



Gamificação No Desenvolvimento Web Com Laravel

Gil Anderson Gomes Dias¹; Jussara Adolfo Moreira²; Vinicius Dantas Santos³

1- Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato: gil.anderson@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

2- Orientador - Campus Petrolina- e-mail para contato: jussara.moreira@ifsertao-pe.edu.br;

3- Preceptor - ESTÁGIO: IF Sertão Pernambucano - Campus Petrolina- e-mail para contato: vinicius.dantas@ifsertao-pe.edu.br;

RESUMO

Introdução: A gamificação na educação pode ser definida como uso das características dos jogos dentro do processo de ensino e aprendizagem. Nas aulas a gamificação pode estimular os alunos a buscar o conhecimento através de um método de ensino diferenciada. **Objetivos:** Dessa forma este projeto de intervenção buscou aplicar os conceitos de gamificação na aprendizagem de desenvolvimento web com o framework laravel. **Metodologia:** As aulas ocorreram em um primeiro momento de forma teórica e durante a evolução da intervenção ocorreu também as aulas práticas. A gamificação foi utilizada primeiro através da plataforma Kahoot com o intuito de recapitular os conteúdos visto ao decorrer de cada aula. Em segundo por meio da adaptação da competitividade dos jogos na aplicação das atividades que deveriam ser entregues pelos alunos. **Resultados:** Como resultado, pude perceber que usar a competição que os jogos proporcionam, foi algo que estimulou as equipes a pesquisar sobre os assuntos para entregar as atividades em primeiro lugar para assim conseguirem conquistar a premiação do jogo.

Alguns alunos após o final da unidade relataram, através de um formulário, que conseguiram compreender como o laravel funciona através das aulas síncronas e assíncrona. **Considerações Finais:** Durante todo o período do estágio pude adquirir experiência na área de docente, desde a relação com os discentes como um professor, até a relação com outros professores. Uma das principais experiências foi o desenvolvimento dos planos de aula, pois consegui aprimorar a forma de planejar minhas aulas, definido em cada aula um o objetivo, os conteúdos e os recursos utilizados na aula. Outra coisa interessante foi a definição dos procedimentos da aula.

Palavras-chave: Gamificação; Competitividade; Desenvolvimento Web.

AGRADECIMENTOS: Agradeço a CAPES, a professora Jussara Adolfo Moreira e ao professor Vinicius Dantas Santos.

Campus: Petrolina **Área:** Informática.