

Etapa 2 - Artigo

Grupo 9

Lucas Santos Policarpo

Yuri Calleb Perro Baumgartner

Como a gamificação auxilia na educação?



Desafios

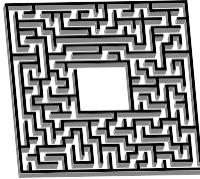
Manter a atenção e a taxa de adesão dos alunos.
Tornar o aprendizado prático e divertido.



Benefícios

Melhora no aprendizado
Ampliação das habilidades sociais.
Estimular a confiança do aluno

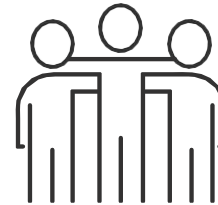
Estratégia para aplicação



**Nivelamento de
dificuldade**

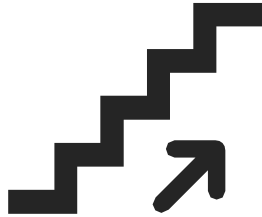


Ranking



**Relacionamento com
outros alunos**

Estratégia para aplicação



Aumento de nível

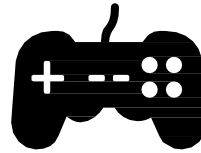


Medalhas

Gamificação no ensino de gêneros textuais



Aulas síncronas e
assíncronas.



Sistema com diversas
técnicas.



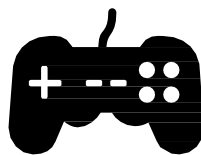
Feedback 50%
positivo para formação.

Trabalhos relacionados

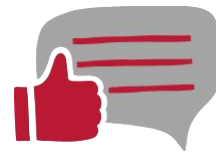
Gamificação com uso de plataforma virtual Socrative



Aulas
assíncronas.



Sistema de recompensas,
colaborativa entre alunos.

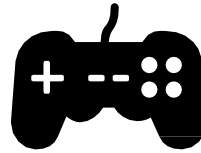


Feedback positivo para
formação e alunos mais
participativos.

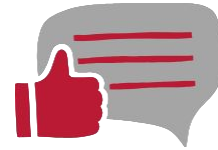
Gamificação para Cursos de Graduação



Aulas
assíncronas.



Sistema de recompensas
por níveis e muito
colaborativo.

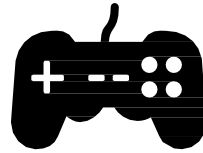


Feedback positivo Alunos
mais motivados e
confiantes

Gamificação no processo educativo



Aulas
assíncronas



Sistema de
recompensas, muito
colaborativo.



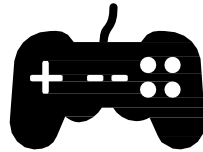
Feedback
positivo

Trabalhos Relacionados

Gamificação no Ensino de Gerência de Projetos.



Uso de computadores e plataformas virtuais.

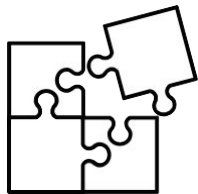


Sistema de ranking e níveis, colaborativo entre alunos.



Feedback positivo e participação ativa dos alunos

Elementos adotados



Desafios



Pontuações



Medalhas



Feedback

Características utilizadas na comparação:

- Técnica
- Acesso
- Disponibilização
- Elementos pedagógicos
- Interação
- Saída

Análise comparativa

		Gamificação no ensino de gêneros textuais	Gamificação com uso de plataforma virtual Socrative	Gamificação para cursos de graduação	Gamificação no processo educativo	Gamificação no ensino de gerência de projetos
Técnica	Sistema de níveis	X	-	X	X	X
	Sistema de ranking	X	-	-	-	X
	Sistema de medalhas	X	X	X	X	
Acesso	Plataforma web	X	X	X	X	X
	Plataforma mobile	-	-	X	-	-
Disponibilização	Síncrona	X	-	-	-	-
	Assíncrona	X	X	X	X	-
Elementos pedagógicos	Sistema de recompensa	X	X	X	X	-
	Sistema colaborativo aluno-professor	X	-	X	X	X
	Sistema de nivelamento de questões	X	X	X	X	X
Interação	Individual	X		X	X	X
	Aluno-aluno	-	X	X	X	X
	Aluno-professor	X	-	X	X	-
Saída	Feedback	X	-	X	X	X
	Emoções	X	-	X	X	X

Tabela de análise comparativa dos trabalhos relacionados

Referências

OLIVEIRA, A. M. de; SILVA, S. . Um chefe no ensino superior: olhar enunciativo sobre a gamificação no ensino de gêneros textuais. Revista Docência do Ensino Superior, Belo Horizonte, v. 10, p. 1– 20, 2020. DOI: 10.35699/2237-5864.2020.14942. Disponível em:

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/14942>.

Acesso em: 18 jun. 2021.

TOMISAKI, Sara; SOUZA, Adler; SEABRA, Rodrigo. MEGA GP: Aplicando a Gamificação no Ensino de Gerência de Projetos. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (WEI), 24. ,

2016, Porto Alegre. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016 . p. 230-239. ISSN 2595-6175. DOI:

<https://doi.org/10.5753/wei.2016.9666>.

MONTE, W. S. D; BARRETO, M. Marcelo; ROCHA, A. B. D. GAMIFICATION E A WEB 2.0: PLANEJANDO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: ". HOLOS. v. 3, n. 1, p. 1-1, jul./2017. Disponível em:

<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/5759>.

Acesso em: 18 jun. 2021.

Referências

SANTOS, O. B. Ramon; CABETTE, E. S. Regina; FIALHO, L. Rafael.

Novas Tecnologias Aplicadas ao Ensino: Utilização da Gamificação, como Metodologia Ativa para Cursos de Graduação EAD. ECCOM,, [S. l.], v. 11, n. 22, p. 11-24, dez./2020. Disponível em: <http://fatea.br/seer3/index.php/ECCOM/article/view/1075/1094>.

Acesso em: 18 jun. 2021.

Tolomei, B. V. (2017). A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD Em Foco, 7(2).

<https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>.

Acesso em: 18 jun. 2021.

BRUM, Michel Giroto; CRUZ, Marcia E. J. Kniphoff. Gamificação para o Ensino de Computação na Educação Básica. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (WEI), 25. ,

2017, São Paulo. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017 . ISSN 2595-6175. DOI:

<https://doi.org/10.5753/wei.2017.3543>.

ALVES, Flora. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 1. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=JnOwDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=gamification&ots=1aN8wtHGxo&sig=u1lqeWHBF2417FS0IT64vmwLZjA#v=onepage&q=gamification&f=false>.

Acesso em: 6 jul. 2021.