





MATRIZ DE DESIGN INSTRUCCIONAL

	GAMIFICAÇÃO ELEITORAL: ESTRATÉGIAS INOVADORAS PARA CONQUISTAR ELEITORES		
	MARCELO HENRIQUE DOS SANTOS	Carga horária:	08h

Minicurrículo do professor autor: Mestre em Educação pela Universidade Interamericana (2019), com tese sobre a utilização dos jogos digitais no ensino superior. Especialista em Negócios em Mídias Digitais pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2018), MBA em Marketing em Vendas pela FMU - Faculdades Metropolitanas Unidas (2016), Especialista em Games: Produção e Programação pelo Centro Universitário Senac (2011) e Bacharel em Sistemas de Informação pela UMC - Universidade de Mogi das Cruzes (2008). Atualmente é microempreendedor na área de jogos digitais, consultor de gamificação e professor universitário. Tem experiência na área de Computação, com ênfase em desenvolvimento de aplicativos, jogos digitais, desenvolvimento web e TV Digital e sistemas interativos (trabalhando por muitos anos na empresa TV SBT Canal 4 de São Paulo). Além disso possui experiência na área de Educação, com ênfase no desenvolvimento de games e hipermídia, atuando principalmente nas áreas de fundamentação e desenvolvimento de metodologias e protótipos. É autor de diversos livros técnicos na área de Computação e Jogos Digitais.

Ementa:

Fundamentos da Gamificação Eleitoral. Estratégias de Gamificação para Engajamento. Ferramentas e Tecnologia de Gamificação Eleitoral. Planejamento e Avaliação de Campanhas Gamificadas



Objetivo Geral da Disciplina:

- Desenvolver competências e habilidades para planejar, implementar e avaliar estratégias de gamificação em campanhas eleitorais, visando aumentar o engajamento dos eleitores e potencializar os resultados das campanhas políticas.

Objetivos Específicos:

- Compreender os fundamentos teóricos e práticos da gamificação aplicada à política, incluindo seus conceitos, benefícios e casos de sucesso.
- Identificar e segmentar o público-alvo de uma campanha eleitoral, estabelecendo objetivos e metas específicos para a aplicação da gamificação.
- Dominar as principais estratégias de engajamento por meio da gamificação, incluindo a estruturação de desafios, o uso de recompensas e incentivos, e o desenvolvimento de competições entre eleitores.
- Conhecer as principais ferramentas e tecnologias disponíveis para a gamificação em campanhas eleitorais, incluindo plataformas, aplicativos móveis e integração com redes sociais.
- Capacitar-se para o planejamento, implementação e avaliação de campanhas gamificadas, incluindo a definição de estratégias, a análise de métricas de sucesso, e o cumprimento de requisitos legais e éticos.

Estrutura das Unidades:

Unidade 1: Fundamentos da Gamificação Eleitoral

- Introdução à gamificação na política - conceitos e definições
- Benefícios da gamificação em campanhas eleitorais
- Estudo de casos de sucesso de gamificação em eleições anteriores
- Identificação do público-alvo e segmentação de eleitores
- Estabelecimento de objetivos e metas de campanha com base na gamificação



- Principais elementos de jogos aplicados em campanhas eleitorais
- Técnicas de storytelling para engajar eleitores
- Projetando uma narrativa persuasiva e envolvente
- Ferramentas e plataformas de gamificação para campanhas
- Prática: Desenvolvendo um plano de gamificação para sua campanha

Unidade 2: Estratégias de Gamificação para Engajamento

- Estruturação de desafios e conquistas para os eleitores
- Uso de recompensas e incentivos para motivar a participação
- Desenvolvimento de competições e rankings entre eleitores
- Implementação de interações sociais e comunidade
- Análise de métricas de engajamento em campanhas gamificadas
- Estratégias de feedback e reconhecimento para eleitores
- Aplicação de mecânicas de jogos em debates e eventos
- Uso de aplicativos móveis e redes sociais para engajamento
- Prática: Criando um jogo ou desafio para a campanha
- Estudo de caso: Análise de campanhas eleitorais engajadoras

