

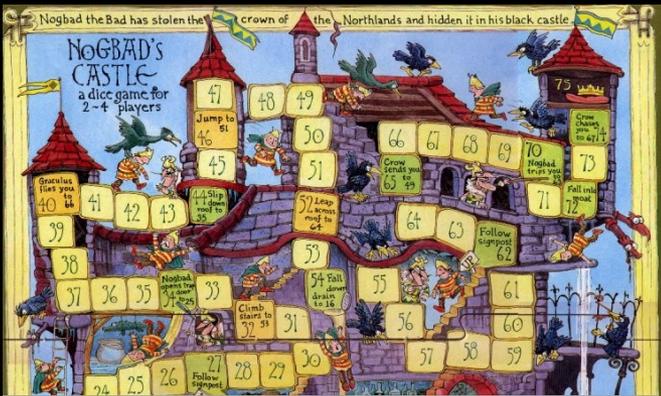


II SEMINÁRIO DO GEIA

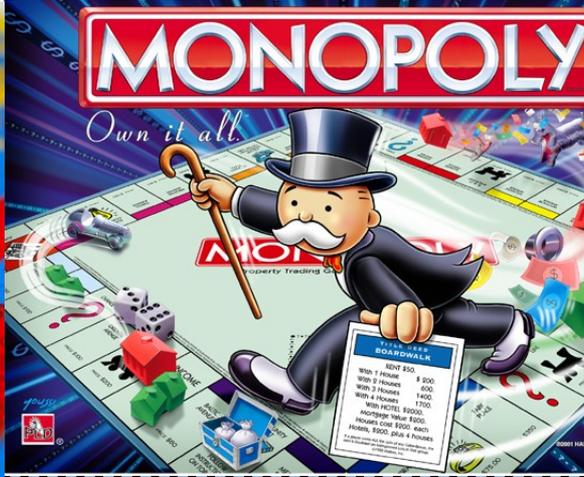
Gamificação no campo de Inglês Aeronáutico: ensino-aprendizagem de língua inglesa, identidade profissional e avaliação

Karin Quast (mktostes@uol.com.br)
Universidade de Taubaté (UNITAU)

2016



GAMIFICAÇÃO ???



Afinal, o que é Gamificação?

“ Geralmente concebida como a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos.



Afinal o que é Gamificação?



RULES



GOALS



STRATEGY



ACHIEVEMENT



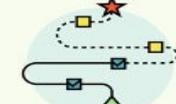
MASTERY



FUN



COLLABORATION



PROGRESS



APPRECIATION

www.shutterstock.com · 215817355



Achievement

I work to attain an objective



Recognition

My contribution is acknowledged



Competition

I compete for a limited number of awards



Valuables

I want to secure something of value

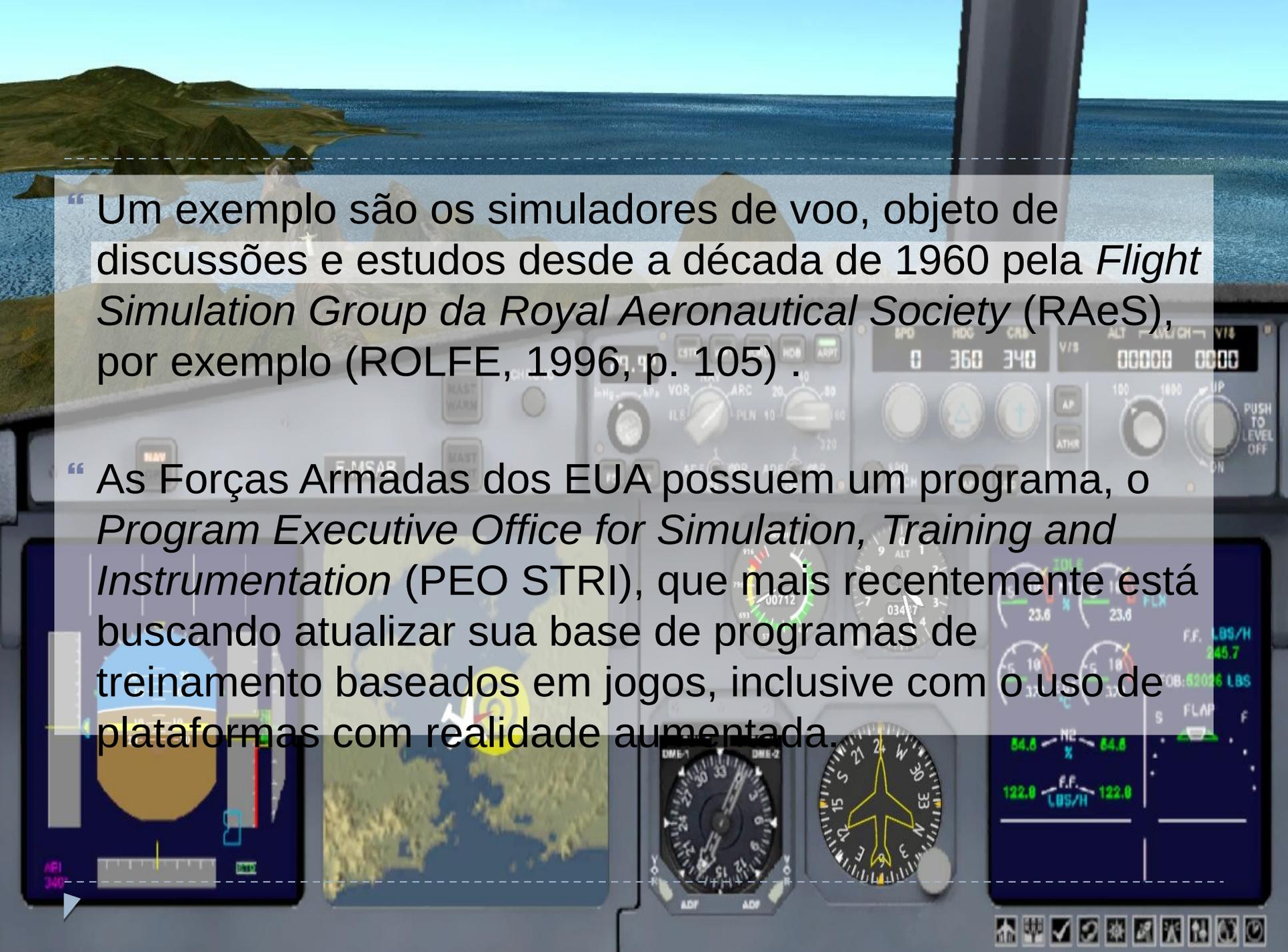
MOST ACTIVE			
	TODAY	THIS WEEK	LIFETIME
1	POINTZ 9,605	LEVEL 17	AVERAGE 128 minutes
RECENT BADGES			
View User			
2	POINTZ 9,174	LEVEL 10	AVERAGE 152 minutes
RECENT BADGES			
View User			
3	POINTZ 9,004	LEVEL 10	AVERAGE 104 minutes
RECENT BADGES			
View User			

