



INSTITUTO FEDERAL
Sertão Pernambucano | Campus
Petrolina

XVI JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

07 e 08/10

ISSN: 2447-7435

Educgame: Proposta de ambiente interativo de aprendizagem para gamificação na educação

Luanda Raquel da Silva Coelho¹; Jamille Anderson Luiz da Silva²; Fábio Cristiano Souza Oliveira³

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

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

3- IFSertãoPE - Campus Petrolina;

RESUMO

Gamificação é o uso de mecânica, dinâmica e elementos de jogos para engajamento e promoção de aprendizado (KAPP, 2012); Metodologia utilizada na educação para engajar e motivar alunos, considerando os déficits do ensino tradicional. O EducGame é uma ferramenta educacional que tem o objetivo de auxiliar educadores que almejam aplicar a metodologia de gamificação em seus componentes curriculares. O objetivo do projeto foi elaborar a documentação do EducGame para registro de software realizados testes e a escrita detalhada de: manual do usuário (por perfil de usuário), lista de funcionalidades (identificação de requisitos funcionais e não funcionais), visão geral de software e memorial descritivo. A metodologia utilizada foi: Testes com o ambiente; Observação centrada com anotações detalhadas; Escrita de manual do usuário (por perfil de usuário - administrador e docente); Escrita da lista de funcionalidades (identificação e escrita de requisitos funcionais e não funcionais) Escrita de visão geral de software e Escrita do memorial descritivo de software. Obteve-se Estudo sobre requisitos de softwares, realização de reuniões para alinhamento das atividades;. Documentação finalizada após testes e correções ao longo do processo de elaboração. A proposta foi alcançada e objetivos atingidos com o desenvolvimento e elaboração da documentação planejada. A documentação tem total relevância para a continuidade de um projeto de software, através de detalhamentos e orientações. Além disso, uma visão para uma abordagem de orientação para o usuário dá a percepção para possíveis melhorias e correções.

Palavras-chave: Educação; Gamificação; Software.

Modalidade: PIBIC Jr.

Campus: Petrolina