



UNIVERSIDADE
E COMUNIDADE
EM CONEXÃO



XIX SALÃO de ENSINO

6 a 10 de novembro

Evento	Salão UFRGS 2023: XIX SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2023
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	A utilização da gamificação e de jogos no ensino da computação
Autores	EDUARDA TESSARI PEREIRA LAURA REIS DA SILVEIRA TOMAS MITSUO DIAS UEDA SOFIA MACIEL D'AVILA
Orientador	ERIKA FERNANDES COTA

RESUMO: Explorar abordagens inovadoras no campo da educação é fundamental e, no âmbito do ensino de Computação, a gamificação e a incorporação de jogos demonstram ser poderosas aliadas nesse processo educacional. Elas viabilizam que os estudantes desenvolvam habilidades de lógica e programação de forma lúdica e envolvente. Com o intuito de aplicar efetivamente essas técnicas, o PET Computação idealizou o projeto Raposa, visando introduzir o universo da computação nas escolas públicas através de aulas e oficinas. Essas atividades não apenas incorporam a ludicidade no processo, mas também empregam jogos para ilustrar concretamente as possibilidades criativas que a programação oferece. Como estratégia de gamificação, adotamos a plataforma "CodeCombat", onde os alunos controlam personagens que enfrentam desafios temáticos, criando uma experiência imersiva que promove a aprendizagem de conceitos de programação. A gamificação viabiliza a compreensão de ideias abstratas de forma mais tangível e, ao envolver elementos como desafios e recompensas, os alunos são incentivados a abordar problemas complexos, explorando várias abordagens para solucioná-los. Isso não apenas estimula a assimilação do conteúdo, mas também fomenta habilidades como pensamento crítico e resolução de problemas. Outra alternativa de ensino adotada, voltada para transmitir o processo de desenvolvimento de um projeto de programação, envolveu a criação de um jogo pelos próprios estudantes do PET Computação. Esse jogo exemplifica as diversas etapas de construção de um projeto, oferecendo uma visão mais concreta das possibilidades que a programação engloba. Além de se concentrar na programação, essa iniciativa também considerou aspectos cruciais como métodos organizacionais, ferramentas de desenvolvimento, design e animação. Essa abordagem abrangente proporciona uma visão holística do desenvolvimento de projetos de programação e aproxima os estudantes da dinâmica desse processo no mundo real.

Palavras-chave: Computação, gamificação, jogos.