- “ The “process of using game thinking and mechanics to engage audiences and solve problems” (Zichermann, 2010);
- “ “using game techniques to make activities more engaging and fun”(Kim, 2011);
- “ “using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems” (Kapp, 2012)
- “ “the use of game design elements in non-game contexts” (Deterding et al, 2011, p.1).

“ Embora pareça ser contraditório usar a Gamificação em um setor relacionado às Forças Armadas, é exatamente neste setor da sociedade que os jogos são reconhecidos por sua seriedade, por seu poder de envolver e engajar e de serem um instrumento não apenas para o ensino de qualidade, mas também para a construção de conhecimento.

“ Para mais detalhes, ver <http://www.livescience.com/10022-military-video-games.html>





“ Um exemplo são os simuladores de voo, objeto de discussões e estudos desde a década de 1960 pela *Flight Simulation Group da Royal Aeronautical Society (RAeS)*, por exemplo (ROLFE, 1996, p. 105) .

“ As Forças Armadas dos EUA possuem um programa, o *Program Executive Office for Simulation, Training and Instrumentation (PEO STRI)*, que mais recentemente está buscando atualizar sua base de programas de treinamento baseados em jogos, inclusive com o uso de plataformas com realidade aumentada.

“ Talvez um videogame conhecido das Forças Armadas dos EUA seja o “America’s Army” , usado para recrutar e treinar soldados (dá para jogar no Steam).

“ O primeiro jogo foi lançado em 2003. O mais recente, lançado em 2015, é o *America’s Army: Proving Grounds*.

