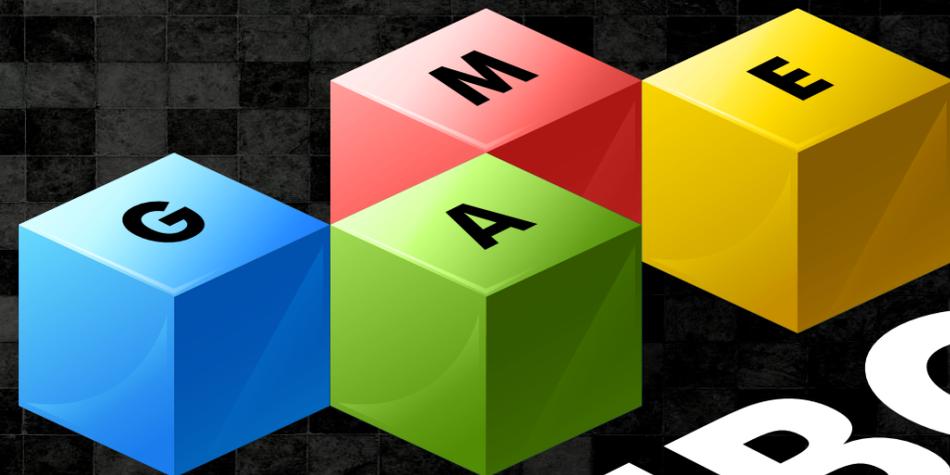
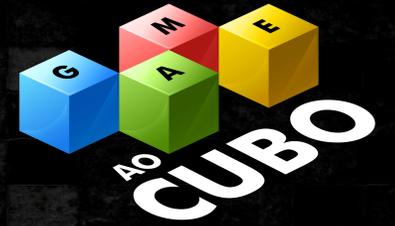
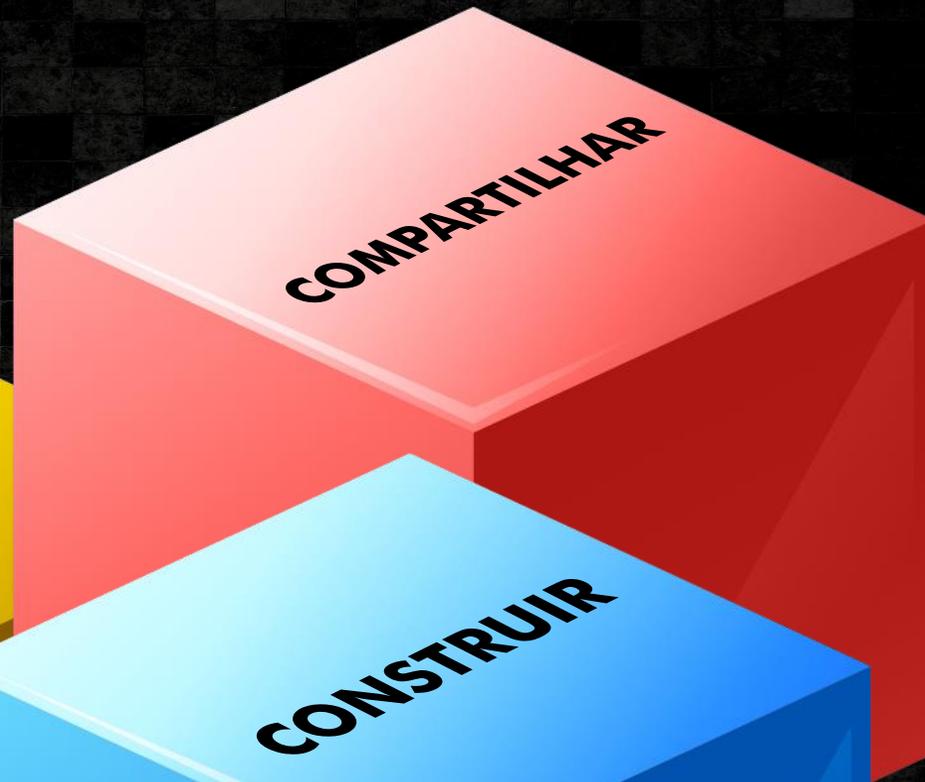
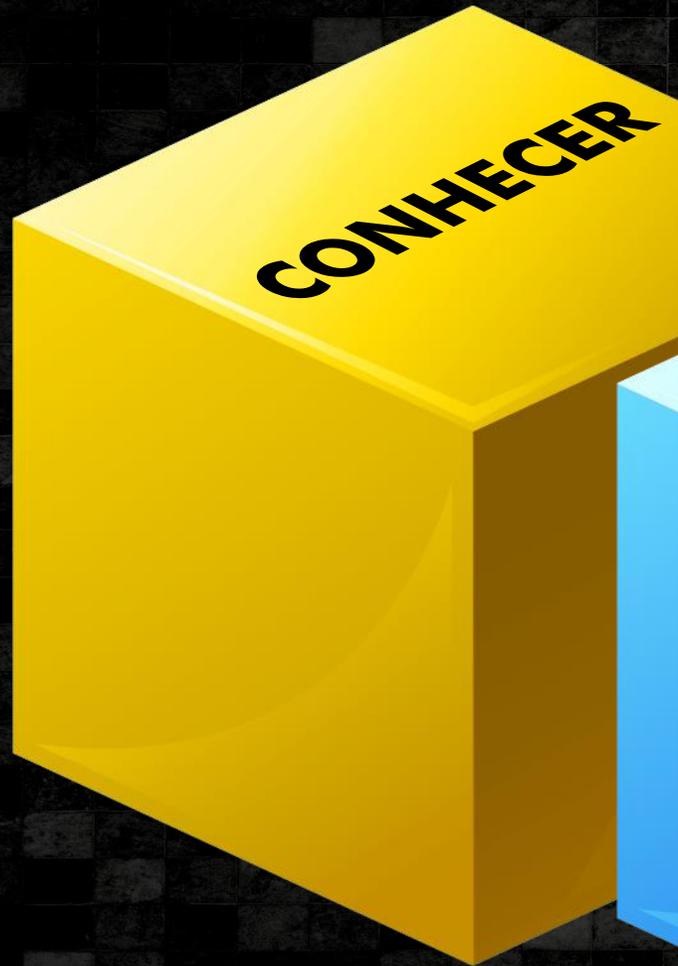


