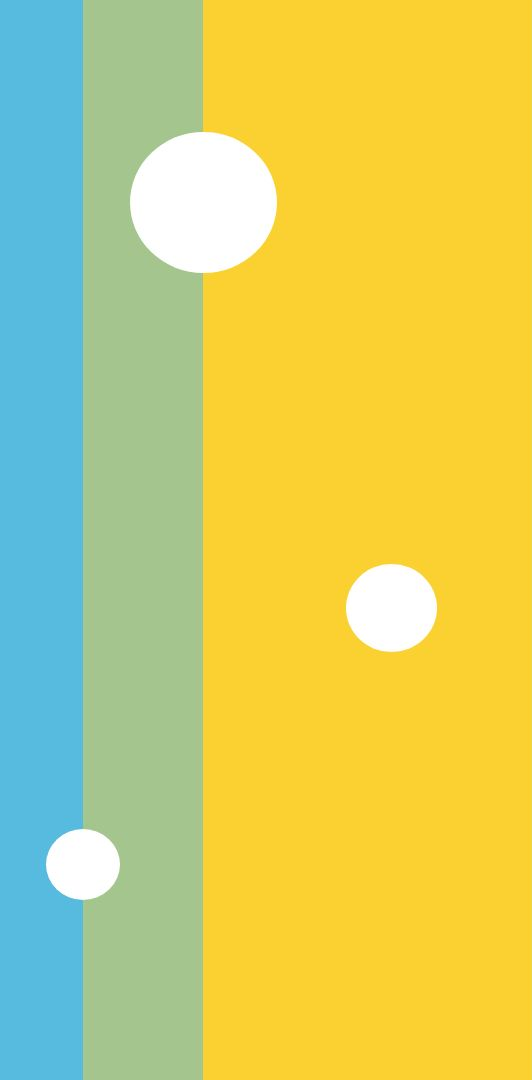
EASTER EGGS

DESBLOQUEIO
POR ETAPAS

...

brainstorming (TPC)

