



CALL OF CODE LINHA GÓTICA: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE PROGRAMAÇÃO

Pesquisador(es): CORREIA, Anderson Bedin; HENNRICHS, Jean Carlos

Curso: Sistemas de Informação

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Resumo: O projeto Call of Code sendo uma plataforma de ensino necessita estar em constante atualização, sempre sendo aperfeiçoada para os métodos de ensino mais atuais. Com o intuito de atualizar a plataforma e ao mesmo tempo proporcionar uma melhor experiência ao usuário, foi objetivo desta pesquisa expandir os horizontes do projeto, introduzindo os conceitos de gamificação em forma de progressão através de objetivos dentro das missões. Tais objetivos geram pontos de experiência para o jogador, estimulando-o a atingir níveis cada vez maiores de patente. Call of Code: Linha gótica continua utilizando a mesma IDE (Integrated Development Environment - Ambiente de Desenvolvimento Integrado) e o mesmo modelo de vídeos introdutórios para cada missão, porém dessa vez contando sobre a trajetória do Brasil na Segunda Guerra Mundial. Esta pesquisa caracterizou-se como sendo aplicada, de abordagem qualitativa e exploratória e tendo procedimento técnicos de pesquisa bibliográfica, estudo de caso, pesquisa de campo e de laboratório. Após a construção de uma nova missão para a plataforma e construir a forma e fórmulas para a gamificação proposta, realizou-se simulações em laboratório para aferir os cálculos de pontuação de experiência e de subida de patente. Os resultados foram animadores e demonstraram que as fórmulas de gamificação funcionaram e atingiram seus objetivos dentro da proposta da pesquisa.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino de programação. Call of Code.

E-mails: anderson.bedinc@hotmail.com; jean.henrichs@unoesc.edu.br