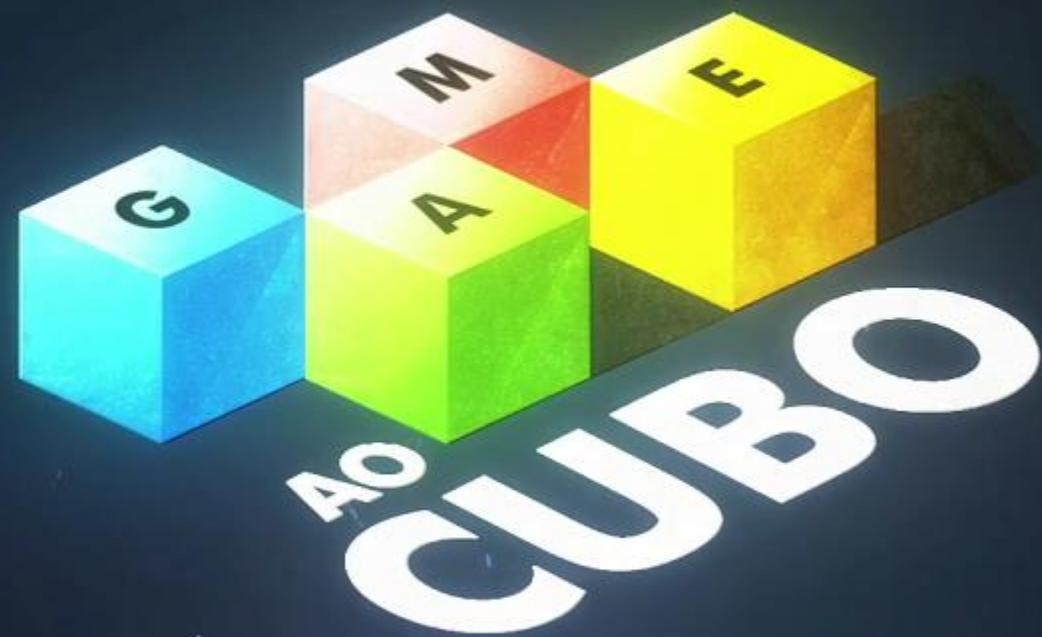
# Gamification CRIARH 2022

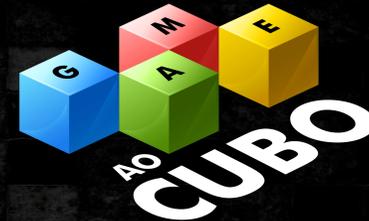


4º  
**CUBO**

**Andressa Pinheiro e João Zaggia**



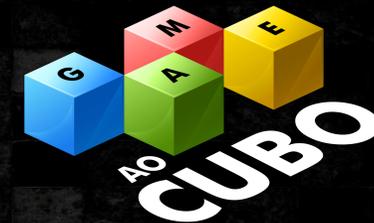




**Gamification**  
**CBTD 2022**

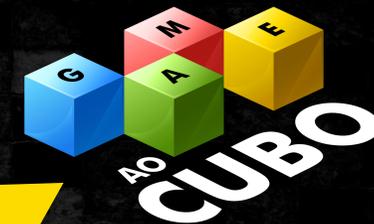


**AO**  
**CUBO**



# NOSSA TRAJETÓRIA

# METODOLOGIA



**EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM GAMIFICADA**

Preparação

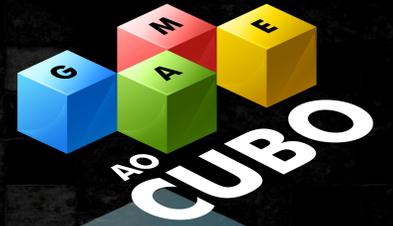
Contextualização

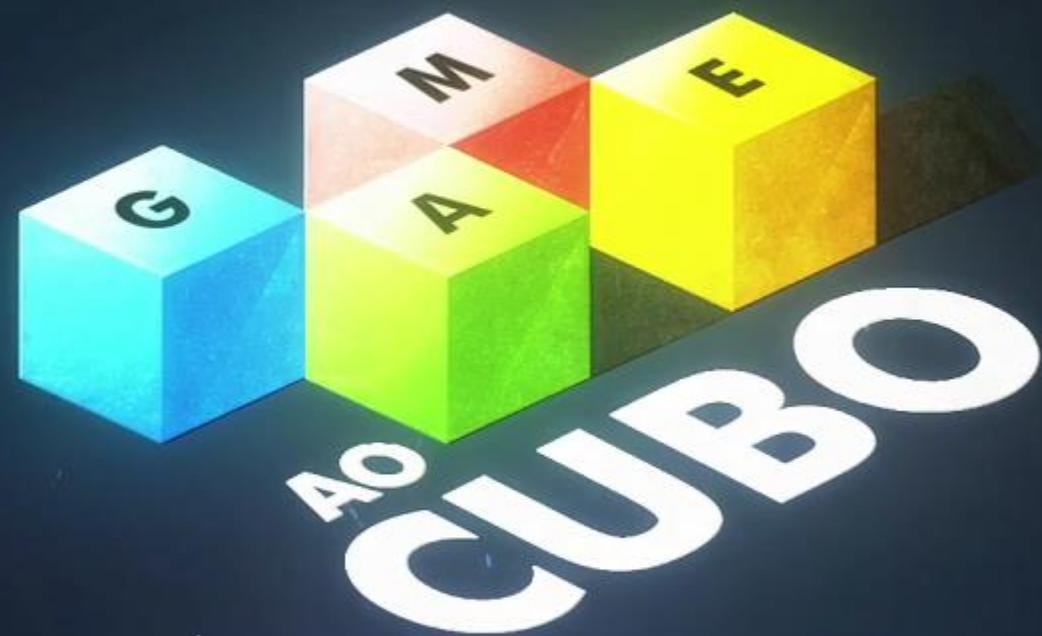
**GAMIFICAÇÃO**

Internalização

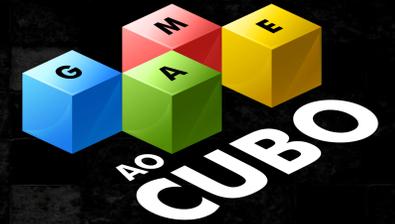
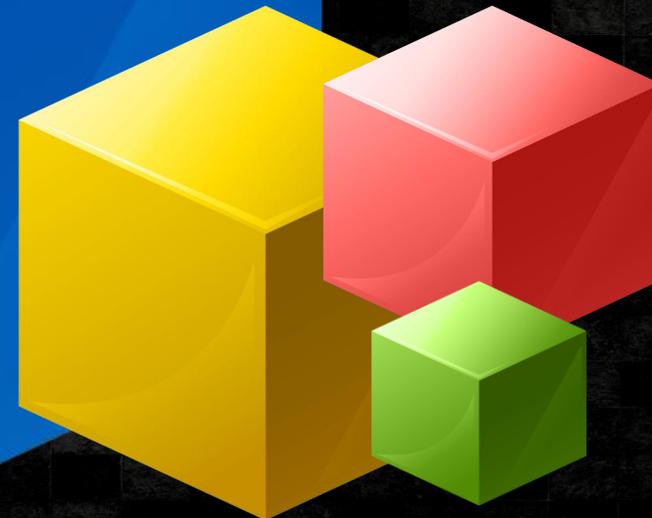
Finalização

preparação





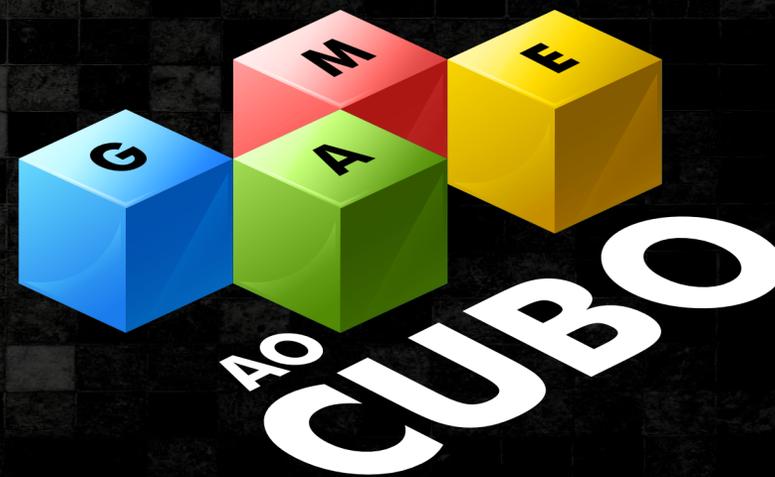
**Desafios**  
**Será que**  
**temos**  
**muitos**  
**desafios**  
**em meio a**  
**tanta**  
**mudança?**



