

Jogos Educacionais e Gamificação

Prof. Carlos Eurico Galvão Rosa, Prof. Robertino M. Santiago Jr

cegalvao@ufpr.br, robertino@ufpr.br

Jogos Educacionais e Gamificação
Tecnologias Educacionais e Ensino de Computação
Campus Avançado em Jandaia do Sul
Universidade Federal do Paraná



1. Aula 23/08/2025 - Manhã

1. Introdução

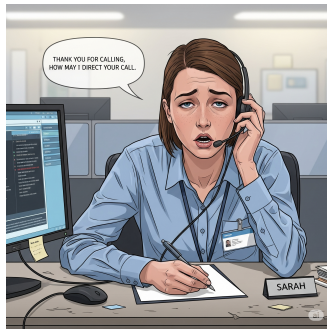
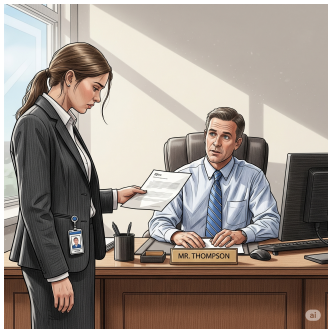
1.1 Gamificação para quê?

1.2 O que é Gamificação?

1.3 Exemplos

1.4 Frameworks para Gamificação

Gamificação para quê?



Gamificação para quê?



Gamificação para quê?

- Motivação

Gamificação para quê?

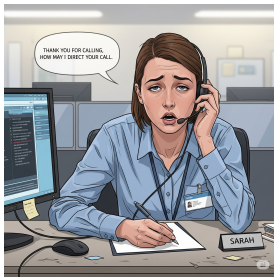
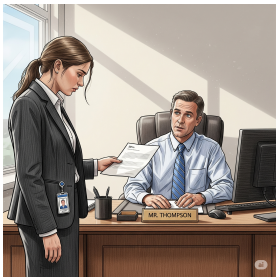
- Motivação
- Engajamento

Gamificação para quê?

- Motivação
- Engajamento
- Pertencimento

Gamificação para quê?

- Motivação
- Engajamento
- Pertencimento



Não significa que estas pessoas estejam fazendo seu trabalho de forma incorreta ou deixando suas obrigações.

Gamificação para quê?

- Motivação
- Engajamento
- Pertencimento



Entretanto, é notório que um negócio terá mais benefícios com pessoas motivadas, além da melhor qualidade de vida dos envolvidos.

O que é Gamificação?



É a utilização de técnicas de games para tornar atividades mais divertidas e engajadoras.

Amy Jo Kim

Fonte: [2]

O que é Gamificação?

Gamificação não é aplicável apenas com o uso de tecnologia, muito pelo contrário. Ela existe nas formas mais primitivas e onde menos imaginamos.

Flora Alves



Fonte: [2]

O que é Gamificação?



A Gamificação corresponde ao uso de mecanismos de jogos aplicados em situações que não correspondem a jogos, ou seja, para solucionar problemas práticos ou ainda despertar engajamento entre um público específico pode-se utilizar elementos dos games.

Cristiano Tonéis

Fonte: [2]

O que é Gamificação?



Gamification consiste no processo de utilização de pensamentos de jogos para engajar audiências e resolver problemas

Zichermann e Cunningham

Fonte: [2]

O que é Gamificação?

Gamification é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas

Karl Kapp



Fonte: [2]

O que é Gamificação?



Fidelização: A gamificação estabelece um vínculo do aluno com o conteúdo que está trabalhando mudando a perspectiva que tem de si mesmo.

Motivação: A gamificação quer ser uma ferramenta contra o tédio de determinados conteúdos aplicados em aula.

Optimização: Recompensar o aluno naquelas tarefas que não tem previsto nenhum incentivo.

Moll

Fonte: [2]

O que é Gamificação?



Motivar as pessoas para que elas alterem seus comportamentos, desenvolvam habilidades ou estimulem a inovação.

Brian Burke

Fonte: [2]

O que é Gamificação?



Fonte: [1]

O que é Gamificação?

Definição

Gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para a simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos. [1]

Exemplos

Mas onde vemos a gamificação aplicada?

Exemplos

[About](#) [Products](#) [For Teams](#)

[Home](#) [Questions](#) [AI Assist](#) [Labs](#) [Tags](#) [Challenges](#) [Chat](#) [Articles](#) [Users](#) [Companies](#)

COLLECTIVES [+ Explore all Collectives](#)

TEAMS [Ask questions, find answers and collaborate at work with Stack Overflow for Teams.](#) [Try Teams for free](#)

Newest Questions

24,207,097 questions

[Newest](#) [Active](#) [Bountied 17](#) [Unanswered](#) [More](#) [Filter](#)

0 votes

0 answers

9 views

Error "Component imports must be standalone components" when building Angular component with esbuild + tsc

I'm trying to build a standalone Angular component outside of a standard @angular/cli project. When I build and try to import my component, I get this error: Component imports must be standalone ...

[angular](#) [typescript](#) [build](#) [tsc](#) [esbuild](#)

 **GuiEpi 524** asked 11 mins ago

0 votes

0 answers

11 views

I'm writing an Assembly x86 bootloader, but the printing function doesn't print the given string correctly

I'm writing a bootloader in x86 Assembly for my operating system. Note that I have already wrote a few bootloaders and I never faced this problem. This is the code that I compile with NASM (precisely ...

[assembly](#) [x86](#) [operating-system](#) [bootloader](#) [16-bit](#)

 **varevind 11** asked 18 mins ago

0 votes

0 answers

5 views

CreateVPCAssociationAuthorization on a VPC from the same account which created the private hosted zone

Does AWS SDK return an error when calling CreateVPCAssociationAuthorization (reference - https://docs.aws.amazon.com/sdk-for-...

