





ISSN: 2526-3250

A gamificação do Modelo Aberto do Estudante para apoiar a aprendizagem de programação

Autor(es):

Andrei Éderson Gross

Vinicius Hartmann Ferreira

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Exatas e da Terra

Resumo:

A aprendizagem de programação é desafiadora, muitos são os estudantes que reprovam e acabam por abandonar o curso por enfrentar dificuldades nestas disciplinas. Dentre as dificuldades estão aquelas relacionadas a meta-cognição, ou seja, a capacidade de regular a própria aprendizagem que reflete na dificuldade em avaliar seu conhecimento e, a partir disso, readequar suas estratégias de estudo. Uma das formas de dar suporte aos processos metacognitivos que vem apresentando bons resultados é o uso do Modelo Social Aberto do Estudante (MSAE), que, quando incorporado aos ambientes virtuais de aprendizagem, possibilita que o estudante visualize uma representação do seu desempenho e o de seus colegas e, com isso, se sinta estimulado a refletir sobre sua aprendizagem. Porém, há formas de potencializar o suporte dado pelo MSAE não exploradas, como a sua gamificação. Assim, este projeto tem por objetivo investigar como a gamificação do MSAE pode contribuir para o processo de aprendizagem de programação. Para isso será desenvolvido um ambiente virtual de aprendizagem que integrará MSAE e gamificação e será utilizado por 3 turmas durante um semestre em um quase-experimento. Para alcançar o objetivo proposto serão coletados e analisados dados a partir dos logs do ambiente virtual de aprendizagem e do desempenho dos estudantes durante o curso.

Disponível em https://moexp-2020i.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2020/Anais MoExP 2020.1701.pdf

> Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExP. https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais