

FICHA 2 - PLANO DE ENSINO

CÓDIGO: SIN241	DISCIPLINA: GAMIFICAÇÃO		TURMA: B			
NATUREZA: Optativa			MODALIDADE: Parcial EAD - 20% EAD			
CH TOTAL: 60h			CH Prática como Componente Curricular (PCC): 0h		CH Atividade Curricular de Extensão (ACE): 0h	
Padrão (PD): 60h	Laboratório (LB): 0h	Campo (CP): 0h	Orientada (OR): 0h	Estágio (ES): 0h	Prática Específica (PE): 0h	Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 0h
FICHA 2 PREENCHIDA PELO DOCENTE: LUIZ ROGÉRIO LOPES SILVA						

Criação: 5/7/2023

Modificação: 5/7/2023

EMENTA

Compreender os conceitos de gamification para aplicação em contexto de não jogos.

JUSTIFICATIVA PARA OFERTA EAD:

A oferta da disciplina na modalidade a distância foi aprovada conforme ajuste curricular e atende à distribuição de 20% da carga horária do curso prevista no Projeto Pedagógico, com base na LDB e na Resolução nº 72/10 CEPE, com o objetivo de estimular as e os discentes no processo de aprendizagem. A oferta de carga horária a distância também está pautada no artigo 2º do Decreto nº 9.057 de 25 de maio de 2017, e na Lei nº 13.146/2015 - Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Assim, está alinhada com a promoção da acessibilidade e inclusão, conforme orientado pela Superintendência de Inclusão, Políticas Afirmativas e Diversidade (SIPAD) da UFPR. Somam-se a isso, ainda, as estratégias para assegurar a acessibilidade digital tecnológica e educacional disponíveis na UFPR VIRTUAL, o ambiente virtual de aprendizagem (AVA) da UFPR).

PROGRAMA

Modulo I - Introducao a Gamificacao

Tudo e jogo? Abordagem sobre gamificacao e jogos

Elementos do jogo

Motivacao e engajamento

Modulo II - Metodologia

Modelo Andrzej Marczewski

Modelo Gameonlab



Modelo Pete Jenkins

Modulo III - Construção do projeto gamificado

Explorar: A fase de exploração tem como objetivo compreender o contexto e os desafios específicos que a gamificação pretende abordar. Nesta fase, são identificados os objetivos, o público-alvo e as necessidades dos participantes. Também é realizada uma análise das métricas e indicadores que serão utilizados para avaliar o sucesso da gamificação.

Projetar: Na fase de projeto, são definidos os elementos de gamificação que serão utilizados para atingir os objetivos estabelecidos. Isso inclui a seleção de mecânicas de jogo adequadas, como pontuação, desafios, recompensas e rankings, além do design da narrativa e da estética do sistema de gamificação. Também são estabelecidas as regras e diretrizes que irão orientar a participação dos usuários.

Implementar: A fase de implementação concentra-se na criação e integração dos elementos de gamificação em um ambiente ou plataforma específica. Isso pode envolver o desenvolvimento de um aplicativo, a personalização de um software existente ou a adaptação de um ambiente físico para incluir os elementos de jogo. Nesta fase, também são realizados testes e ajustes para garantir que a gamificação funcione corretamente e atinja os resultados desejados.

Avaliar: A fase de avaliação envolve a análise dos resultados obtidos com a gamificação. São coletados dados e métricas relevantes para medir o impacto da gamificação nos participantes e nos objetivos estabelecidos. Com base nessa análise, é possível fazer ajustes e melhorias no sistema de gamificação. Além disso, os resultados podem ser utilizados para fornecer feedback aos participantes e identificar oportunidades de expansão ou aprimoramento da gamificação.

OBJETIVO GERAL

Relacionar as principais mecânicas de jogos às suas aplicações em gamificação para aprendizagem e motivação em contextos de não jogos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Associar os princípios de gamificação à gestão da informação nas organizações;
- Apresentar metodologias para a criação de projetos de gamificação;
- Construir um projeto de gamificação para solução de problemas em organizações.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Para cada objetivo proposto será incentivado um procedimento diferente:

Relacionar as principais mecânicas de jogos às suas aplicações em gamificação para aprendizagem e motivação em contextos de não jogos:



- Iniciar com a exploração das mecânicas de jogos mais comuns, como pontuação, recompensas, desafios, níveis, progressão, competição e cooperação.
- Analisar como essas mecânicas podem ser aplicadas em contextos não relacionados a jogos, como educação, treinamento corporativo e engajamento do usuário em aplicativos.
- Realizar estudos de caso e análise de exemplos práticos de gamificação aplicada em diferentes áreas, destacando os elementos de jogo utilizados e os resultados alcançados.

Associar os princípios de gamificação à gestão da informação nas organizações:

- Explorar os princípios fundamentais da gamificação, como narrativa, desafio, feedback, imersão e interação.
- Discutir como esses princípios podem ser aplicados na gestão da informação em organizações, como incentivar o compartilhamento de conhecimento, a colaboração entre equipes e a motivação dos funcionários na busca por informações relevantes.
- Promover a reflexão sobre como a gamificação pode melhorar a eficiência e a eficácia dos processos de gestão da informação, identificando possíveis vantagens e desafios.