 [amazon-web-services](#) [amazon-route53](#)

 **Sumukh Bhat 91** asked 19 mins ago

0 votes

0 answers

7 views

Change ext4 commit interval for overlay device

Question How do I change ext4 commit interval for device that is not mounted directly but used by OverlayFS? Context My Ubuntu 24 is running on SD card (rk3528-sd-ubuntu-noble-core-6.1-arm64-...

[linux](#) [ubuntu-24.04](#)

 **PacraVnnPomint 301** asked 23 mins ago

The Overflow Blog

- Research roadmap update, August 2025
- Robots in the skies (and they use Transformer models)

Featured on Meta

- Upcoming initiatives on Stack Overflow and across the Stack Exchange network...
- Further Experimentation with Comment Reputation Requirements
- Updated design for the new live activity panel experiment
- Policy: Generative AI (e.g., ChatGPT) is banned

Collectives

 **Google Cloud**
64k Members [Join](#)

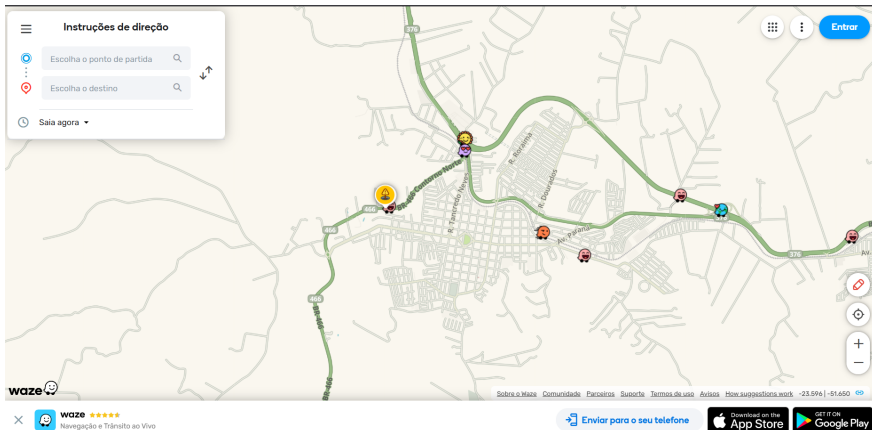
A collective for developers who utilize Google Cloud's infrastructure and platform...

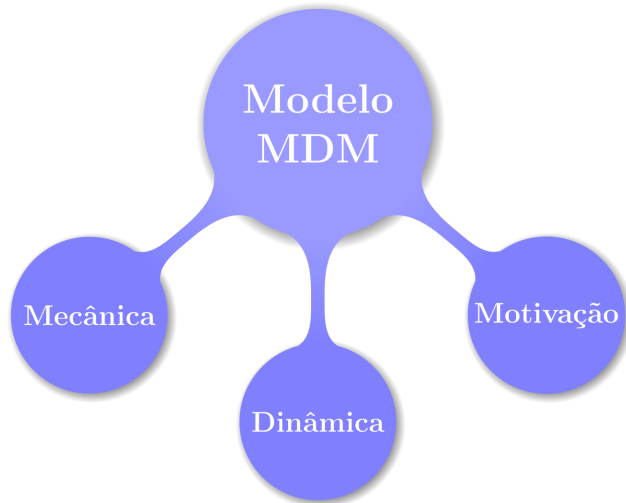
 **Microsoft Azure**
27k Members [Join](#)

A collective for developers to engage, share, and learn about Microsoft Azure's open-...

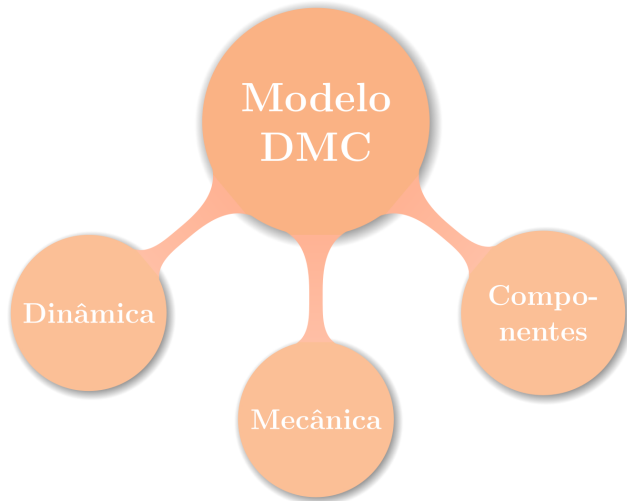
 **CI/CD** [Join](#)