“ <https://www.americasarmy.com/>



U.S. ARMY

ARMY STRONG.™

OFFICIAL GAME OF THE U.S. ARMY

AMERICA'S  ARMY

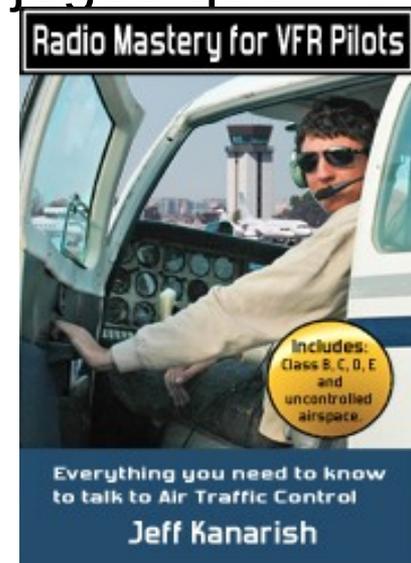
TRUE SOLDIERS

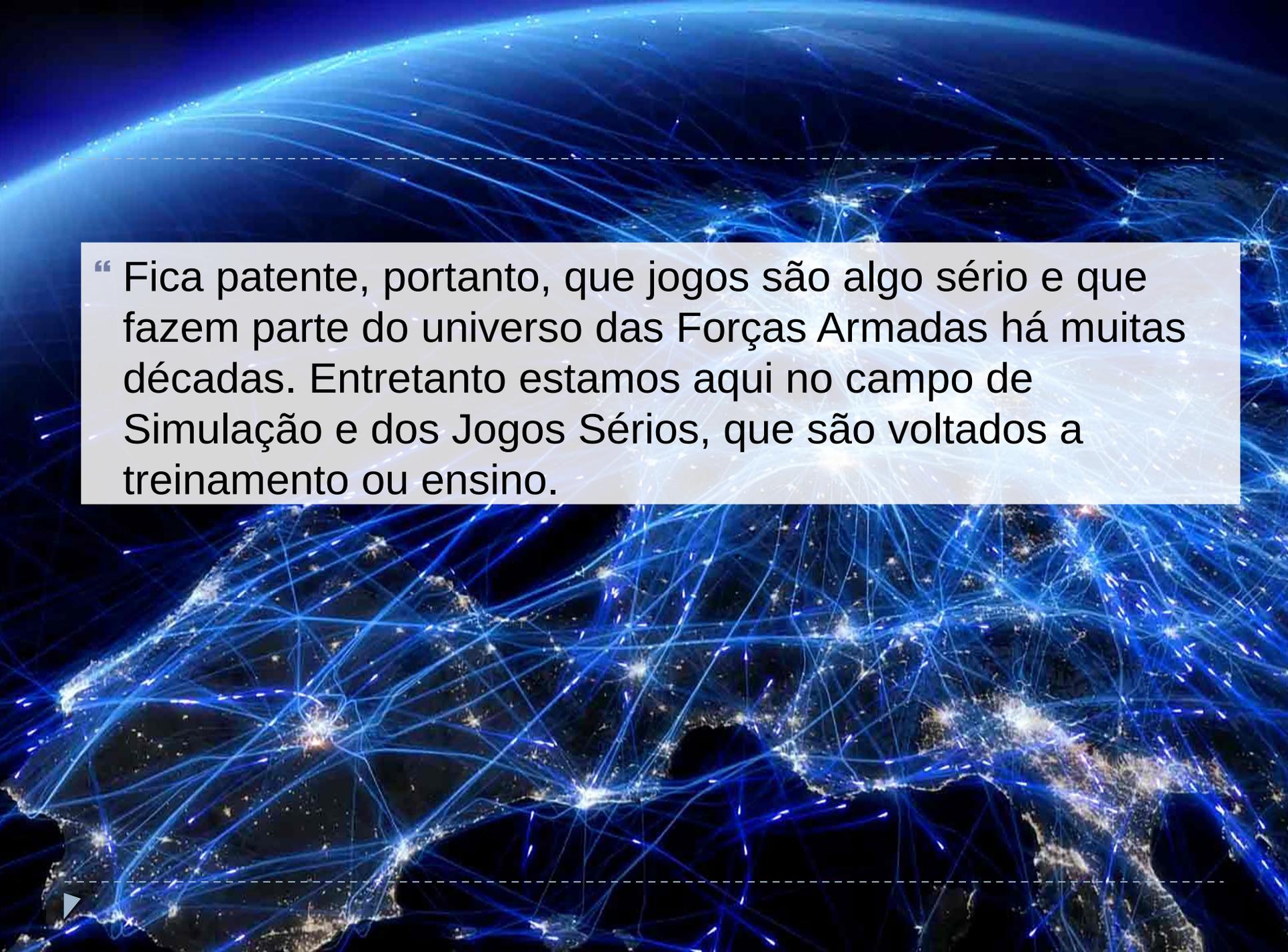


“ Para controladores de tráfego aéreo também há simuladores e vários jogos. Há, inclusive jogos que simulam a comunicação com o ATCO.

“ <http://atccommunication.com/radio-sim-access> ;
<http://www.adacel.com/MaxSimATC.html> ;

“ <https://www.pilotedge.net/pages/student-pilots-and-home-users> ;





“ Fica patente, portanto, que jogos são algo sério e que fazem parte do universo das Forças Armadas há muitas décadas. Entretanto estamos aqui no campo de Simulação e dos Jogos Sérios, que são voltados a treinamento ou ensino.



Gamificação

Gamificação envolve prestar atenção no que os jogos podem nos ensinar acerca da aprendizagem (como defende James Paul Gee);

significa aprender a partir do Design de Jogos, que envolve vários campos teóricos como a Psicologia, Gestão, Marketing, Economia etc. E implica em colocar em cena a diversão ou o prazer.

Significa pensar na contextualização e na aprendizagem significativa e situada.



Gamificação não é algo tão recente!

“ Fidelização: ganhar pontos para trocar por produtos; ganhar prêmios; cupons para sorteios; brinquedos em caixas de cereais e dentro de ovos de chocolate; brincar de aviãozinho ao dar comida ao bebê etc.

