

StudyWare, um Framework para Aprendizado Através de Mini-games

Lucas Ribeiro Pessamilio

Universidade Federal de Juiz de Fora

<lucas.ribeiro@estudante.ufjf.br>

Renan Nunes da Costa Gonçalves

Universidade Federal de Juiz de Fora

<renannunes@ice.ufjf.br>

Victor Aquiles Alencar

Universidade Federal de Juiz de Fora

<victoraquiles@ice.ufjf.br>

Resumo

<Here comes the abstract of the paper in Portuguese or Spanish, if that's the language of the manuscript. The abstract should summarize the contents of the manuscript and should contain at least 150 and at most 300 words long and must be written in italics, Times 10, justified, with no special indentation and no spacing before or after.>

Palavras-chave: *Abstract must be followed by 3 to 10 keywords. The keywords should be justified with a line space single, no special indentation, with no spacing before and spacing of exactly 24-points after. The text should be set in Times 10-point font size and in italic font style. Please use semi-colon as a separator. Keywords must be title cased.>*

1 Introdução

O campo das ciências exatas é caracterizado por abranger uma larga variedade de conteúdos que muitas vezes não detém de uma conexão direta. Essa característica pode dificultar o armazenamento de informação e diminuir a motivação do aluno. Uma forma de estudo da área é através de exercícios práticos e de memorização para o aprendizado e manutenção do conhecimento. Um método conhecido para auxiliar o ensino é o de aprendizado espaçado, em que o estudante irá utilizar sessões de aprendizado espaçadas com base em o quanto ele se lembra sobre o conteúdo, e isso auxilia na formação da memória a longo prazo (Smolen, Zhang, & Byrne, 2016). A ferramenta Anki¹ é um exemplo de implementação do método. Na ferramenta são utilizados cartões para verificar se o usuário lembra ou não de um determinado tópico anotado na frente de um cartão, e a sua resposta fica armazenada no verso. Se o usuário não lembrar da resposta o cartão será mostrado para ele mais frequentemente. Contudo, o Anki ainda não traz recursos para manter o usuário por um longo prazo de tempo em uso.

A proposta desse artigo é fazer algo parecido com o formato de pergunta e resposta da repetição espaçada, porém, com um visual e mecânicas de jogo muito mais atrativos que o mesmo. O formato de jogo que o projeto segue é inspirado no jogo WarioWare². Nesse jogo, a cada partida, o jogador joga uma sequência de "micro-jogos", onde cada jogo tem uma forma de interação diferente, porém, com objetivos bem simples, que pode ser descrito em uma linha. O jogo continua enquanto o jogador não perder 3 "micro-jogos", o tempo vai ficando incrementalmente mais curto e no fim, a pontuação é calculada pelo número de "micro-jogos" que o jogador jogou. Com essa gamificação do conteúdo, o artigo espera diversificar mais o modo que o aprendizado por repetição faz o estudante se engajar com o conteúdo, trazendo múltiplas formas de pensar sobre um mesmo conteúdo, com isso, incentivando o estudante ao interagir com aquele conteúdo de diversas formas diferentes.

- impacto da nossa aplicação

2 Uso de Jogos ou Gamificação no ensino e aprendizagem da área de Ciências Exatas

Nesta seção serão apresentados trabalhos relacionados ao tema do projeto. Onde o foco é expor produções onde os jogos e gamificação podem contribuir para auxílio do ensino e aprendizado dos mais diversos tópicos.