Exemplos

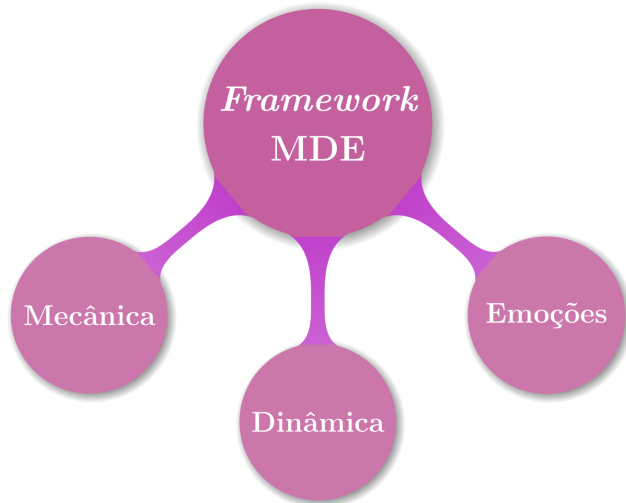




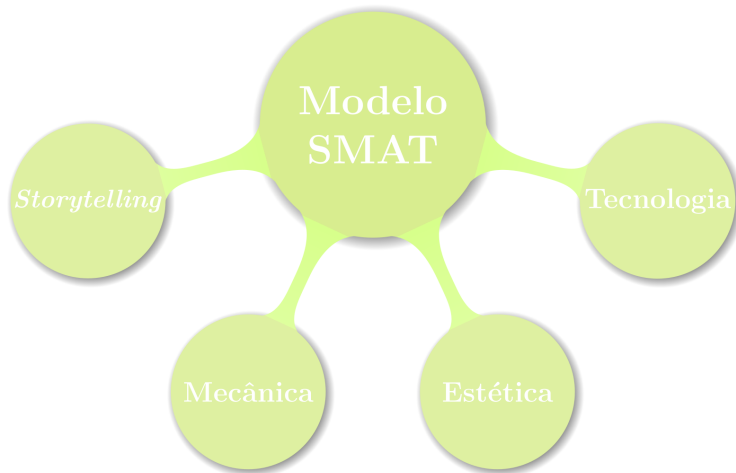
Frameworks para Gamificação



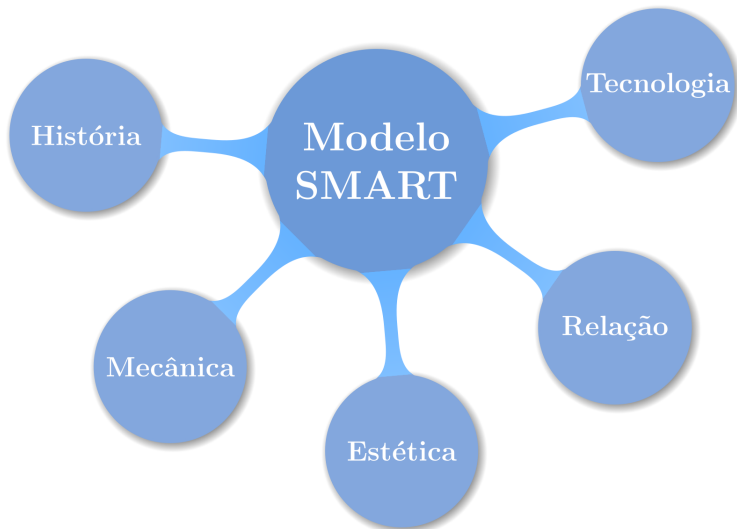
Frameworks para Gamificação



Frameworks para Gamificação



Frameworks para Gamificação



Elementos do modelo SMART

- História: contexto da tarefa, imagens mentais, processo convergente, empatia e guia de ação.

Elementos do modelo SMART

- História: contexto da tarefa, imagens mentais, processo convergente, empatia e guia de ação.
- Mecânica: Usada para estimular o comportamento dos usuários, incluindo conquistas, desafios, *badges*, pontuações, tabela de classificação, missões, níveis e pontos.

Elementos do modelo SMART

- História: contexto da tarefa, imagens mentais, processo convergente, empatia e guia de ação.
- Mecânica: Usada para estimular o comportamento dos usuários, incluindo conquistas, desafios, *badges*, pontuações, tabela de classificação, missões, níveis e pontos.
- Estética: Alinhar a estética do design à apreciação estética do usuário, atendendo aos requisitos estéticos dos grupos-alvo.

Elementos do modelo SMART

- História: contexto da tarefa, imagens mentais, processo convergente, empatia e guia de ação.
- Mecânica: Usada para estimular o comportamento dos usuários, incluindo conquistas, desafios, *badges*, pontuações, tabela de classificação, missões, níveis e pontos.
- Estética: Alinhar a estética do design à apreciação estética do usuário, atendendo aos requisitos estéticos dos grupos-alvo.
- Relação: Aqui se tem o engajamento, competição, colaboração, interação, exibição, feedback e fazer amigos ou equipes. Busca-se a construção de dois relacionamentos: 1) Entre usuários e produtos; 2) Entre os próprios usuários.

Elementos do modelo SMART

- História: contexto da tarefa, imagens mentais, processo convergente, empatia e guia de ação.
- Mecânica: Usada para estimular o comportamento dos usuários, incluindo conquistas, desafios, *badges*, pontuações, tabela de classificação, missões, níveis e pontos.
- Estética: Alinhar a estética do design à apreciação estética do usuário, atendendo aos requisitos estéticos dos grupos-alvo.
- Relação: Aqui se tem o engajamento, competição, colaboração, interação, exibição, feedback e fazer amigos ou equipes. Busca-se a construção de dois relacionamentos: 1) Entre usuários e produtos; 2) Entre os próprios usuários.
- Tecnologia: Percepção de tecnologia, facilidade de uso, tornar a experiência mais agradável pelo meio utilizado.

Frameworks 6D - For the Win

1. *Define business objectives*: O “porquê gamificar”. É preciso ter bem claros os objetivos de negócio, onde se quer chegar com a gamificação, em especial de modo mensurável: Aumentar a taxa de retorno dos clientes, por exemplo;

Frameworks 6D - For the Win

1. *Define business objectives*
2. *Delineate target behaviors*: Quais comportamentos meu público alvo deve ter? postar comentários, compartilhar avaliações, dar *feedback*. Esses comportamentos devem ser mensuráveis, gerando “progresso”;

Frameworks 6D - For the Win

1. *Define business objectives*
2. *Delineate target behaviors*
3. *Describe your players*: Quem é meu público alvo e como este público será atraído para o sistema gamificado? Como será o “ciclo de vida” dos jogadores (de iniciantes a experientes);

Frameworks 6D - For the Win

1. *Define business objectives*
2. *Delineate target behaviors*
3. *Describe your players*
4. *Devise activity loops*: Os loops de atividade podem ser de engajamento ou degraus de progresso. Nesta o jogador vai subindo de nível pela experiência, tendo novos desafios ajustados para seu momento, enquanto aquela envolve uma atividade do usuário que desencadeia uma pontuação;

Frameworks 6D - For the Win

1. *Define business objectives*
2. *Delineate target behaviors*
3. *Describe your players*
4. *Devise activity loops*
5. *Don't forget the fun!:* Seus jogadores aceitam participar de seu sistema gamificado voluntariamente? Se não houver nenhuma recompensa externa ao jogo, ainda assim as pessoas usarão o sistema gamificado?

