



Crachás: como usar em contexto educativo?

Inês Araújo (inesaraujo@ua.pt)

Luís Pedro, Carlos Santos e João Batista

Universidade de Aveiro

<http://gamilearning.ulusofona.pt/>

Síntese

- Definição
- História
- Iniciativa *Open Badges*
- Funções que os crachás podem assumir
- Como aplicar em contexto educativo
- Plataformas
- Trabalho futuro: MOOC – Crachás como usar?

Definição

- *Badge*:
 - "symbol or indicator of an accomplishment, skill, quality or interest" (Mozilla Open Badges, 2014)
- Traduz-se em:
 - Crachá – sinal de realização
 - Distintivo – sinal de identificação
 - Emblema – sinal de posição na hierarquia
 - Divisa – sinal de algo em que se acredita
 - Medalha – sinal de um grande feito
 - Dicionário infopédia de Inglês|Português

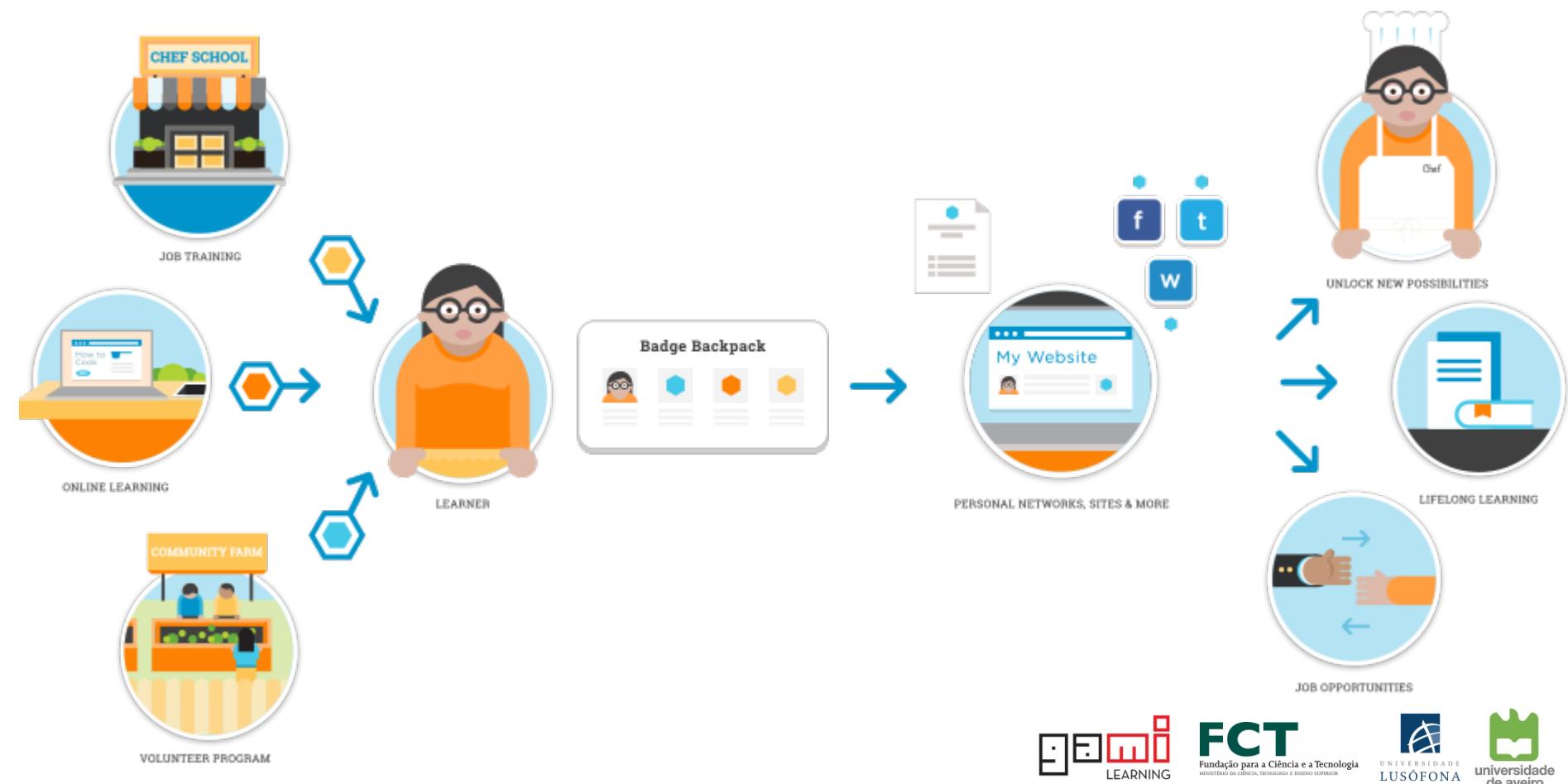
História



"badges have baggage"
(Halavais, 2012, p.354)



