

Gamificação da educação

Carlos Augusto Lopes Xavier
Gabriel Parfan Guimarães
Paulo Campos Dias



O que é a Gamificação?

Gamificação, ou Ludificação, é a aplicação das mecânicas e dinâmicas de jogos em atividades de não jogos.

E a gamificação na educação?

É trazer esses elementos para o campo educacional, de maneira que incentive os estudantes em seu aprendizado.



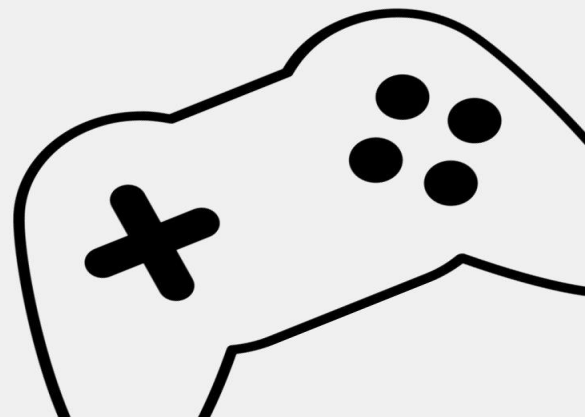
Apresentação do problema

Elena Silva

Uma aluna que não se encaixa nas aulas convencionais

Rodrigo Faria

Um professor preocupado com o interesse de seus alunos em sua aula



Contexto do problema

- Modelo ultrapassado
- Falta de estrutura
- Falta de incentivos



O que fazer?

Incentivar instituições e educadores a dar uma chance para a ludificação em seus ambientes de ensino, uma vez que:

- Reaviva o interesse e motivação dos alunos
- Traz dinamismo ao aprendizado
- Melhora a autonomia dos alunos



Como fazer?

Dentre as maneiras de aplicar a gamificação na educação...

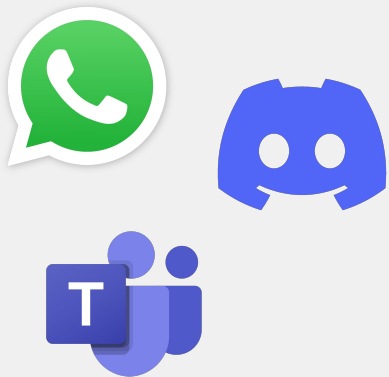
Desenvolver um aplicativo web capaz de divulgar as vantagens da gamificação na educação, mostrando sites que ajudem os educadores, seja por meio de notícias sobre o tópico, ou por brincadeiras e jogos que motivam os estudantes.



Metodologia

Foi utilizado a metodologia ágil Scrum para este projeto.

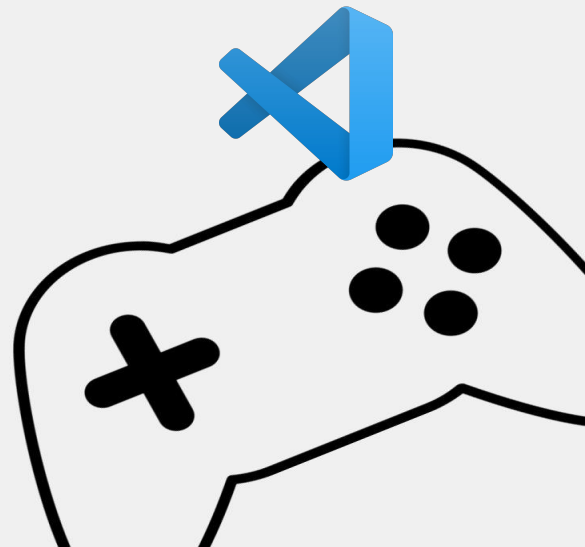
Comunicação



Prototipação e diagramação



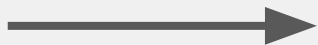
Editor de código



Arquitetura da solução

Utilizando as ferramentas ensinadas em Desenvolvimento de Interfaces Web e Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web:

- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- Frameworks



Gameeducation



Isso é tudo.
Obrigado!