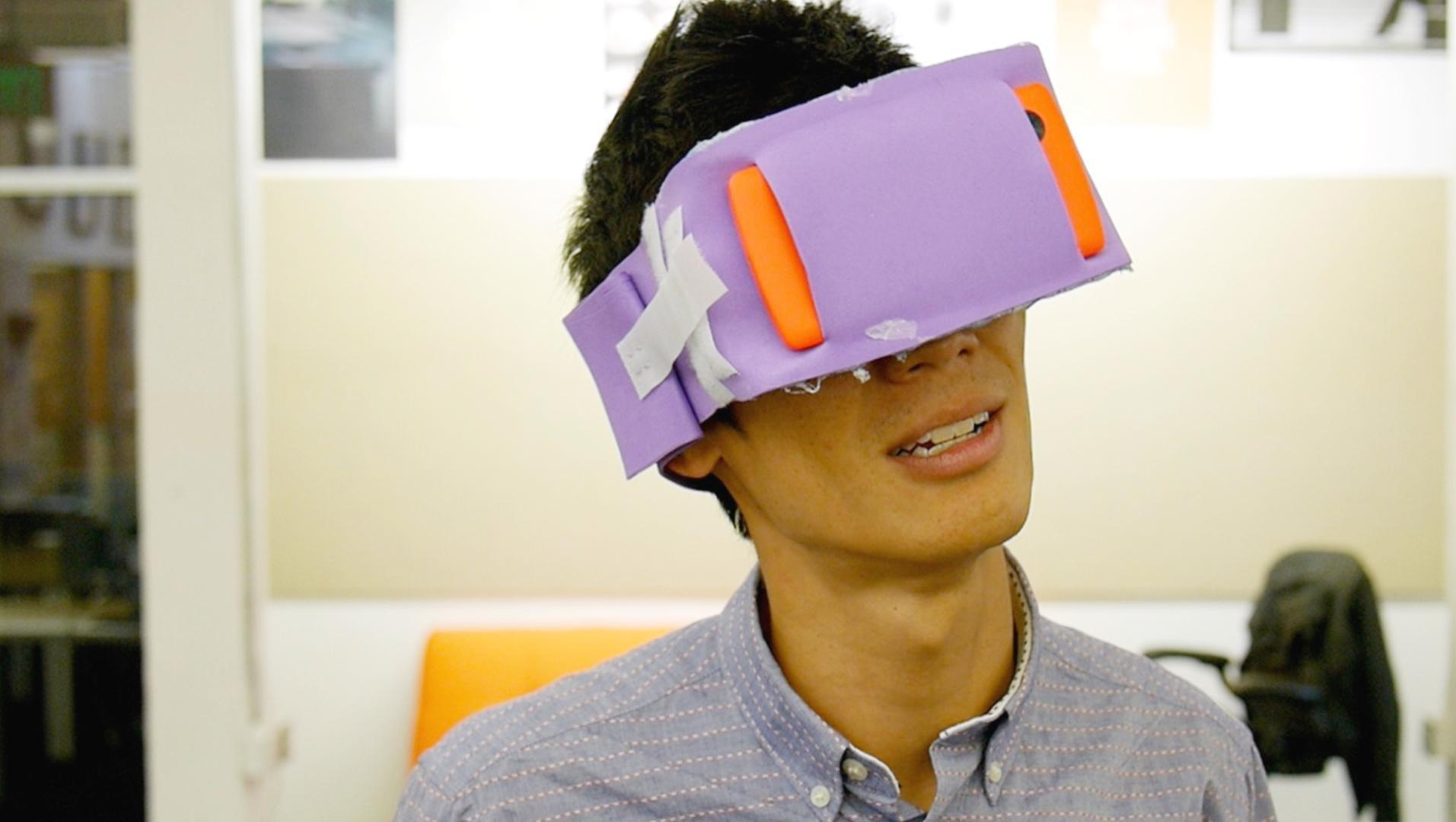


A decorative graphic on the left side of the slide consisting of three vertical bars: a thin blue bar, a medium green bar, and a wide yellow bar. Three white circles are overlaid on these bars: one on the blue bar near the bottom, one on the green bar near the top, and one on the yellow bar in the middle.

testar

“Prototipem sempre como se soubessem que estão certos, mas testem como se soubessem que estão errados.”

Hasso Plattner



TPC - Como testar “amanhã”?

1. Rever os objetivos

- O que queremos atingir ao “gamificar”?
- Como vamos medir o sucesso?



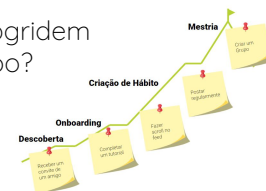
2. Rever os Jogadores

- O que procuram os miúdos?
- Quais os tipos predominantes?
- Se quisermos testar, com quem poderíamos começar?



3. Detalhar a Journey

- Que comportamentos queremos encorajar?
- De que forma progridem ao longo do tempo?



4. Escolher as Mecânicas

- Quais as mecânicas mais indicadas para os jogadores?
- Como é que **estimulo** ações, dou **feedback** sobre as mesmas e **incentivo** a que as repitam?



5. Prototipar e Testar

- O que quero testar e com quem?
- Qual a forma mais “barata” de falhar? O que já existe feito?



6. Iterar

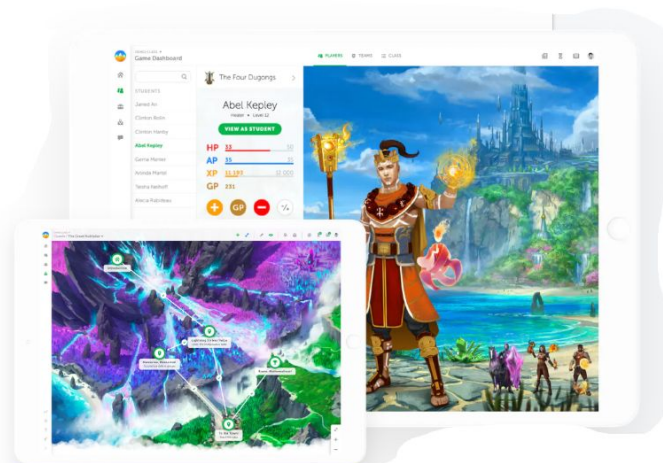
- O que correu bem e porquê?
- O que não correu tão bem e porquê?
- De que forma posso envolvê-los no processo?

E se não quiser construir nada?



KAHOOT

Plataforma online e mobile para dinamizar momentos de validação de conhecimento.



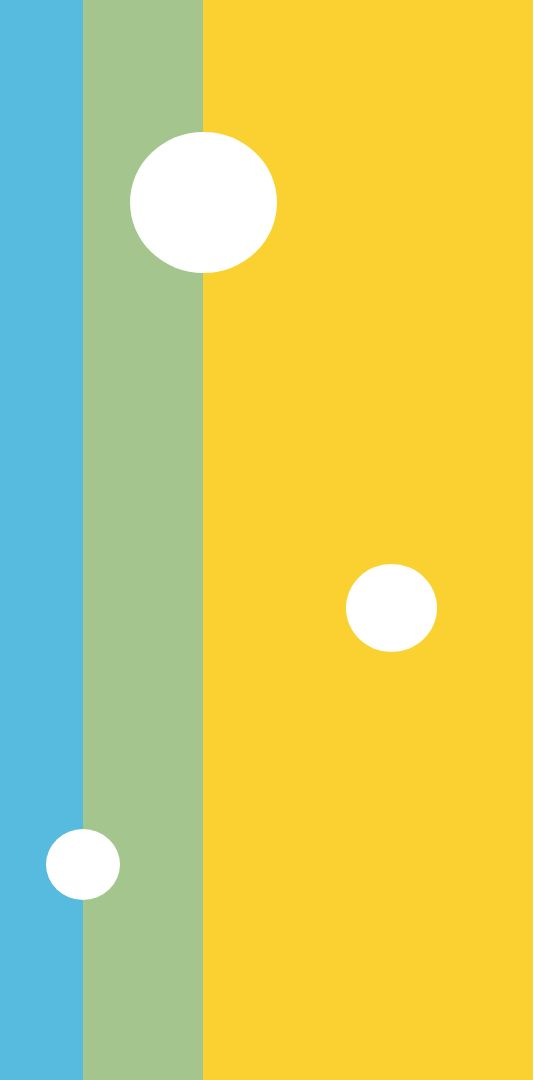
CLASSCRAFT

Plataforma online e mobile para transformar a sala de aula numa aventura fantástica.



