

- Site de referência no tema (em inglês): <http://www.gamification.co/>
- Documento de uma das empresas mais conhecidas especializadas em gamificação - BUNCHBALL (em inglês): [www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification-playbook.pdf](http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification-playbook.pdf)

## **ORIENTAÇÕES PARA A APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM**

Alguns aspectos importantes a serem considerados na gamificação de ambientes de aprendizagem:

### 1. Planejamento.

Inicialmente é preciso projetar as etapas do sistema gamificado. Esse documento inicial é flexível, sendo atualizado a partir das experiências e ideias que vão surgindo no processo de criação.

### 2. Possibilidade de trabalhar com experimentações

Os jogadores se sentirão mais motivados diante dos desafios se puderem experimentar soluções diferentes ou inovadoras com maior liberdade, utilizando diferentes abordagens. Nesse tipo de experiência, o erro é parte do processo de aprendizagem e não algo representativo do fracasso.

### 3. Ciclos rápidos de feedback

Com um sistema de feedback mais eficiente, os jogadores têm a possibilidade de readequar suas estratégias mais rapidamente. O feedback mantém o sistema gamificado mais dinâmico e vivo.

### 4. Diferentes níveis de complexidade

É necessário que as tarefas sejam adaptadas ao nível de habilidades do aprendiz e organizadas de tal modo que favoreçam o desenvolvimento potencial de cada um.

### 5. Subdivisão de tarefas complexas em várias menores

A divisão dos desafios em etapas evita a desmotivação, comum em situações em que existem apenas tarefas muito complexas ou muito fáceis. É importante ainda, que a cada etapa conquistada, o jogador obtenha um feedback mostrando as relações que existem entre as etapas menores e o desafio maior. Os objetivos devem estar muito

claros.

#### 6. Sistema efetivo de recompensas

O ideal é que seja aplicado um sistema de recompensas extrínsecas<sup>1</sup> de modo que elas promovam o crescimento da motivação intrínseca<sup>2</sup>. Um boa forma de fazer isso é associar esse sistema a características sociais. Desta forma, o aluno relaciona seu aprendizado a uma função da vida prática e percebe melhor o valor de seu esforço.

#### 7. Possibilidade de vivência de papéis

O sistema gamificado deve incluir elementos que contextualizem os papéis a serem assumidos pelos jogadores, como a própria narrativa do game e a linguagem do ambiente. É no contexto desenhado que os alunos irão assumir determinados papéis, a partir da imersão no jogo, e assim, desenvolver as aprendizagens desejadas.

#### 8. Diversão e prazer

Os games são uma forma de entretenimento capaz de desencadear aprendizagens de forma prazerosa. Incorporar diversão e prazer em ambientes de aprendizagem, através do modo como eles são alcançados nos games, pode ser um poderoso meio para potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

*O melhor modo de aprender sobre gamificação é jogar bons games.*

#### **Referências:**

SIMÕES, Jorge; REDONDO, Rebeca D.; VILAS, Ana F. A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior, 2012. Disponível em: < <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563212001574>>. Acesso em 06 ago. 2013.

---

<sup>1</sup> Motivação extrínseca – são todas aquelas coisas materiais com que se recompensa o usuário. Ex.: dinheiro, prêmios, medalhas, etc. Uma vez que o usuário recebe o prêmio, o jogo acaba.

<sup>2</sup> Motivação intrínseca – A retribuição intrínseca não tem fim, o usuário se predispõe a fazer melhor suas tarefas quando é retribuído intrinsecamente. A motivação intrínseca deve ser progressiva para motivar o usuário. Ex.: reputação.