

Artigo - Etapa 2

Daniel Machado

Gabriel Bronte

Guilherme Marques

Engenharia de Software - 2021.1

Uso da gamificação no ensino e aprendizagem de algoritmos

"A aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo, é compreendida como gamificação." (NAVARRO, 2013).

Descrição do jogo utilizado na disciplina de algoritmos

Seu foco é contribuir com o processo de ensino-aprendizagem da disciplina de algoritmos de forma mais dinâmica e intuitiva utilizando de quizzes, para que assim haja motivação e engajamento dos alunos.

Descrição do jogo utilizado na disciplina de algoritmos

- Pontuação
- Ranking
- Recompensas
- Níveis de dificuldade
- Interação aluno-professor

Trabalhos relacionados

A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA REVISÃO INTEGRATIVA

Renato Barbosa Japiassu; Chennyfer Dobbins Abi Rached

O artigo de (Japiassu & Rached, 2020) aborda a gamificação como metodologia de ensino-aprendizagem, tendo como finalidade avaliar as suas contribuições neste processo, no qual, através de metodologias lúdicas foi observado uma facilitação no aprendizado dos discentes.

Trabalhos relacionados

DESENVOLVIMENTO DE UMA PLATAFORMA PARA APLICAÇÃO DA TÉCNICA DE GAMIFICAÇÃO COMO APOIO A DISCIPLINA DE ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS

Hatus Daniel Rocha Costa Feitosa; Hudson Pimenta dos Santos

O trabalho de conclusão de curso de (FEITOSA & SANTOS, 2017) aborda o tema de gamificação nas disciplinas de algoritmos e estrutura de dados.

Trabalhos relacionados

STORYTELLING E GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE MOTIVAÇÃO NO ENSINO DE PROGRAMAÇÃO COM PYTHON E MINECRAFT

Jamille Anderson Luiz da Silva; Fábio Cristiano Souza Oliveira; Danielle Juliana Silva Martins

A eficiência da gamificação em engajar e motivar os alunos a estudar programação é destacada no artigo de (SILVA, OLIVEIRA, & MARTINS, 2017).

Trabalhos relacionados

GAME LOGIC: UM JOGO PARA AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO.

Dorgival Netto; Luiz Mario Medeiros; Daniel de Pontes; Edilson de Moraes

O Game Logic possui como motivação, o auxílio e aprendizagem dos estudantes em algoritmos e lógica, partindo do princípio cognitivo de que imagens são melhor memorizadas.

Trabalhos relacionados

COUNTER STRIKE NO ENSINO DE REDES DE COMPUTADORES.

Vinicius Dantas Santos; Erika Raquel Silva dos Santos ; Ricardo Bitencourt

Abordam a utilização do famoso jogo Counter-Strike para o aprendizado de redes de computadores, tendo como base metodológica a Aprendizagem Baseada em Problemas.

Análise comparativa

	Pontuação	Ranking	Recompensas
Quiz Algoritmos	X	X	X
(NETTO, MEDEIROS, PONTES & MORAIS, 2017)	X	X	X
(FEITOSA & SANTOS, 2017)	X	X	
(SANTOS, SANTOS & BITENCOURT, 2016)			X
(SILVA, OLIVEIRA, & MARTINS, 2017).	X	X	

	Níveis de dificuldade	Acompanhamento do Progresso	Interação Aluno-Professor
Quiz Algoritmos	X		X
(NETTO, MEDEIROS, PONTES & MORAIS, 2017)	X	X	
(FEITOSA & SANTOS, 2017)			
(SANTOS, SANTOS & BITENCOURT, 2016)			X
(SILVA, OLIVEIRA, & MARTINS, 2017).		X	X

Referências

- Dorgival Netto, D. d. P. E. d. M., Luiz Mario Medeiros (2017). Game logic: Um jogo para auxiliar na aprendizagem de lógica de programação. 25° WEI - Workshop sobre Educação em Computação.
[<http://www2.sbc.org.br/csbc2017/public/files/25-wei/22.pdf>]
- Feitosa, H. D. R. C., & Santos, H. P. D. (2017). Desenvolvimento de uma plataforma para aplicação da técnica de gamificação como apoio a disciplina de algoritmos e estruturas de dados I no IFMG. IFMG - Campus São João Evangelista.
[https://www.sje.ifmg.edu.br/portal/images/artigos/biblioteca/TCCs/Sistemas_de_informacao/2017/Hatus_e_Hudson.pdf]
- Jamille Anderson Luiz da Silva, D. J. S. M., Fábio Cristiano Souza Oliveira (2017). Storytelling e gamificação como estratégia de motivação no ensino de programação com Python e Minecraft. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, 987–990. [<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/174214.pdf>]
- Japiassu, R. B., & Rached, C. D. A. (2020). A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. Revista Educação em Foco.
[<https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educacao-em-Foco.pdf>]
- Navarro, G. (2017). Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. , 8. [<http://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/578-1589-1-PB.pdf>]
- Vinicius Dantas Santos, R. B., Erika Raquel Silva dos Santos (2016). Counter strike no ensino de redes de computadores. Petrolina/PE: SBC – Proceedings of SBGames 2016. [<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anaais/157234.pdf>]