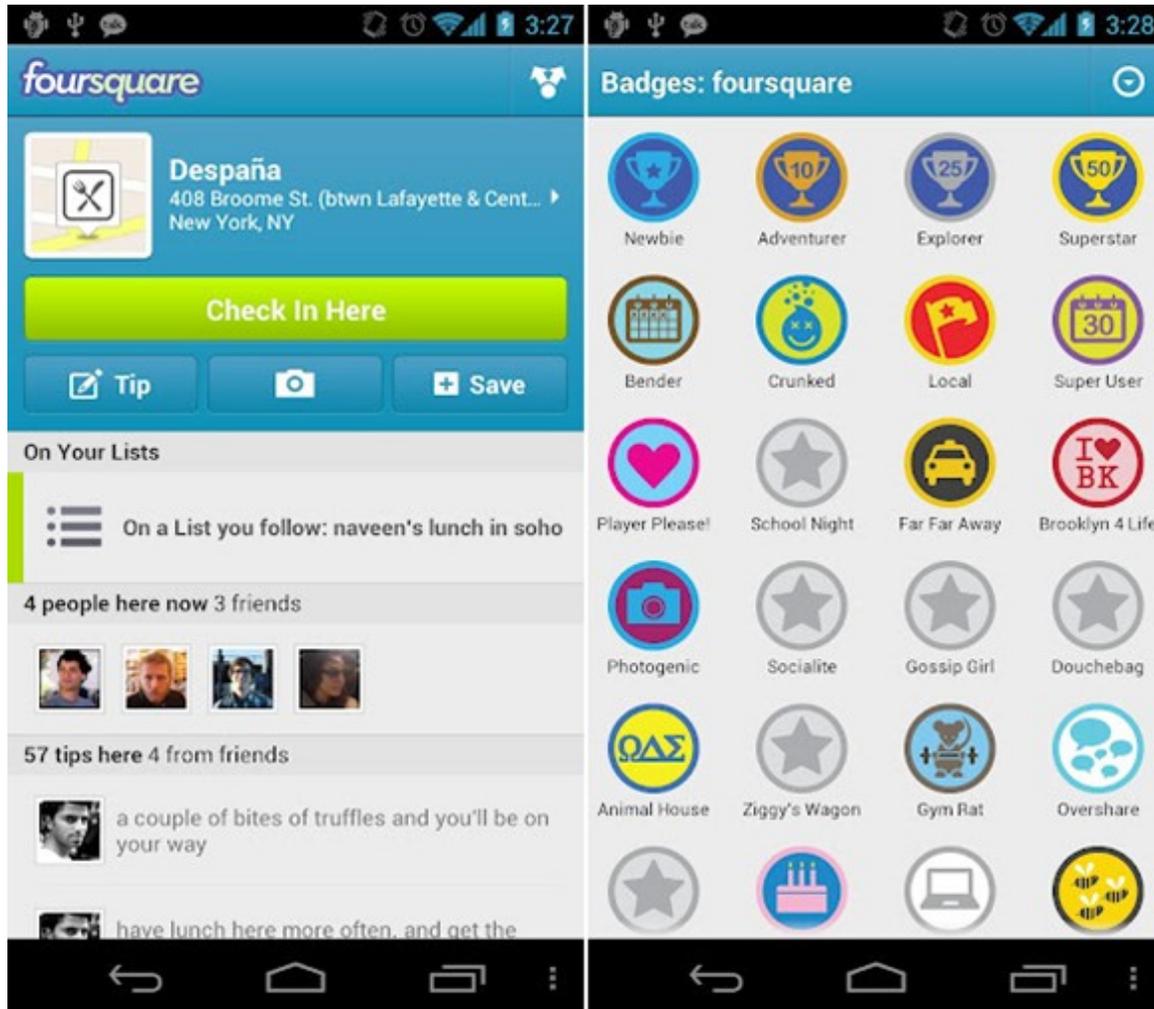




“ Atualmente, com os dispositivos móveis e aplicativos, ela permeia nossas vidas.



Foursquare



Nike +Running



Você faz parte de uma comunidade, monitora os seus treinos, acompanha seu histórico, compartilha quantos quilômetros correu, visualiza a performance de amigos, posta fotos etc.



Zombies, Run!



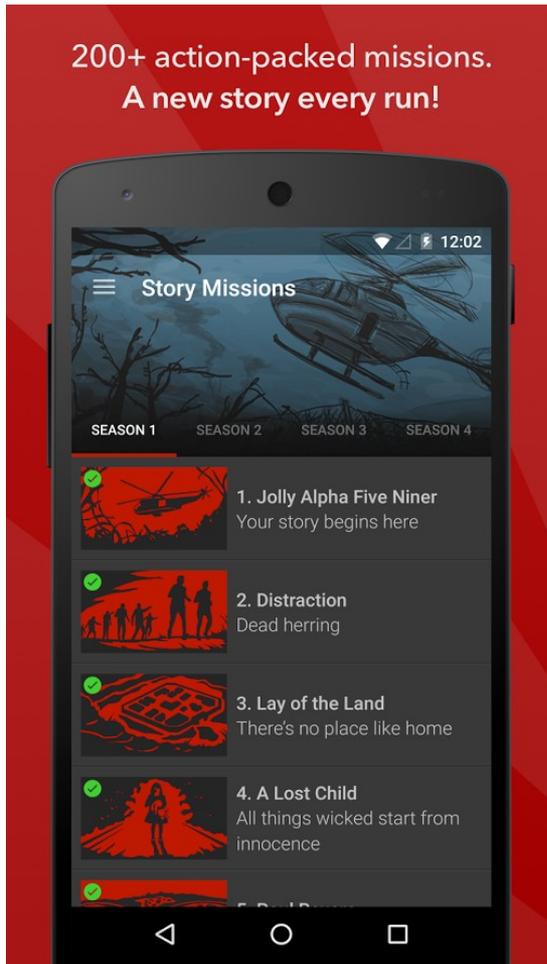
Get ready for the run of your life. Join 3 million runners on an epic adventure!

