

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – TCC		
(X) PRÉ-PROJETO	() PROJETO	ANO/SEMESTRE: 2018/2

LEGENDS OF KNOWLEDGE: AMBIENTE DE APRENDIZAGEM COM GAMIFICAÇÃO

Pâmela Carolina Vieira

Prof. Dalton Solano dos Reis – Orientador

1 INTRODUÇÃO

Deve ser imparcial

Atualmente os jogos digitais estão cada vez mais presentes na vida das pessoas e possuem cada vez mais significância em seu cotidiano, se tornando progressivamente mais atrativos e interessantes para públicos de diferentes idades. Segundo McGonigal (2011), milhões de pessoas ao redor do mundo optam por sair da realidade através de jogos digitais regularmente e em diferentes plataformas como consoles, computadores pessoais e dispositivos móveis. McGonigal (2011) afirma também que essa procura por jogos digitais para escapar da realidade se deve ao fato de que o mundo real não foi projetado cuidadosamente para nos oferecer prazeres facilmente, nem desafios emocionantes e nem nos proporcionar um forte engajamento social, ao contrário dos jogos que nos motiva, maximiza nosso potencial e é projetado de baixo para cima para nos causar a sensação de evolução.

Neste sentido, surge a gamificação que, segundo Zichermann e Cunningham (2011), é o “processo de pensamento de jogo e mecânica de jogo para engajar usuários e resolver problemas”, podendo aplicar o conceito dos jogos em contextos não relacionados a jogos. As mecânicas de jogos possibilitam ao usuário pensar de forma diferente, permite aprender com suas falhas e ter uma experiência mais rica, tornando a gamificação o processo ideal para criar engajamento em ambientes de aprendizagem (KAPP, 2012).

A gamificação na educação tem sido alvo de pesquisas e estudos nos últimos anos por causa do seu poder de engajar e motivar os usuários que experimentam esse tipo de sistema. Segundo Figueiredo, Paz e Junqueira (2015), tradicionalmente o ensino é engessado fazendo com que o aluno seja somente o receptor do conteúdo sem muitas participações e a gamificação é uma abordagem que pode ampliar as ações pedagógicas em sala de aula, focando as atividades nos alunos que poderão realizar ações, buscar novos conteúdos e ter experiências diferenciadas e mais atrativas.

Com base neste cenário, este trabalho propõe o desenvolvimento de um ambiente virtual de aprendizagem que possibilite professores criarem conteúdo e atividades de diversas áreas de conhecimento envoltos em um cenário de jogo, com elementos e mecânicas do mesmo, para possibilitar ao aluno a experiência de estar jogando um jogo digital enquanto aprende um novo conteúdo ou desenvolve um conhecimento obtido através de outros meios.