

Maria Ferreira

mariajesusferreira.4@gmail.com

Professora de Informática

Mestre em Ensino da Informática

Doutoranda em TIC na Educação
Universidade de Lisboa

Temas:

A Gamificação e o Game Based Learning na aprendizagem.

As plataformas de Gamificação: Moodle e Classcraft.

As narrativas na Aprendizagem.

Game Based Learning - GBL

Competição – o aluno tem objetivos específicos a seguir e tempos definidos para o fazer.

Engajamento – o aluno participa no jogo, promove maior envolvimento no processo de aprendizagem.

Recompensas – sensação de bem estar quando atinge determinado nível ou conclui um objetivo com êxito.

Coordenação – ativa os sentidos, em especial a visão, a audição e o tato, melhora a coordenação entre eles

Fantasia – o aluno escolhe a linha da história que quer prosseguir.

Errar para aprender – o aluno aprende a refletir sobre os erros cometidos e corrige-os, sem punição.


ASSASSIN'S
CREED
Assassin's Creed: Origins developer: Ubisoft Montreal publisher: Ubisoft
GameWallpapers.com
Please do not post this wallpaper online. Wallpaper © GameWallpapers.com. Artwork © developer / publisher cum suis. No part of this wallpaper may be reproduced or transmitted in any form or by any means without prior written consent of GameWallpapers.com.


The SIMS 4


CIVILIZATION VI
FIRAXIS


EDUCATION EDITION

Resolver problemas



Na



Aprendizagem





Engajando os alunos

GAMIFICATION



STORYTELLING

Motivando-os para a ação



Usando o pensamento, as dinâmicas e as mecânicas dos jogos



Karl Kapp

The Gamification of Learning and Instruction

GAMIFICATION



- Aumenta a motivação e o envolvimento dos estudantes,
- Melhora a performance da aprendizagem e dos resultados,
- Aperfeiçoa a memória e a retenção da informação,
- Providencia feedback instantâneo no progresso nas atividades dos alunos,
- Catalisa mudanças no comportamento,
- Permiti que os alunos verifiquem o seu progresso,
- Promove habilidades colaborativas.

Gamification

Dinâmicas – representa a interação do aluno com as mecânicas, no contexto da aprendizagem.

Mecânicas – são os elementos que move o aluno para a ação. Orienta o aluno para o objetivo a alcançar.

Componentes – são os elementos específicos visualizados pelo aluno. Através dos componentes, o aluno define a sua estratégia, recebe feedback e observa os resultados.

Werbach e Hunter (2012)

Dinâmicas

Emoções	Os jogos potenciam diversos tipos de emoções, alegria, tristeza, confiança, aversão, frustração, surpresa, entre outras. Normalmente aos jogos estão associados reforços emocionais de bem-estar que mantém o jogador preso no jogo.
Narrativa	Dá corpo aos objetivos de aprendizagem, torna-os coerentes, fluidos e compreensíveis. Não tem de contar obrigatoriamente uma história, podem ser ter textos, documentos, discursos que designam um propósito e promova significado à experiência do jogador.
Progressão	O aluno compreende que ao progredir no jogo está a progredir na sua aprendizagem. Ao subir de nível sabe que adquiriu mais habilidades, conhecimentos e competências.
Relacionamento	Promove a colaboração e cooperação entre os alunos. Todos são responsáveis pelo comportamento e aproveitamento dos membros da equipa.
Restrições	Refere-se às regras a cumprir. Comportamentos a observar. Quais os objetivos a alcançar para a subida de nível, etc.

Mecânicas

Aquisição de recursos	O aluno coleciona recursos para os poder usar na sua estratégia de jogo. Os recursos trazem significado ao contexto.
Feedback	Feedback imediato permite uma aprendizagem mais eficaz, uma vez que o aluno obtém a resposta certa ou errado às suas ações de forma imediata, o aluno reflete e corrige as suas ações, molda o comportamento, etc.
Recompensas	As recompensas aleatórias, criam uma satisfação momentânea no aluno, mas as recompensas de progressão dão a sensação de poder, heroísmo ou vitória.
Competição	O aluno tenta superar-se nas suas capacidades e tenta superar os outros. Está atento à tabela de líderes.

