



CONCEBER SISTEMAS DE GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA

Sumário

Este manual fornece orientações sobre o design de gamificação, sistemas de diversidade eficazes que motivam e reforçam comportamentos que levam à aprendizagem, considerando fatores como estratégia de motivação, acessibilidade e diversão.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	0
ABOUT MAXIMUS	0
O QUE É A GAMIFICAÇÃO?	1
Clarificação em relação a elementos baseados em jogos	1
Objetivos da gamificação	1
Sistema económico	3
Tarefas/Conquistas/Missões	4
Recompensas	6
Níveis/experiência (reconhecimento)	7
Conceito/Lore	8
Narrativa	8
ADAPTANDO A GAMIFICAÇÃO POR IDADE/AMBIENTE	9
Primeiro ciclo (crianças)	9
Segundo ciclo/Terceiro ciclo/Secundário (Adolescentes)	9
Universidade (Jovens adultos)	9
Meio corporativo (Adultos)	9

INTRODUÇÃO

O manual '**Conceber sistemas de gamificação em sala de aula**' foi produzido para o projeto 'MAXIMUS', que visa melhorar o envolvimento e a aprendizagem dos alunos por meio de ambientes gamificados. O projeto envolve o design, desenvolvimento e teste de um sistema motivacional digital que pode ser personalizado e interativo. O manual trata do design de sistemas de gamificação na sala de aula, que envolve a adição de elementos semelhantes a jogos a atividades não-jogos para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos. Ele tem como objetivo motivar e reforçar comportamentos que levam à aprendizagem e pode ser eficaz em diferentes disciplinas. A ferramenta MAXIMUS é apresentada como um meio de simplificar o rastreamento de missões, pontuação e gerenciamento de recompensas para criar um ambiente gamificado envolvente e flexível. Os designers devem considerar vários fatores ao projetar sistemas de gamificação, incluindo motivação intrínseca, atenção à diversidade, estratégia, proporcionalidade, acessibilidade, diversão, metas, contexto, filosofia e personalidade do aluno.

ABOUT MAXIMUS

Objetivos:

- Aumentar o nível de estímulo em aulas por meio de tecnologias de maneira significativa e eficaz;
- Aumentar a motivação e o engajamento ativo dos alunos e, ao mesmo tempo, aumentar as habilidades transversais, o pensamento crítico e a expressão criativa dos alunos;
- Permitir que os alunos monitorem seu próprio progresso e recompensem seu progresso/sucesso;
- Criar um ambiente aberto e acessível para a comunidade escolar;
- Ajudar os professores/alunos a definir/alcançar metas SMART (alcançáveis) no curso;
- Fornecer ferramentas úteis para os professores motivarem e engajarem os alunos;
- Permitir que os professores monitorizem o progresso dos alunos em várias áreas.

Resultados:

- Design e configuração do sistema MAXIMUS
- Teste da plataforma MAXIMUM e atualização para aplicativo móvel
- Instruções audiovisuais do MAXIMUS.

Grupos-alvo:

- Especialistas, professores e formadores
- Estudantes

O QUE É A GAMIFICAÇÃO?

A **gamificação** é o processo de adicionar **elementos e mecânicas semelhantes a jogos a atividades não relacionadas a jogos**, com o objetivo de aumentar a motivação e o engajamento. Pode ser aplicada a muitas áreas, mas, neste contexto, vamos focar em seu uso na aprendizagem.

Por **exemplo**: incentivar crianças a fazer tarefas domésticas, recompensando-as com pontos que podem ser trocados por brinquedos.

Clarificação em relação a elementos baseados em jogos






É comum confundir gamificação com aprendizagem baseada em jogos (ABJ), mas são coisas diferentes. Na ABJ, o próprio jogo ensina, enquanto o objetivo da gamificação é motivar e reforçar comportamentos que levam à aprendizagem.

- **Exemplos de ABJ para aprender adição**: jogando um jogo onde os alunos são comerciantes e devem controlar suas compras e vendas.
- **Exemplo de gamificação para aprender adição**: recompensar alunos que resolvem voluntariamente uma folha de problemas de adição.