ClassDojo

Plataforma online e mobile para criar uma comunidade envolvente com alunos mais novos.



Algumas histórias

Às vezes as aparências iludem....



#GWC16 THE ENGAGEMENT CONFERENCE, PRESENTS

ANNA VILARÓ
COL·LEGI SANT ANDREU

26-27 OCTOBER 2016, MADRID (SPAIN)
[HTTP://WWW.GWC-CONFERENCE.COM](http://www.gwc-conference.com)

O Col.legi Sant Andreu



Era uma vez...



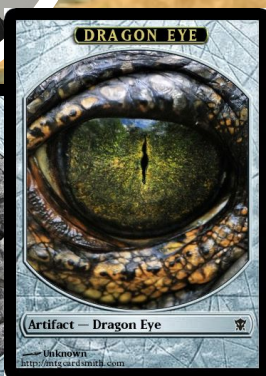
“A vossa escola está em perigo! Só vocês a podem salvar!”

- **ARG**
- Envolvimento da comunidade
- Co-criado com os alunos

Uma humilde história de sucesso



Master Heebs



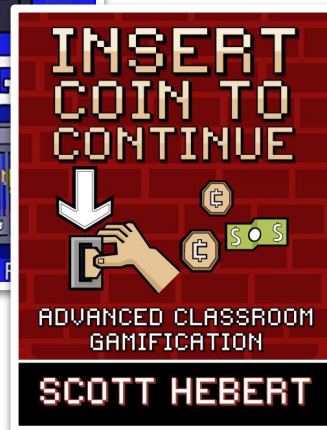
Co-criação compulsiva

*“Bem vindos ao
Mundo
fantástico de
Scientia Terra!”*

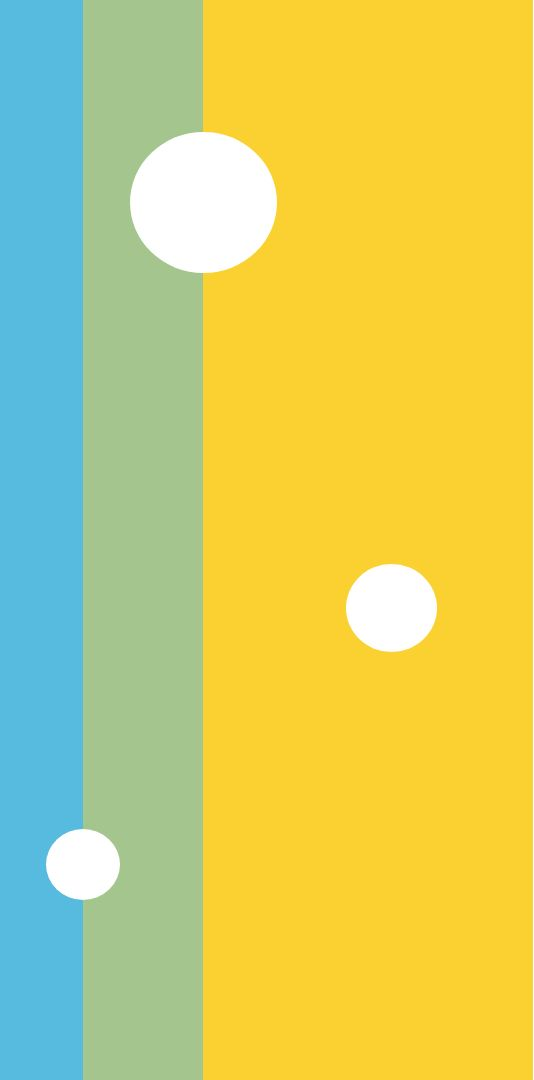
- **ARG**
- Co-criado com os alunos
- Ultra táctil



E agora?



**GLOBAL
TEACHER
PRIZE**
VARKEY FOUNDATION



Últimas notas...



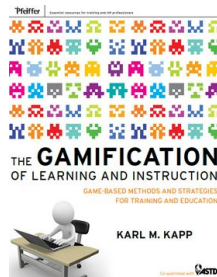


Gostariam de saber mais?



GAMEFUL LEARNING

Curso online gratuito sobre a aplicação de princípios de jogo especificamente na educação.



KARL M. KAPP

Referência na área da gamificação da educação e autor de vários livros.



SCOTT HEBERT

Professor que gamificou a sua disciplina de Ciências e que se tornou uma referência a nível mundial.

Lisboa Games Week 2021

- 25 - 28 de novembro
- FIL (para já!)
- Serviço Educativo
 - Realidade Aumentada
 - Jogos de Tabuleiro
 - Programação
 - etc





Obrigado

Manuel Pimenta
pimentamanuel@gmail.com