Frameworks 6D - For the Win

1. *Define business objectives*
2. *Delineate target behaviors*
3. *Describe your players*
4. *Devise activity loops*
5. *Don't forget the fun!*
6. *Deploy the appropriate tools:* Escolha as ferramentas adequadas ao seu sistema gamificado.

Exemplos Educacionais



Exemplos Educacionais



Khan Academy

2. Aula 23/08/2025 - Tarde

- O que é o ClassDojo?
 - O ClassDojo é uma plataforma digital gratuita que conecta professores, alunos e famílias, transformando a sala de aula em uma comunidade engajada através da gamificação.
- Principais Características:
 - Interface intuitiva e visual;
 - Personagens (monstrinhos) únicos para cada aluno;
 - Sistema de pontuação comportamental;
 - Comunicação direta com as famílias;
 - Portfólio digital dos alunos;
 - Relatórios detalhados de progresso.

Onde as salas de aula se transformam em comunidades

Amado por mais de 45 milhões de alunos e pais.
Grátis para professores, para sempre.

Começar como...

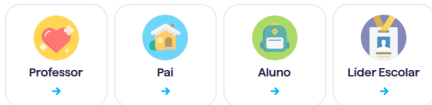


Figura 1: Site: <https://classdojo.com>

Sistema de pontos

- Funcionamento:
 - Pontos positivos para comportamentos desejados;
 - Pontos negativos para comportamentos inadequados;
 - Categorias personalizáveis (participação, criatividade, ajuda aos colegas, etc.).
- Benefícios:
 - Feedback imediato;
 - Reconhecimento público;
 - Dados para análise comportamental.

Criando uma turma

The screenshot shows the ClassDojo web interface. At the top, the header reads 'Tecnologias Educacionais e Ensino de Computação'. Below the header, there are navigation icons for home, notifications, help, and user profile. The main content area is divided into sections: 'Minhas Turmas' (My Classes) with a '+ Nova turma' button, 'Recursos' (Resources) with a 'Cantinho de Atividades do Mojo' card, and 'Mais turmas' (More classes) with a 'Turmas arquivadas (2)' button. A 'Create new class' modal is open in the center, containing the following fields: 'Escola' (School) with a dropdown menu showing 'Tecnologias Educacionais e Ensino de Computação', 'Nome da turma' (Class name) with a text input field containing 'Inserir nome', and 'Ano' (Year) with a dropdown menu showing 'Escolher ano'. At the bottom of the modal are two buttons: 'Cancelar' (Cancel) and 'Criar' (Create).

Tecnologias Educacionais e Ensino de Computação

Minhas Turmas

+ Nova turma

Recursos

Cantinho de Atividades do Mojo
Atividades divertidas para alunos

Tutor D
Aprendi
dedicad

Mais turmas

Turmas arquivadas (2)

Create new class

Escola
Tecnologias Educacionais e Ensino de Computação

Nome da turma
Inserir nome

Ano
Escolher ano

Cancelar Criar

Criando uma turma

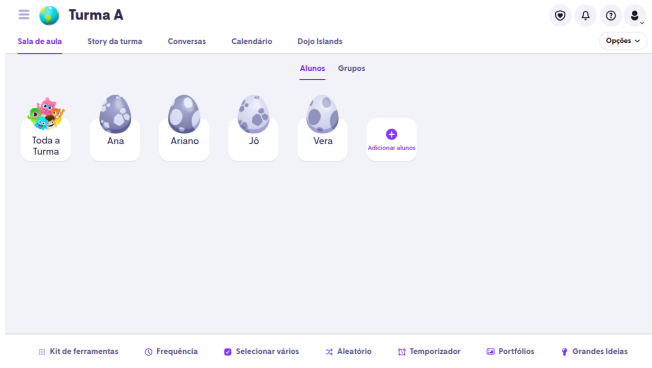
Atenção

Ao cadastrar os alunos, o ClassDojo pede para que você autorize a coleta de dados. Só aceite caso você ou a escola tenha comunicado os pais e/ou responsáveis e colhida as devidas autorizações.

Caso seja autorizado o acesso à ferramenta pelos alunos, estes poderão utilizar o Customizador de Monstrinhos, jogar nas Ilhas Dojo e acessar outros recursos disponibilizados.

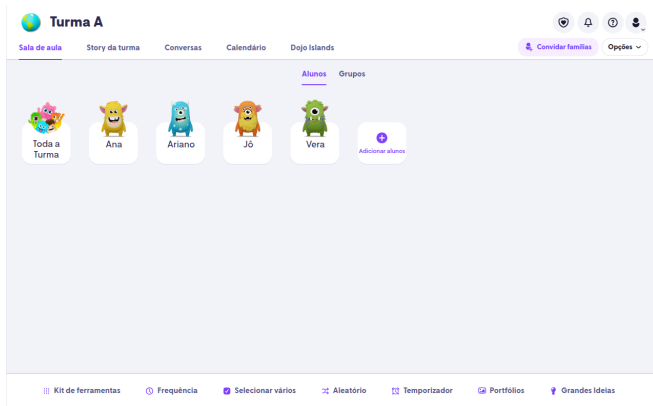
Além disso, é possível cadastrar um membro familiar para acompanhar o desenvolvimento do estudante.

