Metodologias Ativas

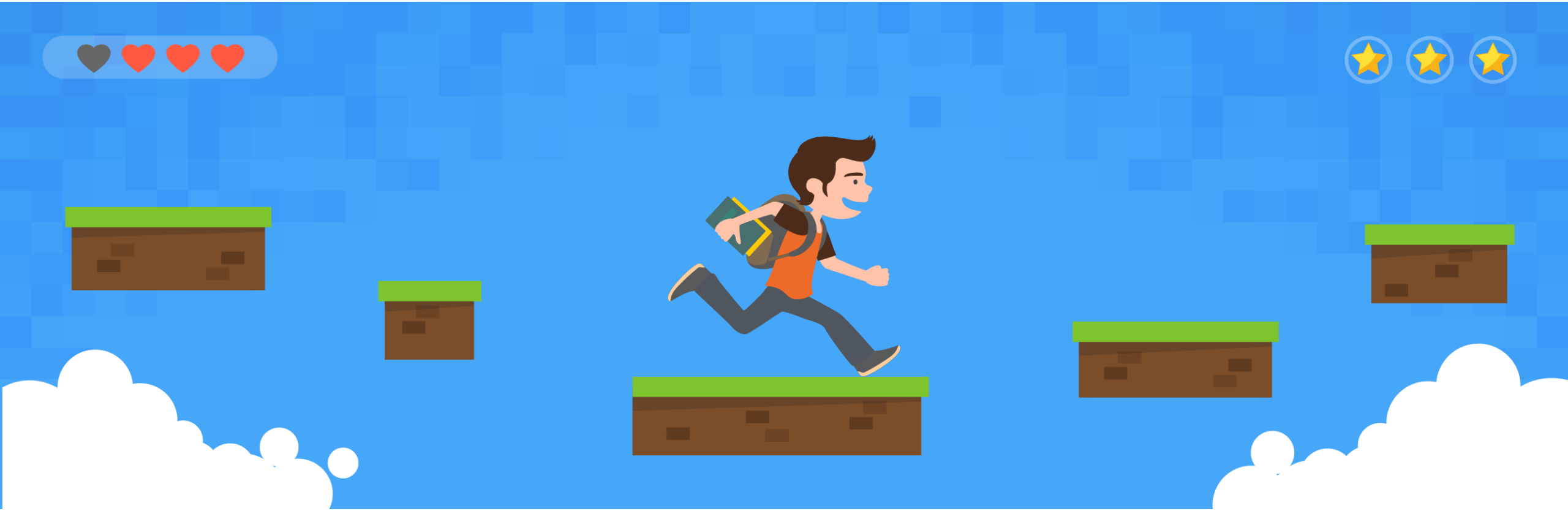
Parte 05 - Gamefication

Prof. Dr. Dilermando Piva Jr.

Nossa Agenda...

09:00 – 09:20 - Metodologias Ativas (teoria)
09:20 – 09:40 - Método de Estudo de Caso
09:40 – 10:00 - Aprendizagem baseada em Problemas (PBL)
10:00 – 10:15 - Aprendizagem baseada em Projetos (ProjBL)
10:15 – 10:25 – Intervalo (10 minutos)
10:25 – 10:40 - Aprendizagem baseada em Games e Gamificação
10:40 – 11:00 - Aprendizagem Híbrida (*Blended Learning*)
11:00 – 11:20 - Sala de Aula Invertida (*Flipped Classroom*)
11:20 – 11:40 - Ambientes de Aprendizagem
11:40 – 11:55 - Peer Instruction
11:55 – 12:00 – Encerramento.

O que é...



GAMEFICAÇÃO

Várias definições...

[...] é a estratégia de interação entre pessoas e empresas com base no oferecimento de incentivos que estimulem o engajamento do público com as marcas de maneira lúdica

Revista Exame

“ [...] consiste em utilizar técnicas, estratégias e o design de games em outros contextos que não sejam esses próprios games. É trazer o jogo para a realidade e com isso impactar pontos como engajamento, produtividade, foco, determinação e outros, tornando mais simples e lúdico **atingir metas e objetivos** em qualquer contexto”

[...] vai muito além do entretenimento [...] necessidade de competição, feedbacks instantâneos, possibilidade de evolução rápida e a busca pelas recompensas e prêmios.

3.000.000.000

Horas/semana

3.000.000.000

Horas/semana

Bora
Fazer um
jogo?!

Xiiiiii!!!
Mais uma complicação…

START

Um Jogo ...

Objetivo (pré-lusório)

Regras constitutivas

Atitude lusória

E como eu uso cada um desses **Elementos** ou **Grupo de Elementos**?