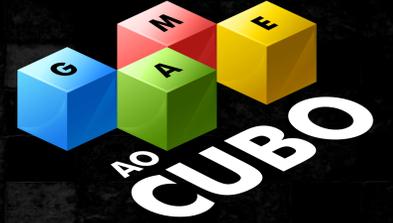
**Respeito com a sua singularidade;**

**Cooperação com metas coletivas;**

**Não tem pegadinhas.**



# GAMIFICATION

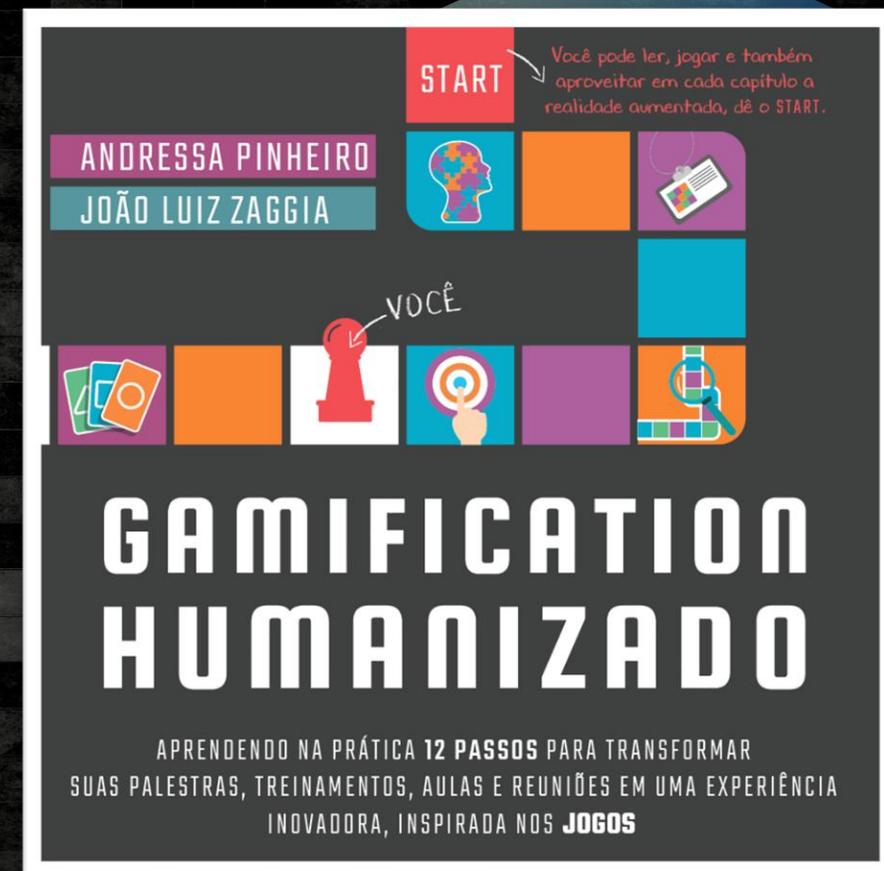
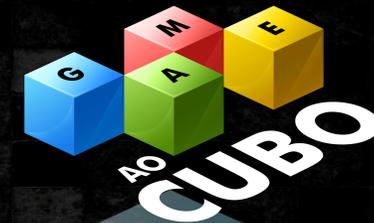


O uso de mecânicas, estética e pensamento de jogos para **ENGAJAR** pessoas, **MOTIVAR** a ação, promover a **APRENDIZAGEM** e **RESOLVER** problemas.

**Karl M. Kapp**

# GAMIFICATION HUMANIZADO

“Criando experiências ÚNICAS e de grandes CONEXÕES, para o desenvolvimento do potencial humano singular e coletivo, através da ludicidade”.



Andressa Pinheiro e João Zaggia



# 12 Passos da criação do nosso GAMIFICATION

# CONEXÃO HUMANIZADA



# NOVOS GRUPOS, NOVAS CONEXÕES

1, 2, 3.



03:00

 **Nome;**

 **Forma como gosto de ser chamado(a)...**

 **Venho de e da empresa...**

 **Trarei para o nosso GAME ao CUBO...**



# Nosso personagem coletivo



# PREPARANDO NOSSOS CUBOS



1

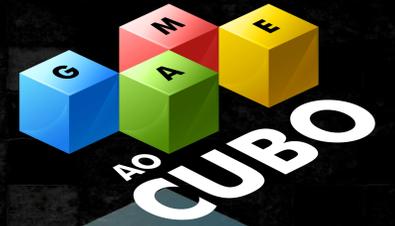


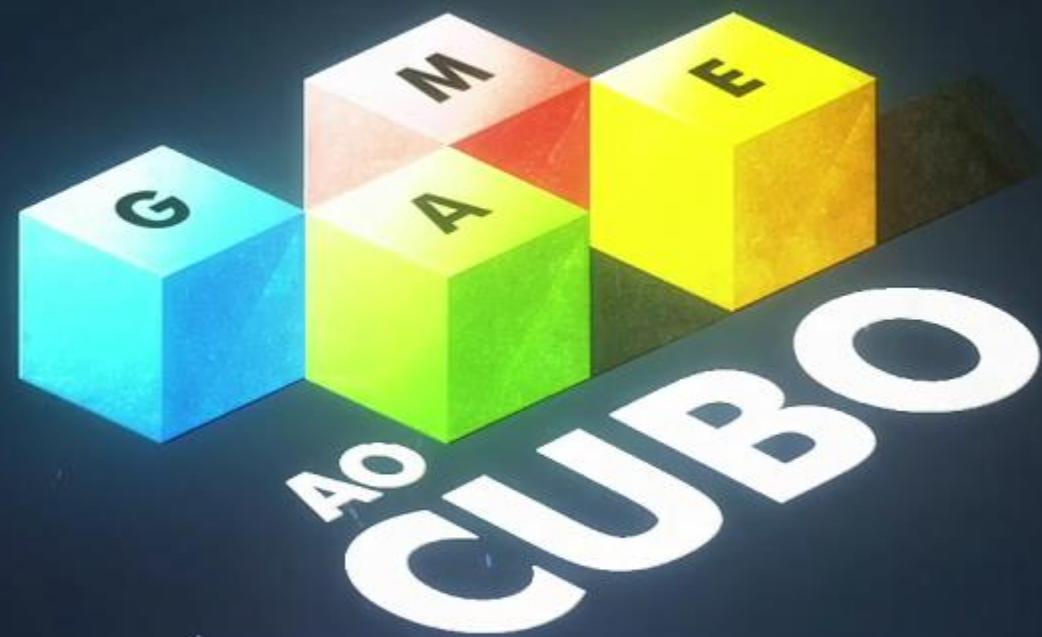
**Cada jogador  
deverá ter...**

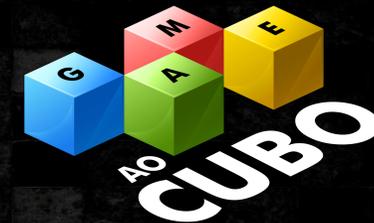
**4 cubos  
individuais**



**contextualizAÇÃO**







**PENSE NO SEU  
PROJETO**



**GERAR**

---

## GERAR INFORMAÇÕES PARA A E.A.G (Experiência de Aprendizagem Gamificada)

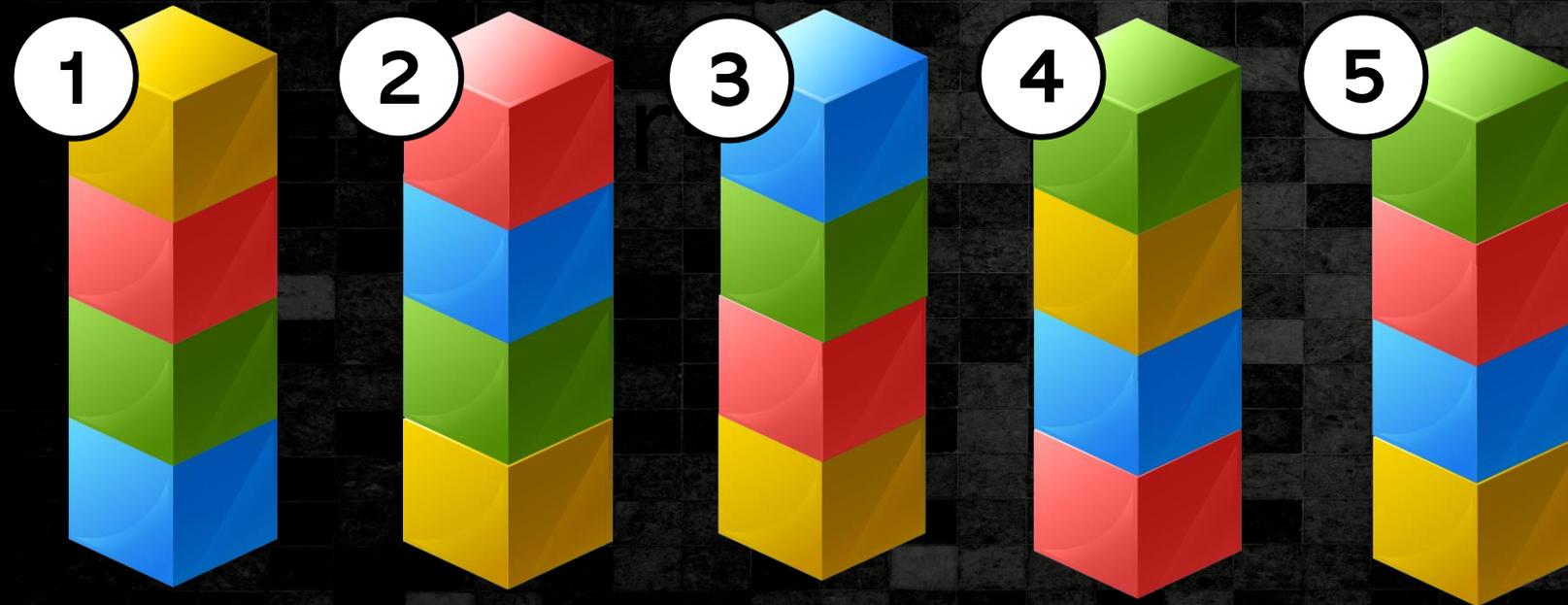
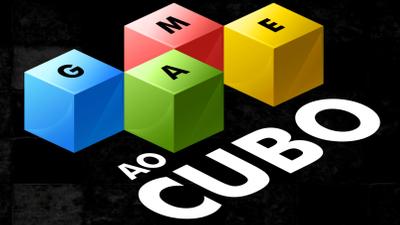
Ter conhecimento sobre o que está motivando a utilização da gamificação. Entender os motivos que estão levando aquela empresa, aquela área, aquele "negócio" a investir em uma Experiência de Aprendizagem Gamificada.

