



Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Distribuídas

Arthur Ferreira, Fernando Ibrahim, Jhonata Dias, Luca Azalim, Pedro Braga e Wanessa Dias

Problema

O modelo tradicional de aulas falha em gerar engajamento e permitir com que o professor avalie a compreensão dos alunos em tempo real.



Imagem: Inspira Rede de Educadores

Objetivo geral

- Facilitar e dinamizar o processo de ensino-aprendizagem por meio de quizzes interativos baseados em **gamificação**.

Objetivos específicos

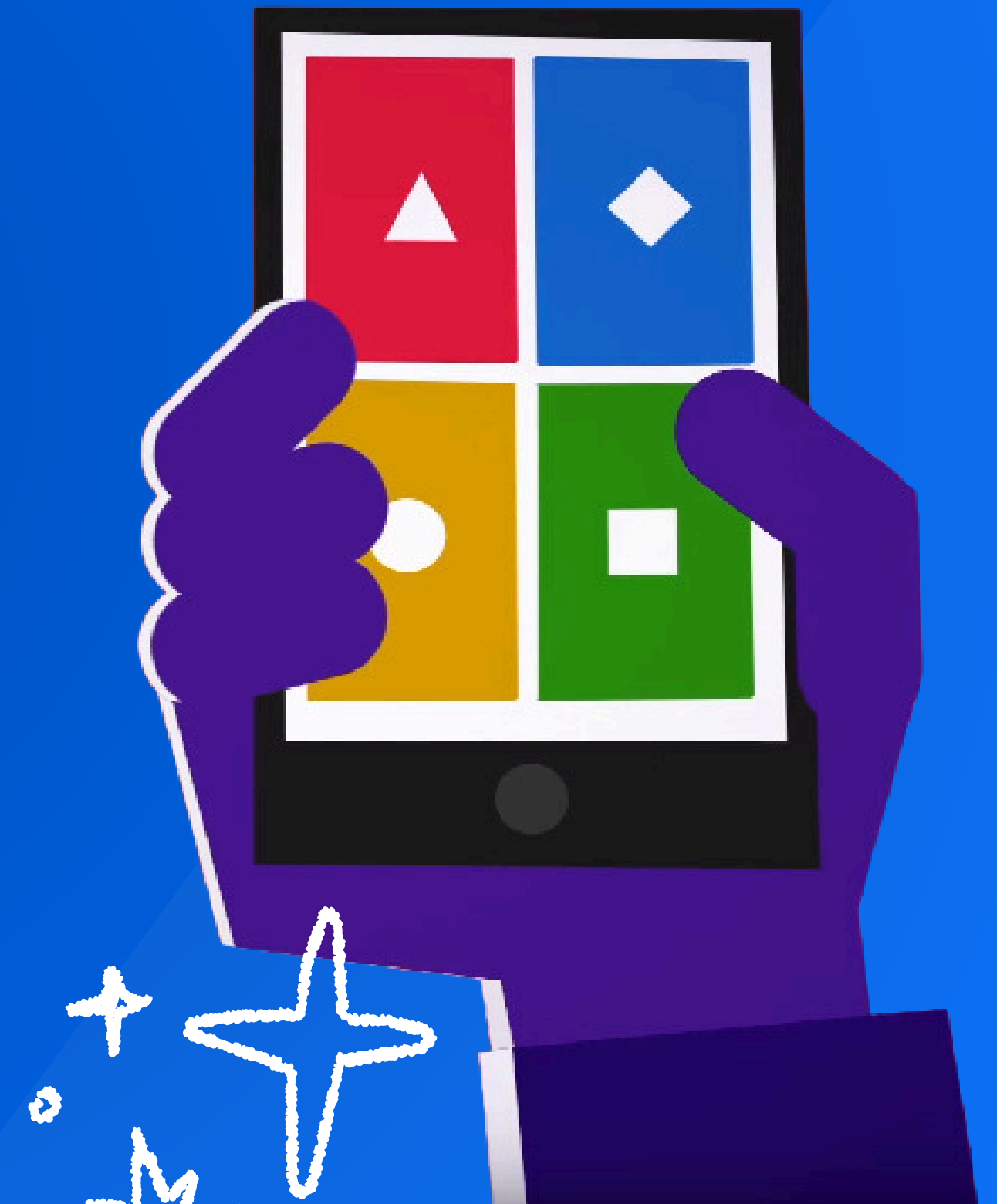
- Permitir que educadores criem e apliquem quizzes personalizados em tempo real.
- Permitir que alunos participem de quizzes síncronos e recebam feedback imediato dos resultados obtidos.