Elementos dos jogos → propósito educativo

– PROGRESSÃO

Visão de sucesso sendo alcançado gradualmente

Níveis – desbloqueando novos conteúdos a partir da aprendizagem dos anteriores

Pontos – aumentar o valor numérico recebido a medida que progride no conteúdo

Elementos dos jogos → propósito educativo

– INVESTIMENTO

Sentir orgulho do trabalho realizado

Conquistas – ganhar reconhecimento público por completar um trabalho

Compromissos – marcar a completude de um desafio – dar check in – para receber um novo

Colaboração – trabalhar em grupo para alcançar objetivos mútuos

Significado épico – trabalhar para atingir algo sublime ou transcendental

Viralidade – ser incentivado a envolver outras pessoas

Elementos dos jogos → propósito educativo

– Teoria da "informação em cascata"

Desbloquear informação continuamente

Bônus – receber recompensas inesperadas

Contagem Regressiva – atacar desafios com uma quantidade limitada de tempo

Descoberta – navegar pelo ambiente de aprendizado e descobrir "bolsos" de conhecimento

Aversão a perda – jogar para evitar perder o que já ganhou

Jogo Infinito – aprender continuamente até se tornar um expert

Síntese– trabalhar em desafios que requerem múltiplas habilidades para serem resolvidos

Elementos dos jogos → propósito educativo

– STORYTELLING

Conte uma história para melhorar a compreensão

Personagens – Enfrente um monstro ao invés de fazer uma prova. Durante a evolução você vai agregando características ou mudando de persona.

Fases – ao invés de módulos ou disciplinas

Enredo – estabeleça uma lógica de navegação (objetivos pedagógicos)

Haja criatividade!!!
Não tem algo mais simples?

SELF-GAMIFICATION

Demarcar pontos de referência no conteúdo

Sempre que atingir um ponto de referência se dê uma pequena recompensa

Um intervalo, um chocolate, um e-book...

E quando terminar todo o conteúdo, se dê uma grande recompensa

Jogar vídeo game por uma hora, tirar uma soneca, ouvir um podcast, sair para uma caminhada...

A Gamificação, no ensino superior, são trabalhados geralmente com *softwares específicos* ou com pequenas implementações, tais como **RECOMPENSAS (Pontos ou Bônus), NÍVEIS** ou **CONQUISTAS.**

Posso usar a
Gamificação para
TUDO?

É Errado pensar em Gamificação:

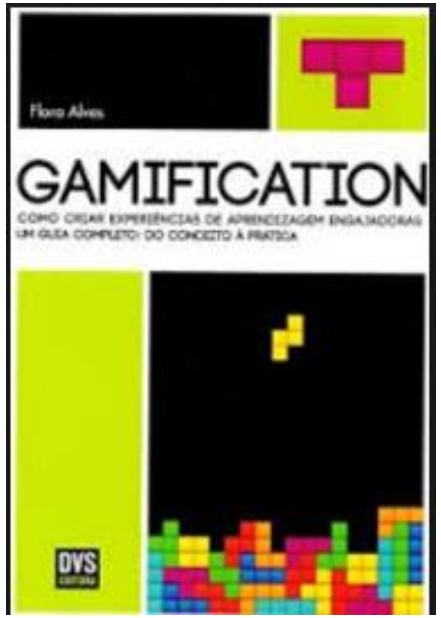
- Transformar **TUDO** e **QUALQUER COISA** em um jogo
- Imaginar todas as pessoas da sala de aula jogando e "fazendo graça" em vez de estudar
- Achar que as técnicas **só funcionam** para matemática ou ciências
- Pensar que ***Pontos***, ***Medalhas*** e ***Leaderboards*** (mensuração de performace em relação aos outros jogadores) devem sempre ser adicionados e o jogo deve continuar a se complicar a cada nível.
- Achar que o processo de Gamificação deve ser **caro**

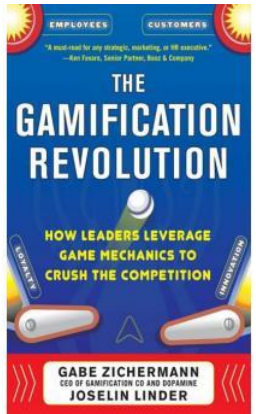
Mudança mais significativa...

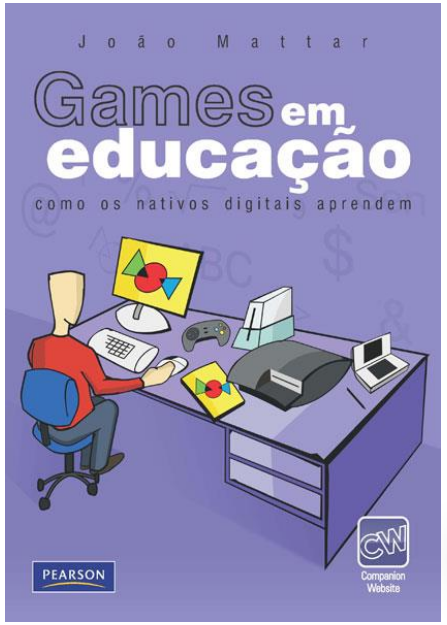
Mudança mais significativa...

Referências...

http://edulearning2.blogspot.com.br/2012/07/exemplos-de-gamification.html







Muito obrigado!

pivajr@gmail.com

@dpivajr

pivaj