

LEGENDS OF KNOWLEDGE: AMBIENTE DE APRENDIZAGEM COM GAMIFICAÇÃO

Pâmela Carolina Vieira

Prof. Dalton Solano dos Reis – Orientador

Introdução

- Jogos digitais na atualidade e o que eles proporcionam
- Gamificação: conceito e utilidade
- Gamificação na educação: como utilizar

Objetivos

- Objetivo principal
 - 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

Objetivos

- **Objetivos específicos**
 - disponibilizar um ambiente multiplataforma para professores e alunos
 - desenvolver uma interface que possibilite os professores gerenciarem seus cursos, turmas, alunos e atividades
 - disponibilizar ferramentas para que o professor consiga desenvolver atividades com as mecânicas de um jogo
 - desenvolver uma interface que possibilite os alunos realizarem as atividades educacionais feitas pelos professores como se estivessem jogando um jogo

Trabalhos correlatos

- 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
 - cursos
 - atividades: entrada de texto, voz, questões de múltipla escolha
 - níveis, pontuações, emblemas, loja, ranking

Trabalhos correlatos

- GoConqr
 - plataforma de aprendizagem social
 - possibilita a criação de conteúdos de maneira diversificada
 - *flashcards*, mapas mentais, questões de múltipla escolha, formulários, etc
 - grupos de estudo para compartilhamento do conhecimento

Trabalhos correlatos

- Questlab
 - plataforma Web que permite a criação de seminários e cursos com elementos e padrões de jogos
 - temática de *RPG*
 - cenários
 - avatares
 - missões com narrativas interligadas
 - níveis de experiência, pontuações, emblemas, ranking

Justificativa

Características / Trabalhos correlatos	Duolingo (2018)	GoConqr (2018)	Questlab (2016)
Gamificação	X	-	X
Permite criar conteúdo diversificado	-	X	X
Permite conteúdo de diversas áreas de conhecimento	-	X	X
Permite colaboração entre os usuários	X	X	X
Permite elaboração de atividades com mecânicas de jogos	-	-	X
Permite fazer atividades como se estivesse jogando	X	-	X
Possui sistema de pontuação	X	-	X
Multiplataforma	X	X	-

Justificativa

- O trabalho proposto é uma oportunidade de diversificar os métodos de ensino e aprendizagem através da gamificação
- Motivação e engajamento dos alunos dentro e fora da sala de aula, para que a educação possa se tornar mais fácil, divertida, interessante e tecnológica
- Multiplataforma

Requisitos principais

- A plataforma proposta neste trabalho deve:
 - possuir dois papéis distintos de usuário: professor e aluno (Requisito Não Funcional - RNF);
 - disponibilizar ao papel do professor uma interface que possibilite a elaboração de um curso com temática de jogo (Requisito Funcional - RF);
 - permitir que o professor crie e gerencie atividades de diferentes tipos e moldes (Requisito Funcional - RF);
 - permitir que o professor insira as atividades em uma narrativa e interligue-as, deixando as atividades com aspecto de jogáveis (Requisito Não Funcional - RNF);
 - permitir que o professor gerencie as turmas e/ou alunos que possuem permissão para acessar o curso (Requisito Funcional - RF);

Requisitos principais

- permitir que o professor crie atividades em grupo para incentivar a colaboração dos alunos (Requisito Funcional - RF);
- permitir que o aluno se cadastre, crie um personagem (avatar), faça parte de um ou mais cursos e realize as atividades disponíveis no curso (Requisito Funcional - RF);
- disponibilizar ao aluno informações de progresso do seu personagem como: níveis, pontuações, conquistas e rankings para que ele possa acompanhar sua evolução (Requisito Não Funcional - RNF);
- possibilitar que o ambiente seja usada em qualquer área de conhecimento (Requisito Não Funcional - RNF);
- ser desenvolvido utilizando o framework Ionic para que a aplicação possa ser utilizada em múltiplos dispositivos (Requisito Não Funcional - RNF).

Cronograma

- O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

[illegible]

Revisão bibliográfica

- Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA)
 - Falcão e Rangel (2014), Alonso, Sila e Maciel (2012) e Ribeiro, Mendonça e Mendonça (2007)
- Gamificação
 - Huang e Soman (2013), Kiryakova, Angelova e Yordanova (2014) e Alves e Maciel (2014)
- Ionic
 - Ionic (2018), Jabif (2018) e Venteu e Pinto (2018)

LEGENDS OF KNOWLEDGE: AMBIENTE DE APRENDIZAGEM COM GAMIFICAÇÃO

Pâmela Carolina Vieira

Prof. Dalton Solano dos Reis – Orientador