

Comunicações Longas

Resumos

Sessão 1: Jogos

O jogo nívelamento online para aprendizagem de Matemática

Danilo Sande Santos

Universidade Estadual do Centro Oeste
danilosandesantos@gmail.com

Ana Amélia Carvalho

Universidade de Coimbra
anaameliac@fpce.uc.pt

Resumo - A falta de conhecimentos básicos em Matemática é um dos principais fatores responsáveis pelas altas taxas de reprovação nas disciplinas básicas do primeiro ano dos cursos universitários de Engenharia. Diante dessa realidade, as universidades têm criado estratégias para melhorar a formação desses alunos, como disciplinas de pré-cálculo, minicursos de Matemática *online* e programas de nivelamento presencial. Entretanto, essas estratégias adotadas nem sempre promovem o engajamento estudantil. Nesse sentido, desenvolvemos o jogo Nívelamento Online (Ni.O), dado que os jogos apresentam como vantagem o engajamento, o *feedback* imediato para o jogador, o poder de personalizar a sua aprendizagem e um maior tempo de dedicação quando comparado com estratégias tradicionais. O Ni.O é um jogo *mobile* com a narrativa de um universo ficcional composto por galáxias, constelações e planetas, onde aparecem centenas de vídeos e questões de Matemática que avaliam diferentes habilidades dos jogadores. O jogo dispõe de *rankings*, estatísticas, missões, dicas e a possibilidade de trocar questões ou eliminar alternativas erradas. Neste artigo apresentamos o jogo e descrevemos o processo de avaliação em curso.

Palavras-chave: nívelamento *online*, recuperação *online*, aprendizagem baseada em jogos, mobile learning.

Sapience: um jogo para dispositivos móveis no auxílio à conscientização das pessoas em relação a notícias falsas

Rafael da Silva Oliveira

faelmknv@yahoo.com.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro -
IFRJ*

Carlos Lucas de Oliveira Cypriano

carloscypriano2016@gmail.com

IFRJ*

André Luiz Brazil

andre.brazil@ifrj.edu.br

IFRJ*

Gabriel Aprigliano Fernandes

gabriel.fernandes@ifrj.edu.br

IFRJ*

Resumo - O artigo tem como finalidade apresentar o desenvolvimento e a utilização do jogo Sapience, um jogo casual desenvolvido para o uso em dispositivos móveis, como recurso no auxílio à conscientização mediante às fake news e a sua propagação, mostrando as consequências e possíveis danos causados por essa prática na vida de vítimas de notícias falsas. O trabalho comparou ainda o jogo desenvolvido com outros do gênero e realizou testes do uso do jogo com 42 participantes da rede pública de ensino.

Palavras-chave: Conscientização, *fake news*, educação, jogo.

Jogo do Boto Mobile: sensibilização para preservação de mamíferos aquáticos na Amazônia

Danielle C. C. Couto

danifc@ufpa.br

Laboratório Interdisciplinar em Tecnologias, Educação e Computação / Universidade Federal do Pará (UFPA)

Jéssica P. F. Ribeiro

jessicadepaula.stm@gmail.com

Laboratório Interdisciplinar em Tecnologias, Educação e Computação / Universidade Federal do Pará (UFPA)

Felipe C. Couto

felipe.carrara.couto@gmail.com

Faculdade de Estudos Avançados do Pará (FEAPA)

Gabryella R. R. Silva

gabryella.rocha@gmail.com

Instituto Federal do Pará (IFPA)

Angélica L. F. Rodrigues

angelicabioma@gmail.com

Secretaria de Educação do Estado do Pará (SEDUC-PA) / Instituto de Biologia e Conservação de Mamíferos Aquáticos da Amazônia (BioMA)

