

Desenvolvimento de uma Plataforma Gamificada para Aprendizado

Thiago Bertoldi¹

¹Centro Universitário - Católica de Santa Catarina
Caixa Postal 89254-430 – Jaraguá do Sul – SC – Brasil

atendimento.jaragua@catolicasc.org.br

Abstract. *This work seeks, through gamification, to improve engagement and students' interest in the classroom. Gamification techniques will be used as interactive visual elements, creation of questions regarding the subject addressed, ranking and individual and general score in a simple way based on student participation while using the application. In summary, this work uses gamification techniques to engage and improve student performance during the learning process*

Resumo. *Este trabalho busca por meio de gamificação, melhorar o engajamento e interesse dos alunos em sala de aula. Serão utilizadas técnicas de gamificação como elementos visuais interativos, criação de questões referente ao assunto abordado, ranqueamento e pontuação individual e geral de forma simples com base na participação do aluno durante o uso da aplicação. Em resumo, este trabalho utiliza técnicas de gamificação para engajar e melhorar o desempenho dos alunos durante o processo de aprendizagem.*

1. Introdução

Conquistar e manter o engajamento dos alunos durante a fase de aprendizagem é um grande desafio que vem crescendo cada vez mais para as escolas e universidades, principalmente quando o conteúdo não é de interesse do aluno. De acordo com o site Lyceum (2021), "não é tão fácil manter todos dentro de uma sala de aula concentrados em um assunto por muito tempo", essa observação demonstra os desafios que os professores enfrentam no dia a dia, como distrações modernas (como celulares) e diferentes estilos de aprendizagem entre os alunos, assim como inúmeros outros desafios.

Esse problema se agrava ao passar do tempo, pois conforme o aluno avança, não tem o conhecimento necessário para entender um determinado conteúdo, resultando no atraso do seu aprendizado em relação aos outros alunos. Além do atraso no aprendizado, a educação é um dos pilares mais importantes na sociedade, pois é ela que irá abrir portas para futuras formações, empregos e realizações. Diante desse problema, a busca por novos métodos de ensino vem sendo um ponto de suma importância na área da educação em geral.

O cenário educacional está sempre evoluindo, principalmente quando falamos da área de tecnologia, e em uma sociedade onde a tecnologia está disponível em praticamente todos os lugares do mundo, a informação e o conhecimento também estão cada vez mais distribuídos, necessitando assim, que as aulas não se limitem apenas às quatro paredes da sala de aula.

Tendo em vista esse cenário crescente, este artigo propoem uma aplicação gamificada com intuito de conseguir o engajamento dos alunos durante todo o processo de aprendizagem, por meio de elementos gamificados e interativos como textos e imagens, sistema de questões que concedem moedas ao aluno com base na assertividade das questões, sistema de ranqueamento com base na pontuação do aluno durante o uso da aplicação, sistema de experiência, sistema de "títulos", que é concedido ao aluno conforme o mesmo sobe de nível e um sistema de troca de moedas, onde o aluno é recompensado por se dedicar a matéria. Fornecendo assim um aprendizado diferente e interativo para conquistar e manter o interesse e engajamento do aluno durante o processo de aprendizagem.

2. Trabalhos Correlatos

3. Metodologia

4. Desenvolvimento

5. Resultados

6. Referências

Lyceum, "Engajamento de alunos: confira 5 dicas para realizá-lo com eficiência!", <https://blog.lyceum.com.br/engajamento-de-alunos/>, (2021)