You tie your shoes, put on your headphones, take your first steps outside. You've barely covered 100 yards when you hear them. They must be close. You can hear every guttural breath, every rattling groan - they're everywhere. Zombies. There's only one thing you can do: Run!

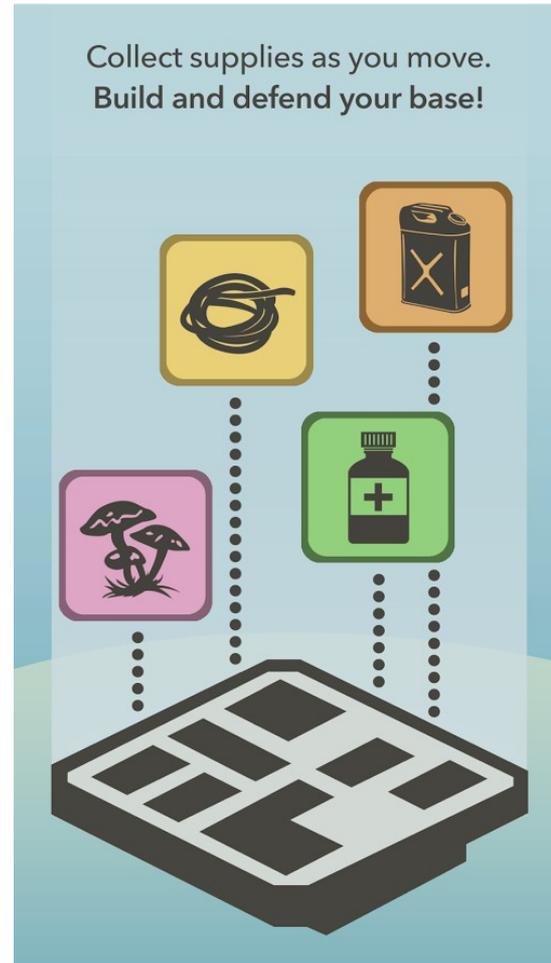


Zombies, Run!

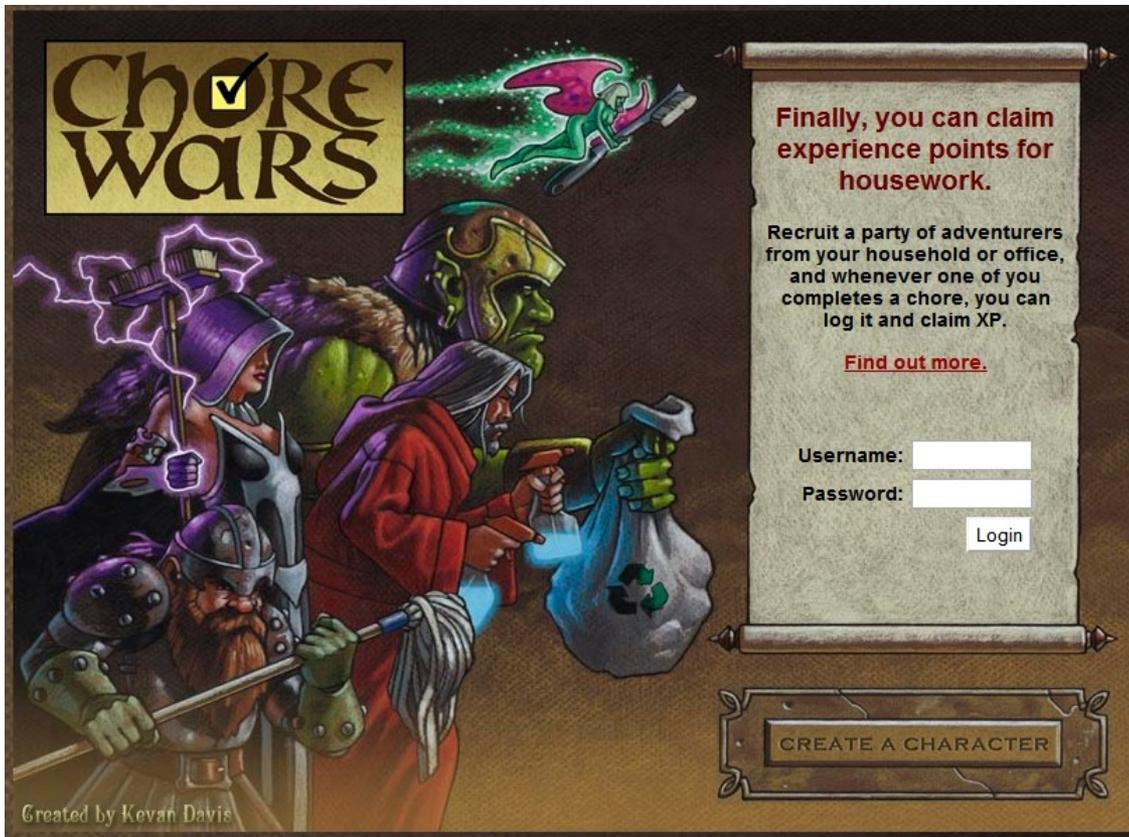
200+ action-packed missions.
A new story every run!



