

RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO 'ANTIAF'

Encontros Universitários 2018 - Quixadá

Roy Keane ávila Teixeira, Paulyne Matthews Jucá

Este trabalho irá relatar as dificuldades e desafios encontradas até o momento na aplicação da gamificação nomeada de 'AnteAF', criada para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos com as disciplinas da Universidade Federal do Ceará. Para construir a gamificação foi utilizado a Framework do Werbach do livro *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Para a aplicação foi escolhida a disciplina de Programação Orientada a Objeto que estava sendo ofertada para a turma de Sistemas de Informação com cerca de 44 alunos. A gamificação se utiliza de pontos, conquistas, cristais, e uma loja na qual os alunos podem comprar itens para adquirir vantagens na disciplina, como, por exemplo, lista extra, aula tira dúvidas. Na loja, podem ser comprados itens utilizando os cristais. Os cristais são obtidos acumulando pontos e ou completando as conquistas. Cada conquista representa a execução de uma das atividades definidas e cada atividade foi elaborada visando resolver um dos dois problemas que causam a evasão sendo eles (Baixo desempenho do discente e Desapontamento com o curso). Ao realizar uma atividade o aluno obtém pontos, foram definidas 6 atividades: Pegar livro na biblioteca, Resolver lista/atividade, Participar da monitoria, Ajudar colegas com atividades, Pedir ajuda a colegas, Reunir em grupo de estudo. Todas as informações sobre atividades, conquistas e loja foram disponibilizadas em um fórum. A gamificação foi combinada um semestre antes com o professor para que os itens da loja pudessem ser definidos. Todas as pontuações são lançadas em uma planilha onde também se encontra a quantidade de atividades feitas, cristais a quantidade de vezes que um aluno ajudou outro e a quantidade que cada um pediu ajuda. Durante a aplicação, a gamificação precisou ser modificada. Uma das decisões tomadas durante a aplicação para evitar que alunos comprem o mesmo item várias vezes foi limitar os itens existentes na loja e a outra foi colocar itens considerados valiosos como aula tira dúvidas com um preço muito alto e que podem ser comprados utilizando pontos de vários alunos somados, obrigando os alunos a se reunirem para somar cristais. Ainda durante a gamificação foi definida uma punição de 5 a 20 pontos para alunos que desobedecerem tentarem trapacear ou atrapalhar a aula com conversas paralelas. A gamificação ainda está sendo aplicada e ainda vai ser avaliada.

Palavras-chave: Gamificação. Evasão..