# GERAR

---

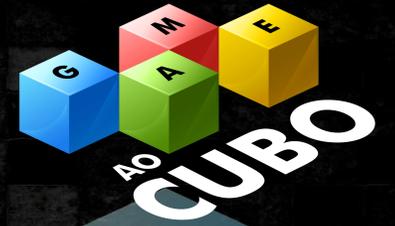


# Monte a combinação dos seus cubos...



Eu tenho clareza do que está me motivando a fazer uma EAG?

GERAR INFORMAÇÕES PARA A E.A.G  
(Experiência de Aprendizagem Gamificada)



**ANALISAR**

---

## **ANALISAR A REALIDADE PARA A E.A.G (Experiência de Aprendizagem Gamificada)**

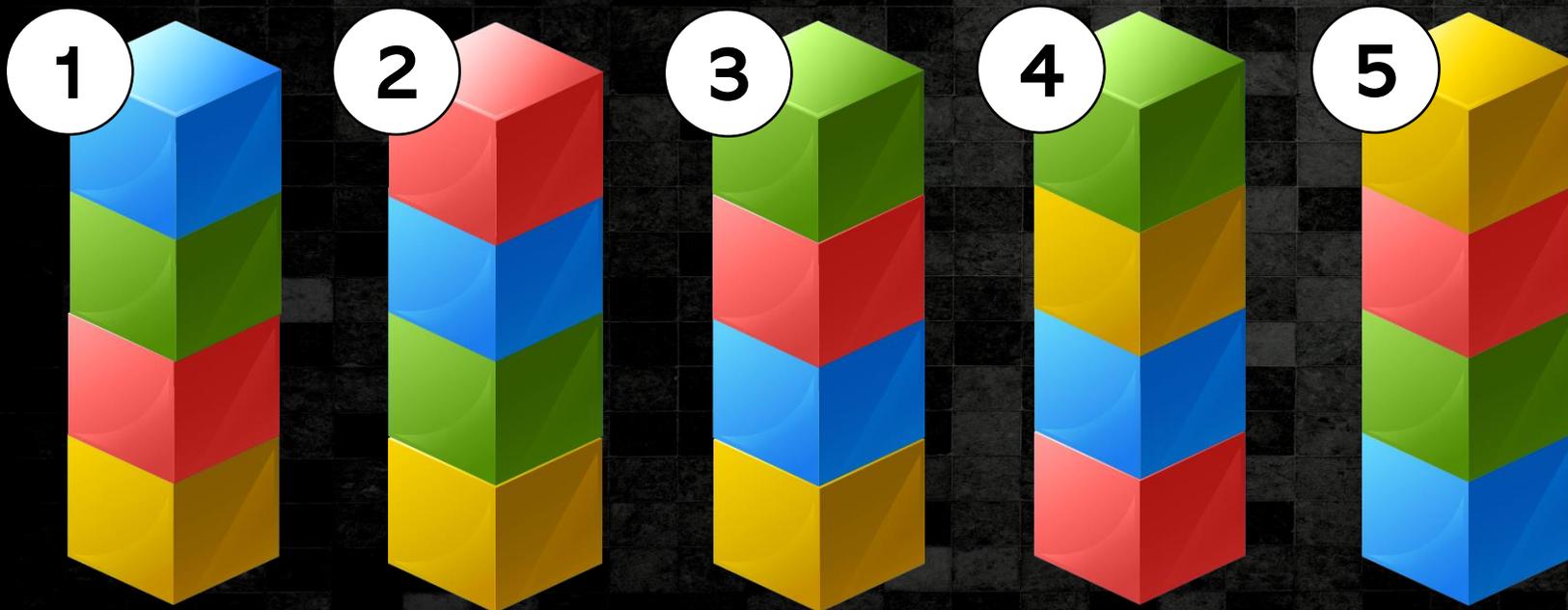
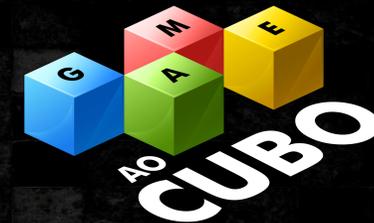
Analisar a realidade é ter clareza dos desafios que virão pela frente, certeza daquilo que favorece e a percepção dos cuidados que devem ser tomados relacionados ao ambiente/cultura onde será criada a Experiência de Aprendizagem Gamificada.

# **ANALISAR**

---

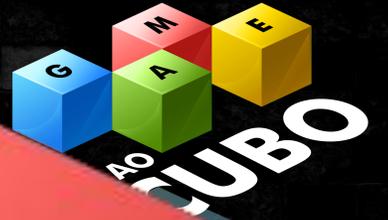


# Monte a combinação dos seus cubos...



Tenho clareza do melhor formato de game para a minha necessidade?

ANALISAR A REALIDADE PARA A E.A.G  
(Experiência de Aprendizagem Gamificada)



**MOLDA**

---

## **MOLDAR A E.A.G** **(Experiência de Aprendizagem Gamificada)**

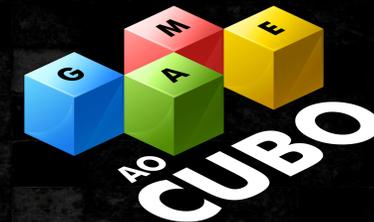
Moldar a experiência, vai muito além de “fazer um joguinho”, é ter a clareza de todo o diagnóstico realizado previamente, para assim iniciar essa moldagem com excelência.

# **MOLDAR**

---

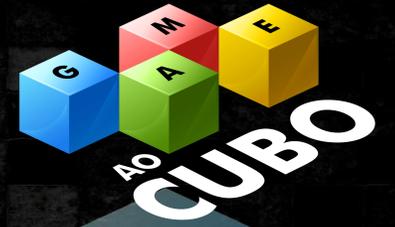


# Monte a combinação dos seus cubos...



**Você tem domínio necessário para construção dos elementos de uma EAG?**

**MOLDAR A E.A.G  
(Experiência de Aprendizagem Gamificada)**



**EXECUTAR**

---

## EXECUTAR A E.A.G

### (Experiência de Aprendizagem Gamificada)

Realizar, efetuar, fazer, tornar efetivo, cumprir.  
Você está “100%” preparado para EXECUTAR a experiência? Apesar da pretensão dos 100%, você tem planos A, B ou até mesmo C, caso algo dê errado durante a E.A.G?