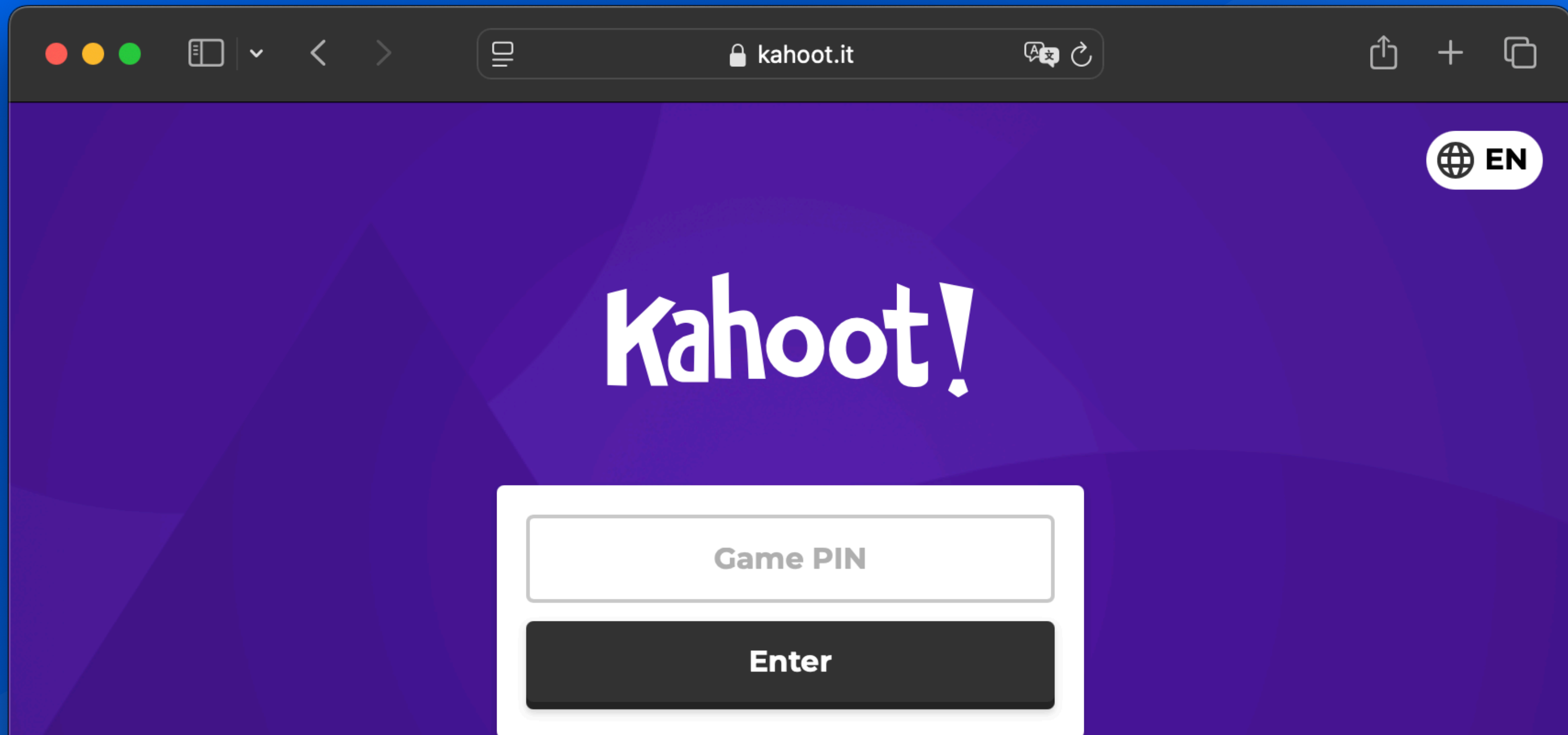
Justificativa

- Uma revisão analisou **93 estudos** sobre os efeitos do uso do **Kahoot!** em sala de aula.
- A análise focou no desempenho da aprendizagem, dinâmica em sala e percepção dos professores e estudantes.
- A principal conclusão foi que o Kahoot! **tem um efeito positivo na aprendizagem.**
- Os principais desafios incluem problemas técnicos, estresse com o tempo, medo de perder e dificuldade em acompanhar.

Fonte: Wang e Tahir (2020).



Gostamos muito do **Kahoot**, então decidimos construir o nosso!



Proposta de solução

Plataforma de aprendizado baseada em **gamificação**, que permite a criação, compartilhamento e participação em quizzes educacionais.



Principais funcionalidades




Criação de quizzes **personalizados**, com diferentes tipos de perguntas.

Jogatina síncrona com várias pessoas conectadas **ao mesmo tempo**.



Geração de quizzes com base em temas ou documentos, usando **IA generativa**.

Feedback **imediato** de desempenho dos participantes com a geração de **rankings**.





Obrigado!

Referências

WANG, Alf Inge; TAHIR, Rabail. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. Computers & Education, v. 149, p. 103818, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>. Acesso em: 18/02/2025.