

A Ciência e os caminhos do desenvolvimento

## Desenvolvimento e implantação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem Gamificado

*Paulo Henrique Conceição Suarez, Milena Domingues Marques Campista, Isadora Lopes Barbosa Vasconcellos*

A gamificação é a utilização de mecânicas de jogos fora do contexto de um jogo e tem sido cada vez mais utilizada na área da educação com o propósito de engajar e estimular o aprendizado dos alunos. Desta forma, o desenvolvimento e a implantação de um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) gamificado têm como o propósito investigar os impactos e as contribuições da utilização deste no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, inicialmente, foi realizada uma pesquisa visando identificar as mecânicas de jogos mais utilizadas e apreciadas pelos alunos. Em seguida, iniciou-se o desenvolvimento do AVA gamificado e a elaboração de um curso sobre Lógica de Programação, baseado nos princípios da Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia que descrevem como os conteúdos multimídia devem ser elaborados para facilitar a aprendizagem, voltado para os alunos do Curso Técnico de Informática do campus Campos Centro do IFFluminense, que será utilizado como projeto-piloto. Para que pudesse ser utilizado em diversos dispositivos digitais, o AVA foi desenvolvido com *design* responsivo, se adaptando ao tamanho da tela destes. Antes da efetivação do curso, foi realizada uma avaliação da usabilidade do AVA por meio de um questionário aplicado com alunos da área de tecnologia da informação visando identificar possibilidades de melhoria. Durante a realização do curso serão coletados dados a partir do uso do AVA pelos alunos e por meio de um questionário *online* que deve ser respondido ao final do curso. A partir da análise destes dados serão verificados os impactos e contribuições do AVA gamificado e quais recursos precisam ser aprimorados, desenvolvidos ou melhor utilizados para atender as demandas dos alunos. Como resultado, espera-se promover uma aprendizagem mais fácil, lúdica e atrativa, em relação às metodologias de ensino tradicionais, fazendo com que os alunos aprendam de maneira, não só eficiente, mas também prazerosa. Assim, almeja-se que o AVA desenvolvido se torne uma ferramenta que promova melhorias no processo de ensino e aprendizagem, podendo ser utilizado, tanto dentro do ambiente escolar como fora dele, para explicação, realização de atividades e reforço de conteúdos.

Palavras-chave: Ambiente Virtual de Aprendizagem Gamificado, Gamificação, Tecnologia na Educação.

Instituições de fomento: IFFluminense e CNPq.