A partir dos exemplos, podemos concluir que ABJ é uma maneira eficaz de aprender adição, mas o mesmo poderia ser feito para pontualidade, aprendizagem sobre partes de células ou escrever composições em inglês? A resposta é não. Por outro lado, a gamificação é muito mais geral e o mesmo sistema pode ser usado para diferentes disciplinas.

Objetivos da gamificação

Com base no exemplo anterior, pode parecer simples. E, de fato, é simples fazer uma má gamificação. Para projetar uma boa gamificação, devemos entender suas principais características:

- **Não apenas motivação extrínseca**: A gamificação é direcionada ao tipo mais fraco de motivação, a extrínseca "faça isso e eu lhe darei coisas boas, não o faça e você será punido". A motivação intrínseca "compreenda que fazer isso é bom para você, veja como é divertido fazer isso" é melhor e mais duradoura, e não devemos perdê-la de vista ao projetar a gamificação. Para isso, não só as recompensas devem ser sedutoras, mas as tarefas também devem ser (tanto quanto possível).
 - Exemplo : Resuma as partes da célula.
 - Exemplo : Projete um modelo 3D de uma célula e de suas partes.
- **Atenção à diversidade**: Cada pessoa tem habilidades diferentes e uma maneira diferente de aprender; devemos oferecer diferentes "tarefas" que se adequem a cada tipo de aluno.
 - Exemplo : Você pode obter 3 pontos por enviar uma redação sobre a Idade Média, por enviar uma redação sobre o Renascimento ou por enviar uma redação sobre a era contemporânea.
 - Exemplo : Você pode obter 3 pontos por enviar uma redação sobre a Idade Média, por enviar uma linha do tempo da Idade Média ou por um vídeo feito nos museus da Idade Média em sua cidade.
- **Estratégia**: Para cada situação e pessoa, a estratégia mais produtiva para um exame é diferente. As recompensas devem permitir abordagens diferentes.
 - Exemplo : Maria sabe que é muito lenta fazendo exames, então ela compra "tempo estendido". Juan tende a congelar, então ele compra "consultar seu caderno por 30 segundos".

- **Proporcionalidade:** Os pontos associados às tarefas e recompensas devem ser proporcionais aos esforços investidos ou aos benefícios fornecidos. Isso garante que todos sejam usados porque nenhum terá um custo "injusto".
 - Exemplo ✘: 5 pontos por fazer uma pergunta sim ou não ao professor durante o exame. 5 pontos por uma pergunta do exame não ser avaliada.
 - Exemplo ✔: 5 pontos por fazer uma pergunta sim ou não ao professor durante o exame. 15 pontos por uma pergunta do exame não ser avaliada.
- **Acessibilidade:** Devemos convidar aqueles que não estão motivados a serem gradualmente motivados. Para isso, deve haver tarefas e recompensas acessíveis a diferentes níveis de esforço (respeitando a proporcionalidade).
 - Exemplo ✘: Juan não está muito envolvido e acumulou apenas 6 pontos antes do exame. Com 6 pontos, ele não pode comprar nenhuma recompensa, então não participará desta vez.
 - Exemplo ✔: Juan não está muito envolvido e acumulou apenas 6 pontos antes do exame. Com 6 pontos, ele pode comprar uma recompensa fraca, mas já está participando.
- **Diversão:** Como um sistema voluntário e lúdico, também é uma oportunidade de aliviar a tensão em ambientes excessivamente acadêmicos e gerar outro tipo de convivência. Para isso, a gamificação deve ter um aspecto de jogo.
 - Exemplo ✘: A gamificação tem um tom muito sério, não há imagens nas recompensas e o professor fica bravo se a turma não participar.
 - Exemplo ✔: A gamificação tem um tom humorístico ou aventureiro, tem alguns aspectos atraentes e os alunos veem como um momento mais descontraído.