Collect supplies as you move.
Build and defend your base!



Chore Wars



E que tal gamificar tarefas domésticas chatas e rotineiras? Listar as atividades, escolher seus companheiros, ser um personagem, ganhar XP ou ouro quando fizer, subir de nível, fazer quests e outras coisas bem ao

Chore Wars

CHORE WARS Claim: Go forth

[This Week Feedback](#) [Character Sheet](#) [Party](#) [Adventures](#) [Admin](#) [Settings](#) [Help](#) [News](#) Logged in as Sunhawk ([log out](#))

Adventures in the Land of Too Much Zerging

Create a New Adventure

the bathroom

cleaning the bathroom 45 XP 

- between 1 and 45 gold pieces
- 25% chance of treasure (*torn spellbook, ruby ring, +1 plunger, towel cloak*)
- 50% chance of a wandering monster (*tentacle, drain beast, giant spider, water elemental*)

Cleaning the fittings and surfaces in the party's bathroom.

[Claim This](#) [edit](#)

the bedroom

making a bed 10 XP 

- between 1 and 10 gold pieces
- 25% chance of treasure (*crumpled spellbook, gold ring, sleeping potion*)
- 40% chance of a wandering monster (*bed bug, ghost*)

Preparing a single adventurer's bed.

[Claim This](#) [edit](#)

the kitchen

attending to the dishwasher 15 XP 

- between 1 and 15 gold pieces
- 25% chance of treasure (*knife, fork, spoon, silver plate, goblet*)
- 50% chance of a wandering monster (*water goblin, tentacle beast, water elemental*)

Either loading or unloading the enchanted cabinet of crockery washing.

[Claim This](#) [edit](#)

making dinner 45 XP 

- between 1 and 45 gold pieces
- 50% chance of treasure (*wooden spoon, spatula, frying pan*)
- 50% chance of a wandering monster (*gelatinous cube, fire sprite, fire elemental, red dragon*)

Preparing a large meal for the rest of the party. (For a smaller meal, claim a half or third XP.)

Chore Wars

CHORE WARS Claim: ---- for: myself Go forth

[This Week](#) [Character Sheet](#) [Party](#) [Adventures](#) [Admin](#) [Settings](#) [Help](#) [News](#) [Feedback](#) Logged in as jamongris ([log out](#))

