

USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Thomaz Angelo de Souza Pinheiro, Kevin Yuri Campos Sato, Karina Castelo Branco,
Jonathan de Sena Ribeiro, Valeria Lelli Leitao Dantas

O estudo introdutório de programação se caracteriza por ser uma das atividades mais importantes na trajetória do estudante de qualquer área que envolva computação, pois representa a base para a construção de um eficiente raciocínio lógico. Tal construção, porém, pode não ser uma tarefa fácil para os discentes dependendo da metodologia de ensino. Visto isso, existe uma necessidade de encontrar uma forma de aprendizado mais produtiva e engajante, para que assim, os alunos gostem de estudar. A gamificação é uma excelente opção, pois consiste em aplicar estratégias de jogos no ensino, transformando o aprendizado em um processo divertido e cativante. Tais características possibilitaram o uso dessa metodologia em duas disciplinas introdutórias de Programação da Universidade Federal do Ceará. No semestre de 2022.1, a plataforma principal usada no procedimento da gamificação foi o Classcraft, apresentando aos alunos elementos do Role-Playing Game, como o uso de XP e a existência de missões. Foram aplicadas 6 missões distribuídas de forma híbrida, com pontuações variando de 10 a 100 XPs. Cada missão era composta de tarefas, as quais eram trabalhadas com o uso de ferramentas e jogos de ensino voltados à programação, tais como, Scratch, Silent Teacher, Compute It, Processing, UFCODE, dentre outras, além de uma recompensa em XP, essa sendo fundamental na competição entre os alunos, pois quanto mais pontos de experiência o jogador obtivesse, maior seria sua posição no ranking e por consequência maior seria sua bonificação como pontuação extra na disciplina. Estas atividades, no entanto, não eram obrigatórias e o principal objetivo era o engajamento dos alunos nas dinâmicas de gamificação. Houveram 36 alunos que se inscreveram no Classcraft de 37 matriculados na disciplina, além disso, 24 estudantes do total de inscritos alcançaram mais de 100 XP, o que representa uma satisfatória ligação entre os discentes e a metodologia de gamificação.

Palavras-chave: Gamificação. Programação. Metodologia.