Manter o controle de todos esses processos pode ser muito tedioso para os professores:

- Acompanhar quais missões cada aluno realiza.
- Atribuir pontos
- Os alunos podem comprar recompensas
- Acompanhar as recompensas
- Deduzir os pontos investidos em recompensas dos pontos acumulados.
- Os alunos podem consultar
- Deve ter uma imagem atrativa para incentivar a participação.

O MAXIMUS é uma ferramenta projetada para simplificar todas essas tarefas que fazem com que os professores gastem muita energia ao organizar a gamificação. Em outras palavras, sua função não é estabelecer como a gamificação deve ser, mas fornecer um ambiente atrativo e flexível que possa se adaptar a quase qualquer conceito de gamificação.

Designando uma Gamificação

Ao projetar uma gamificação, podemos fazê-lo de maneiras muito diferentes, dependendo de nossos objetivos, do contexto, da filosofia do centro, da personalidade do professor. O importante é que cada jogador tenha essa visão introspectiva e faça escolhas conscientes.

Exemplos:

- Um centro que aplica gamificação a todas as disciplinas provavelmente preferirá que haja recompensas cruzadas (relacionadas a excursões) ou mesmo materiais (produtos do centro).
- Se a gamificação for aplicada a uma única disciplina, as recompensas serão locais, relacionadas à própria disciplina e ao desenvolvimento em sala de aula.
- Se o professor tiver um tom descontraído com os alunos, a gamificação pode ter um corte mais humorístico, por exemplo, com um estilo de desenhos animados e nomes de recompensas muito exagerados ("Chiclete Mastigável Temporário: permite que você estenda o tempo do exame por 5 minutos").
- Se o professor tiver um tom mais sério, a gamificação pode ser mais dramática e as recompensas mais temáticas (em uma aula de história, por exemplo, "Melhoria Logística: permite que você estenda o tempo do exame por 5 minutos").

Sistema econômico

O sistema **acumulativo/depreciativo** indica se nossa gamificação permite economia ou não. A escolha pode depender do tipo de disciplina que está sendo gamificada. Em disciplinas com avaliação contínua, a economia não afeta o conteúdo, mas em disciplinas divididas por temas, um aluno pode acumular economias e só precisa se concentrar no tema que não gosta.

Exemplos:

- **Sistema acumulativo:** Juan economiza pontos nos tópicos de aritmética, funções e geometria, para que ele possa usá-los no tópico de estatística com o qual ele tem dificuldade.
Sistema depreciativo: A cada novo tópico, o valor dos pontos salvos diminui em 50%, então Juan é incentivado a gastar os pontos obtidos através das tarefas nos tópicos relacionados a essas tarefas. Se ele quiser ter facilidade em estatística, deve completar as "missões" para esse tópico.
- **Recompensas fixas/loja:** Este aspecto define uma recompensa específica para alcançar um objetivo ou, por outro lado, torna a recompensa um determinado número de pontos ou moeda da gamificação, que permitirá ser resgatada pelo que o aluno preferir (aumentando o grau de personalização).

Exemplos:

o **Recompensa fixa:** Ao concluir um formulário que reflita as fórmulas para o tópico de física, Maria obtém a habilidade de usá-lo no exame como uma recompensa.

o **Loja:** Ao concluir um formulário que reflita as fórmulas para o tópico de física, Maria ganha um determinado número de pontos que podem ser trocados por diferentes recompensas (como mais tempo, acesso a notas ou consulta com o professor).

- **Sistema global/local:** Este aspecto distingue entre uma gamificação que abrange várias disciplinas ou afeta apenas uma. Ter vários sistemas de gamificação simultaneamente no centro não significa que eles tenham que fazer parte de um sistema global. Existem também opções híbridas, onde parte da recompensa é local e outra (por exemplo, pontos de experiência) é transversal a todas as gamificações.

Exemplos:

- o **Sistema global:** Com os pontos ganhos ao fazer trabalhos de matemática, José pode comprar vantagens em Língua Portuguesa.