This Week in the Land of FCE Ninjas

 560XP	 100XP	 100XP	 70XP	 70XP	 40XP	 20XP
--	--	--	---	---	---	---

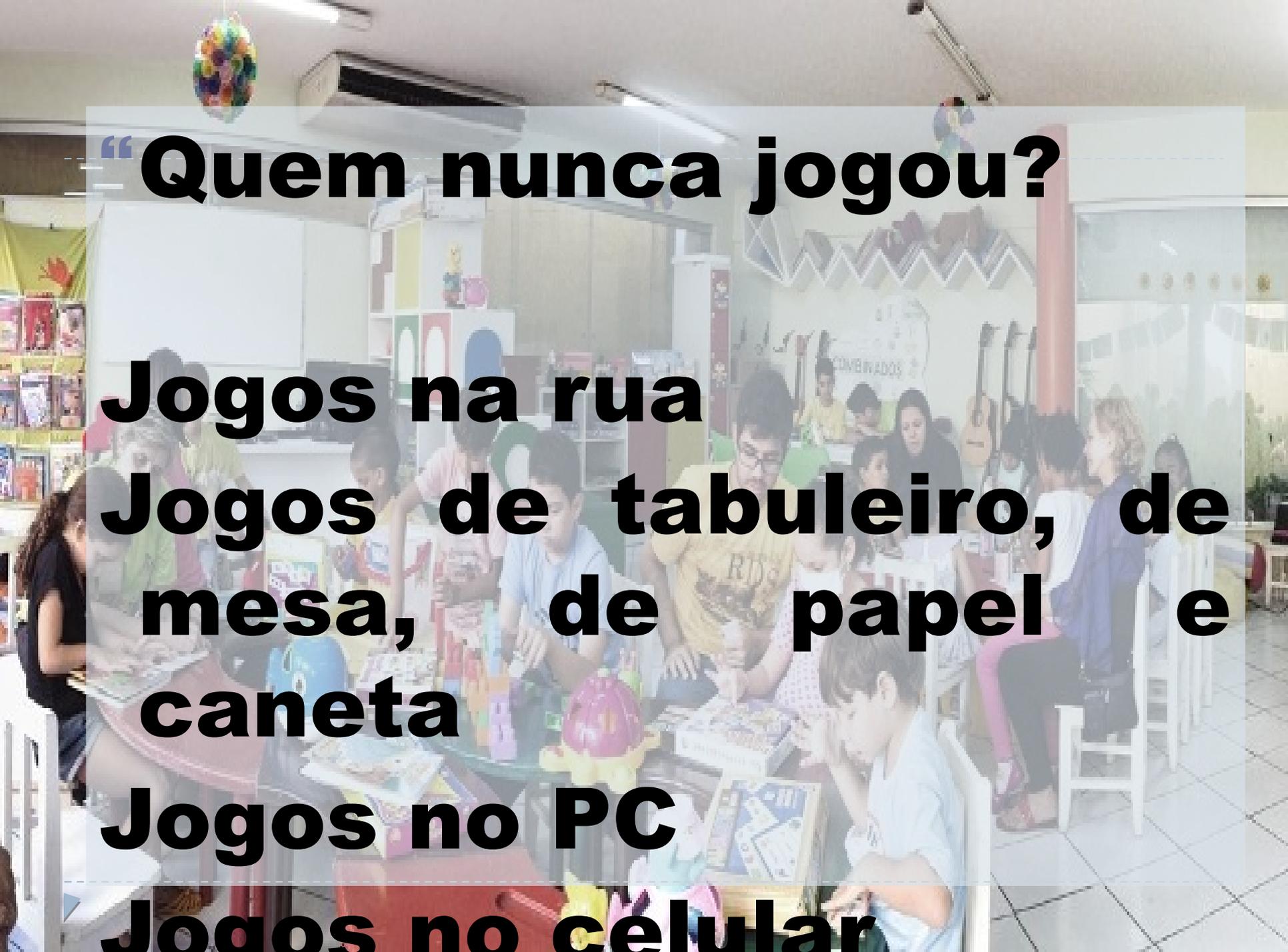
yesterday

 **abarairenjl** earned 40XP, 36 gold and a bronze interview for [Listening Part 4](#) 2011-03-24 22:03:55
You said: Hmm...9 practice tests in 9 minutes, including 2 writings? I hope you can show me these on Tuesday :-)
[Leave a comment](#)

 **abarairenjl** earned 40XP and 30 gold for [Listening part 2](#) 2011-03-24 22:03:37
[Leave a comment](#)

 **abarairenjl** earned 70XP, 94 gold and a golden sentence for [Doing Part 4 Use of English](#) 2011-03-24 22:02:55
[Leave a comment](#)

 **abarairenjl** earned 60XP for [Doing Part 3 Use of English](#) 2011-03-24 22:02:31
[Leave a comment](#)

A photograph of a children's playroom. In the foreground, several children and adults are seated around a table, playing board games. The room is filled with toys, including board games, blocks, and a guitar. A sign on the wall reads "COMBINADOS". A colorful Easter egg hangs from the ceiling. The text "Quem nunca jogou?" is overlaid on the top part of the image.

“ Quem nunca jogou?

Jogos na rua

**Jogos de tabuleiro, de
mesa, de papel e**

caneta

Jogos no PC

Jogos no celular



invite friends add cash send gifts inbox help

1,214

25

1,980

4



37



4 Days Left

Traits

CLOTHES SHOP CRAFT

132K

Kary 141K

Kristie 137K

Poulama 132K

Jessica 126K

Add Neighbor

Bella

Rienji



Level 2



200 / 2000 XP

JOURNAL



0

STAR DATE: 5/16



No Team

600
STARDUST

3
DODUO CANDY

POWER UP

200 1

EVOLVE

50

Peck 10
Flying

Aerial Ace 25
Flying

5/7/2016



TRANSFER

Tipos de gamificação (Kapp, 2012)

“ Kapp cita 2 tipos de gamificação:

“ Estrutural e de conteúdo

“ **Gamificação estrutural**: uso de elementos de jogos para impulsionar os alunos pelo conteúdo, sem que haja alterações no conteúdo em si.

“ **Elementos:**

 Points

 Badges

 Leaderboard



“ **Gamificação de conteúdo** ”

- “ Utilização de pensamento orientado a jogos para alterar conteúdo de forma a torná-lo mais parecido com um jogo, porém sem transformá-lo em um jogo.
- “ Elementos: Narrativa, desafios, personagens, missões
- “ O que tem trazido desconfiança em relação à gamificação é a mera utilização dos elementos mais rasos, como pontuação, medalhas e placar de líderes, ou seja o modelo PBL.

Elementos de jogos

Regras claras, propósitos claros, feedback rápido, recompensas ou prêmios, resolução de problemas, jogadores, ambiente seguro, senso de maestria, liberdade para falhar, progressão e narrativa, mistério ou fantasia.



Elementos de jogos

“ Para Thiagarajan (1999) os 4 components necessários para jogos são:

“ conflito, controle, desfecho e trama.

“ Wilson et. al. (2008) citam

“ adaptação, avaliação, desafio, conflito, controle, fantasia, interação, linguagem/comunicação, localização, mistério, peças ou jogadores, progresso e surpresa, representação, regras/objetivos, segurança e estímulo sensorial.



Dinâmicas de jogos - ações

- “ Incluem: combinar, coletar/capturar, alocar recursos, elaborar estratégias, construir, resolver puzzles, explorar, ajudar e role-play (Kapp, Blair & Mesch 2013).
- “ A ideia é, portanto, combinar dinâmicas de jogos e elementos de jogos a partir do ponto de vista do processo de ensino-aprendizagem para motivar e engajar os alunos.



