

Uso da gamificação no ensino e aprendizagem da disciplina Laboratório de Programação WEB

Title: Use gamification to learn discipline Laboratório de Programação WEB

Lucas Santos Policarpo

Departamento de Ciência da Computação - UFJF

lucas.policarpo@estudante.ufjf.br

Yuri Calleb Perro Baumgartner

Departamento de Ciência da Computação - UFJF

yuribaumgartner@ice.ufjf.br

Resumo

<XX>

Abstract

<XX>

1 Introdução

2 Referencial teórico

2.1 Uso da gamificação no ensino e aprendizado da disciplina Laboratório de programação Web

Atualmente um dos maiores desafios para instituições de ensino é como manter a atenção e a taxa de adesão de seus alunos durante as aulas, e uma das maneiras de tentar superar esse obstáculo é por meio do uso de gamificação em suas disciplinas. Os benefícios trazidos pela gamificação vem sendo cada vez mais documentados nos últimos anos, segundo (BRUM, DA CRUZ, 2017, p.1) “Os resultados apresentaram melhora significativa no aprendizado do conteúdo trabalhado na disciplina e ampliação de habilidades sociais”.

Para aplicar este conceito numa disciplina é necessário separar e entender os dois escopos presentes, para posteriormente tentar encontrar uma intersecção entre eles. Fazendo a divisão entre os elementos de jogos da gamificação e o conteúdo didático necessário a ser passado aos alunos na disciplina. Entre os elementos da gamificação podemos dividi-los entre dois conceitos básicos: dinâmicas e gratificações. E com base nisso, as dinâmicas aplicado para o sistema foram:

- **Escalada de dificuldade:** Quanto melhor o aluno fica, mais desafiado ele será a tentar exercícios mais difíceis
- **Ranking:** Comparação em maior escala e contextualizando o progresso entre outros alunos
- **Relacionamento com outros alunos:** Possibilidade de compartilhar o desempenho com amigos, trazendo elementos de redes sociais

2.2 Trabalhos relacionados

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

3 Gamificação da disciplina

3.1 Elementos adotados

X X X X X

3.2 Desafios

X X X X

3.3 Pontuação

X X X X

3.4 Medalhas

X X X X X

4 Considerações finais

X X X X

Appendix 1

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

A XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

B XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

C XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

- XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX