CAPA

Sumario

1. Introdução

Desde 2020, o setor educacional tem enfrentado desafios cada vez maiores para se adaptar às novas gerações de alunos, que cresceram em um ambiente altamente digital e estimulante. A pandemia de COVID-19 acelerou esse processo, evidenciando a necessidade de inovação nas práticas educacionais (UNESCO, 2021). Segundo Moran (2015), a educação contemporânea precisa se reinventar para promover um aprendizado mais dinâmico e significativo, utilizando tecnologias emergentes para potencializar a interação e o engajamento dos alunos.

O modelo tradicional de ensino, onde o professor geralmente é pouco volátil no que diz respeito a didática, muitas vezes falha em captar o interesse dos alunos. De acordo com pesquisas do Instituto Ayrton Senna (2021), a desmotivação é um dos principais fatores que levam à evasão escolar, segundo o IBGE, em 2023, 9,1 milhões de jovens entre 15 e 29 anos não terminam o ensino básico. Além disso, o estudo aponta que cerca de 40% dos alunos relataram dificuldades em acompanhar o conteúdo devido à falta de metodologias inovadoras no ensino remoto.

A tecnologia tem se mostrado uma grande aliada, e necessidade neste processo. A UNESCO (2021) destaca que a integração de ferramentas digitais no ensino pode aumentar o engajamento, incentivar a interação e melhorar o desempenho acadêmico. Segundo Bittencourt, Cazella e Isotani (2016), abordagens inovadoras baseadas na tecnologia podem auxiliar professores e alunos na construção de um ambiente de ensino mais flexível e interativo.

Uma das soluções mais eficazes é a gameficação, onde utiliza-se das mecânicas de jogos, como desafios, pontuação e rankings, e as aplica no ambiente educacional. Esse método tem se mostrado eficaz, pois gera um espírito de competição e de recompensa nos alunos. Segundo Metaari (2019-2024), o mercado global de gamificação na educação tem crescido a uma taxa de 15,4% ao ano, impulsionado pelo seu impacto positivo na motivação e no engajamento dos alunos. No contexto brasileiro, Carvalho e Ishitani (2012) destacam que a gamificação tem sido amplamente explorada como estratégia para melhorar o aprendizado e incentivar a participação ativa dos estudantes.

Considerando esse contexto, investir em soluções que combinem gamificação e realidade aumentada pode ser uma resposta inteligente e extremamente possível para solucionar parte dos problemas do setor Educacional. Essas tecnologias não apenas tornam o aprendizado mais atrativo, mas também incentivam a interação e competição saudável. Como propõe Freire (1996), a educação deve ser um processo ativo e participativo, no qual os alunos são protagonistas do próprio aprendizado, e as novas tecnologias podem ser ferramentas poderosas para essa transformação.

Portanto, a proposta do app Play2Learn, através da gamificação, é tornar-se uma ferramenta intuitiva das metodologias ativas, com o intuito de ser atrativo ao aluno continuar estudando, evitando a evasão escolar em massa.

1. Objetivo

O objetivo é desenvolver a aplicação web Play2Learn, que visa proporcionar um ambiente de aprendizado interativo e gamificado para os alunos do ensino médio.

1. Justificativa

O Play2Learn com a gameficação do estudo, proporciona um ambiente completo, com o conteúdo, game e acesso a grupos de estudo para o aluno, onde pode desenvolver os seus conhecimentos de forma isolada por disciplina, e treinar com os amigos, gerando autonomia para o aluno.

Com um sistema de divisões para as disciplinas os alunos possuem um feedback visual praticamente instantâneo de seus desempenhos, o aluno consiga evoluir na disciplina

As estatísticas mostradas no Play2Learn, como porcentagem de acerto e acertos separados por disciplina, sendo assim conseguirá gerir sua atenção para as disciplinas, com menor desempenho. por exemplo.

<https://repositorio.ifap.edu.br/jspui/handle/prefix/661> (tcc gameficacao)

1. Desenvolvimento
   1. Situação Problema

A evasão escolar tem se mostrado um problema alarmante para a sociedade brasileira, segundo dados do IBGE (2023) 9,1 milhões de jovens entre 15 e 29 anos não concluem o ensino básico, enquanto pesquisas do Instituto Ayrton Senna (2021) associam a falta de metodologias inovadoras à desmotivação dos alunos. Neste cenário torna-se necessário um método viável e atrativo para amenizar ou impedir a evasão escolar em massa, o método encontrado foi a gameficação.

* 1. Solução

A gameficação, do inglês *gamification*, no sistema pedagógico insististe em aplicar logicas e regras de um jogo no ensino, como sistema de pontos, rankings e recompensas, afim de tornar o aprendizado mais atrativo, motivador e enriquecedor. Segundo Piaget (apud FERNANDES, 2010), quando jogam, as crianças, desenvolvem suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação e socialização. A abordagem da gameficação torna mais digerível matérias as quais o aluno tem dificuldade, o aluno aprende de maneira mais fácil , por meio da pratica e da diversão que o método traz para o ensino.

Através de uma interface interativa, os alunos podem treinar individualmente ou competir com seus colegas, reforçando o conhecimento adquirido em sala de aula de maneira lúdica e atraente. Cada disciplina é dividida em níveis de dificuldade (aprendiz, regular, estudioso, exemplar, avançado e brilhante), proporcionando um feedback visual sobre o progresso do aluno e ajudando-os a identificar áreas que necessitam de maior atenção.

O Play2Learn oferece uma experiência de usuário dinâmica e intuitiva. A escolha dessas tecnologias visa garantir a escalabilidade e a eficiência do sistema, permitindo que ele possa ser utilizado por um grande número de usuários simultaneamente. Além disso, a aplicação incorpora um sistema de ranking que classifica os alunos com base em seu desempenho, incentivando-os a se esforçarem mais para subir de posição. Essa abordagem gamificada não só torna o aprendizado mais divertido, mas também proporciona aos alunos uma maneira clara de acompanhar seu desenvolvimento acadêmico.

* + 1. Metodologia e Ferramentas Utilizadas