Elementos de jogos - Ação



Peça aos alunos para fazerem algo; a ação chama a atenção e incita o engajamento. O aluno precisa se envolver **ativamente** com o conteúdo da aprendizagem.



Pode ser descobrir algum mistério, solucionar um problema, resolver alguma questão intrigante ou um enigma, tomar uma decisão, enfrentar um desafio, vencer uma batalha, consertar algo ou uma situação etc.

-
- “ Para nós, no entanto, significa pensar o processo de ensino-aprendizagem do ponto de vista da experiência.
 - “ Sempre levando em consideração que as experiências são emocionalmente vividas, ou seja, não há separação entre processos cognitivos e afeto.
-
- 

-
- “ Mas há ainda mais um aspecto que gostaria de pontuar.
 - “ James Paul Gee (2003) menciona a questão da identidade, ou seja, em um jogo, por meio do personagem, eu vivencio uma outra forma de estar no mundo; eu assumo ou vivencio uma outra identidade (ou poderíamos dizer, papel social).
 - “ Ex.: em aulas de Biologia, aprendemos fatos. No jogo, somos o biólogo, agimos como o biólogo.
-
- 

-
- “ Nesse sentido, podemos elaborar narrativas para um projeto de gamificação em que os alunos desempenhem determinado papel que os ajudem a ir construindo a sua identidade profissional.
- “ E isso também ajudaria os alunos não só a irem se apropriando de determinado domínio semiótico, mas também já se sentirem como participantes ativos, inseridos já naquele campo de atividade humana; irem já se sentindo enquanto ‘insiders’.
-
- 

-
- “ E ser um ‘insider’ quer dizer que iriam então “reconhecendo certas formas de pensar, agir, interagir, valorizar e acreditar, mais ou menos como típicas das práticas sociais associadas a um determinado domínio semiótico” (GEE, 2003, p. 27)
- “ Acredito que especialmente em um curso para ATCOs isso seja extremamente relevante.
-
- 

Elementos de jogos - Narrativa

O que vocês acham? As pessoas aprendem melhor quando o conteúdo é apresentado por meio de listas, por exemplo, ou por meio de uma narrativa?

E o que motivaria mais as pessoas a fazerem algo? Uma lista com as atividades ou uma história que envolvesse as atividades que você deveria fazer?

▶ Vamos voltar um pouquinho ao Zombies



THE GAME



You tie your shoes, put on your headphones, take your first steps outside. You've barely covered 100 yards when you hear them. They must be close. You can hear every guttural breath, every rattling groan - they're everywhere. Zombies. There's only one thing you can do: **Run!**

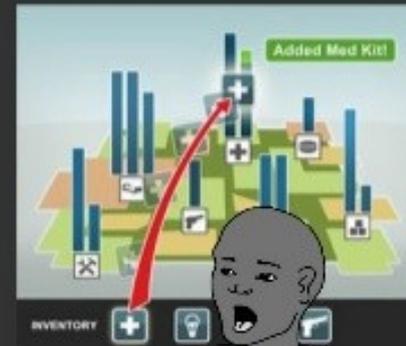


Automatically collect crucial items for your base as you run, plus artifacts, notes, voice recordings, and...

THE STORY



You're Runner 5 Hundreds of lives are counting on you. You've got to help your base rebuild from the ruins of civilization by collecting critical supplies while avoiding roving zombie hordes. Can you save them and learn the truth about the zombie apocalypse?



Use the items you've collected and help your survivors build a bigger base complete with interconnected...



what is gamification?

■ Gamification:

- The use of game attributes to drive game-like player behavior in a **non-game context** with predictability
- **game attributes**
 - game mechanics, game dynamics, game design principles, gaming psychology, player journey, narratives, incentives, etc.
- **game-like player behavior**
 - engagement, interaction, competition, collaboration, awareness, learning, obsession, and/or any other observed player behavior during game play
- **non-game context**
 - work, education, health & fitness, sale & marketing, community participation, civic engagement, volunteerism, goodwill, etc. (anything but a game)

Lithium



conselhos de Andrzej Marczewski:

10 Gamification Tips

1. **Recognise** don't **bribe**.
2. **Challenge** don't **patronise**.
3. Focus on solving the **problem** not on **forcing** fun.
4. Record **everything** you can, but be sure to define **clear metrics** to measure success and failure.
5. The rules of the system need to give **everyone** the same opportunities to thrive.
6. Let people **fail**, but make sure they can **learn** from it.
7. Gamification should **enhance**, not **annoy**.
8. Bring your solution together with a strong **theme** and **narrative**.
9. **Collaboration** will encourage a more diverse group of players and deeper engagement than **pure competition**.
10. Gamification should be an **intrinsic** part of the design, not an aesthetic **afterthought**.



Andrzej Marczewski



Three white dice are arranged in a row on a white surface. The top faces of the dice show the letters 'T', 'H', and 'E' in black, bold, sans-serif font. The dice are slightly offset to the right, creating a sense of depth.

THE

Three white dice are arranged in a row on a white surface. The top faces of the dice show the letters 'E', 'N', and 'D' in black, bold, sans-serif font. The dice are slightly offset to the right, creating a sense of depth.

END

