



## EDUCGAME: PROPOSTA DE AMBIENTE INTERATIVO DE APRENDIZAGEM PARA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Jorge Emanuel de Oliveira Pereira<sup>1</sup> e Jamille Anderson Luiz da Silva<sup>2</sup>

1- Bolsista - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Petrolina - E-mail para contato: eu.jorge.emanoell@gmail.com; 2- Orientador - Bolsista - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Petrolina; - E-mail para contato: jamille.anderson@ifsertao-pe.edu.br

### RESUMO

**Introdução:** De acordo com os problemas persistentes percebidos no processo de ensino tradicional, como falta de interesse, participação e desmotivação por parte dos alunos, há o esforço para mudar essa perspectiva, tentando contorná-los com o uso de outras metodologias diferentes da convencional. Nesse sentido, como exemplo de uso dessas metodologias, pode-se destacar a gamificação. **Objetivo:** Com base nesse contexto, esse trabalho tem o objetivo de propor um ambiente interativo de aprendizagem para a concepção de componentes curriculares gamificados. Com isso, desenvolver uma ferramenta lúdica para educadores que queiram aplicar a metodologia de gamificação na educação. Para tanto, foi desenvolvido o ambiente interativo de aprendizagem (AVA), EducGame **Materiais e Métodos:** Inicialmente foram realizados estudos em busca de competidores (análise de competidores) para levantar pontos positivos e negativos que agregam à proposta do sistema. Em seguida foi feita a prototipação de baixa fidelidade com as telas do fluxo principal do sistema, para o professor e para o administrador. A partir deste momento foi realizada a implementação da ferramenta, com foco nas funcionalidades levantadas para a plataforma. **Resultados:** A ferramenta foi finalizada seguindo o planejado com as funcionalidades elencadas nas etapas iniciais do projeto. Porém, nenhuma documentação de software foi escrita. **Considerações Finais:** Foi possível perceber a importância de uma documentação de software bem como de um manual de uso para a ferramenta. As funcionalidades implementadas estão de acordo com o que foi previsto inicialmente. Entretanto, o sistema tem um grande potencial que pode ser explorado com melhorias em suas funcionalidades bem como a implementação de novas. O sistema também carece de testes para que seu funcionamento esteja o mais adequado possível às necessidades do público alvo, os docentes.

**Palavras-chave:** jogos; engajamento; ensino; gamificação; tecnologia

**AGRADECIMENTOS:** Gostaria de agradecer ao IF Sertão-PE pelo apoio na realização do trabalho

**Modalidade:** PIBITI CNPq  
**Campus:** Campus Petrolina