

Artigo - Etapa 01

André Luiz dos Reis

Daniel Augusto Machado Baeta

Gabriel Rezende da Silva

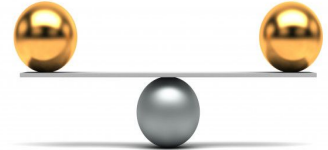
Prof.(a) Alessandra Marta de Oliveira Julio

Engenharia de Software - 2021.1

Sumário

- ▢ Contexto
- ▢ Trabalhos Relacionados
- ▢ Referências

Contexto



Contexto

The image shows a Kahoot! quiz game in progress. The desktop view on the left displays the quiz question: "Order the results from lowest to highest, if $x = 2$ ". A timer shows 109 seconds remaining. A photo of a young boy is shown. Below the photo are four answer options: $5x$ (red), $80 - x$ (blue), $90 \div x$ (yellow), and $18 \div x$ (green). A "Skip" button is visible. The mobile view on the right shows the same quiz, with a PIN of 3166087 and a score of 2 of 10. The mobile interface includes a grid of answer cards with geometric shapes: a green card with a square, a red card with a triangle, a blue card with a diamond, and a yellow card with a circle. A "K!" button is at the bottom.

Order the results from lowest to highest, if $x = 2$

109

0 Answers

Skip

$5x$

$80 - x$

$90 \div x$

$18 \div x$

SM-N920T

https://kahoot.it/#/gameblo

PIN: 3166087 2 of 10

K!

Bob 918

Contexto



Trabalhos Relacionados



Trabalhos Relacionados



Referências

- Alcantara, A. S., Oliveira, S. R. B., Rodrigues, E. A., Junior, R. V., Silva, J. C. d., & Cardoso, W. R. (2019). Gamificação e Avaliação da Aplicação da Gestão do Conhecimento em uma Turma de Ciências da Computação: Um Estudo Experimental. In Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (Vol. 18, p. 1160-1163).
- Castro, V. d. S., & Oliveira, S. R. B. (2019). Uso da Gamificação para Melhoria do Plano de Ensino de uma Disciplina de Engenharia de Software: Um Relato de Experiência no Ensino Superior para Cursos de Computação. In Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (Vol. 18, p. 1236-1239).
- Cezar, V. L., Miletto, E. M., Botelho, V. R., & Garcia, P. V. (2018). A sociedade do cálculo: um jogo educacional digital para a disciplina de cálculo i. In Nuevas ideas en informática educativa (Vol. 14, p. 469-474).
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the art definition and utilization. Institute of Media Informatics Ulm University, 39, 31.
- Mendes, T. C., Pereira, L. T., Baranda, V. R., Oliveira Julio, A. M. d., & Silva, R. L. d. S. d. (2019). Uso de sistemas de gamificação no combate a evasão de cursos de graduação da área de exatas. In Anais do brazilian symposium on computers in education (simpósio brasileiro de informática na educação-sbie) (Vol. 30, p. 733-472).
- Silva, V., Tavares, H., Correia, C., & Falcão, T. P. (2016). Proposta de um Aplicativo Gamificado para o Ensino de Cálculo. In Congresso regional sobre tecnologias na educação (Vol. 1667, p. 58-69).