O ensino de estrutura de dados através de jogos já foi aplicado na literatura. Em (Dicheva & Hodge, 2018) é apresentado um jogo voltado a resolução de problemas utilizando pilhas de forma conceitual e prática. O jogo tem como objetivo transmitir três elementos associados a pilhas:

¹<https://apps.ankiweb.net>, acesso em: 21/06/2021

²https://pt.wikipedia.org/wiki/WarioWare,_Inc.:_Mega_Microgames!, acesso em: 21/06/2021

Entendimento da estrutura abstrata, entender como implementar a estrutura e suas operações e por fim, como resolver problemas utilizando a estrutura. A primeira parte apresenta um quebra-cabeça onde o jogador deve rearranjar blocos nas pilhas em uma ordem particular, problema semelhante a uma torre de Hanoi. Na segunda parte o jogador deve converter equações em que os operandos estão em uma pilha em diferentes orientações, como por exemplo transformar $A B +$ em $+ A B$, além de avaliar os seus resultados. A última parte propõe ao jogador deve utilizar métodos como `pop()` ou `push()` para executar uma sequência correta.

O jogo proposto por (Dicheva & Hodge, 2018) trata de forma objetiva e prática o ensino de estruturas de dados. O trabalho apresentou resultados satisfatórios sobre avaliação dos usuários e uma análise de desempenho de aprendizagem demonstrou que os alunos foram melhores nos testes após o uso do jogo. Com isso pode ser visto que jogos como esse em potencial para auxiliar o aprendizado, mas ainda estão fechados a somente um tópico o que dificulta o desenvolvimento de novos jogos do mesmo estilo.

A introdução a disciplinas com uma abordagem com o objetivo de incentivar o aprendizado já foi aplicado em estudos encontrados na literatura. Em (Ribeiro, Fernandes, de Carvalho, & Oliveira, 2018) um estudo prático foi aplicado na Universidade Federal do Amazonas ao longo de um período letivo em onze turmas diferentes, o estudo buscou avaliar o desempenho e o nível de aprovação em comparação à outros anos.

O estudo proposto em (Ribeiro et al., 2018) buscou de uma plataforma online, onde os códigos criados em disciplinas de entrada de programação eram submetidos pelos próprios alunos e avaliados, com metas e retornos de desempenho que são administrados pela própria faculdade onde o estudo foi aplicado. Em suma o estudo apresentou um índice de aprovação maior do que o esperado e um maior engajamento dos alunos para o aprendizado de programação comparado aos semestres anteriores.

3 Descrição do jogo

4 Trabalhos Relacionados

Nesta seção serão apresentados aplicações de jogos ou o uso de gamificação no ensino da área de ciências exatas. Para cada aplicação será apresentada uma breve descrição, conjunto aos seus pontos positivos e negativos, seu link de acesso e as ferramentas utilizadas em seu desenvolvimento.

A plataforma CodinGame oferece um ambiente de ensino de programação e de seus tópicos por meio do desenvolvimento de jogos. Nele cada exercício tem um tema e um tópico, como por exemplo um jogo de labirintos e o tópico de grafos, e para resolve-lo o usuário deve desenvolver um algoritmo para o uso no jogo. Ela é uma ótima plataforma para aplicação prática de conceitos abstratos da área da computação. Contudo, pode ser difícil para iniciantes na área, uma vez que a leitura do código já implementado e entendimento do contexto do problema podem não ser

muito claros. A plataforma pode ser acessada por meio de seu site oficial³. A sua Game Engine é baseada em Java e JavaScript, mas o usuário pode escolher uma extensa lista de linguagens para solucionar os problemas propostos.

A HackerRank tem como objetivo auxiliar a prática e estudo de algoritmos e estrutura de dados por meio de uma plataforma de resolução de problemas com elementos de gamificação. Ela fornece cursos para aprendizado de diversos tópicos e problemas relacionados a eles. Com a sua conclusão o usuário ganha pontos que serão convertidos em um sistema de ranking baseado em medalhas e em um leaderboard com todos os usuários da plataforma. Ela fornece muitos recursos para prática de resolução de problemas, assim até usuários iniciantes podem começar a programar por ela. Ainda assim, ela é uma plataforma de resolução de exercícios, que podem desencorajar o usuário com o aumento de dificuldade dos problemas ou simplesmente não manter o usuário ativo por um longo período de tempo. A plataforma pode ser acessada pelo seu site oficial⁴. Utiliza servidores Linux conectados por SSH para executar os testes da respectiva linguagem enviada pelo usuário.