Visão da turma



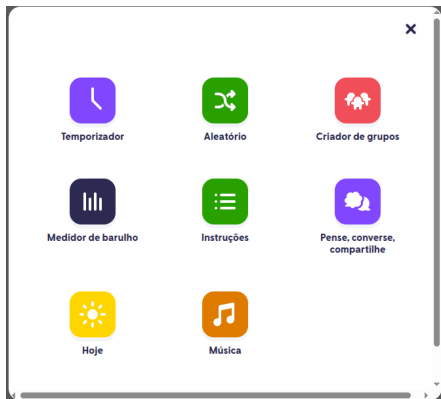
Os ovos são chocados, gerando os “monstrinhos” por ação do professor, por data específica ou quando os alunos acessam suas contas.

Visão da turma



Quando os ovos são chocados, aparecem os “monstrinhos”. É possível realizar a troca do “monstrinho” de cada estudante.

Kit de ferramentas



- Apoio na gestão da sala de aula;
- Ajuda no desenvolvimento socioemocional dos alunos;
- Mantém a turma concentrada;
- Auxilia na motivação;
- Dinâmicidade às aulas.

Ações na Sala de Aula

 Frequência

 Selecionar vários

 Aleatório

 Temporizador

 Portfólios

 Grandes Ideias

- Frequência: permite anotar a frequência no dia atual;
- Selecionar vários: habilita a seleção de vários estudantes para fornecer o *feedback*;
- Aleatório: escolhe um estudante aleatoriamente para fornecer o *feedback*;
- Temporizador: habilita o cronômetro ou temporizador;
- Portfólios: exibe o portfólio da turma;
- Grandes ideias: exibe a biblioteca de recurso educacionais.

Feedback



Ana

0 pontos da escola

! Nenhuma família conectada

Conectar família

Dar feedback para Ana

Resgatar pontos X


+1
Ajudando os colegas


+1
Focado


+1
Participação


+1
Persistência

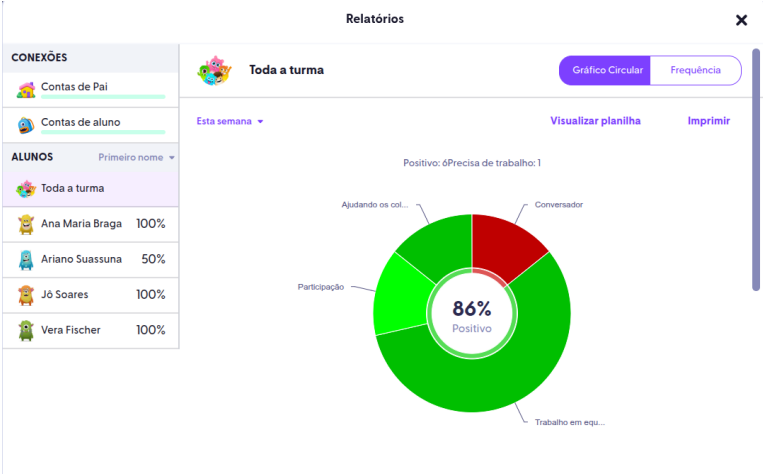

+1
Trabalho duro


+1
Trabalho em equipe


+1
Adicionar habilidades

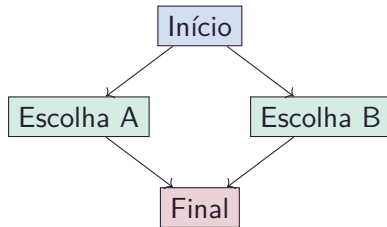
Fornece o *feedback* para o estudante de acordo com a suas ações em sala de aula.

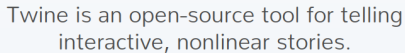
Relatórios



Fornece uma visão sobre os feedbacks fornecidos e a presença dos estudantes durante a semana.

- Ferramenta **gratuita** para criar ficção interativa;
- Interface visual baseada em *mapas de passagens*;
- Não requer conhecimento de programação;
 - Pode ser que precise :)
- Histórias publicadas como HTML;
- Suporte a múltiplos formatos de história;
- Comunidade ativa de criadores.





Twine publishes directly to HTML, so you can post your work nearly anywhere. Anything you create with it is completely free to use any way you like, including for commercial purposes.

[Use in your browser](#)

Looking for the 1.x version of Twine? It's on the [IE Archive](#).

Figura 2: Site: <https://twinery.org>

Por que usar Twinery?

Vantagens

- Não requer hospedagem - gera arquivos HTML;
- Suporte a CSS e JavaScript customizado;
- Múltiplos formatos de história (Harlowe, Sugarcube, Chapbook);
- Ideal para educação e prototipagem.

Casos de Uso

- Jogos educacionais;
- Simulações de treinamento;
- Histórias ramificadas;
- Protótipos de jogos.

Anatomia de uma História Twinery

Elementos Principais:

- **Passagens:** Blocos de texto/conteúdo;
- **Links:** Conexões entre passagens;
- **Variáveis:** Armazenam informações;
- **Condições:** Controlam fluxo da história;
- **Macros:** Comandos especiais.

