

Etapa final - Artigo

Grupo 9

Lucas Santos Policarpo

Yuri Calleb Perro Baumgartner

Contextualização



- Sistema de gamificação para o auxílio e aprendizado da disciplina Laboratório de programação WEB (DCC121);
- Quizzes como metodologia principal;
- Recompensas através de medalhas, badges e experiência para subir de nível;
- Estímulo à competição através de ranqueamento por níveis;

Introdução



- Gamificação como um dos principais métodos de ensino;
- Incentiva a cooperação e participação dos alunos;
- Uso de games no ensino alavancado pelo avanço da tecnologia;

Introdução

- Elementos de recompensas e competição estimulam o aprendizado;
- Alunos mais motivados com o uso de games no ensino;
- Maior qualidade de ensino e engajamento social dos jovens.



Gamificação no ensino

Como a gamificação auxilia na educação?



Desafios

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

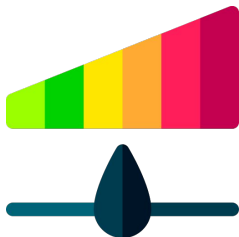


Benefícios

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

Gamificação no ensino

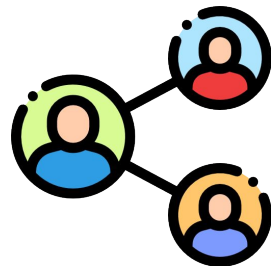
Estratégias para aplicação



**Nivelamento de
dificuldade**



Ranking



**Relacionamento entre
alunos**

Estratégias para aplicação



Aumento de nível



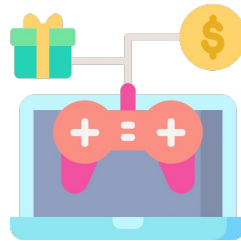
Medalhas

Trabalhos relacionados

- 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.



Plataformas virtuais



**Sistema de
recompensas**



**Feedback positivo
dos alunos**

Elementos que adotamos



Desafios

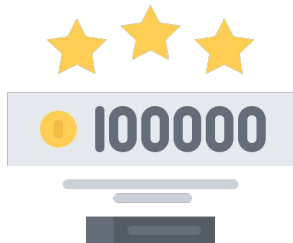


Medalhas



Feedback

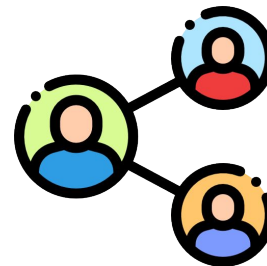
Elementos que adotamos



Pontuações



Ranking



**Engajamento
social**

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

Considerações



Aumento da cooperatividade e engajamento social por parte dos alunos



Estudantes despertam um grande interesse em atividades com games

Considerações



Estimula emoções ao apresentar desafios, competições e ranking



Melhora de desempenho dos alunos nas atividades propostas

Referências

- 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=u1lqeWHBF24I7FS0IT64vmwLZjA#v=onepage&q=gamification&f=false>. Acesso em: 6 jul. 2021.
- Barr, M. *Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. Computers in Human Behavior*, 80, 283–294. 2018. Disponível em: doi:10.1016/j.chb.2017.11.030. Acesso em 4 ago 2021.
- Barr, M. *Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial. Computers & Education*, 113, 86–97, 2017. Disponível em: doi:10.1016/j.compedu.2017.05.016. Acesso em 4 ago 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>.
Acesso em: 18 jun. 2021.

Referências

CAMARGO, P.; LAMIM-GUEDES, V. Educação a distância no Brasil: comentários e desafios pedagógicos no ensino superior. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte-MG, v. 8, n. 1, p. 25–38, 2015. DOI: 10.17851/1983-3652.8.1.25-38. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16685>. Acesso em: 5 ago. 2021.

Kordaki, M., & Gousiou, A.. *Digital card games in education: A ten year systematic review. Computers & Education*, 109, 122–161, 2017. Disponível em: <http://doi:10.1016/j.compedu.2017.02.011>. Acesso em 7 ago. 2021.

MENEGHEL, S. M. . Considerações sobre o atual sistema de ensino superior no Brasil. Pesquisa e Debate em Educação, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 340–348, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31823>. Acesso em: 6 ago. 2021.

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.

OLIVEIRA, A. M. de; SILVA, S. . Um chefão 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.

Referências

- OLIVEIRA, Elida. Percentual de alunos desmotivados em estudar na pandemia chega a 54% em setembro, diz pesquisa. G1, [S. l.], p. 1, 9 de set, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/11/09/percentual-de-alunos-desmotivados-em-estudar-na-pandemia-chega-a-54-percent-em-setembro-diz-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 7 ago. 2021.
- 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.
- 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>.