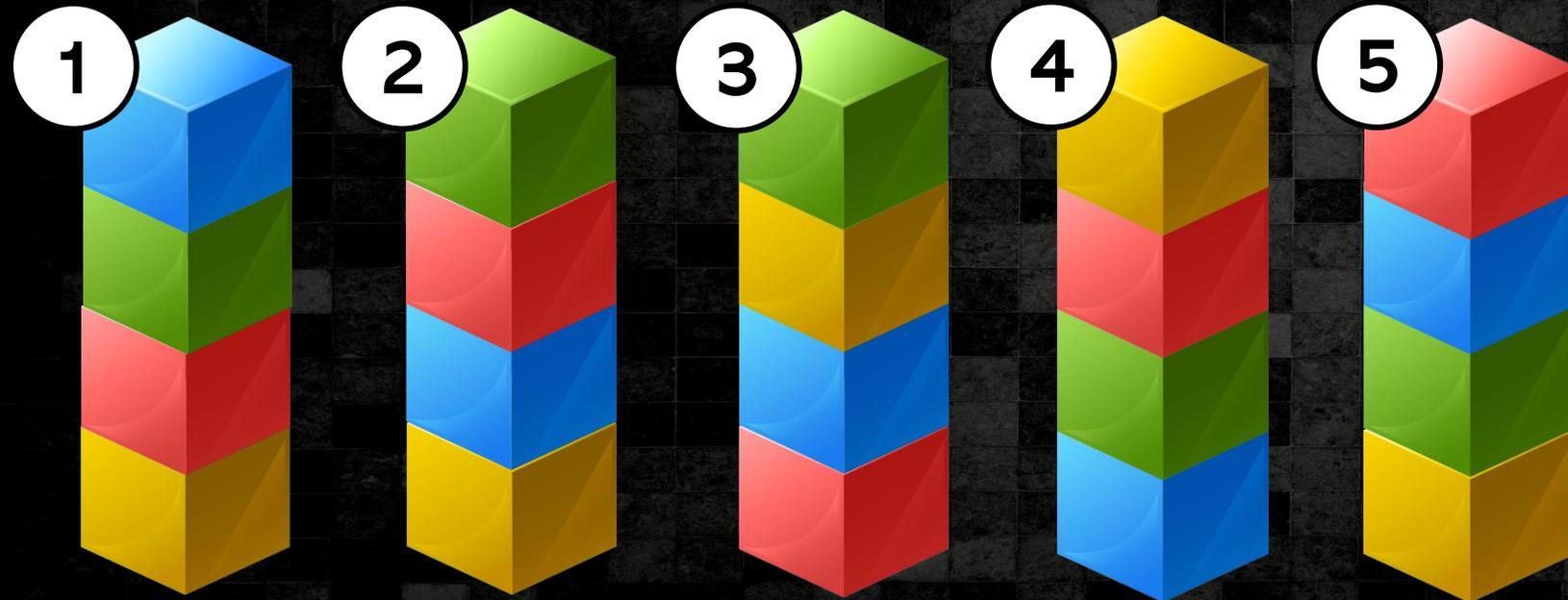
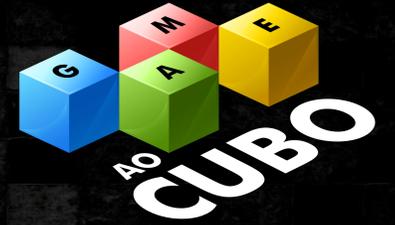
Estar preparado “100%”, é considerar diferentes cenários e com planos diferentes.

# EXECUTAR

---



# Monte a combinação dos seus cubos...

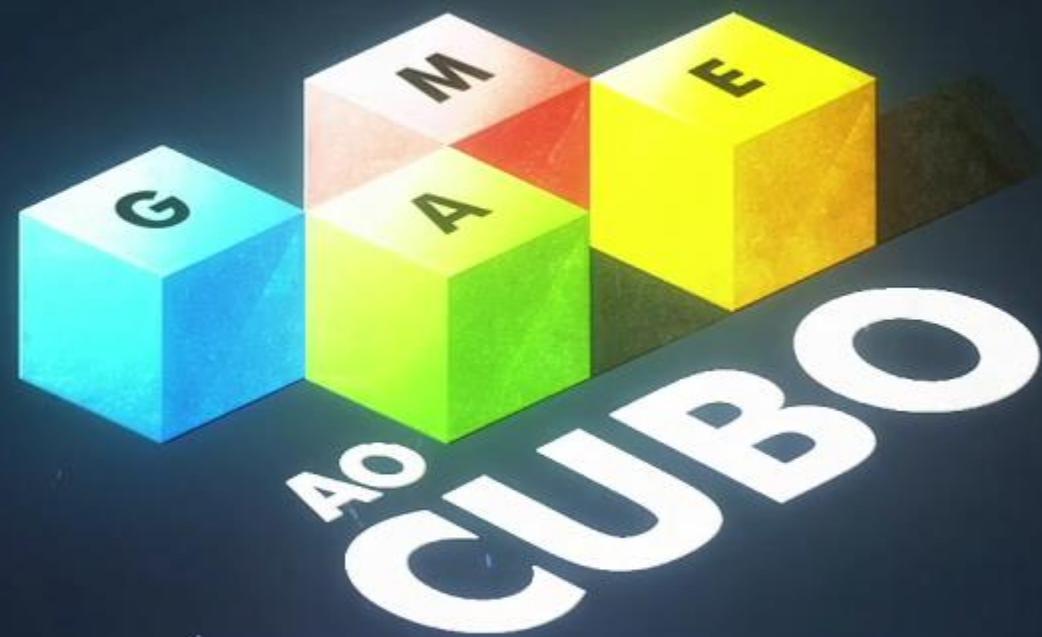


**O quanto você testa suas experiências de aprendizagem?**

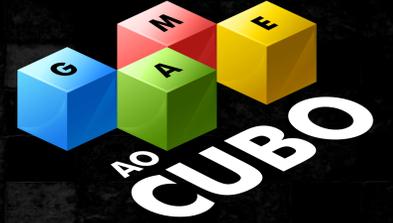
**EXECUTAR A E.A.G**  
(Experiência de Aprendizagem Gamificada)

# gamifiCAÇÃO





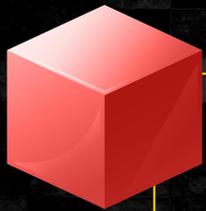
# Nosso CUBO



**NOSSO Líder**



**NOSSO ADM de metas**



**Mentor do TEMPO**



**NOSSOS Motivadores**

2

Folha individual Nome: \_\_\_\_\_



TRIUNICA

Andressa Pinheiro @pinheiro.andressa e João Zaggia @joao.zaggia

<p><b>GERAR UMA INVESTIGAÇÃO PREVIA</b> Ter conhecimento sobre o que está motivando a utilização da gamificação. Entender os motivos que estão levando aquela empresa, aquela área, aquele "negócio" a investir em uma Experiência de Aprendizagem Gamificada.</p> <p><b>GERAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>GERAR UMA INVESTIGAÇÃO EXPLORATORIA</b> Investigar qual o tipo de negócio que iremos gamificar. Investigar se esse "negócio", essa cultura, permite projetos envolvendo gamificação. Quais? Se essa cultura, "permite", projetos gamificados.</p> <p><b>GERAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>GERAR UMA INVESTIGAÇÃO DO CONTEXTO HISTÓRICO</b> Investigar se na realidade dessa cultura, já existe algum tipo de aprendizado envolvendo gamificação. Se sim, investigar como foram as experiências anteriores.</p> <p><b>GERAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													
<p><b>ANALISAR INDICADORES EXISTENTES PARA A SOLUÇÃO DO PROBLEMA.</b> "Quem não mede, não gerencia. Quem não gerencia não melhora". Joseph Juran. Analisar os dados da problemática existente, será um passo muito importante para priorizar o conteúdo de aprendizagem na EAG (Experiência de Aprendizagem Gamificada). Além de definir, quais indicadores serão monitorados na EAG.</p> <p><b>ANALISAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>ANALISAR O PÚBLICO</b> Se você não analisar seu público-alvo, pode ser muito difícil criar algo para eles. Você deve entender todos que são afetados ou muito afetados, por exemplo. Quais serão as prioridades? Quais os problemas-chave deles? Qual conteúdo fará com que eles mais se engajem?</p> <p><b>ANALISAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>ANALISAR AS EXPECTATIVAS POSSÍVEIS</b> Analisar a expectativa e qual estratégia será melhor a ser utilizada.</p> <p>A - Game presencial, game digital ou híbrido. B - Sincrono ou assíncrono C - Ação Free, gamified, periódica D - Curto, médio ou longo prazo</p> <p><b>ANALISAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													
<p><b>MOLDAR O CONTEÚDO DE APRENDIZAGEM</b> <b>PRIORIZAR</b> o conteúdo, e a palavra-chave! Gerar um mapa de "jogo" e o conteúdo dividido em pilares para facilitar o aprendizado. Ex: <b>LEADER</b> (Liberar, Inventar, Desenvolver, Engajar e Realizar)</p> <p><b>MOLDAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>MOLDAR DESIGN, FUNCIONAMENTO, MECÂNICA e REGRAS</b> Tópico que não podemos esquecer <b>NUNCA</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Defina o Storytelling do game;</li> <li>Design alinhado com a história do game;</li> <li>Clareza: regras, pontos, mecânicas, prêmios;</li> <li>Clareza: regras;</li> <li>Promer desafios e Encorajamentos;</li> <li>Estimular a conexão e criação.</li> </ul> <p><b>MOLDAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>MOLDAR AS ETAPAS DE APLICAÇÃO</b> Desape essencial para sua aplicação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preparação: preparar seu grupo;</li> <li>Contextualização: contextualizar o que será abordado (conteúdo prior);</li> <li>Gamificação: game, hora de jogar;</li> <li>Internalização: finalizar atividades e conteúdo com contextualização e próximos passos.</li> </ul> <p><b>MOLDAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													
<p><b>APLICAR A EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM</b> Hora de <b>PLAY</b>! Agora está tudo, tudo pronto para a realização do projeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvimento;</li> <li>Monitoramento;</li> <li>Comunicação;</li> <li>Previsão;</li> <li>Feedback.</li> </ul> <p>Este é um trabalho a ser feito em mãos, tenha sempre em mente o objetivo do jogo.</p> <p>"Saber e não fazer, ainda não é saber". Lao Tse</p> <p><b>EXECUTAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>ACOMPANHAR E MONITORAR</b> O monitoramento e controle é a fase mais importante de um projeto, pois é ele que realiza todos os ajustes necessários para que os parâmetros e resultados esperados e planejados sejam devidamente alcançados.</p> <p>Os <b>INDICADORES</b> devem ser monitorados nesse monitoramento durante e após a EAG.</p> <p><b>EXECUTAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	<p><b>AVALIAR E AJUSTAR</b> Qual importância da avaliação e dos ajustes, mesmo quando a EAG - Experiência de Aprendizagem Gamificada já aconteceu? A avaliação de aprendizagem é um instrumento utilizado para analisar a experiência ao longo do processo de ensino-aprendizagem. Esse procedimento não tem de aplicar testes e questionários, mas exige um acompanhamento e cuidado, mesmo após a realização do evento.</p> <p><b>EXECUTAR</b></p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table>	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													
1	2	3	4	5													

