

SOUSA, R.S.¹ .; LEÃO, J.C.²

¹ Discente do curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas– campus Araçuaí;

² Docente do IFNMG – campus Araçuaí.

GAMIFICAÇÃO DIGITAL APLICADA A PROJETOS PARA PROMOVER O APRENDIZADO ATIVO

Resumo

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é um formato de ensino empolgante e inovador, no qual os alunos selecionam muitos aspectos de sua tarefa e são motivados por problemas do mundo real que podem, e em muitos casos irão, contribuir para a sua comunidade (BENDER, 2015). Apesar de ser uma metodologia ativa, a ABP carece de ferramentas que permitam atender às necessidades individuais de cada estudante, membro de um projeto, de forma interativa e colaborativa. O objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo digital multiplayer capaz de integrar características de gamificação, interatividade e colaboração em uma única plataforma de gerenciamento de projetos baseada em jogo. Este estudo se justifica por permitir aos membros (jogadores) lidarem melhor com a complexidade de um projeto por meio de jogos digitais. Além disso, de modo dinâmico, um projeto gamificado permite ampliar a compreensão intuitiva do seu tema e associa o aprendizado não apenas ao ler, ou assistir, mas também ao fazer e ao interagir. (DE VASCONCELLOS, 2017). Para o desenvolvimento do jogo nós utilizamos a plataforma Unity, que é um motor de jogos (Game Engine) que traz alguns recursos prontos para o desenvolvimento de jogos com a linguagem de programação C#. Algumas características da gamificação propostas por Fardo (2013) serão implementadas no jogo, o usuário receberá um feedback constante do seu desempenho no jogo, ele poderá receber recompensas de acordo com a sua evolução, além de contar com uma alta interatividade com objetos de aprendizagem. Como resultados parciais, está sendo desenvolvido um jogo para dispositivos móveis baseado em um mapa 2d, onde o jogador poderá inserir e interagir com objetos de aprendizagem, assim como acompanhar sua participação e desempenho em um ou mais projetos. Na continuidade deste trabalho, pretende-se concluir as funcionalidades previstas para a primeira versão da plataforma e avaliar a sua utilização em conjunto com uma metodologia de ensino baseada em projetos.

Palavras-chave: Gamificação, Interatividade, Metodologias Ativas, Aprendizagem Baseada em Projetos.

Referências

BENDER, Willian N. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Penso Editora, 2015.

DE VASCONCELLOS, Marcelo Simão et al. As Várias Faces dos Jogos Digitais na Educação. Informática na educação: teoria & prática, v. 20, n. 4 dez, 2017.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Renote, v. 11, n. 1, 2013.