Exemplo de Passagem

Você está em uma floresta escura.
O que deseja fazer?

```
[[Seguir pela trilha->Trilha]]  
[[Investigar a cabana->Cabana]]  
[[Voltar->Início]]
```

Criando sua Primeira História

1. Acesse `twinery.org`;
2. Clique em “**Use in your browser**”;
3. Clique em “**História**”
4. Clique em “**+ Novo**”
5. Nomeie sua história
6. Escolha o formato (iremos usar o **Chapbook**)

Narrativa: Réury Ports

Uma narrativa educacional que ensina:

- Conversão decimal para binário
- Portas lógicas (AND, OR, NOT)
- Lógica booleana
- Conceitos de programação

Elementos gamificados:

- Sistema de XP
- Badges temáticas
- Casas (como Harry Potter)
- Narrativa envolvente

Tema da História

“Réury Ports e o Prisioneiro de AsciiBan”

Escola de magia e tecnologia onde jovens aprendem portas lógicas para combater ameaças aos sistemas binários.

Elementos utilizados

Considerações sobre o projeto

- **Narrativa Familiar:** Referência ao Harry Potter cria conexão emocional;
- **Progressão Clara:** XP recompensa aprendizado correto;
- **Feedback Imediato:** Badges visualizam conquistas;
- **Conteúdo Multimídia:** Vídeos e imagens enriquecem a experiência;
- **Ramificação Educativa:** Erros levam à revisão do conteúdo.

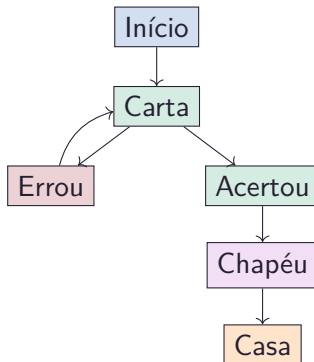
Atenção

A história não pune erros - ela os usa como oportunidades de aprendizado!

Anatomia do Projeto Réury Ports

Passagens Principais:

- **Início:** Configuração inicial;
- **Carta:** Introdução + Desafio;
- **Acertou/Errou:** Feedback;
- **Chapéu:** Seleção de casa;
- **Validar:** Processamento;
- **Casas:** Resultado final.



Passagem: Início

```
xp: 0
badges: ""
config.header.right: "{xp} XP"
--
```

Réury Ports e o Prisioneiro de AsciiBan

Em uma escola de magia e tecnologia chamada ****LógiCaDemy****, jovens aprendizes aprendem a controlar o poder das Portas Lógicas. Mas um terrível inimigo, o prisioneiro de ****AsciiBan****, ameaça corromper todos os sistemas binários do mundo mágico. Apenas dominando as portas lógicas, ****Réury**** e seus aliados poderão salvar a todos.

```
{embed image: 'https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/551
a19f8e4b0e8322a93850a/1555963806321-NC7RENATW8QTB9B75WFQ/
Title_Image_16.png?format=2500w'}
```

[[Avançar->Carta]]

Passagem: Início

Observações:

- os caracteres “—” delimitam o final da área de declaração de variáveis;
- Palavras circundadas entre:
 - * * (um asterisco): itálico;
 - ** ** (dois asterisco): negrito;
 - *** *** (três asterisco): negrito e itálico.
- A instrução “embed image” permite exibir uma imagem por meio da sua URL;
- [[->]] criam links de passagem.

Passagem: Carta

A Carta de LógiCaDemy

Réury recebe uma carta misteriosa: "Você foi aceito para treinar as artes secretas da lógica booleana."

{embed image: ''}

Para isso, precisa resolver converter um número decimal para binário.

Veja como realizar a conversão

{embed YouTube video: ''}

Agora, quanto é 31 em número binário?

- a) [[10000->Errou Binário]]
- b) [[11111->Acertou Binário]]
- c) [[10101->Errou Binário]]

Passagem: Errou Binário

Calma lá Réury!!!

{embed image: ''}

Acho que você se confundiu ao tentar fazer a conversão.

Volte lá e veja novamente o vídeo que ensina como realizar a conversão
de decimal para binário.

[[Voltar->Carta]]

Passagem: Acertou Binário

```
xp: xp + 10
badges: badges + "(emoji)"
--
**Parabéns Réury!!!**
```

Você conseguiu converter o número decimal em binário. Com isso você obteve 10 XP! Agora o seu total de XP é {xp}.

Além disso, você também ganhou a insígnia (emoji). Essa é a sua lista de badges: {badges}.

Vamos descobrir em qual casa você irá ficar.

```
[[Visitar o Chapéu Seletor->Chapeu]]
```

Site para emojis: <https://pt.piliapp.com/emoji/list/>

Passagem: Chapéu - Parte 1

```
resultadoAND: ""  
resultadoOR: ""  
resultadoNOT: ""  
--  
***Em qual casa você irá ficar?***
```

```
{embed image: ''}
```

As três casas existentes são: Casa AND, Casa OR e Casa NOT.

```
[text center]  
Casa AND  
{embed image: ''}
```

```
Casa OR  
{embed image: ''}
```

Passagem: Chapéu - Parte 2

Casa NOT

```
{embed image: ''}
```

```
[continue]
```

Tente resolver os seguintes desafios:

```
1 AND 0: {text input for: 'resultadoAND'}
```

```
1 OR 1: {text input for: 'resultadoOR'}
```

```
NOT 0: {text input for: 'resultadoNOT'}
```

```
[[Validar resultado->Validar]]
```

Passagem: Validar - Parte 1

```
casa: "AND"
casa (resultadoAND === "1" && resultadoOR === "1"): "OR"
casa (resultadoAND === "1" && resultadoOR === "0"): "NOT"
xp: xp + 30
--

Sua casa é Casa {casa}!

[if casa === "AND"]
Você ganhou o badges (emoji)

[[Vá para casa AND->Casa AND]]
```

Passagem: Validar - Parte 2

```
[if casa === "OR"]  
Você ganhou o badges (emoji)  
  
[[Vá para casa OR->Casa OR]]  
  
[if casa === "NOT"]  
Você ganhou o badges (emoji)  
  
[[Vá para casa NOT->Casa NOT]]
```

Passagem: Casa AND

```
badges: badges + "(emoji)"
```

```
--
```

```
**Casa AND**
```

A Casa AND é conhecida pela disciplina e pelo esforço coletivo. Seus membros acreditam que ****só quando todos dão o melhor de si, o resultado é verdadeiro****. São perseverantes, metódicos e valorizam o trabalho em equipe. O lema da casa é: **"*A verdade só existe quando todos concordam*"**.