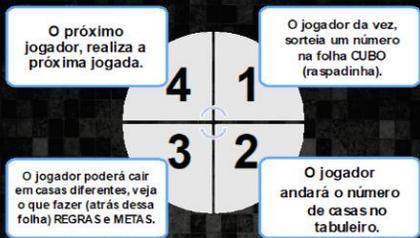
Cada jogador deverá ter 1 folha individual (coloquem o seu nome)

Folha individual



3

### Fluxo do gamification



### IMPORTANTE



- O tabuleiro não tem um fim, administre suas metas para concluir o jogo;
- Caso termine sua meta na respectiva cor: REALIZE UMA Interação;
- Não termine antes do tempo estipulado, aqui devemos gerenciar nosso tempo.

### REGRAS e METAS

**IMPORTANTE** O passo a passo, deve ser respeitado, podendo passar para o próximo número, apenas quando o anterior tiver sido cumprido.

<b>Casas G.A.M.E</b>		MEGA
1. Retire uma CARTA no display da respectiva COR;		
2. Leia para o grupo e siga o passo a passo da carta;		
3. Depois o próximo jogador realiza a jogada.		
<b>Casas SUPER G.A.M.E</b>		MEGA
1. Retire uma CARTA no display da respectiva COR;		
2. Leia para o grupo e siga o passo a passo da carta;		
3. Depois o próximo jogador realiza a jogada.		
<b>Casas DESAFIOS</b>		MEGA
1. Pegue a folha DESAFIO e resolva esse desafio com o seu time;		
2. A resposta encontra-se com um focalizador (chegar com ele);		
3. Depois o próximo jogador realiza a jogada.		
<b>Casas interAÇÕES</b>		MEGA
1. O JOGADOR DA VEZ deve realizar uma interação da folha interAÇÕES;		
2. Próximo jogador realiza a próxima jogada.		

Casa G.A.M.E = 04 (01 de cada)

das

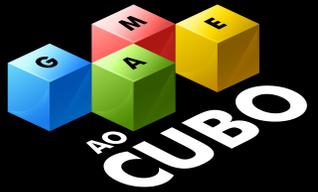
metas, receberá a  
folha de fluxo

Casas SUPER G.A.M.E = 02

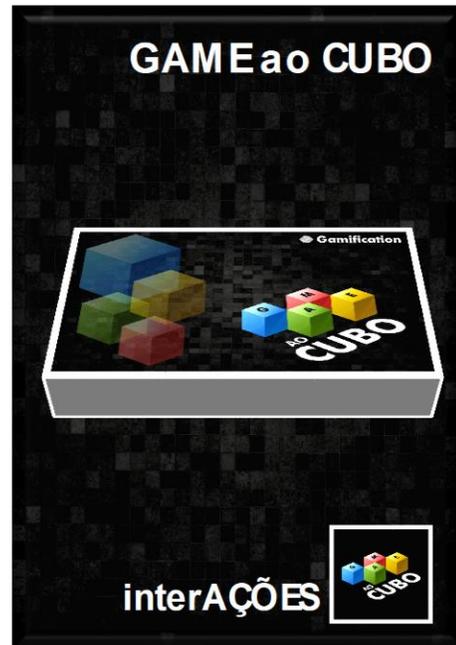
# Folha Fluxo do

Casas DESAFIOS = 01

Casas interAÇÕES = 4 (livres)



4

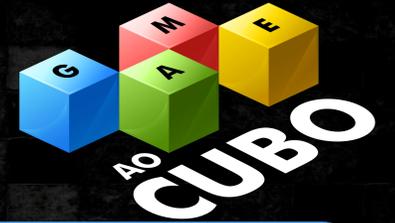


**Nosso MENTOR DO TEMPO receberá a folha de interAÇÕES**

**Folha interAÇÕES**

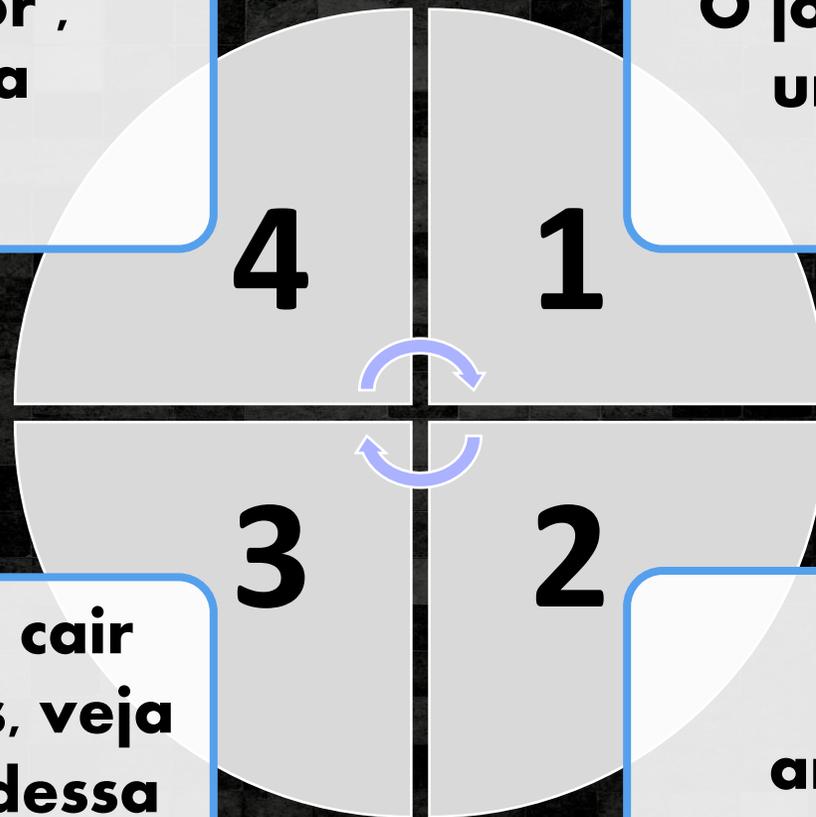


# Fluxo do gamification



O próximo jogador ,  
realiza a próxima  
jogada.

