

Desenvolvimento de Cursos Gamificados para o Ensino Híbrido: Uma Proposta de Tutorial

Ana Cláudia Guimarães Santos¹, Isabelle Melo do Nascimento², José Rocha do Amaral Neto², Luiz Oliveira da Silva Junior², Pedro Ribas Serras¹, Wilk Oliveira³

¹Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação
Universidade de São Paulo (USP)

²Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

³Gamification Group, Tampere University, Finland

{pedrofhp, anaclaudiaguimaraes}@usp.br

{isabelle.melo, jose.rocha, luiz.oliveira}@dcx.ufpb.br, wilk.oliveira@tuni.fi

1. Informação dos autores

Ana Cláudia Guimarães Santos é mestranda em Ciências de Computação e Matemática Computacional pela Universidade de São Paulo e especialista em Computação Aplicada à Educação pela mesma universidade. Tem realizado pesquisas na área de gamificação, as quais geraram resultados publicados em importantes congressos no Brasil e no exterior, bem como em importantes periódicos internacionais. **Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/7264937879893257>

Isabelle Melo é graduanda em Licenciatura em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Paraíba. Tem dedicado sua carreira acadêmica a pesquisas relacionadas à gamificação. Isabelle também é pesquisadora voluntária da Universidade de São Paulo, onde já realizou estudos premiados, incluindo prêmios de melhores artigos em importantes conferências na área de tecnologias educacionais. **Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/4784688956605949>

José Rocha do Amaral Neto é graduando em Licenciatura em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Paraíba. Tem dedicado sua carreira acadêmica a pesquisas relacionadas à gamificação. Participou de diversos projetos de pesquisa, já tendo escrito artigos científicos publicados (e premiados) nas principais conferências nacionais na área de tecnologias educacionais. **Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/9764163314291954>

Luiz Oliveira da Silva Junior é graduado em Letras (com habilitação dupla), pela Universidade Estadual da Paraíba. É funcionário público efetivo, onde gerencia recursos para o setor de saúde. Tem se dedicado a pesquisa na área de gamificação com enfoque específico em sua aplicação no contexto de ensino remoto/híbrido. Já produziu estudos publicados (e premiados) nos principais congressos nacionais da área. **Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/5405807869070689>

Pedro Ribas Serras é estudante de graduação em Engenharia da Computação pela Universidade de São Paulo e integrante do ramo estudantil *Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE)*. Atua como CTO em um projeto de cunho social na área de gamificação em educação, liderando o desenvolvimento do sistema Eagle-edu, sis-

tema educacional gamificado personalizado, que já foi usado por milhares de estudantes. **Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/5842199238544233>

Wilk Oliveira é pesquisador do *Gamification Group* (Finlândia). Atuou em uma série de projetos, mantidos por importantes agências de fomento internacionais onde tem trabalhado no desenvolvimento de diversas tecnologias educacionais. Gerou diferentes produtos e inúmeros artigos científicos publicados (e premiados) em algumas das principais conferências e revistas nacionais e internacionais na área de Tecnologias Educacionais. **Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/0107471108162891>

2. Informações do Tutorial

- **Assunto do tutorial:** Educação
- **Tópicos de interesse:** Gamificação na educação; Aprendizagem baseada em jogos; Games na educação a distância
- **Nível do tutorial:** Intermediário
- **Duração:** Duas horas
- **Estrutura necessária:** Inscrição prévia por formulário (para criação de contas no sistema gamificado Eagle-edu); conexão com a internet; e, computadores pessoais (para acompanhamento das atividades).

3. Resumo

O tutorial tem por objetivo geral demonstrar a possibilidade da criação de cursos gamificados personalizados para o ensino híbrido. Além disso, o tutorial tem os seguintes objetivos específicos: *i*) introduzir e discutir a importância da aprendizagem gamificada no ensino híbrido; *ii*) apresentar possibilidades de tecnologias para aprendizagem gamificada no ensino híbrido; e *iii*) demonstrar a criação de um curso gamificado (personalizado) no ensino híbrido por meio do sistema Eagle-edu¹.

3.1. Lista de tópicos

O tutorial será composto pelos seguintes tópicos: *i*) possibilidades e problemas da gamificação na educação, *ii*) possibilidades de personalização da gamificação, *iii*) plataformas gamificadas, e *iv*) criando um curso gamificado e personalizado para o ensino híbrido na plataforma Eagle-edu.

3.2. Metodologia

O tutorial será conduzido por meio de uma abordagem mista (*i.e.*, teórico/prática). Na primeira parte do tutorial será usada uma abordagem **teórica** para demonstrar desafios e possibilidades no uso de gamificação no ensino híbrido. Na segunda parte do tutorial será usada uma abordagem **prática** para a criação de um curso gamificado para o ensino híbrido.

3.3. Público alvo e interesse do público no tutorial

O público alvo desse tutorial são professores, pesquisadores e coordenadores da educação básica e superior que desejam melhorar o processo de ensino e aprendizagem no ensino híbrido.

¹<https://eagle-edu.com.br/>