

O Jogo Conceitual “Libélulas”

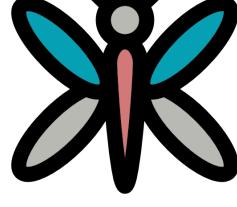
Manual de Apoio ao Docente

Objetivo, regras, fases e sistema de feedback



Versão 1.0.2025

O 5000 concertos de Eliseus



Aplicação: Ao longo de 10 aulas de programação esportiva

Público-alvo: estudantes do primeiro ano do curso Técnico de Informática para Internet (Nível 1)

Sumário

Objetivos	3
Missão	3
Regras de pontuação	4
Sistema de feedback	4

10101000110100001101001011100110010000001101001011100110010000001110011011101101101011001
000111001001100001011011100110010001101111011011010010000001110100011001010111100001110100001
1001110110111101101001011011100110010000001101111011011001000000110100001100101011100100001
010000001100110011011110111001000100000011001110110010101110100011101000110010101110010000001
0001110100011010000110010100100000011000100110100101101100110000101110010011110010010000001
110000101101100011101010110010101110011000000110111011001100010000001101010111010000101110100001011



Objetivos

O jogo exige uma definição clara e objetiva de metas. No caso do jogo conceitual “Libélulas”, o principal objetivo é que os jogadores (estudantes) acumulem o maior número possível de pontos, conforme os critérios estabelecidos no **Quadro de Regras de Pontuação**.

Como recurso ilustrativo e motivacional, os estudantes são representados como libélulas, que precisam “voar alto” ao conquistar o máximo de pontos possível ao longo do **Quadro de Missões**. Sendo assim, segue os objetivos:

- Alcançar pontos com o desenvolvimento das missões do jogo;
- Acompanhar a disponibilização da pontuação por meio de um ranking, descrito em **Sistema de Feedback**.



Missão

Durante as missões do jogo conceitual, os estudantes (jogadores) são pontuados individualmente, de acordo com as atividades desenvolvidas em sala de aula, disponibilizada em **Regras de Pontuação**. No **Quadro de Missões**, segue os cenários que os estudantes podem pontuar durante o jogo, em respostas ao conteúdo necessário para a realização das Fases da Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), Nível 1.

10101000110100001101001011100110010000001101001011100110010000001110011011101101101011101
000111001001100001011011100110010001101111011011101001000000111010001100101011100001110100001
100111011011110110100111001100100000011011110110111001000000111010001100101011100001110100001
010000001100110011011110111001000100000011001110110010101110100011101000110100101011100110000001
000111010001101000011001010010000001100010011001010111001100000101110010011110010010000001
11000010110110001110101011001010111001000000110111101100100000011010101110100000010111010000010111

Missão	Denominação
1	Hello World
2	Tipos e Operações
3	Estrutura Condicional
4	Estrutura de Repetição
5	Vetores

1. Quadro de Missões. Fonte: Elaboração própria



Regras de pontuação

O **Quadro de Regras** abaixo apresenta as atividades avaliadas e os critérios de pontuação usados no jogo. Cada linha representa um tipo de atividade, com pontos atribuídos com base no desempenho. A pontuação é dividida em três níveis: 100% (desempenho máximo), 50% (desempenho parcial) e 0% (nenhuma participação ou desempenho insuficiente).

- **Exemplo:**

- A atividade “**Lista de Exercícios**” vale **5 pontos** no total, quando feita completamente (100%).
- A pontuação é proporcional à quantidade de questões resolvidas corretamente. Ou seja, se realizou apenas três exercícios de 10, vai receber apenas 30% da pontuação;

- Essa regra vale para todos os itens de pontuação,

Atividade	Denominação	100%	50%	0%
1	Prova OBI (Pontos/prova realizada)	5	0	0
2	Nota da Prova OBI (Pontos obtidos)	15	7	0
3	Frequência (ponto/aula)	1	0	0
4	Lista de Exercícios (Pontos/lista feita)	5	2,5	0
5	Desafios (Pontos/desafio feito)	3	1	0
6	Dúvidas no fórum	1	0	0

2. Quadro de Regras de Pontuação



Sistema de feedback

A pontuação, conforme apresentada na tabela, é exibida em um ranking que classifica os estudantes de acordo com os pontos obtidos durante as missões do jogo conceitual. Os estudantes podem acessar esse ranking a qualquer momento por meio da plataforma **ScoreLeader**. Ao final da aplicação do treinamento da OBI, os três primeiros colocados são premiados.

Links uteis

- ScoreLeader:

<https://scoreleader.com/>



Ficha técnica

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Ceres

Núcleo de Estudo, Pesquisa e Tecnologia da Informação (NEPeTI)

Trabalho de Curso do Bacharelado em Sistemas de Informação

Autores:

Matheus Rodrigues Alves

Thalia Santos de Santana

Adriano Honorato Braga

Versão 1.0 - 2025



Este documento está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0).

Para mais informações, acesse:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



INSTITUTO FEDERAL
Goiano

Campus
Cares