

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Uma proposta de uso de Gamification para o ensino de software

Proposta de Trabalho de Graduação

Aluno: José Welington de Almeida Filho

Professor Orientador: Vinicius Cardoso Garcia

Recife

Abril de 2015

Sumário

Contexto	3
Objetivos	3
Cronograma.....	3
Possíveis Avaliadores	4
Referências.....	4
Assinaturas	5

Contexto

Os jogos digitais são atividades interativas que proporcionam continuamente desafios e metas aos seus usuários, envolvendo-os, assim, num processo de aprendizagem ativa para dominar a mecânica do jogo. Ao mesmo tempo, eles geram um contexto fictício capaz de despertar o interesse dos jogadores até nos aspectos que não estão diretamente associados ao ato de jogar, como por exemplo, a história do jogo. Diante destes benefícios, muitos trabalhos vêm sendo realizados para tentar desvendar como os jogos digitais podem ser utilizados eficientemente com propostas educacionais [1]. Neste aspecto, desponta-se a chamada Gamification, que consiste na utilização de elementos e recursos de jogos em diversos contextos, com o objetivo de engajar pessoas, motivar ações, aperfeiçoar o aprendizado, bem como resolver problemas [2] [3].

Há um grande potencial de utilização de gamification tanto na educação tradicional, na qual encontramos alunos desmotivados e professores sem engajá-los em atividades de aprendizagem, quanto na educação virtual, em que a comunicação mediada e a falta de contato direto dos alunos com a expertise do professor podem comprometer ainda mais seus níveis de interesse e aprendizado [4]. Refinando-se o escopo para o ambiente virtual, constata-se que sua infraestrutura oferece as ferramentas necessárias para a devida incorporação dos recursos de gamification no ensino e para a eficaz mensuração do uso dos usuários [1]. Tal ambiente, portanto, se destaca por facilitar a aplicação e clarificar os resultados provenientes da utilização desta técnica.

Diante dos estudos de Gamification na Educação e considerando o uso da tecnologia para prover o ambiente ideal para sua implantação, este trabalho pretende, a partir da investigação de como os recursos e elementos de jogos podem ser aplicados no ensino de software, propor uma abordagem de gamification adaptada ao contexto deste tipo de ensino.

Objetivos

Este trabalho detém os seguintes objetivos:

- Investigar como a gamification pode ser utilizada no ensino de software
- Propor uma abordagem de gamification adaptada ao contexto do ensino de software

Cronograma

Entrega	Prazo												
	Abril			Maio			Junho			Julho			
Proposta Inicial	■	■	■										
Revisão da Literatura			■	■									
Modelagem da Solução				■	■	■							
Implementação da Solução					■	■	■	■					
Elaboração do Conteúdo Teórico					■	■	■	■	■				
Finalização do Trabalho									■	■	■		
Elaboração da Apresentação											■	■	
Apresentação													■

Possíveis Avaliadores

Os seguintes professores são possíveis avaliadores do trabalho aqui especificado nesta proposta:


- Simone Santos
- Kiev Gama
- Carla Taciana
- Bernadette Lóscio

Referências

- [1] DOMINGUEZ, A. et al. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education. Madri, Espanha, v. 63, p. 380-392, abr. 2013.
- [2] BORGES, S. S. et al. Gamification Applied to Education: A Systematic Mapping. 29th Symposium on Applied Computing, 2014. SAC'14. New York, NY, USA: ACM. p. 216-222.
- [3] VIANNA, Y. et al. Gamification, Inc: Como reinventar empresas a partir de jogos. 1 ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. 116p. e-book.
- [4] De-MARCOS, L. et al. An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. Computers & education. Madri, Espanha, v. 75, p. 82-91, jun. 2014.

Assinaturas

José Wellington de Almeida Filho
Aluno



Vinicius Cardoso Garcia
Professor Orientador