Iniciativa Open Badges



Funções que podem assumir

Função de	Halavais (2012)	Gibson et al. (2015)	Descrição
Certificação	“achievement, qualification, and experience” (p.359)	Reconhecimento e certificação	<ul style="list-style-type: none">- realização de determinada formação- demonstração de determinada competência.
Competição	“achievement, qualification, and experience” (p.359)	Evidência de conquista	<ul style="list-style-type: none">- desafio lançado em que apenas os primeiros a concretizar serão galardoados
Conquista	“achievement, qualification, and experience” (p.359)	Motivação Evidência de conquista	<ul style="list-style-type: none">- concretiza uma atividade proposta
Identificação	“honor, authority and privilege” (p.358)	Motivação	<ul style="list-style-type: none">- pertença a uma instituição ou comunidade,- função ou posição que ocupa

Funções que podem assumir

Função de	Halavais (2012)	Gibson et al. (2015)	Descrição
Orientação de percurso	“experience and expression” (p.361)	Motivação	<ul style="list-style-type: none">- sequência de badges que orientam a atividade do aprendente- podem ser optativos
Reconhecimento	“honor, authority and privilege” (p.358)	Motivação Reconhecimento e certificação	<ul style="list-style-type: none">- Algo que é reconhecido como importante e valorizado.- uma ação realizada ou alguma capacidade especial demonstrada.
Recompensa	“survival” (p.364)	Motivação	<ul style="list-style-type: none">- badges que podem ser colecionados à medida que o aprendente se mantém num espaço online- tem apenas a intenção de cativar a atenção num determinado momento.

Funções que podem assumir

- "(...) functions of badges are rarely exclusionary – any particular badge is likely to mark authority, skill, experience, and identity in some way.“

(Halavais, 2012, p. 357).

Como aplicar em contexto educativo?

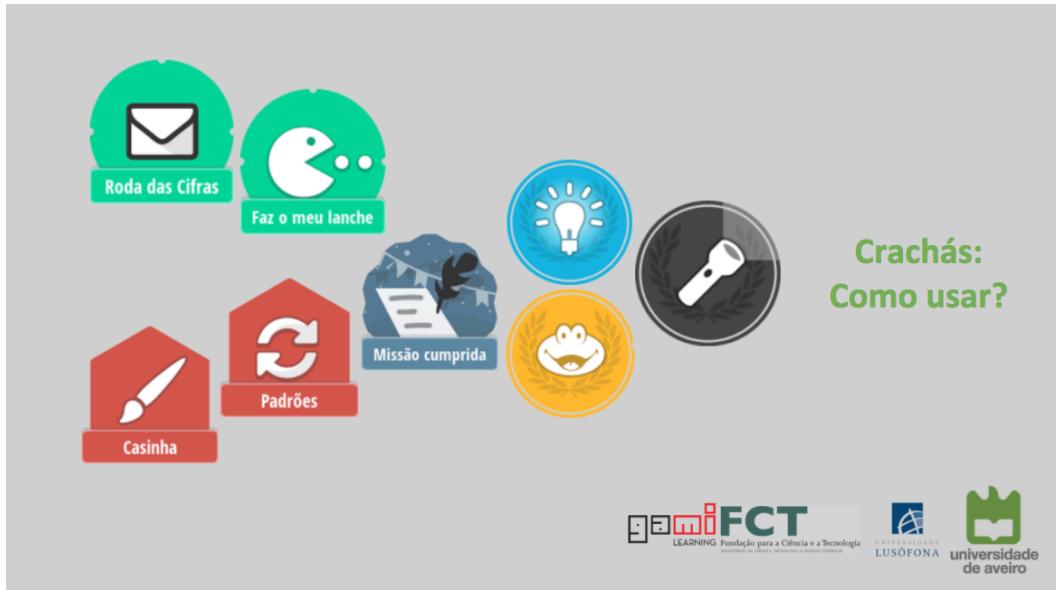
- Definir objetivos
- Definir e apresentar as regras de atribuição ao grupo com que se está a trabalhar
- Cada crachá deve possuir:
 - Nome explícito
 - Imagem representativa
 - Descrição detalhada
 - Caso possível associar à evidência que permitiu a sua atribuição.