- o **Sistema local:** Se José quiser comprar vantagens em Língua Portuguesa, só pode fazê-lo com os pontos obtidos ao fazer trabalhos de Língua Portuguesa.

- o **Sistema híbrido:** José concluiu um trabalho de matemática e um de língua portuguesa. Com cada trabalho, ele recebeu pontos específicos para cada disciplina juntamente com uma quantidade de pontos de experiência. Com os pontos de matemática, ele compra "uso da calculadora no exame"; com os pontos de língua portuguesa, ele compra "uso do dicionário no exame". Por outro lado, os pontos de experiência de ambas as disciplinas permitem que ele suba de nível para 2 e obtenha um novo avatar.

Tarefas/Conquistas/Missões

As conquistas devem ser bem definidas, orientadas pedagogicamente e mensuráveis. Os outros aspectos podem variar de acordo com a intenção do criador do jogo.

- o **Exemplo** ✘: Ser um bom colega de classe rende entre 10 e 20 pontos.

- o **Exemplo** ✔: Cada vez que um aluno presta apoio a outro que tem dificuldade em matemática, recebe 10 pontos de gamificação.

- **Tarefas individuais/coletivas/tarefas em equipa:**

- o **Individuais:** São as mais óbvias. Realizadas por um aluno individualmente, e eles recebem reconhecimento pessoal.

- Exemplo: Clara faz uma linha do tempo do tópico Renascimento e ganha 10 pontos para trocar por recompensas.

- o **Coletivas:** Devem ser realizadas por toda a classe para obter pontos. São projetadas para fomentar um senso de compromisso com o grupo e consciência social.

- Exemplo: Todos os alunos da 3ª série concluem as tarefas de matemática, então a recompensa individual de "ter as tarefas feitas" é dobrada.

- o **Em equipas:** Para certas dinâmicas, o grupo-classe pode ser segmentado em grupos que compartilham recompensas.

- Exemplo: Um jogo de cálculo mental é jogado em matemática, dividindo a turma em equipas. A equipa A vence, e todos os seus membros ganham 15 pontos.

- **Conquistas limitadas/ilimitadas:** Esse aspecto fala sobre a frequência com que as conquistas podem ser obtidas, para evitar quaisquer lacunas que possam minar o jogo.

o **Ilimitadas**: As conquistas podem ser obtidas quantas vezes se quiser.

- Exemplo: Fazer 4 equações em matemática por 2 pontos de gamificação. Juan faz 400 equações e ganha 200 pontos.

o **Limitadas**: Há um número limitado de vezes em que a conquista pode ser obtida (por curso ou tópico).

- Exemplo: Fazer 4 equações em matemática por 2 pontos de gamificação, até um máximo de 4 vezes. Juan faz 400 equações e ganha 8 pontos.

• **Conquistas exclusivas/comuns**: Essa característica tem a ver com o aspecto competitivo da gamificação.

o **Conquistas exclusivas**: há um número limitado de vezes em que a recompensa pode ser concedida, então se outros alunos a pediram antes e a esgotaram, o próximo aluno que cumprir as condições não a receberá.

- Exemplo: Os primeiros dez alunos que acumularem 50 pontos recebem um boné da escola. Pedro foi o décimo segundo aluno a atingir 50 pontos, então ele não recebe um boné.

o **Conquistas comuns**: cada aluno que cumprir as condições para uma recompensa a receberá, independentemente de quantos colegas de classe a tenham solicitado antes.

- Exemplo: Pedro acumulou 50 pontos, ele receberá um boné, independentemente de quantos alunos o tenham obtido antes.

• **Missões académicas/lúdicas**: Este aspeto refere-se à relação direta entre a tarefa da missão e o conteúdo trabalhado. Esta classificação é menos clara do que as anteriores, pois é mais subjetiva.

o **Missões académicas**: são missões em que a tarefa afeta diretamente o conteúdo da disciplina, seja através de esquemas, atividades em aula, resumos, etc.