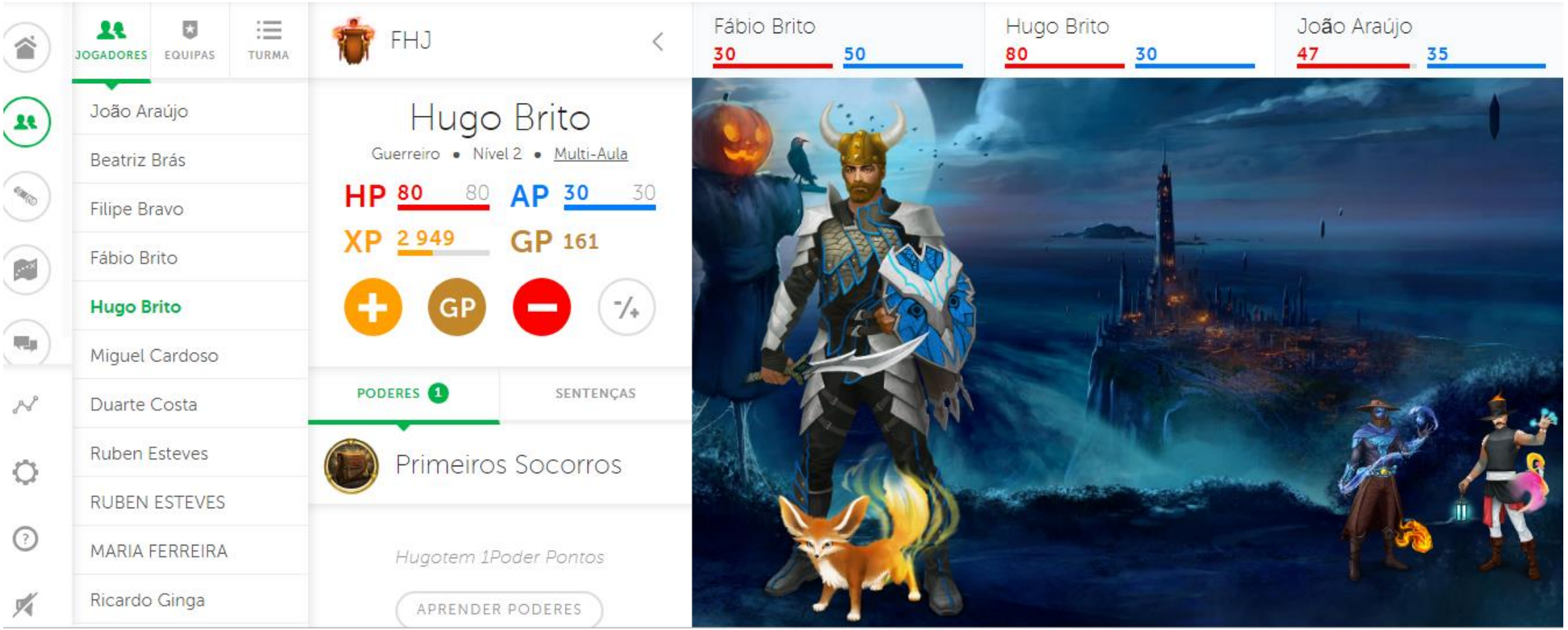
Componentes (1/2)

Avatar	O aluno cria e personifica uma personagem, equipa-o com o equipamento
Pontos	O aluno recebe e/ou perde pontos à medida que interage com os conteúdos do jogo.
Eventos	Tem um efeito surpresa, pode trazer benefícios ou malefícios no avatar do aluno. Apela a determinadas ações, que o aluno deve cumprir, para ser recompensado ou evitar dano.
Conteúdos desbloqueáveis	Ao subir de nível o aluno desbloquear bens virtuais, equipamento mais atrativo, que o aluno pode adquirir na economia do jogo, ou poderes que pode usar em sala de aula.
Conquistas	Ao cumprir uma tarefa, um objetivo especifico, desbloqueia novas tarefas, mais complexas que o permite progredir na aprendizagem e traz benefícios ao avatar.

Componentes (2/2)

Missão	Associado ao objetivo de aprendizagem mais lato. Concluir uma missão significa que o aluno teve êxito, alcançou com sucesso o objetivo, adquiriu competência.
Níveis	Subir de nível interfere com o bem estar psicológico do aluno. Implica melhores poderes, permite o acesso bens virtuais escassos.
Equipas	Promove a colaboração e responsabilidade entre os alunos. O comportamento de um elemento implica benefícios/danos nos outros elementos.
Tabela de líderes	Permite visualizar individualmente ou em grupo os melhores alunos da turma. Serve de referência, para os alunos visualizarem o quão distantes estão do primeiro classificado, seja aluno ou equipa.

