

IMPLEMENTAÇÃO DE UM SISTEMA DE EXERCÍCIOS GAMIFICADO PARA O ADAPTWEB

Claudia Pimentel¹, Isabela Gasparini², Avanilde Kemczinski³, Marcelo da Silva Hounsell³

¹ Acadêmica do Curso de Ciência da Computação – CCT – bolsista PIBIC/CNPq

² Orientadora, Departamento de Ciência da Computação – CCT – isabela.gasparini@udesc.br

³ Participante, Departamento de Ciência da Computação – CCT

Palavras-chave: Gamificação. Sistema de Exercícios. AdaptWeb.

A área da educação tem sofrido com o problema de os alunos demonstrarem desmotivação e falta de interesse em relação as técnicas de ensino tradicionais, uma das causas é o contato com a tecnologia que tem sido cada vez maior. Isso tem ocorrido também com os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), onde cursos que utilizam essa ferramenta acabam tendo grandes taxas de desistência. Por conta disso há grande necessidade de utilização de novas estratégias no ensino, para que alunos tenham melhor desempenho e se sintam atraídos pelas disciplinas que cursam. A gamificação é uma das técnicas que podem ser utilizadas para auxiliar alunos e professores a resolverem o problema apresentado, ela se deriva da grande popularização dos jogos e utiliza elementos de games, como sistema de recompensas, cooperação, sistema de feedback, competição, níveis e outros, fora do ambiente de jogos. Os elementos que são utilizados têm a finalidade de promover engajamento, motivação, resolver problemas e promover aprendizagem. O objetivo desse trabalho foi estudar e projetar uma maneira dos alunos participarem mais de AVAs, compartilharem conhecimento e desta forma promover o engajamento e a motivação. O ambiente escolhido foi o AdaptWeb (Ambiente de Ensino-Aprendizagem Adaptativo na Web), que é utilizado pela universidade e já contém um sistema de gamificação implementado. O projeto desenvolvido é separado em visão do aluno e visão do professor, já que no ambiente existem esses dois tipos de acesso. Na visão do aluno propõe-se que dentro do ambiente de aula ele seja capaz de criar questões, que podem ser de assinalar a correta, verdadeiro ou falso ou múltipla escolha, cada uma dessas questões deverá ser vinculada a um tópico pai da disciplina em que ele já esteja matriculado. Após o aluno terminar esse processo, ele ganhará pontos no sistema como forma de premiação e o exercício estará disponível automaticamente para os demais alunos. Questões criadas pelos alunos serão sinalizadas através de um tópico na aba de exercícios e quando um aluno responder uma questão elaborada por outro, ele poderá avaliá-la com “gostei” ou “não gostei” e também poderá reportar erro em caso de alguma anormalidade apresentada, deste modo não é preciso que um professor avalie as questões antes de elas serem mostradas aos demais e sim somente quando a questão for reportada. Já, fora do ambiente de aula, na área de gamificação existente, ele poderá visualizar a quantidade de vezes que suas questões foram respondidas, que foram avaliadas, se foram reportadas, a decisão do professor quanto a isso e rankings que levarão em conta apenas as questões criadas por alunos. Na visão do professor serão implementadas funcionalidades para que ele possa gerenciar as questões criadas pelos alunos, ele

será capaz de visualizar informações sobre as questões como quem criou, data da criação, tópico da disciplina que a questão pertence, etc. Quando uma questão for reportada o professor será notificado e poderá analisar a questão e suas alternativas, tendo a opção de editá-la, apagá-la ou esclarecer ao aluno que reportou o porquê a questão está correta. Como trabalhos futuros destacam-se: o término da implementação do projeto, que já foi iniciada, um experimento com um grupo de alunos e a análise dos resultados desse experimento.