- Exemplo: A realização de esquemas sobre o tema da Idade Média em História vale 12 pontos na gamificação.

o **Missões lúdicas**: envolvem atividades que seriam difíceis de avaliar na sala de aula, mas que consideramos necessárias de incentivar.

- Exemplo: Ver o filme "O Nome da Rosa" e dizer à turma quais elementos medievais foram reconhecidos no filme vale 15 pontos na gamificação.

• Exemplos de tipos de **conquistas**:

o Completar exercícios em aula.

o Ter o material pronto e esperar pelo professor sentado (como grupo).

o Participar na aula (contribuir valor) 3 vezes numa sessão.

o Resumir o tema abordado.

Recompensas

O design das recompensas deve ser apelativo para os participantes da gamificação. Além disso, para promover a personalização da aprendizagem, elas devem ser variadas o suficiente para permitir o desenvolvimento de estratégias.

Também é importante refletir sobre se queremos que nosso sistema seja:

- **Facilitador/Elitista:** Esta característica aborda a dificuldade que um aluno desinteressado pode ter em se incorporar ao jogo.

- o **Facilitador:** Há sempre recompensas ao alcance, mesmo para aqueles que obtiveram poucos pontos, para motivá-los a alcançar mais e facilitar sua adesão ao jogo.

- o **Elitista:** Apenas as recompensas acessíveis a partir de um determinado nível de esforço.

Além disso, de acordo com o objetivo da nossa gamificação, devemos projetar preços que permitam que o jogo mantenha interesse, considerando os seguintes fatores:

- o **Proporcionalidade:** O preço de cada recompensa deve ser proporcional ao esforço necessário e ao preço de recompensas semelhantes.

- **Exemplo de proporcionalidade:** A recompensa melhora à medida que seu custo aumenta.

- “Obtenha o esboço em 30 segundos” 5 pontos

- “Obtenha o livro em 30 segundos” 10 pontos

- “Obtenha o livro em 60 segundos” 15 pontos

- **Exemplo de não proporcionalidade:** Somente a terceira recompensa faz sentido para o comprador.

- “Obtenha o esboço em 30 segundos” 15 pontos

- “Obtenha o livro em 30 segundos” 10 pontos

- “Obtenha o livro em 60 segundos” 5 pontos

- o **Adaptação à realidade:** Para que o jogo seja interessante, deve ser possível obter todas as recompensas com muito esforço e algumas com pouco esforço. Se não houver oportunidades suficientes para ganhar pontos ou se for fácil demais obtê-los, o jogo perde interesse. Uma estratégia adequada pode ser calcular os pontos hipotéticos de um aluno que faz tudo e entregá-lo como um limite superior e um que apenas comparece às aulas e faz metade do trabalho como um limite inferior.

Além disso, as recompensas podem ter outras características a serem consideradas:

- **Acadêmicas/não acadêmicas:** Refere-se a se afetam ou não as notas ou o desempenho nos testes dos alunos.

- o **Acadêmicas:** aquelas que afetam a nota do aluno ou concedem vantagens nos exames.

- Exemplo: "0,1 mais na nota - tomar notas durante 30 segundos durante o exame".

- o **Não acadêmicas:** recompensas que beneficiam o aluno de uma forma que não está diretamente relacionada com a nota.

- Exemplo: "escolher o seu lugar na aula" ou "escolher a música de início do dia durante uma semana".

- **Individual/coletivo** refere-se ao número de pessoas que se beneficiam dela ou são necessárias para obtê-la.

o **Individual**: apenas um aluno com seus pontos pode adquiri-la, e apenas ele se beneficia.

- Exemplo: Juan gasta 10 pontos para estender o tempo do seu exame em 5 minutos.

o **Coletivo**: recompensas que devem ser adquiridas em grupo ou que afetam um grupo.

- Exemplo: Todos os alunos da turma 3B gastam 3 pontos para ter a aula de matemática desse dia ao ar livre.