Resumo – Botos são animais encontrados em rios da região amazônica, fazem parte da cultura e do dia-a-dia de comunidades ribeirinhas¹. No entanto, existem lendas e superstições relacionadas aos botos, que colocam em risco diferentes espécies. Este projeto teve como objetivo desenvolver uma versão móvel do Jogo do Boto para ser usado na educação e sensibilização de crianças ribeirinhas do Pará. O aplicativo foi desenvolvido usando o *Unity Game Engine*, utilizando como método de desenvolvimento modelo iterativo e foram realizados testes de qualidade de software a fim de melhorar a experiência do jogador. O jogo provou ser uma ferramenta capaz de transmitir conhecimento, de maneira divertida, sensibilizando para preservação de mamíferos aquáticos, tratando de forma lúdica lendas e

¹ Povos ribeirinhos ou ribeirinhas são aqueles que residem nas proximidades dos rios e têm a pesca artesanal como principal atividade de sobrevivência.

mitos sobre esses animais.

Palavras-chave: Aplicativo Móvel; Boto; Desenvolvimento de Jogos; Jogo Educativo.

Apoena: um jogo sério aplicado à saúde com foco em Epidemiologia

Bárbara A. P. Barata

barbarapires249@gmail.com

Laboratório Interdisciplinar em Tecnologias, Educação e Computação / Universidade
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Gabryella R. Rodrigues Silva

Gabryella.rocha@gmail.com

Instituto Federal do Pará (IFPA)

Ana Vitório B. M. Silva

av503vitoria@gmail.com

Laboratório Interdisciplinar em Tecnologias, Educação e Computação / Universidade
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Ana C. P. Paixão

consueloportilho19@gmail.com

Laboratório Interdisciplinar em Tecnologias, Educação e Computação / Universidade
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Marlon R. S. Coelho

marlonfullhd@gmail.com

Laboratório Interdisciplinar em Tecnologias, Educação e Computação / Universidade
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Danielle C. C. Couto

danifc@ufpa.br

Laboratório Interdisciplinar em Tecnologias, Educação e Computação / Universidade
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Resumo - Dengue, Chikungunya e Febre Amarela são doenças de transmissão vetorial, negligenciável não contagiosas. Uma maneira de diminuir a quantidade de focos para transmissão destas epidemias é suscitar a participação popular em ações de combate à estas doenças. Este trabalho desenvolveu um protótipo de uma aplicação móvel baseada em um sistema epidemiológico, utilizando um jogo educativo para promover participação voluntária e disseminar a conscientização ambiental no combate às epidemias em escolas públicas do município de Ananindeua na região Norte do Brasil, que vive desde 2013 em estado de emergência confirmado por índices de saneamento básico nacional. O desenvolvimento do Jogo Apoena usou metodologia ágil e a plataforma Construct 2 e assim gerou uma versão

Beta para testes com alunos de Escolas Públicas. O Apoena oferece mecanismos de espacialização de dados obtidos a partir de focos de *Aedes aegypti* da vida real, auxiliando a discussão nas escolas sobre a consciência ambiental e problemas de saúde derivados de investimento em saneamento básico.

Palavras-chave: Aplicação Móvel, Epidemiologia, Jogo Sério.

A (est)ética da cidade através de um jogo digital educativo

Armando Zavala

zavalove@live.com

Instituto Nacional do Desenvolvimento da Educação, Moçambique

Margarete Axt

maaxt03@gmail.com

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Resumo - O trabalho apresenta um estudo sobre o uso do jogo digital Città como uma ferramenta que explora a ética e estética das cidades a partir dos problemas que assolam os moradores das mesmas. Assim, o estudo questiona sobre que efeitos práticos que o jogo digital de construção de cidades Città pode suscitar e produzir para a (est)ética da cidade, quando integrado em contexto de sala de aula. Os resultados do mesmo (estudo) demonstram que o uso do jogo em contexto de sala de aula pode ser alternativa tecnológica com potencial para extrair situações concretas culturais-vivenciais, figurando na ordem (est)ética da visão da cidade.

Palavras-chave: jogo città, cidade ética, cidade estética