# Prog-poly: Ensino de Programação através de jogos educacionais baseados no Monopoly.

**O que é necessário para realizar o experimento**

1. O Jogo Prog-poly;
2. Mesa para 4 participantes utilizarem o jogo;
3. 4 cadeiras;
4. Sala de aula com computadores para o grupo de controle, que utilizará material didático apostilas;
5. 8 Computadores, para realizar a Coleta dos Dados através de questionários on-line do Google Forms.

**Quem é o público alvo?**

1. Alunos das disciplinas de programação;
2. Turmas de ensino médio e graduação que pretendem apreender linguagem de programação;
3. Professores que ensinam disciplinas de programação.

**Quando**

Primeiro semestre de 2019.

**Onde**

1. Laboratório de informática da UTFPR Campos Cornélio Procópio.
2. Para turma de aluno do primeiro ano da disciplina de programação.

**Como será realizado o experimento**

Os itens a seguir descrevem os passos necessários para a configuração do Experimento:

1. Preparação do ambiente;
2. Para executar o experimento será configurado um cenário no qual, os participantes serão distribuídos de maneira aleatória em 2 grupos cada um com 4 participantes;
3. Grupo 01 experimental que utilizará o Prog-poly;
4. Grupo 02 o grupo de controle, que utilizará material didático apostilas;
5. Aplicação da pesquisa;
6. Coleta dos Dados que será realizado através de questionários on-line do Google Forms.