

1.1 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é desenvolver um ambiente para auxiliar professores no desenvolvimento de atividades diferenciadas com a função de engajar e motivar os alunos através de ferramentas de gamificação.

Os objetivos específicos são:

- a) disponibilizar um ambiente multiplataforma para professores e alunos;
- b) desenvolver uma interface que possibilite os professores gerenciarem seus cursos, turmas, alunos e atividades;
- c) disponibilizar ferramentas para que o professor consiga desenvolver atividades com as mecânicas de um jogo;
- d) desenvolver uma interface que possibilite os alunos realizarem as atividades educacionais feitas pelos professores como se estivessem jogando um jogo.

Fica em
diálogo se
não são KX

2 TRABALHOS CORRELATOS

Foram selecionados três trabalhos correlatos que possuem semelhanças com os objetivos deste trabalho. A seção 2.1 descreve a plataforma comercial de ensino de idiomas Duolingo (DUOLINGO, 2018). A seção 2.2 apresenta o GoConqr (GOCONQR, 2018), uma ferramenta comercial para criação de conteúdo de aprendizagem. Ao final, a seção 2.3 aborda o Questlab (HANRATHS; WINTERMEYER; KNAUTYS, 2016), uma plataforma para gamificação de seminários e cursos.

2.1 DUOLINGO

A plataforma Duolingo tem como objetivo possibilitar que todos possam estudar idiomas de uma forma divertida, em que o usuário pode aprender como se estivesse jogando um jogo (DUOLINGO, 2018). O Duolingo possui vários cursos de idiomas e cada um desses cursos são separados em seções de estudo. Em cada seção há lições relacionadas a um tema ou a gramática do idioma. Nas lições há questões de conversação, compreensão, tradução e desafios de múltipla escolha, conforme pode ser visto no exemplo da Figura 1. Ao concluir cada questão o usuário recebe o resultado de sua resposta. Se o resultado da resposta for incorreto, o usuário recebe dicas de como melhorar e perde um dos três corações que ele possui para a realização da lição. Caso ele perca todos os corações, deve refazer as questões.

