

Edital nº 01/2018 (2º Chamada) - PROPI/RE/IFRN - Desenvolvimento de Projetos de Pesquisa e Inovação - Edital de Pesquisa

Título do projeto: Criação de Protótipo de Sistema de Gamificação como Forma de Auxílio Didático.

Componentes:

Docente: Fabio da Silva Franco (1920830).

Docente: Jose Durval Pacheco Tavares Junior (2310636).

Discente: João Maria Nogueira Filho (20161174010014).

Discente: Gilson Kedson dos Santos Silva (20161174010004).

Discente: Francisco Lucas Freitas de Lima (20161174010012).

Discente: Erikson Pedro da Silva Nicacio (20151170150500).

Período: 02/07/2018 a 31/12/2018.

Resumo: A aplicação de atividades gamificadas na educação escolar não é algo novo, como podemos observar nos trabalhos de alguns autores, onde percebemos a interação, motivação e engajamento do aluno com a atividade proposta, por meio de jogos didáticos, onde muitos desses elementos também fazem parte da chamada teoria do “Flow”, que possibilita formas para criar a interação lúdica (a motivação e o engajamento) que falta na educação escolar convencional.

O presente projeto tem como objetivo avaliar e aplicar conceitos de gamificação, aliada a conceitos da teoria do Flow, a fim de melhorar o rendimento escolar a partir da construção da máquina multiplayer que será construída a partir de conceitos e características de jogos digitais e não digitais para que sua aplicação tenha efeitos positivos na criação da motivação e engajamento necessário para um melhor rendimento escolar favorecendo a criação de ambiente mais propício ao engajamento do indivíduo nas atividades escolares. Bem como integrar alunos dos cursos de Programação de Jogos Digitais e de Informática do campus Instituto Federal de Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte sediado na cidade de Ceará-Mirim, integrando, assim, as áreas do conhecimento em Game Designer, Designer, Eletrônica, Programação, e Redes de Computadores.

Resultados esperados: Como resultado desta pesquisa, espera-se conhecer, aprimorar e aplicar conhecimentos em Game Designer, Designer, Eletrônica, Programação, e Redes de Computadores. A fim de aumentar o controle de acesso para alunos, servidores e visitantes, para uma maior segurança de quem entra e sai. Tendo em vista os seguintes objetivos/resultados:

- Aprofundar no conhecimento e funcionamento da plataforma de desenvolvimento Arduino;
- Aprofundar no conhecimento e funcionamento do módulo WIFI ESP8266.
- Aprofundar no conhecimento em eletrônica;
- Aprofundar no conhecimento em redes de computadores;

- Aprofundar no conhecimento em Designer;
- Aprofundar no conhecimento em Game Designer;
- Aprofundar no conhecimento em Programação;
- Integrar alunos dos cursos de Programação de Jogos Digitais e de Informática na pesquisa;
- Aplicar os conhecimentos na construção de um protótipo de sistema de Gamificação multiplay;
- Divulgar os resultados através de apresentação/palestra/pôster em exposições e feiras do IFRN.
- Divulgar os resultados através de artigo científico que será submetido a revista HOLOS do IFRN.

Palavras chave: protótipo; gamificação; didático; ensino.

Fotos:



Foto da central de controle interagindo com a interface digital

protótipo de gameficação finalizado.

Projeto concluído.