Unidade 3: Ferramentas e Tecnologia de Gamificação Eleitoral

- Principais plataformas e ferramentas de gamificação disponíveis
- Desenvolvimento de conteúdo gamificado para a campanha
- Integração de ferramentas de gamificação com mídias sociais
- Análise de dados e insights para otimizar a campanha
- Uso de realidades virtual e aumentada na campanha
- Prática: Criando interações gamificadas em diferentes plataformas
- Proteção de dados e privacidade em campanhas gamificadas
- Ferramentas de monitoramento e avaliação de campanha
- Análise de custo-benefício das estratégias de gamificação



- Estudo de caso: Avaliando campanhas gamificadas

Unidade 4: Planejamento e Avaliação de Campanhas Gamificadas

- Estruturação de uma estratégia de gamificação eleitoral
- Criação de um calendário de atividades gamificadas
- Prática: Planejando uma campanha gamificada passo a passo
- Métricas de sucesso e KPIs para campanhas gamificadas
- Avaliação e ajuste de estratégias com base nos resultados
- Estratégias de interação com eleitores pós-eleição
- Legalidade e ética em campanhas gamificadas
- Ferramentas de automação para campanhas eleitorais
- Prática: Análise de resultados de campanhas gamificadas
- Conclusões e projeções para futuras campanhas gamificadas



Bibliografia:

ACEVEDO, Sara Osuna. **Aprender En La Web 2.0: Aprendizaje Colaborativo En Comunidades Virtuales**. La educación - Revista Digital. Mayo/2011. nº 145.

ALVES, L. R. G. **Jogos, educação e história: novas possibilidades para Geração C**. Plurais: Revista Multidisciplinar da UNEB, v. 2, p. 101-111, 2010.

ALVES, L. R. G.; HETKOWSKI, T. M.; JAPIASSU, Ricardo. **Trabajo colaborativo en la red**. Madri: uned, 2006, v.01. p.72.

BISTA, SK et al. **Using gamification in an online community**. 2012, CSIRO ICT Centre, ANU Campus, North Rd, Canberra, Australia: [s.n.], 2012. p. 611–618.

BOWMAN, R. F. **A Pac-Man theory of motivation**. Tactical implications for classroom instruction. EducationalTechnology, v.22, n.9, p.14-17, 1982.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Geração de conhecimento para usuário surdo baseada em histórias em quadrinhos hipermediáticas**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2011.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; BIEGING, Patricia; VILLAROUCO, Vilma. **Deaf Students and Comic Hypermedia: Proposal of Accessible Learning Object**. In: Universal Access in Human Computer Interaction.1 ed. London NewYork: Springer Heidelberg Dordrecht London NewYork, 2013, v.8, p. 133-142.

COLLANTES, X.R. **Juegos e videojuegos. Formas de vivências narrativas**. In: SCOLARI, Carlos A. (Ed.) Homo videoludens 2.0. De Pacman a gamification. Universidad Mayor: Chile, 2013. p.20-50.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. USA: Harper Perennial Modern Classics edition, 1990.

ERANLI, K. **The impact of gamification: A recommendation of scenarios for education**. 2012 15th International Conference on Interactive Collaborative Learning, ICL 2012, 2012.

FILATRO, A. **Design Instrucional Contextualizado**. São Paulo: Senac, 2004.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.



HARRIS, Scott. **Video Games as Medical Education Tools**. AAMC Reporter: June 2011. Disponible en: <http://med.fsu.edu/uploads/files/newsPubs/print/VideoGamesasMedicalEducationTools.pdf>.

HUIZINGA, Joan. **Homo Ludens**. 2 Ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MEDER, M. et al. **Gamification: A semantic approach for user driven know ledge conservation**. LWA 2011 - Technical Report of the Symposium “Lernen, Wissen, Adaptivitat - Learning, Knowledge, and Adaptivity 2011” of the GISpecial Interest Groups KDML, IR and WM, 2011. p.265-268.

MOREIRA, Manuel Area. **Los Materiales Educativos: Origen Y Futuro**. IV Congreso Nacional de Imagen y Pedagogía, Veracruz, México, octubre 2007. Universidad de La Laguna (España).

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1978.

PIAGET, Jean. **Psicologia y Pedagogia**. Critica, 2001. ISBN: 9788484322030.

PIAGET, Jean. **Seis estudios de Psicología**. Barcelona: Labor, 1991.

PRENSKY, Marc. **Aprendizaje para el nuevo milenio**. Universidad Camilo José Cela. Impresión: Albatros, S.L. Depósito legal: M-24433-2010.

SILVA, Marco. **Formação De Professores Para A Docência Online**. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009. ISBN-978-972-8746-71-1.