Apresentar metodologias para a criação de projetos de gamificação:

- Apresentar diferentes metodologias e abordagens utilizadas no processo de criação de projetos de gamificação, como o framework de octalysis, o processo de design de gamificação e a abordagem de User-Centered Design.
- Orientar os alunos na definição de objetivos claros, identificação do público-alvo, análise do contexto e seleção das mecânicas e elementos de jogo adequados para cada projeto.
- Promover a prática por meio de exercícios de criação e prototipagem de projetos de gamificação, incentivando a criatividade e a aplicação dos conceitos aprendidos.

Construir um projeto de gamificação para solução de problemas em organizações:

- Propor um desafio prático para os alunos, que envolva a criação de um projeto de gamificação para solucionar um problema específico em uma organização fictícia.
- Guiar os alunos na análise do problema, identificação dos objetivos, seleção das mecânicas de jogo apropriadas e criação do projeto, levando em consideração os princípios e metodologias aprendidos ao longo da disciplina.
- Estimular a apresentação e discussão dos projetos em sala de aula, permitindo a troca de ideias e feedback entre os alunos, além de fornecer orientações e sugestões para aprimorar as propostas.

Frequência: Para aprovação na disciplina é preciso, antes da avaliação final, obter no mínimo 7 (sete) pontos (de 0 a 10) e 75% de frequência. Após a final a pontuação mínima exigida é 5 pontos (de 0 a 10) e 75% de frequência.

Durante todo o período do curso, o professor, e quando disponível, um tutor e um monitor da disciplina, acompanham de perto as atividades dos alunos. Essa equipe está disponível para orientar e fornecer feedback sobre as ações desenvolvidas pelos estudantes no AVA, garantindo a correta execução das atividades e auxiliando no processo de aprendizagem.



Como estratégia de comunicação, é estabelecido que todas as dúvidas devem ser postadas nos fóruns correspondentes no AVA. Isso permite que o professor, o tutor e o monitor compartilhem as respostas com toda a turma, promovendo um ambiente de colaboração e troca de conhecimentos. Quando a dúvida for de natureza individual, utiliza-se o sistema de comunicação de usuário do Moodle para tratar diretamente com o aluno.

FORMAS DE AVALIACAO

O processo avaliativo para a disciplina de Gamificação será composto por diferentes atividades que avaliarão o conhecimento teórico e prático dos alunos. Com base nas informações fornecidas, apresento a seguir uma descrição do processo avaliativo, levando em consideração os pesos atribuídos a cada atividade:

Planejamento de atividade gamificada (30% da nota final):

- Os alunos serão solicitados a elaborar um planejamento detalhado de uma atividade gamificada.
- O planejamento deverá incluir a definição dos objetivos, a escolha das mecânicas de jogo adequadas, o design das recompensas e desafios, além da estrutura da narrativa (quando aplicável).
- Os alunos deverão apresentar o planejamento por escrito, descrevendo os elementos-chave da atividade gamificada e sua aplicação em um contexto específico.
- A avaliação será baseada na qualidade do planejamento, coerência das mecânicas de jogo escolhidas e a viabilidade da aplicação da atividade proposta.

Aplicação da atividade e relatório (50% da nota final):

- Os alunos deverão colocar em prática o planejamento elaborado na etapa anterior, aplicando a atividade gamificada em um contexto real ou simulado.
- Durante a aplicação, os alunos deverão coletar dados relevantes, observando o engajamento dos participantes, o impacto na motivação e aprendizagem, bem como a eficácia da gamificação na consecução dos objetivos propostos.
- Os alunos deverão escrever um relatório detalhado descrevendo a aplicação da atividade gamificada, incluindo a análise dos resultados obtidos e reflexões sobre o processo de gamificação adotado.
- A avaliação levará em conta a qualidade da aplicação, a análise dos resultados e a capacidade de reflexão crítica sobre o uso da gamificação.

Prova (20% da nota final):

- Será aplicada uma prova teórica abordando os conceitos fundamentais da gamificação, as principais mecânicas de jogo, os princípios de design e as aplicações em diferentes contextos.
- A prova poderá incluir questões de múltipla escolha, questões dissertativas ou estudos de caso, permitindo avaliar o conhecimento teórico adquirido pelos alunos ao longo da disciplina.



- A avaliação será baseada no entendimento dos conceitos e na capacidade de aplicá-los em diferentes situações e contextos.

Após a conclusão de todas as atividades, a nota final será calculada considerando os pesos atribuídos a cada etapa: Nota final = (Planejamento de atividade gamificada * 0,3) + (Aplicação da atividade e relatório * 0,5) + (Prova * 0,2)

É importante ressaltar que as notas e pesos mencionados acima são sugeridos com base nas informações fornecidas e podem variar de acordo com as instruções específicas da disciplina.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014.
- VIANNA, Ysmar et al. **Gamification, INC: Como reinventar empresas a partir de games**. 2014.
- FUCHS, Mathias et al. Rethinking gamification. meson press, 2014.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- VESA, Mikko; HARVIAINEN, J. Tuomas. **Gamification: Concepts, consequences, and critiques**. Journal of Management Inquiry, v. 28, n. 2, p. 128-130, 2019.
- FIANI, Ronaldo. **Teoria dos jogos**. Elsevier Brasil, 2006.
- ROBSON, Karen et al. Is it all a game? Understanding the principles of gamification. **Business horizons**, v. 58, n. 4, p. 411-420, 2015.

CRONOGRAMA DE AULAS

Não disponível