Passagem: Casa OR

```
badges: badges + "(emoji)"  
--  
**Casa OR**
```

A Casa OR é a mais criativa e expansiva. Seus estudantes acreditam que ****basta uma ideia brilhante para iluminar o caminho****. São ousados, flexíveis e gostam de explorar várias possibilidades. O lema da casa é: **"*Se ao menos um acredita, tudo é possível*"**.

Passagem: Casa NOT

```
badges: badges + "()"
--
**Casa NOT**
```

A Casa NOT é formada por mentes críticas e questionadoras. Seus membros têm o dom de enxergar o oposto, desafiar convenções e encontrar soluções inesperadas. Muitas vezes considerados excêntricos, eles acreditam que **nem sempre o que parece verdadeiro realmente é**. O lema da casa é: **"O contrário pode ser a resposta"**.

Oportunidades de Melhoria

Melhorias Sugeridas:

- **Lógica de Classificação:** Incluir resposta NOT;
- **Variedade de Badges:** Mais conquistas intermediárias;
- **Conteúdo das Casas:** Desenvolver mais cada casa.

Expansões Possíveis:

- **Mais Portas:** XOR, NAND, NOR;
- **Níveis Avançados:** Circuitos complexos;
- **Competição:** Ranking entre casas;
- **Colaboração:** Desafios em grupo.

Level Up!

- Adiciona um sistema de **níveis e pontos de experiência (XP)** às atividades do Moodle.
- Motiva os estudantes por meio de **progressão visível**, semelhante a jogos.
- Permite configurar **regras personalizadas** para atribuição de XP.
- Exibe uma **barra de progresso** que mostra o avanço até o próximo nível.
- Oferece **relatórios e rankings** para acompanhamento individual e coletivo.

Ativação do Level Up!

Para ativar o bloco do Level Up! no Moodle (considerando que já está instalado e configurado), precisamos a ativar o “Modo de edição”:

Modo de edição ☐

Ativação do Level Up!

Para ativar o bloco do Level Up! no Moodle (considerando que já está instalado e configurado), precisamos a ativar o “Modo de edição”:

Modo de edição 

Ativação do Level Up!

É necessário abrir a “gaveta de blocos:



Ativação do Level Up!

É necessário abrir a “gaveta de blocos:



Clicar no botão “Adicionar um bloco:”

+ Adicionar um bloco

Ativação do Level Up!

É necessário abrir a “gaveta de blocos:



Clicar no botão “Adicionar um bloco:”

+ Adicionar um bloco

Escolher a opção “Level Up XP”

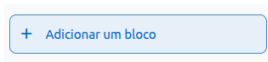
Level Up XP

Ativação do Level Up!

É necessário abrir a “gaveta de blocos:



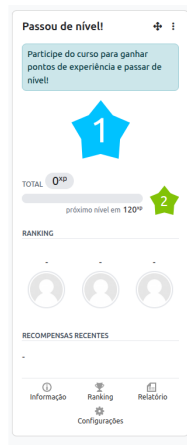
Clicar no botão “Adicionar um bloco:”



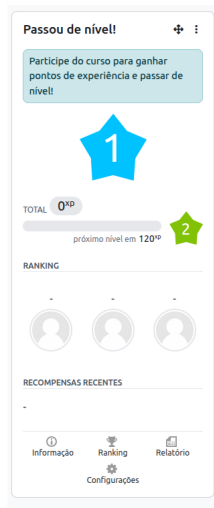
Escolher a opção “Level Up XP”



Dessa forma, o bloco do Level Up! será adicionado à gaveta de blocos:



Level Up!



- **Mensagem inicial:** motiva o estudante a participar do curso para acumular XP;
- **Estrela azul (nível atual):** exibe o nível em que o estudante está no momento;
- **XP total e barra de progresso:** indicam os pontos acumulados e quanto falta para o próximo nível;
- **Ranking:** exibe a posição do estudante em relação aos colegas;
- **Recompensas recentes:** lista conquistas obtidas;
- **Menu inferior:** acesso a informações, ranking geral, relatórios e configurações.

Level Up!

Passou de nível!

Informação

Ranking

Relatório

Níveis

Pontos

Configurações

★ XP+

Leve a gamificação para o próximo nível, descubra o [Level Up Quest](#).



Informação ⓘ



A página de informações exibe a lista de níveis e alguns de seus detalhes. ⓘ



Exemplo de atividades de um curso

▼

Introdução aos jogos ✎

⋮

 Material de apoio ✎ PDF

Conclusão ▼ ⋮

 Vídeo sobre Jogos ✎

Conclusão ▼ ⋮

 Avaliação do conhecimento ✎

Conclusão ▼ ⋮

 Disponível se:

- A atividade **Material de apoio** esteja marcada como concluída
- A atividade **Vídeo sobre Jogos** esteja marcada como concluída

✎ Editar restrições

Mostrar menos ^

+

Emblemas

Jogos

[Curso](#)[Configurações](#)[Participantes](#)[Notas](#)[Atividades](#)[Mais ▾](#)

▼ Geral

 [Avisos](#)