CLASS CRAFT


JOGADORES
EQUIPAS
TURMA
FHJ
João Araújo
Beatriz Brás
Filipe Bravo
Fábio Brito
Hugo Brito
Miguel Cardoso
Duarte Costa
Ruben Esteves
RUBEN ESTEVES
MARIA FERREIRA
Ricardo Ginga
Hugo Brito
Guerreiro • Nível 2 • Multi-Aula
HP 80 80
AP 30 30
XP 2 949
GP 161
GP
PODERES 1
SENTENÇAS
Primeiros Socorros
Hugotem 1Poder Pontos
APRENDER PODERES
Fábio Brito
30 50
Hugo Brito
80 30
João Araújo
47 35


◀ Missões
Modulo 1 - Exercicios de Algoritmia
2 - Operadores Aritméticos e...
Ficha 03
1 - Operadores Aritméticos e ...
Exercícios de aplicação
Ficha de trabalho nº8
Ficha de trabalho nº8
Ficha de trabalho nº9
Ficha de trabalho nº9
Calcular
Observa e faz
3 - Operadores Aritméticos e...
Ficha 05
Introdução
Jogos
Jogos em fluxograma
Estrutura de decisão
Ficha de trabalho nº06
Ficha de trabalho nº07
Ficha de trabalho nº07
1º Teste de Avaliação
1º Teste de Avaliação

