



ISSN: 2526-3250

A utilização da gamificação como ferramenta auxiliar no ensino de Lógica de Programação

Autor: Nathália Finkler Gazzo

Coautores: Guilherme Prezzi ; Stephano Ramos Pinto ; Bruno De Sousa Much ; Guilherme Barbosa Da Silva

Orientador: Sandro José Ribeiro Da Silva

Coorientador: Marcio Bigolin

Nível: Ensino Médio Técnico

Categoria: Ensino/Pesquisa: Ciências Exatas E Da Terra

Resumo:

Nota-se a presença de dificuldades, desistências e até mesmo reprovações nas primeiras fases dos cursos de Informática, cuja a disciplina de Lógica de Programação está presente, causadas pelos fatores raciocínio lógico, abstração, compreensão da linguagem e frustração (CECÍLIA et al., 2016), juntamente com a resistência perante o conteúdo, da parte dos alunos (PEREIRA e RAPKIEWICZ, 2004). O projeto de ensino “Gamificando o ensino de Lógica de Programação”, realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Canoas, visa a construção de um ambiente focado no ensino/aprendizagem da disciplina e aprimoramento do raciocínio lógico através de jogos. Além do módulo jogável, com sua construção embasada em conceitos relacionados à gamificação, estudos sobre ensino/aprendizagem de lógica de programação, tecnologias da informação e comunicação (TICs), M-learning e pesquisas com o público alvo das ferramentas a serem implementadas, o projeto visa a realização de oficinas abertas ao público interno do Campus, a fim de, a partir da utilização do lúdico, incentivar os estudantes a aprimorarem seus conhecimentos na disciplina e seu raciocínio lógico através de jogos eletrônicos. Essas oficinas serão conduzidas de modo que o professor possua um feedback da aprendizagem do aluno, além de que o mesmo responderá questionários avaliando sua experiência. O projeto objetiva, além da investigação da potencialidade da utilização da gamificação como um auxílio à educação, a construção das ferramentas lúdicas em linguagem voltada à web de forma que estas sejam acessíveis de diversas formas e satisfatórias aos requisitos propostos pela pesquisa com o público alvo. O ambiente em que as mesmas serão inseridas contará com a tecnologia de imersão do jogador, através de uma história de jogo, e mineração de dados, onde o progresso do aluno será enviado em forma de relatório ao professor, que poderá acompanhá-lo de forma mais particular comparado à dinâmica de sala de aula. No estudo do estado da arte, foram encontradas diversas plataformas voltadas ao ensino de linguagens variadas, porém nenhuma trabalhando o raciocínio lógico em si, o que mostra um diferencial ligado ao produto resultante.

Anais da 6ª Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório 27 e 28 de setembro de 2016.

<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais/2016>