▼ Introdução aos jogos

 [Material de apoio](#) PDF [Vídeo sobre Jogos](#)[Conclusão ▾](#) [Avaliação do conhecimento](#)[Conclusão ▾](#)Disponível se: A atividade [Material de apoio](#) esteja marcada como concluída ...[Mostrar mais ▾](#)[Relatórios](#)[Bancos de questões](#)[Banco de conteúdo](#)[Conclusão de curso](#)[Emblemas](#)[Competências](#)[Filtros](#)[Ferramentas externas LTI](#)[Reutilizar curso](#)

Emblemas

Jogos

[Curso](#) [Configurações](#) [Participantes](#) [Notas](#) [Atividades](#) [Mais ▾](#)

Emblemas

Adicionar um novo emblema

▼ Filtros

Nome 	Status do emblema	Critérios	Destinatários	Emitido para mim
 Primeiros passos em Jogos	Disponível (critérios bloqueados)	Concluir TODOS de: "Arquivo - Material de apoio", "Página - Vídeo sobre Jogos", "Questionário - Avaliação do conhecimento"	1	

Onde encontrar emblemas: <https://moodlebadges.com/>

Uso de ShortCodes

- Os *shortcodes* permitem inserir elementos do Level Up! (como nível atual, XP, ranking e barra de progresso) em qualquer parte do curso, incluindo páginas, rótulos e descrições de atividades.
- Permitem também que sejam inseridas algumas informações disponibilizadas pelo Moodle:
 - Para consultar os *shortcodes* disponíveis, podemos acessar a listagem: <http://your-moodle-site/filter/shortcodes/index.php>
- Assim, o professor pode adaptar a narrativa e a experiência do aluno, integrando o sistema de níveis de forma contextualizada dentro do conteúdo da disciplina.

Uso de ShortCodes

- Exemplo:

```
Olá [firstname]! Estamos muito felizes em saber que você irá seguir a  
saga de concluir nosso curso.
```

```
Este curso é gamificado. Atualmente você está no nível [xplevelname] e  
possui [xppoints].
```

```
Avante!
```

Avatares são elementos importantes na gamificação, pois:

- favorecem a identidade e pertencimento: os alunos se sentem representados no jogo, aumentando o engajamento;
- auxiliam a personalização e autonomia: os alunos podem controlar sua jornada, favorecendo a motivação intrínseca;
- ajudam a manter a imersão e narrativa: conecta os estudantes à história.

Ferramentas de criação de avatares

Sites que auxiliam a criação de avatares:

- <https://avatarmaker.com/>
- <https://superherotar.framiq.com/>
- <https://www.canva.com/>

3. Aula 30/08/2025

1. Desenvolvimento do projeto de gamificação;

Atividade - Objetivo

Desenvolver uma proposta de gamificação dentro da sua realidade, utilizando o *framework* SMART.

Atividade - Estrutura da Proposta

História: Descreva o contexto e o significado da atividade, de modo que seu público-alvo possa compreender o objetivo da tarefa e, assim, a desfrutar mais do processo de realizá-la. Qual problema ou necessidade você busca atender? Quem são os participantes (usuários/jogadores) e quais são suas principais características e motivações? Como a sua narrativa irá persuadir seu público a participar do processo?

Mecânicas: Detalhe os componentes e regras do seu sistema. Quais elementos de jogo serão utilizados? Por exemplo:

- *Pontos:* Que tipos de pontos existirão (experiência, reputação, etc.) e como serão conquistados?
- *Emblemas (Badges):* Quais conquistas serão reconhecidas com emblemas e o que eles representarão?
- *Tabelas de Classificação:* Haverá competição? Como será o ranking?
- *Níveis e Progressão:* Como o usuário avançará no sistema?
- *Missões ou Desafios:* Quais tarefas específicas os usuários deverão completar?

Atividade - Estrutura da Proposta

Estética: Descreva as respostas emocionais e sentimentos que você deseja evocar nos participantes. A “Estética” aqui não se refere apenas ao visual, mas à experiência sentida pelo jogador. Qual será a “diversão” do seu sistema?

- *Desafio:* Superação de obstáculos.
- *Fantasia:* Imergir em um mundo imaginário.
- *Narrativa:* Acompanhar uma história que se desenrola.
- *Descoberta:* Explorar o desconhecido.
- *Comunidade:* Interação social e sentimento de pertencimento.

Atividade - Estrutura da Proposta

Relações: Como são desenvolvidas as relações usuário – produto e usuário – usuário dentro da sua proposta? Descreva os comportamentos e interações que você espera que surjam a partir das mecânicas definidas. Como os usuários irão interagir com o sistema e entre si? Exemplos de relações incluem:

- Competição, Cooperação, Altruísmo.
- Coleta de recursos, Exploração do sistema.
- Feedback sobre o desempenho, Pressão de tempo.

Explique como as mecânicas escolhidas irão gerar as relações desejadas.

Tecnologia: Quais recursos são necessários para o desenvolvimento da proposta? O processo se dará de modo físico, virtual, usando realidade aumentada?

Atividade - Apresentação

Prepare uma apresentação de até 10 (dez) minutos para defender sua proposta explicando como os itens acima se conectam para criar uma experiência engajadora para o seu público-alvo.

4. Referências

Referências (I)



Raul Inácio Busarello.

Gamification: princípios e estratégias.

Pimenta Cultural, São Paulo, 2016.



Hellem Torres Saraiva, Stephenson de Sousa Lima Galvão, and Márcio Aurélio Carvalho de Moraes.

Gamificação e aprendizagem: passo a passo para o desenvolvimento de projetos de ensino gamificados.

Instituto Federal do Piauí, Parnaíba, 2021.



Kevin Werbach and Dan Hunter.

For the win: How game thinking can revolutionize your business.

Wharton Digital Press, United States, 2012.