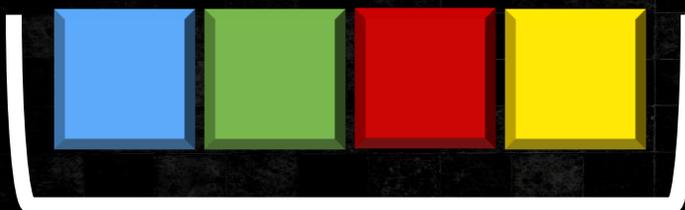
O jogador da vez, sorteia  
um número no **CUBO**  
(raspadinha).



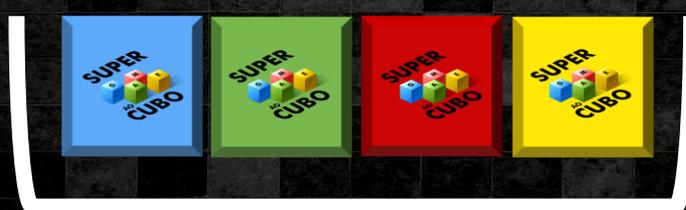
O jogador poderá cair  
em casas diferentes, veja  
o que fazer (atrás dessa  
folha) **REGRAS** e **METAS**.

O jogador  
andarà o número de  
casas no tabuleiro.

# Espaços do GAME ao CUBO



**Casas G.A.M.E**



**Casas SUPER G.A.M.E**



**Casas DESAFIOS**



**Casas interAÇÕES**

# REGRAS e METAS

**IMPORTANTE:** O passo a passo, deve ser respeitado, podendo passar para o próximo número, apenas quando o anterior tiver sido cumprido.

## Casas G.A.M.E



1. Retire uma CARTA no display da respectiva COR;
2. Leia para o grupo e siga o passo a passo da carta;
3. Depois o próximo jogador realiza a jogada.

## Casas SUPER G.A.M.E



1. Retire uma CARTA no display da respectiva COR;
2. Leia para o grupo e siga o passo a passo da carta;
3. Depois o próximo jogador realiza a jogada.

## Casas DESAFIOS

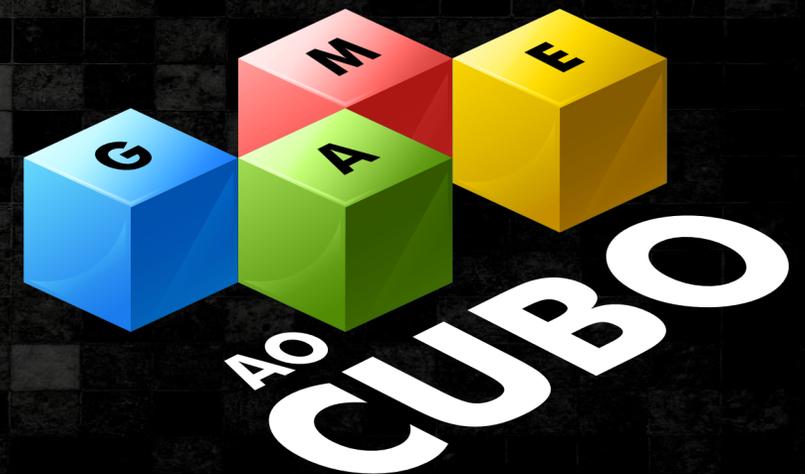


1. Pegue a folha DESAFIO e resolva esse desafio com o seu time;
2. A resposta encontra-se com um focalizador (checar com ele);
3. Depois o próximo jogador realiza a jogada.

## Casas interAÇÕES



1. O JOGADOR DA VEZ deve realizar uma interação da folha interAÇÕES;
2. Próximo jogador realiza a próxima jogada.



# Tempo da nossa **EXPERIÊNCIA** de Aprendizagem Gamificada

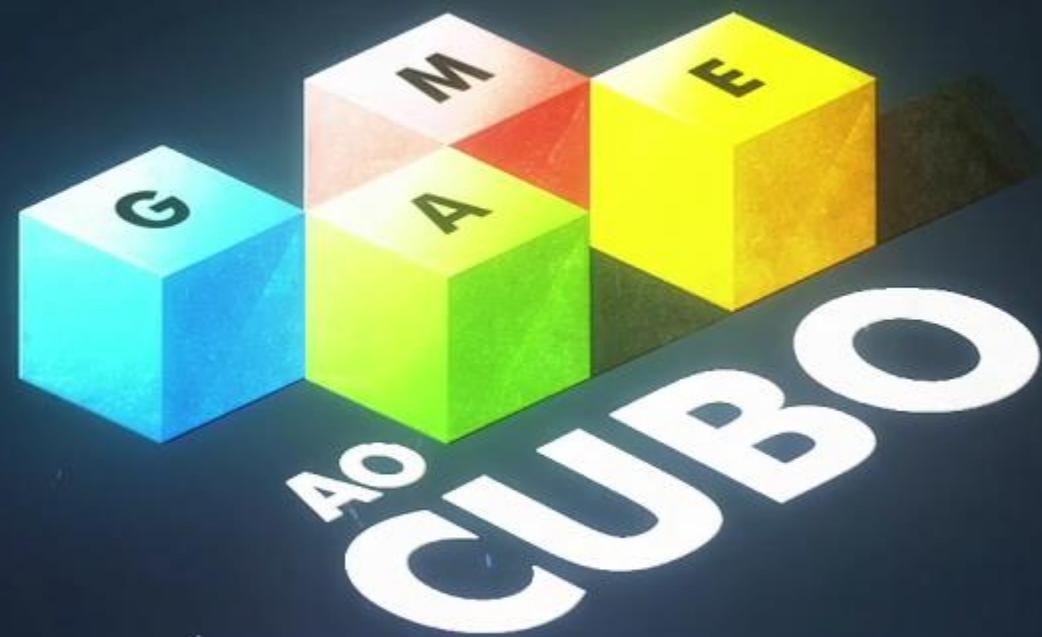


Atingimos a  
**META?**



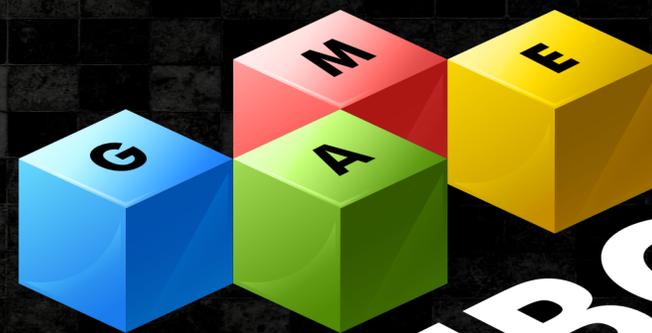
**internalizAÇÃO**





criação

criações



o CUBO



**G**  
GERAR INFORMAÇÕES INICIAIS

- O que está motivando a utilização da EAG (Experiência de Aprendizagem Gamificada)?
- O negócio, área...a ser gamificada, o quanto % tem uma cultura que permite projetos envolvendo a Gamificação?
- Como foram as experiências anteriores com a EAG (Experiência de Aprendizagem Gamificada)?

**A**  
ANALISAR A REALIDADE

- Analisar a causa raiz do problema é essencial, e você, já sabe a causa raiz do seu projeto?
- Analisar os indicadores, mas ter clareza dos problemas que aparecem nos indicadores. Quais do seu EAG ?
- Quais recursos serão disponibilizados? O que será efetivamente possível realizar?

**M**  
MOLDAR O CONTEÚDO

- Anote aqui, quais serão os conteúdos a serem trabalhados na EAG, lembre-se de anotar os conteúdos MACRO, MICRO e ESPECÍFICO ?
- Como você fará a curadoria do conteúdo?
- Encontre uma maneira de organizar o conteúdo, como você vai separar esse conteúdo?

**E**  
REALIZAR O PLAYTEST

- Como você fará o pré PLAYTEST?
- Como você fará o PLAYTEST?
- Como você fará o pós PLAYTEST?