Ferramentas da Aula

Use estas ferramentas para gamificar suas lições. descubra mais



A roda do destino

Estudante Aleatório/ Selecionar Equipa



Os cavaleiros de Vay

Eventos aleatórios



Batalhas do chefe

Revisão da formação



A montanha branca

contagem regressiva



Correndo Pela Floresta

Pára o relógio



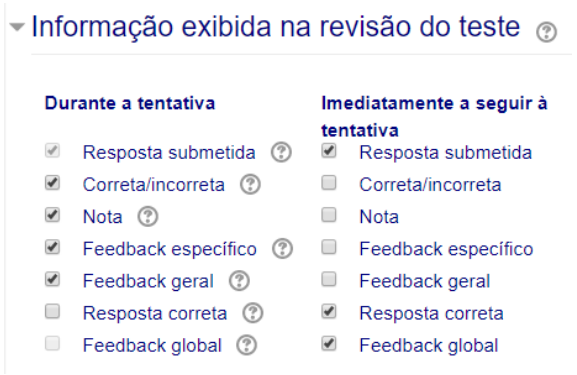
O Vale de Makus

Medir o Volume



Tesouro de Tavuros

Conversor de notas

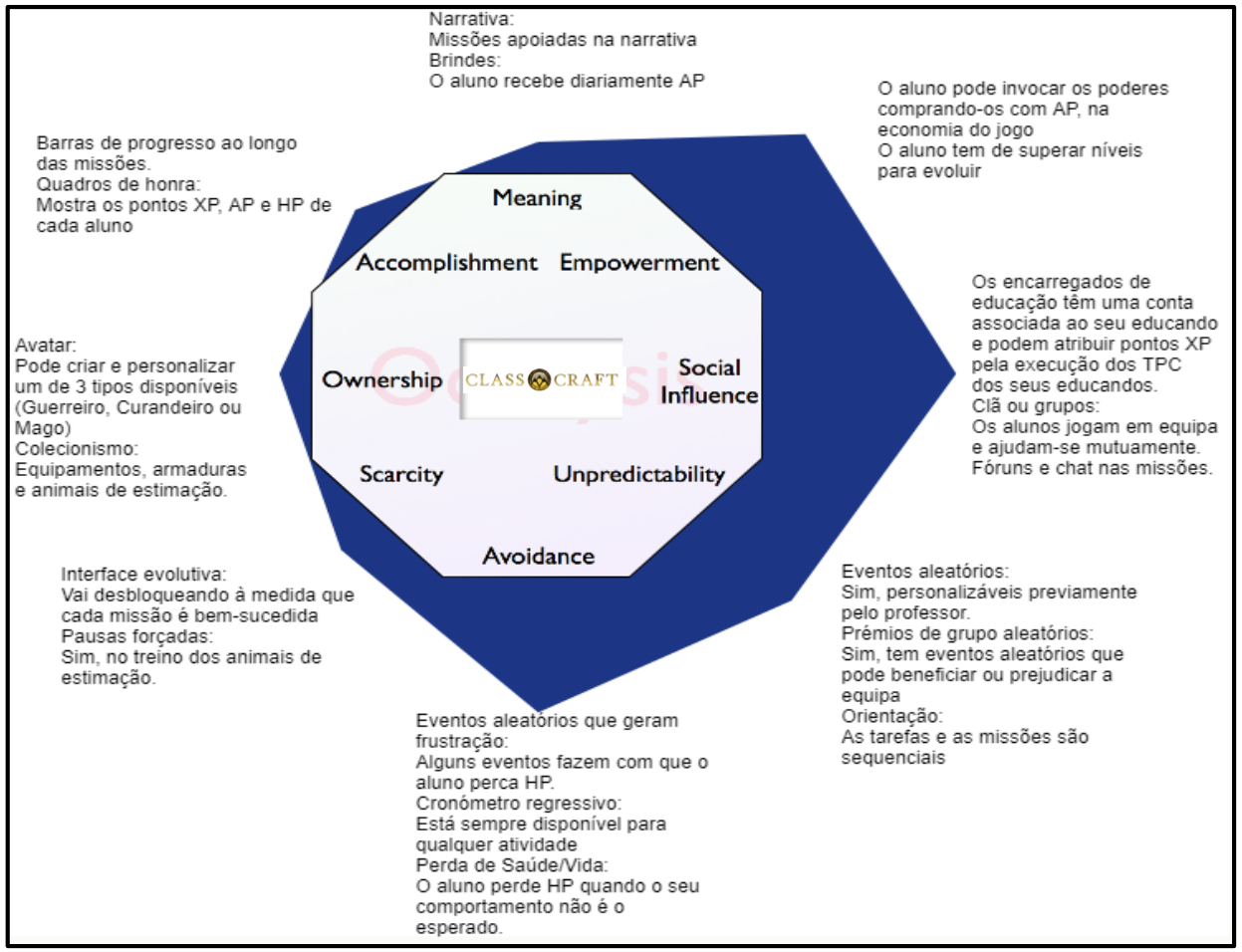


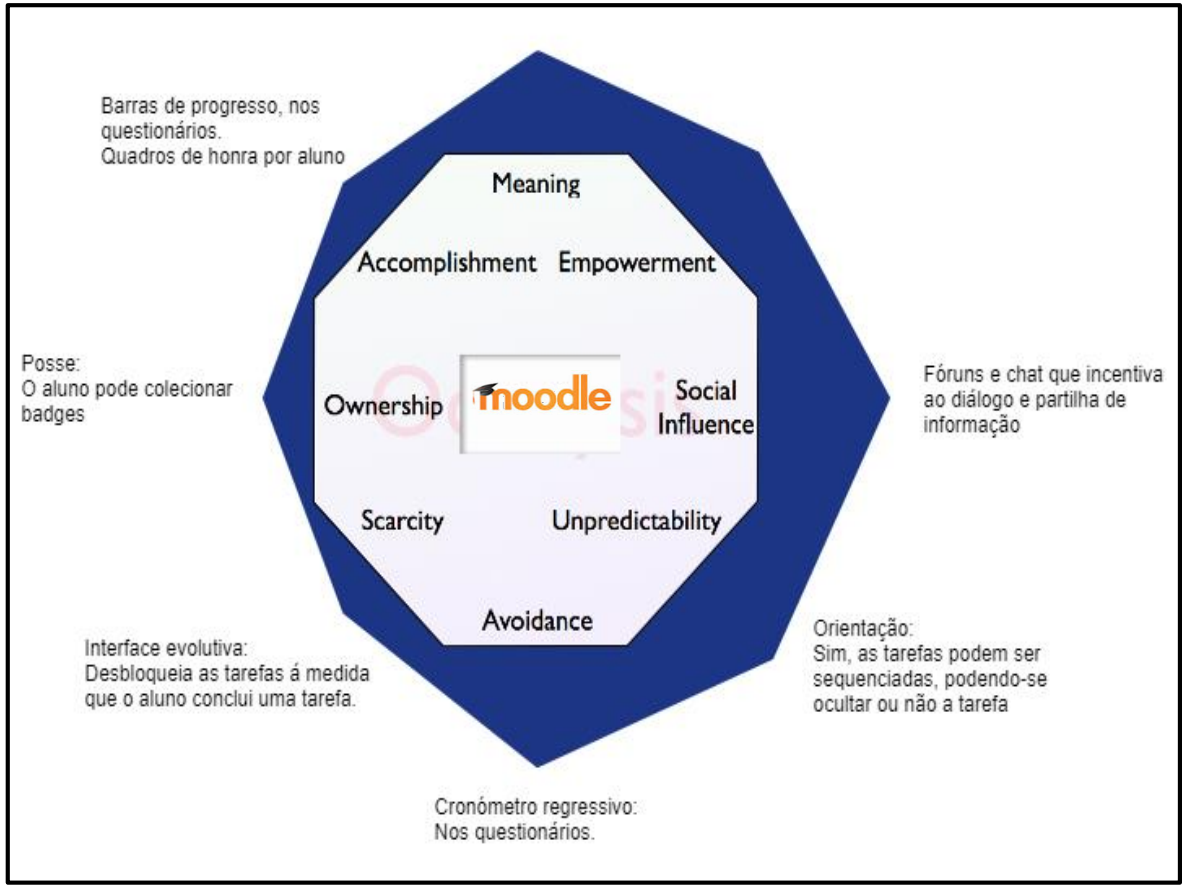




Moodle: Componentes de Gamificação

Análise das funcionalidades de gamificação: Moodle vs Classcraf

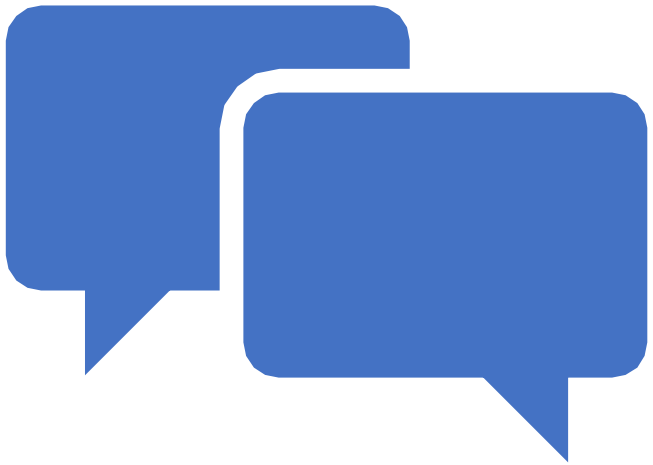




Maria Ferreira
mariajesusferreira@campus.ul.pt
Universidade de Lisboa

Leonel Morgado
leonel.morgado@uab.pt
Universidade Aberta
& INESC TEC

Guilhermina L. Miranda
gmiranda@ie.ulisboa.pt
Universidade de Lisboa



As Narrativas na Aprendizagem

"A internet abriu caminho ao cibertexto, onde o leitor de cibertexto não é um simples espectador (como seria na leitura da literatura linear convencional), equiparando-se mais a um jogador com papel ativo na construção da própria narrativa, que pode explorar e descobrir novos caminhos."

