
Envio do Projeto Revisado e Aprovado

Código do Projeto Aprovado

147

Parte 1 - Dados Cadastrais

NOME DO ORIENTADOR

Marcio José Sembay

FORMAÇÃO DO ORIENTADOR (graduando, graduação, especialização, mestrado, doutorado, pós-doutorado)

Doutorado em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (2023). Mestrado em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (2009). Especialização em Desenvolvimento e Criação de Negócios na Internet (2005) e Graduação em Ciência da Computação (2004), ambos pelo Centro Universitário UNIFACVEST. Licenciatura plena em Ciência da Computação em Programa Especial de Formação Pedagógica em Computação pelo Centro Universitário Claretiano - CEUCLAR em Curitiba - PR (2015). Atualmente é Coordenador do Curso de Ciência da Computação e coordenador do

Núcleo Estruturante Docente de Ciência da Computação (NDE CC) do Centro Universitário UNIFACVEST. Tem experiência na área de Ciência da Computação, Ciência da Informação e Educação a Distância com ênfase em tutoria em cursos a distância. Sistemas de Informação em Saúde, Proveniência de Dados em Saúde, Telemedicina e Ciência da Informação em Saúde são focos centrais de pesquisa por esse pesquisador.

NOME DO PROPONENTE

Carla Vitória de Lima

Matrícula

1208312

FORMAÇÃO (graduando, graduação, especialização, mestrado, doutorado, pós-doutorado)

Graduanda em Licenciatura em Tecnologias Educacionais

E-MAIL do ORIENTADOR

prof.marcio.sembay@unifacvest.edu.br

E-MAIL do PROPONENTE (Aluno)

carla.lima.aluno@unifacvest.edu.br

Telefone do Proponente

4999832456

Curso de Graduação do Proponente

90 TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS

Parte 2 - Descrição do Projeto

TÍTULO DO PROJETO

Gamificação como Estratégia para Aprendizagem Significativa (Iniciação Científica)

Início do Projeto

21/02/2024

Fim do Projeto

04/02/2025

GRANDE ÁREA E ÁREA DE CONHECIMENTO

LICENCIATURA

LOCAL DE REALIZAÇÃO: (se envolver outras instituições, exceto a Facvest, será necessário o termo de ciência e concordância da instituição envolvida a ser entregue posteriormente)

Lages - SC

RESUMO DO PROJETO

Investigar o impacto da gamificação na motivação e desempenho dos alunos em ambientes virtuais e presenciais de aprendizagem.

JUSTIFICATIVA (descrever o problema da pesquisa e sua importância científica e/ou tecnológica e/ou sócio-econômico-ambiental)

A gamificação tem se mostrado uma metodologia eficaz para engajamento discente, mas sua aplicação pedagógica ainda carece de estudos empíricos sistematizados.

OBJETIVO GERAL

Analisar como elementos de jogos influenciam a aprendizagem significativa em contextos educacionais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS (ou metas)

- Revisar conceitos teóricos sobre gamificação e aprendizagem ativa;
- Aplicar atividades gamificadas em turmas de licenciatura;
- Comparar resultados de engajamento e desempenho entre grupos controle e experimental.

METODOLOGIA (caracterização do estudo, população e amostra, instrumentos de medida, coleta de dados, tratamento e análise de dados)

Pesquisa de campo com abordagem mista (quantitativa e qualitativa), envolvendo aplicação de questionários e observação participante.

EQUIPE (OPCIONAL) (brevíssimo histórico da equipe e de sua experiência na área do projeto)

RESULTADOS ESPERADOS (Hipóteses) - (ressaltar impactos científicos, tecnológicos, econômicos, sociais, ambientais na região e ações de disseminação)

Verificar aumento no engajamento, participação e aprendizagem dos alunos submetidos às

Parte 4 - RESUMO ORÇAMENTÁRIO DO PROJETO (opcional)

Orçamento (opcional)

4.1 RECURSOS (RESUMO ORÇAMENTÁRIO)				
ELEMENTOS DE DESPESAS		ELEMENTOS DE RECEITAS		
		FACVEST	PROponente	PARCEIROS
CARGA HORÁRIA DA EQUIPE DOCENTE/ORIENTAÇÃO		03 h/a semanais/coordenação		
CARGA HORÁRIA DA EQUIPE DISCENTE		20 horas/cada por semestre(quando for o caso)		
DIÁRIAS (alimentação, passagens, locomoção)	Consumo sistemático		Transporte e alimentação	
MATERIAL DE CONSUMO				
SERVIÇOS DE TERCEIROS (pessoa física)	Nenhum			
SERVIÇOS DE TERCEIROS (pessoa jurídica)				
EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE (equipamentos, instrumentos, móveis)				Espaco para atividades
DEPRECIACÃO OU ALUGUEL (leasing, aluguel)	Nenhum			
TOTAL DO PROJETO				(cálculo a ser feito pelo RH)