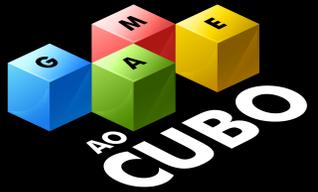
Andressa Pinheiro e João Zaggia

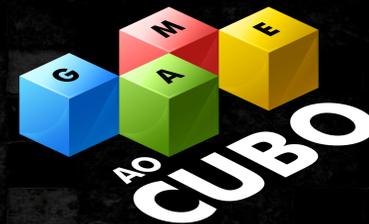
**ESCOLHA DO FOCO DA E.A.G**  
Iniciaremos escolhendo um FOCO que você tem necessidade de realizar a Experiência de Aprendizagem Gamificada. Podemos citar alguns exemplos: vendas, onboarding, atendimento, saúde, cultura, diversidade, finanças, liderança, planejamento estratégico

ESCREVA AQUI

**FICHA DE criação**

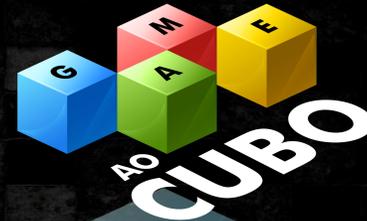
Empty box for notes

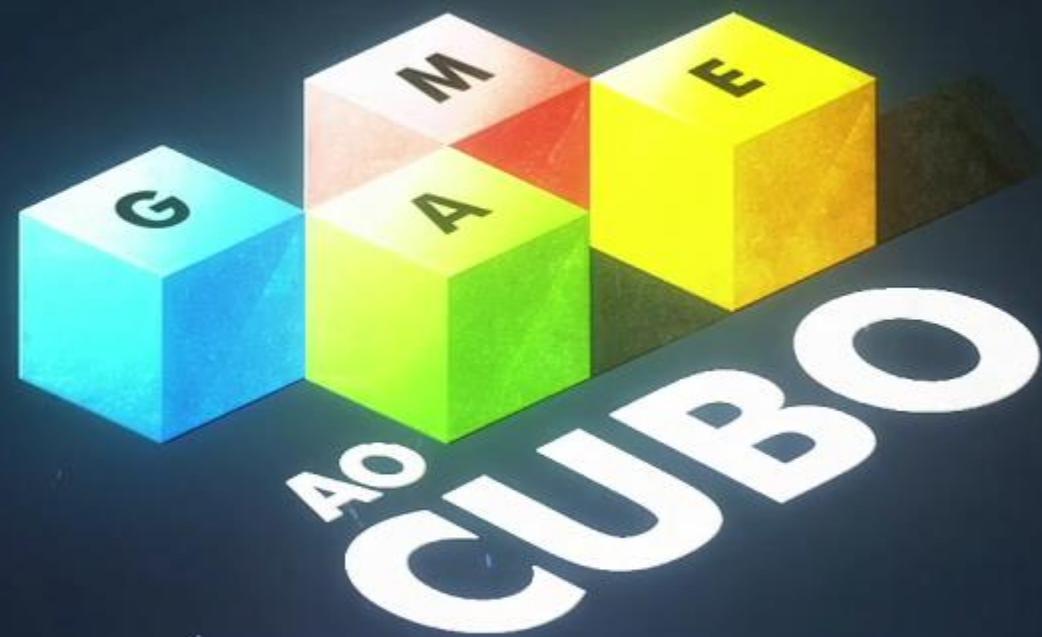




**comPARTILHAR**

**finalizAÇÃO**









PLAY (I.A.)



[www.playgamification.com.br](http://www.playgamification.com.br)

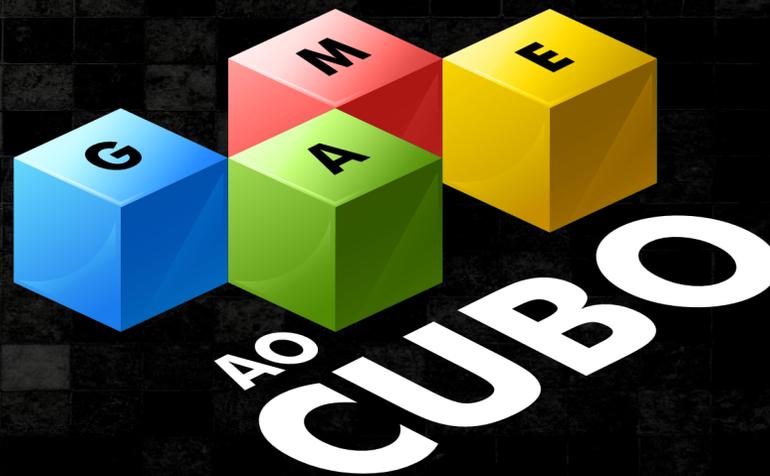


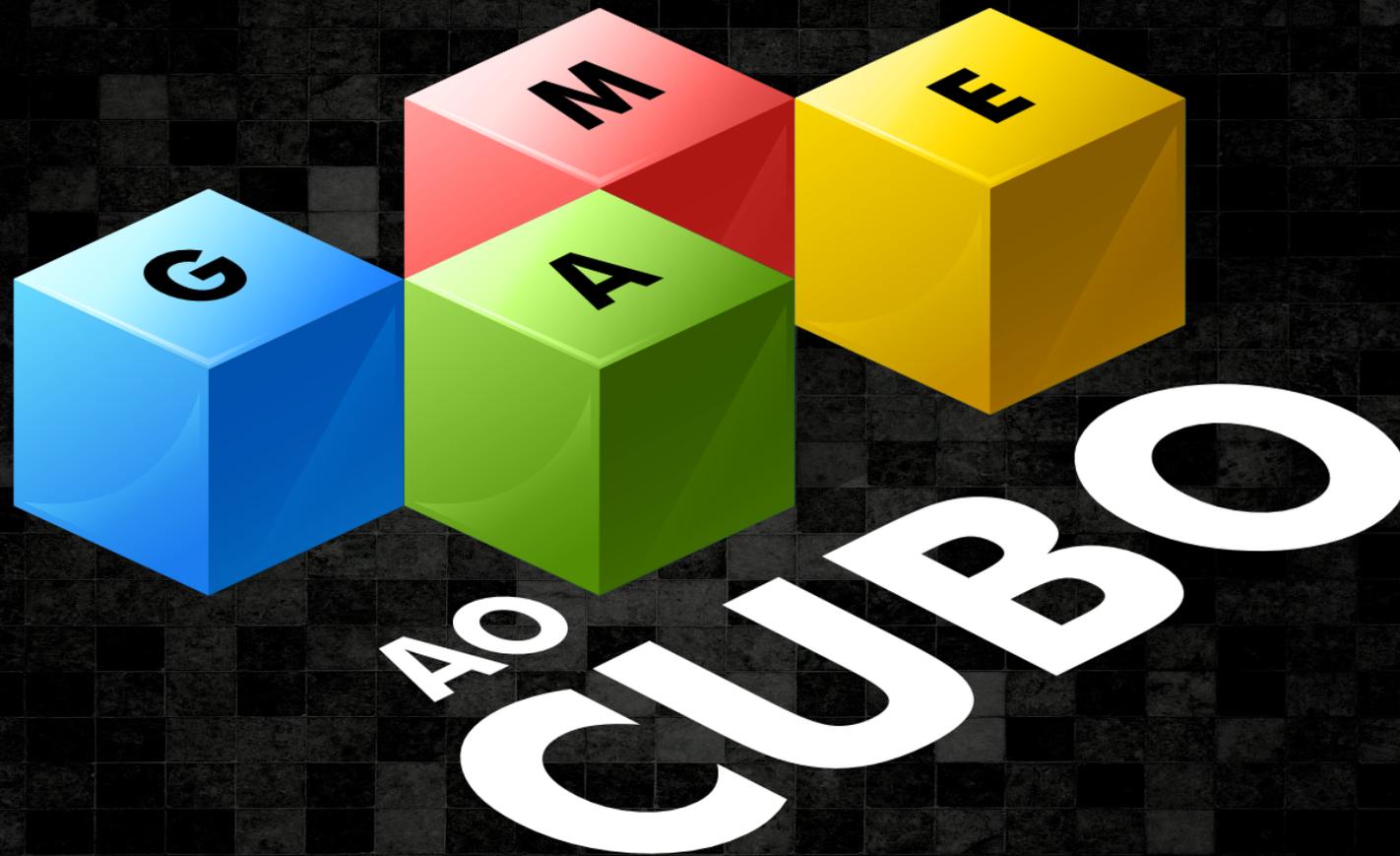
**Gerar**

**Analisar**

**Moldar**

**Executar**





Andressa Pinheiro e João Zaggia

@pinheiro.andressa

@joao.zaggia