Educação para a Leitura na Era da Informação

Juliana Monteiro, Miguel Carvalhais & Carla Morais

Storytelling: Vantagens na Educação

🛠 **Personalização:** o aluno poderá ser colocado em cenários mais ou menos complexos e difíceis, mas também, a criação da história pode ser personalizada.

🗣 **Convincente:** se uma história é contada de uma maneira boa, é convincente, agarra o aluno.

🌐 **Real:** a possibilidade de criar situações reais de uma maneira fácil e barata, por exemplo, simulações.

👂 **Variação:** podem ser aplicados várias vezes, e em várias situações sem se tornar aborrecido.

🕸 **Engajamento:** a oportunidade de despertar o interesse e envolver os alunos usando aplicativos de narrativa.

🎮 **Aprendizagem ativa:** é importante e faz com que o aluno participe no sistema, aprenda sobre o assunto fazendo, participando, desenvolvendo, explorando.

Frank van Gils

As Narrativas na Aprendizagem

"As histórias constroem-se nas mentes das pessoas, tudo aquilo que desenhamos, desenvolvemos e criamos materialmente são apenas estímulos à imaginação, são formas de ativar o processo criativo de cada um."

Nelson Zagalo

Virtual Illusion





Obrigado

Maria Ferreira
mariajesusferreira.4@gmail.com