- **Raro/abundante**: refere-se a se a aquisição de uma recompensa por um aluno reduz ou não a capacidade de outro aluno de obtê-la.

o **Raro**: este tipo de recompensas se esgota quando são consumidas pelos primeiros compradores. Fomentam um jogo mais competitivo.

- Exemplo: Escassez natural - ser o escolhedor do filme nas sextas-feiras (2 filmes não podem ser escolhidos).

- Exemplo: Escassez imposta - o primeiro a comprar a recompensa "+0,5 pontos no exame" a esgota (podem haver mais recompensas similares, mas foi decidido não ser o caso).

o **Abundante**: A disponibilidade da recompensa é independente de quem a consumiu.

- Exemplo: Cada aluno que gasta 10 pontos pode ir para o recreio 5 minutos mais cedo, independentemente de quantos já o tenham comprado.

- **Exemplos/sugestões** de recompensas:

- a. Reunião de 10 minutos com o professor.
- b. Mais uma hora para entregar uma tarefa.
- c. Receber uma dica sobre uma questão.
- d. Poder trabalhar com um colega numa tarefa individual.
- e. ...

Níveis/experiência (reconhecimento)

Em paralelo ao sistema de recompensas, os jogadores apreciam ter suas atividades reconhecidas através de um parâmetro como experiência ou níveis. Nesse sentido, alcançar níveis não implica em vantagem, mas sim em um reconhecimento de um bom jogador. A velocidade com que essas progressões são alcançadas é importante para a percepção do jogador.

- **Linear**: Cada nível é alcançado com os mesmos pontos de experiência.

o Exemplo: Para ir do nível 0 para o 1, são necessários 40 exp. Para ir do nível 1 para o 2, são necessários 40 exp. Para ir do nível 2 para o 3, são necessários 40 exp.

- **Incremental**: Níveis mais altos são muito mais difíceis de alcançar do que os anteriores.

o Exemplo: Para ir do nível 0 para o 1, são necessários 40 exp. Para ir do nível 1 para o 2, são necessários 60 exp. Para ir do nível 2 para o 3, são necessários 80 exp.

Os incrementos de experiência geralmente afetam esse tipo de reconhecimento, embora possam trazer outros benefícios. Uma das maneiras mais comuns de alcançar esse reconhecimento é através do avatar.

Um **avatar** é um objeto ou personagem que representa o jogador e "cresce" com ele. Quanto mais experiência o jogador tem, mais único e personalizado o avatar parecerá.

Conceito/Lore

Ao gamificar, um ponto fundamental é a história ou lore, pois a mesma tarefa contada de forma diferente pode ser muito entediante e rotineira ou uma tarefa super interessante que ajuda na motivação dos alunos. Um exemplo simples seriam os exercícios de adição. Se apenas definirmos esses exercícios para praticar matemática, o interesse que pode gerar será baixo. Enquanto com uma boa história (é importante adaptá-la à idade dos alunos), não apenas pode motivar o aluno a fazer a tarefa, mas em alguns casos, também pode facilitar a compreensão dos conceitos.

Narrativa

Dotar um sistema de gamificação com uma história não é estritamente necessário. De fato, se não for feito corretamente, sendo muito infantil ou muito complexo, pode afastar os estudantes da gamificação. Por outro lado, se for feito corretamente, ajuda a criar uma experiência imersiva e fornece aos estudantes e professores um terreno comum. Momentos mais descontraídos, cômicos ou até mesmo misteriosos podem ajudar a desconectar um pouco do aspecto acadêmico e melhorar as conexões sociais dentro do grupo.

Então, neste artigo, vamos imaginar que sim, decidimos dar ao nosso sistema de motivação uma narrativa. Mas... como fazemos isso? Esse tópico é extenso o suficiente para escrever um par de livros sobre ele. Além disso, já se sabe que em tudo relacionado à produção artística, as regras podem frequentemente ser quebradas por um criador que tenha uma intuição bem calibrada e sabe o que quer fazer. De qualquer forma, tentarei explicar uma estrutura básica que pode ser útil para quase qualquer assunto.