Plataformas

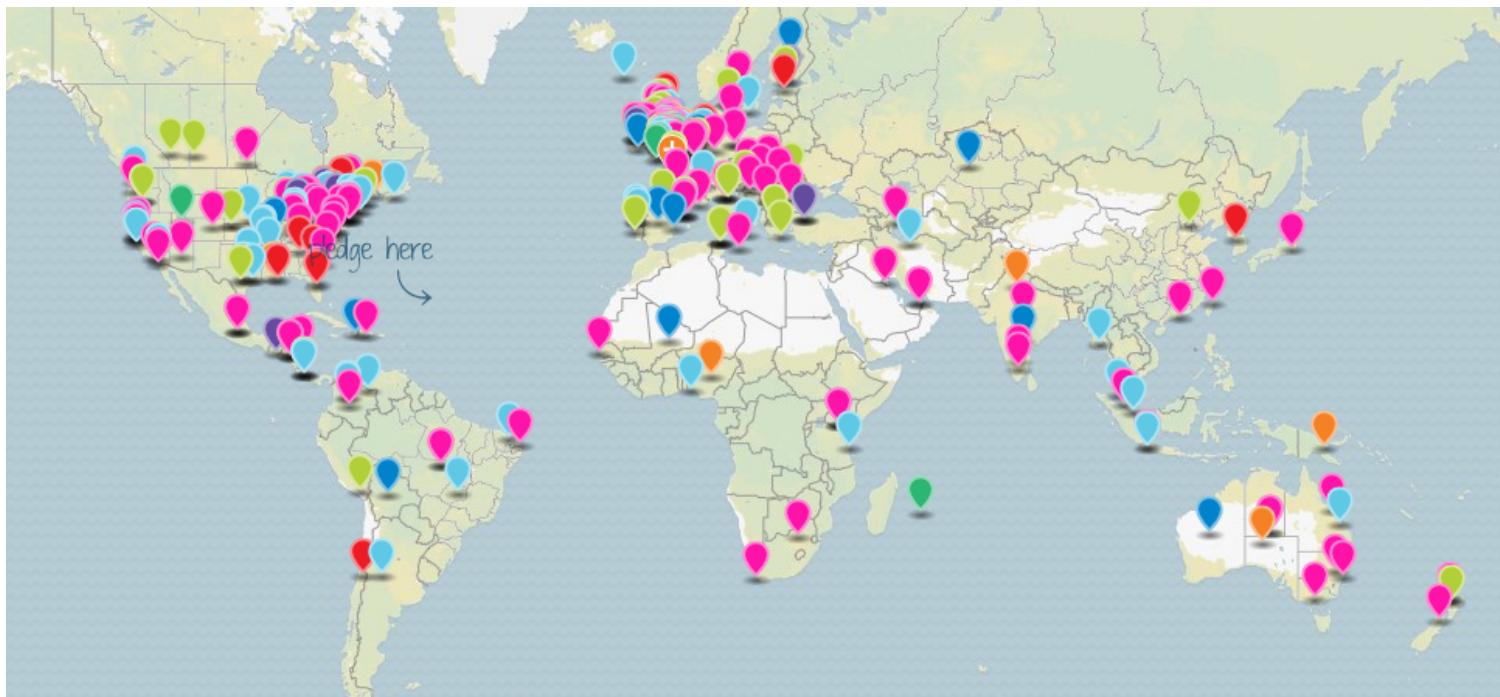
- Moodle
- Edmodo (<https://www.edmodo.com/>)
- Makewav.es (<https://www.makewav.es/>)
- Open Badges Academy
(<https://www.openbadgeacademy.com/>)
- ...
- SAPO Campus (<http://campus.sapo.pt/>)

MOOC - Crachás: como usar?



<http://gamilearning.ulusofona.pt/>

Diferentes usos a nível internacional



<http://www.badgetheworld.org/>

Referências:

- Araújo, I., Santos, C. Pedro, L. e Batista, J. (2017). Digital badges on education: past, present and future. In *4th European Conference on Social Media (ECSM 2017)*. Vilnius, Lithuania: Mykolas Romeris University.
- Burke, B. (2014). *GAMIFY: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things*. EUA: Gartner, Inc.
- Chou, Y. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media.
- Dicionário infopédia de Inglês|Português [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2017. [consult. 2017-02-07]. Disponível na Internet:
<https://www.infopedia.pt/dicionarios/ingles-portugues/badge>
- Foster, J. C. (2013). The promise of Digital Badges. *Techniques*, 31–34.
- Foster, J. C. (2014). The practicality of digital badges. *Techniques*, 40–44.
- Furtmüller, G., Güttel, W. H., & Garauš, C. (2011). The hidden power of small rewards: External rewards in online learning. In *Organization Learning, Knowledge and Capabilities Conference 2011* (pp. 1–15). Hull (UK): Hull University Business School.
- Garauš, C., Furtmüller, G., & Güttel, W. H. (2016). The hidden power of small rewards: The effects of insufficient external rewards on autonomous motivation to learn. *Academy of Management Learning and Education*, 15(1), 45–59.
<https://doi.org/10.5465/amle.2012.0284>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games have to teach us about learning and literacy*. EUA: Palgrave Macmillan.
- Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S., & Knight, E. (2015). Digital badges in education. *Education and Information Technologies*, 20(2), 403–410.
<https://doi.org/10.1007/s10639-013-9291-7>
- Goligoski, E. (2012). Motivating the Learner: Mozilla's Open Badges Program. *Access to Knowledge*, 4(1), 1–8.
- Halavais, A. M. C. (2012). A Genealogy of Badges: Inherited meaning and monstrous moral hybrids. *Information, Communication & Society*, 15(3), 354–373.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.641992>
- Hamari, J. (2015). Do badges increase user activity ? A field experiment on the effects of gamification. *Computers in Human Behavior*, in Press, 1–10.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.036>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers and Education*, 80, 152–161.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Mozilla Open Badges. (2014). Badges. Acedido a 19 de outubro de 2016, em
<https://wiki.mozilla.org/Badges>
- Pedro, L., Santos, C., Aresta, M., & Almeida, S. (2015). Peer-supported badge attribution in a collaborative learning platform: The SAPO Campus case. *Computers in Human Behavior*, 51, 562–567.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.024>
- Pedro, L., Santos, C., Batista, J., Cabral, G., Pais, F., & Costa, C. (2016). Social Network Analysis and Digital Learning Environments: a Framework for Research and Practice Using the Sapo Campus Platform. In *10th International Technology, Education and Development Conference (INTED2016)* (pp. 1061–1070). Valencia, Spain: IATED. <https://doi.org/10.21125/inted.2016.1239>
- Peixoto, F., Monteiro, V., Mata, L., Sanches, C., Pipa, J., & Almeida, L. S. (2016). “To be or not to be Retained ... That’s the Question!” Retention, Self-esteem, Self-concept, Achievement Goals, and Grades. *Frontiers in Psychology*, 7(October), 1–13.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01550>
- Santos, C., Pedro, L., Almeida, S., & Aresta, M. (2013). Decentralized badges in educational contexts: the integration of open badges in sao campus. *eLearning Papers*, 35(November), 1–6.
- Santos, C., Ramos, F., & Pedro, L. (2014). Repensar a tecnologia em contextos educativos: o SAPO Campus no DeCA. *Indagatio Didactica*, 6(1).
- Zichermann, G., & Linder, J. (2013). *The gamification Revolution: how leaders leverage game mechanics to crush the competition*. EUA: Mc Graw Hill Education.

The screenshot shows a digital platform interface. At the top, there's a navigation bar with 'POOCAMPUS' and 'ESPAÇOS' (dropdown), followed by icons for globe, user profile, trophy, and calendar. Below this is a grid of colorful circular icons representing different activities: 'Roda das Cifras' (green), 'Faz o meu lanche' (green), 'Missão cumprida' (blue), 'Padrões' (red), 'Casinha' (red), 'Roda das Cifras' (green), 'Faz o meu lanche' (green), 'Missão cumprida' (blue), and 'Padrões' (red). A white callout box points to the first 'Roda das Cifras' icon with the text 'Crachás: como usar'. On the left, a sidebar lists 'atividade' (activity) categories: Destaques, comunidades, Grupos, Pessoas, publicações, Fotos, Vídeos, Blogs, Links, and crachás. The main content area shows a post by 'Inês Araújo' dated '4 Mai, 14:30'. The post title is 'Abertura do grupo: Tipos de crachás' (in green). Below the title are five small circular icons connected by dashed lines: a pencil, a document, a lightbulb, a trophy, and a book. The post text reads: 'Hoje abre o grupo onde vai decorrer as atividades relativas à 3ª semana sobre os Tipos de Crachás. Se ainda não terminou as atividades anterior não se preocupe, um MOOC pressupõe que cada um possa ir realizando as atividades à...'.

Crachás: como usar em contexto educativo?

Obrigada!

Inês Araújo (inesaraajo@ua.pt)
Luís Pedro, Carlos Santos e João Batista
Universidade de Aveiro
<http://gamilearning.ulusofona.pt/>

Projeto GamiLearning, Jogos Digitais para a Literacia Mediática e Informacional (UTAP-ICDT/IVC-ESCT/0020/2014)