A plataforma Grasshopper tem como objetivo introduzir ao estudo de programação, garantindo diversos certificados nesse âmbito. Ela faz parte de uma iniciativa de ensino de forma lúdica de programação da Google. Fornecendo cursos e desafios que envolvem quebra cabeças visuais que só podem ser resolvidos com a programação. Ao longo de seu uso conquistas serão garantidas com a conclusão dos desafios. Essa plataforma pode ser acessada por meio de aplicativos ou pelo site oficial e ganhou recentemente tradução para o português, ela pode ser acessada em seus canais oficiais de distribuição⁵.

A Quizzizz é uma plataforma online, com versões web e mobile que tem como objetivo auxiliar a fixação de diversos conteúdos de ementas escolares, tanto do ensino médio como o ensino superior. Ela oferece diversos questionários onde a cada resposta uma quantidade de pontos é obtida, como esses pontos é possível realizar a personalização de sons ou do fundo de sua área na plataforma por exemplo. Ela fornece também a opção de criação de um quizz (questionário) personalizado por um professor para que seus pontos possam ser contabilizados. A plataforma pode ser acessada em seu site oficial⁶ e possui integração com o ambiente do google classroom por exemplo.

O jogo 7 Billion Humans⁷. foi lançado em 2018 e está disponível para várias plataformas, o objetivo do jogo é completar diversos quebra-cabeças e subir os andares de prédio, que tem desafios cada vez mais complexos. Cada nível do jogo tem um objetivo, que deve ser concluído através de comandos que o jogador dá a pequenos personagens, que fazem somente o que lhes foi falado. O jogo ensina lógica de programação e diversos conceitos, como orientação a objeto e estruturas de controle, usando uma pseudo-linguagem próxima do assembly, que é a linguagem

³<https://www.codingame.com>, acesso em: 17/06/2021

⁴<https://www.hackerrank.com/>, acesso em: 17/06/2021

⁵https://grasshopper.app/pt_br/, acesso em: 20/06/2021

⁶<https://quizzizz.com/join>, acesso em: 20/06/2021

⁷<https://tomorrowcorporation.com/7billionhumans>, acesso em: 21/06/2021

usada para orientar os personagens. O uso de humor e seus visuais divertidos, ajudam a melhorar o engajamento com o conteúdo passado ali, ele é um ótimo ponto de entrada para iniciantes, pois nele tudo o que está acontecendo é mostrado visualmente de forma explícita. O jogo também incentiva boas práticas, dando prêmios extras se o jogador completar o desafio com menos comandos ou menos execuções. Um ponto negativo do jogo é que ele é pago e não está disponível de forma web, nem para android, criando uma barreira de entrada maior para quem quer aprender com ele.

O jogo de tabuleiro Spintronics⁸ propõe uma forma física e interativa de aprender sobre circuitos elétricos. O jogo faz uso de correias e engrenagens para simular a passagem e transformação de energias que ocorre em circuitos elétricos. Nesse jogo os jogadores recebem diversas peças análogas a peças de um circuito elétrico, junto de desafios para resolver com as peças disponíveis. O jogo propõe uma forma interessante de ensinar eletrônica que é um tópico abstrato de forma física e visual. Alguns pontos negativos dessa proposta são o preço alto do jogo (75,95 Dólares: para o jogo base e 166,95 Dólares para o conjunto completo), junto da falta de manuais em outras linguagens.

5 Análise Comparativa

References

- Dicheva, D., & Hodge, A. (2018). Active learning through game play in a data structures course.
- Ribeiro, R. B., Fernandes, D., de Carvalho, L. S. G., & Oliveira, E. (2018). Gamificação de um sistema de juiz online para motivar alunos em disciplina de programação introdutória.
- Smolen, P., Zhang, Y., & Byrne, J. H. (2016). The right time to learn: mechanisms and optimization of spaced learning.

⁸<https://www.kickstarter.com/projects/upperstory/spintronics-build-mechanical-circuits>, acesso em: 21/06/2021