Em primeiro lugar, a narrativa deve ser uma aventura, que é o estilo em que todos os nossos elementos herdados dos videogames se encaixam confortavelmente. Como guia para isso, podemos usar o monomito "A Jornada do Herói" (escrito por Joseph Campbell), que mostra a estrutura básica de virtualmente todas as histórias e mitos conhecidos pela humanidade.

Basicamente, inicialmente o herói (ou heroína) vive uma vida cotidiana em sua zona de conforto. Um evento inesperado os convoca à aventura, e eles relutantemente aceitam. Eles superam vários obstáculos para alcançar seu objetivo, e isso os transforma. Então eles voltam para casa (bem-sucedidos ou não), mas agora são uma pessoa diferente daquela do início.

Esta é a receita para criar uma aventura bem-sucedida.

Sendo mais específico, em aventuras criadas para gamificação em grupo, o "herói" deve ser toda a turma. Pode ser a tripulação de uma nave espacial, uma equipe de pesquisa ou os sobreviventes de um apocalipse. Isso permitirá que cada aluno se sinta parte da aventura.

O último ingrediente necessário é que o professor acredite nisso. Se não for seu estilo ou se não se sentir confortável com esse tipo de coisa, é melhor evitar. Se fizer isso de forma descompromissada ou "apenas para cumprir", pode até ser ridículo. No entanto, se sentir vontade... vá em frente. Seus alunos ficarão muito gratos pelo seu esforço e envolvimento.

Agora, tudo o que resta é adaptar (com relativa facilidade) as conquistas e recompensas ao novo contexto que você criou, dando às gamificações uma nova camada de profundidade.

ADAPTANDO A GAMIFICAÇÃO POR IDADE/AMBIENTE

As seguintes são recomendações gerais para adaptar gamificações usando o MAXIMUS em diferentes ambientes e com diferentes idades:

Primeiro ciclo (crianças)

Nesta etapa, recompensas para funções podem ser interessantes, além daquelas para os assuntos em si, como limpar o quadro, levantar e baixar as persianas, preparar o computador e o projetor de aula, entre outras.

Muitas recompensas podem ser focadas em momentos durante a aula, não apenas em exames ou notas, como escolher onde sentar por um dia, escolher o próximo filme para assistir na aula de inglês (entre várias opções), escolher um brinquedo para brincar no recreio, etc.

Os temas devem ser mais suaves, como uma aventura de desenho animado, e deve-se prestar atenção especial às imagens, pois serão muito valorizadas.

Segundo ciclo/Terceiro ciclo/Secundário (Adolescentes)

Nesta etapa, várias abordagens acadêmicas ao assunto podem ser interessantes, como apresentar o tópico aos colegas de classe, fazer um esboço do tópico, criar infográficos sobre o tópico, tomar notas digitais sobre o tópico, entre outros.

As recompensas devem estar mais focadas em testes escritos, que são o que os alunos valorizam mais, como mais tempo no exame, habilidade de levar o formulário, habilidade de anular uma pergunta no exame, habilidade de fazer perguntas ao professor, entre outras.

O tema pode ser mais sombrio/ação com drama, momentos de medo, etc; ou mais orientado para um humor travesso (dentro dos limites lógicos de uma escola). Se os alunos tiverem mais de 15 anos, eles podem achar histórias infantis desnecessárias.

Universidade (Jovens adultos)

Nesta fase, pode ser valorizada a "excelência" dos projetos individuais e em grupo, como a originalidade, apresentação, estética, profundidade do conteúdo, entre outros.

As recompensas devem afastar-se dos exames, pois é um assunto mais delicado, e focar nos projetos. Algumas opções são escolher o tema do projeto como prioridade, escolher dias de prática como prioridade, obter sweatshirts/camisas/bonés da universidade, entre outras.

Neste ponto, a história terá pouca importância.

Meio corporativo (Adultos)

- Tipicamente, as recompensas tendem a ser relacionadas à produtividade/colaboração e giram em torno de reconhecimento/tempo livre/bônus económicos.