

UM ESTUDO SOBRE GAMIFICATION APLICADO AO ENSINO-APRENDIZADO DE ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

Lucas Fontes Cartaxo
Guilherme Álvaro Rodrigues Maia Esmeraldo

Resumo: Tornar o aprendizado em uma atividade divertida e engajadora tornou-se um dos maiores desafios da atualidade. Quando se trata de promover uma maior qualidade de ensino, a abordagem gamification surge com o intuito de adaptar o ensino para se tornar uma atividade mais divertida e engajadora para os alunos, trazendo resultados melhores por meio de técnicas que envolvem uma mistura de elementos dos jogos com conteúdos didáticos. A disciplina de Arquitetura e Organização de Computadores (AOC) está presente em cursos de Computação e é considerada uma das mais difíceis, pois trata de assuntos extensos e complexos, os quais estão relacionados ao projeto e análise de sistemas digitais e de computadores, O objetivo deste trabalho consiste em realizar uma investigação, buscando trabalhos que abordam o uso de gamification com o intuito de tentar aumentar a dinâmica e motivação dos estudantes para o aprendizado dos conceitos avançados em AOC. Atualmente está sendo realizado um levantamento bibliográfico nos seguintes tópicos: 1) AOC; 2) gamification; 3) tecnologias educacionais; 4) técnicas de gamification e 5) desenvolvimento e aplicação de objetos de aprendizagem. De acordo com o levantamento já realizado, percebe-se que até o momento não foram encontrados trabalhos que aprofundassem uma discussão sobre o emprego de gamification para o aprendizado em AOC. A pesquisa encontra-se em andamento e ao final da etapa de investigação, de acordo com os estudos realizados e a viabilidade de aplicação, pretende-se propor e validar um novo modelo de gamification para ensino-aprendizado de AOC em cursos de graduação.

Palavras-chave: Gamification. Apoio ao Ensino-Aprendizado. Arquitetura de Computadores.

Referências

ZORZO, A. F.; NUNES, D.; MATOS, E. S.; STEINMACHER, I.; LEITE, J. C.; ARAÚJO, R.; CORREIA, R. C. M.; MARTINS, S. **Referenciais de Formação para os Cursos de Graduação em Computação**. SBC, 2017.

ALVES, F. **Gamification: Como Criar Experiências de Aprendizagem Engajadoras: Um Guia Completo: do Conceito à Prática**. São Paulo. 2ed. São Paulo, DVS Editora, 2015.

DA SILVA, G. C, et al. Proposta de Ensino de Arquitetura de Computadores com Gamificação e Realidade Aumentada. In **International Journal of Computer Architecture Education (IJCAE)**, v.7, n.1, December 2018 - p.39-47.