

Quiz Escoteiro

tecnologia de apoio ao ensino-aprendizagem sobre a história do escotismo através de um jogo sério

Plínio Feitosa

6º GE Santos Dumont/CE

Universidade de Fortaleza - Unifor

Programa de Pós-Graduação em Informática Aplicada



ESCOTEIROS
DO BRASIL



Introdução

- Novas tecnologias na educação
 - mLearning
 - Serious Games
 - Quiz

“Quem joga muitas vezes, com determinado objetivo, aprende sem perceber que está aprendendo” (Santaella, 2013)

Problemática

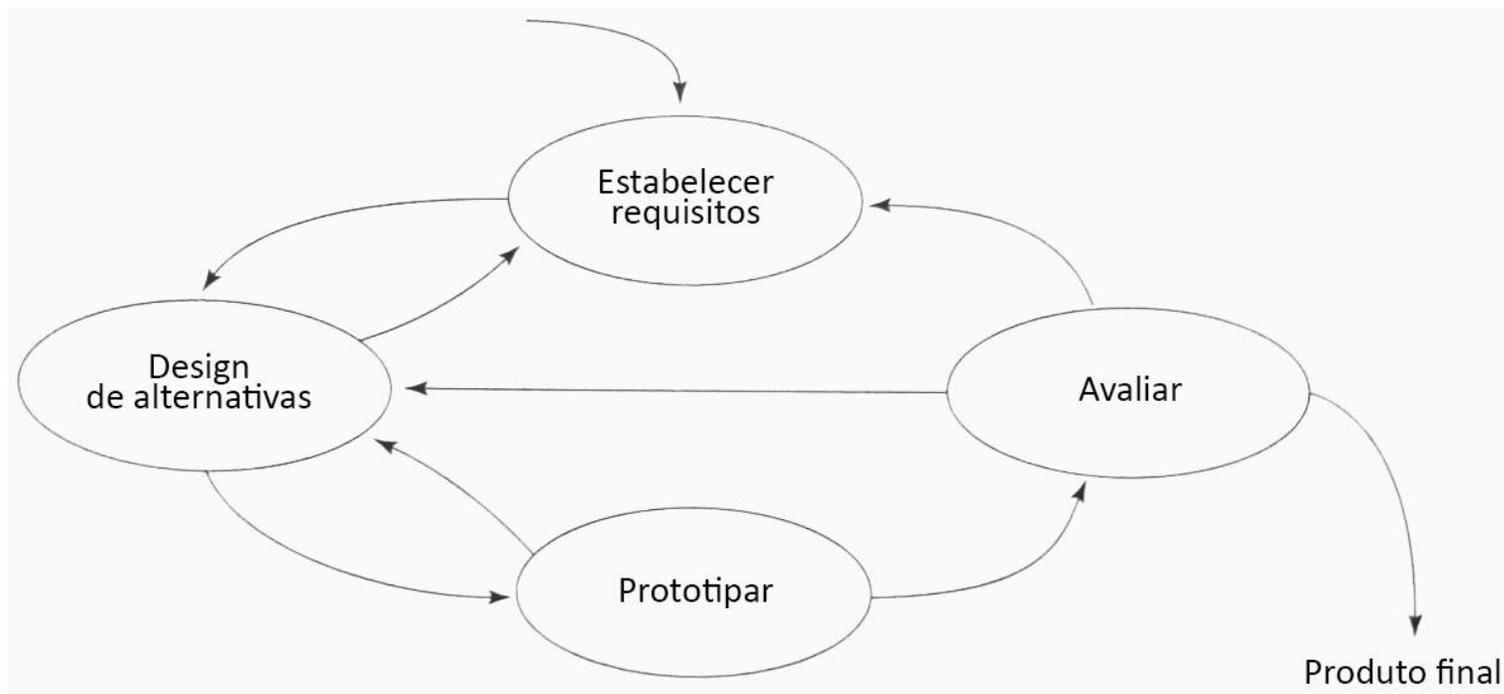
- Dificuldade em promover o ensino da História do Escotismo, dentre diversos assuntos, por parte dos membros adultos
- Dificuldade em aprender e memorizar os assunto, por parte dos membros juvenis

Hipótese

Jogo sério diminuirá o problema do ensino-aprendizagem sobre a História do Escotismo

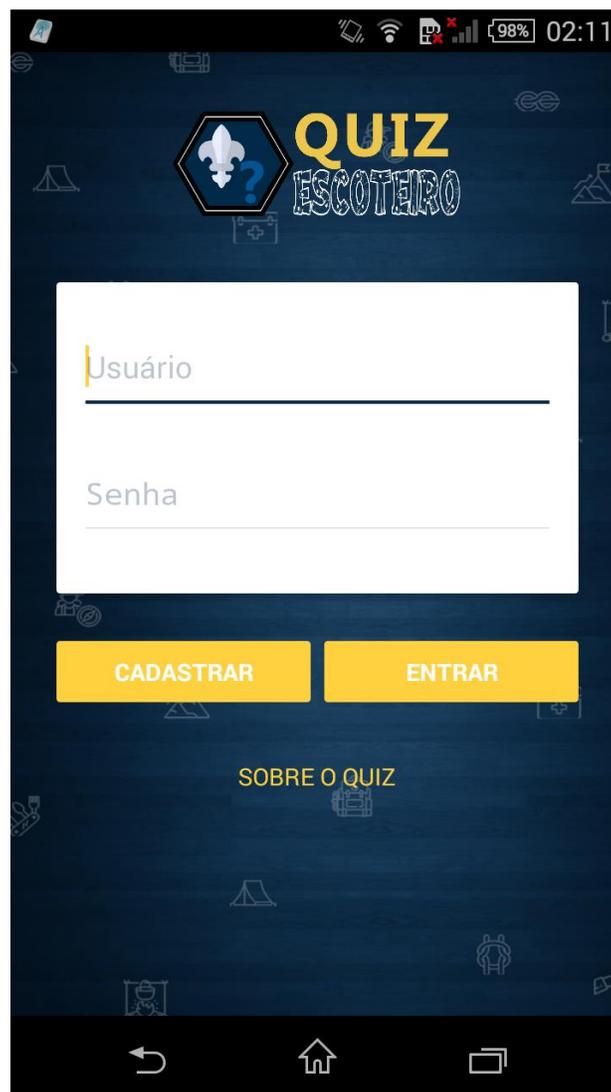
- Possibilita a integração com atividades atraentes e variadas, além de exercitar o aprender fazendo

Design de Interação (Rogers; Sharp; Preece, 2013)



Quiz Escoteiro

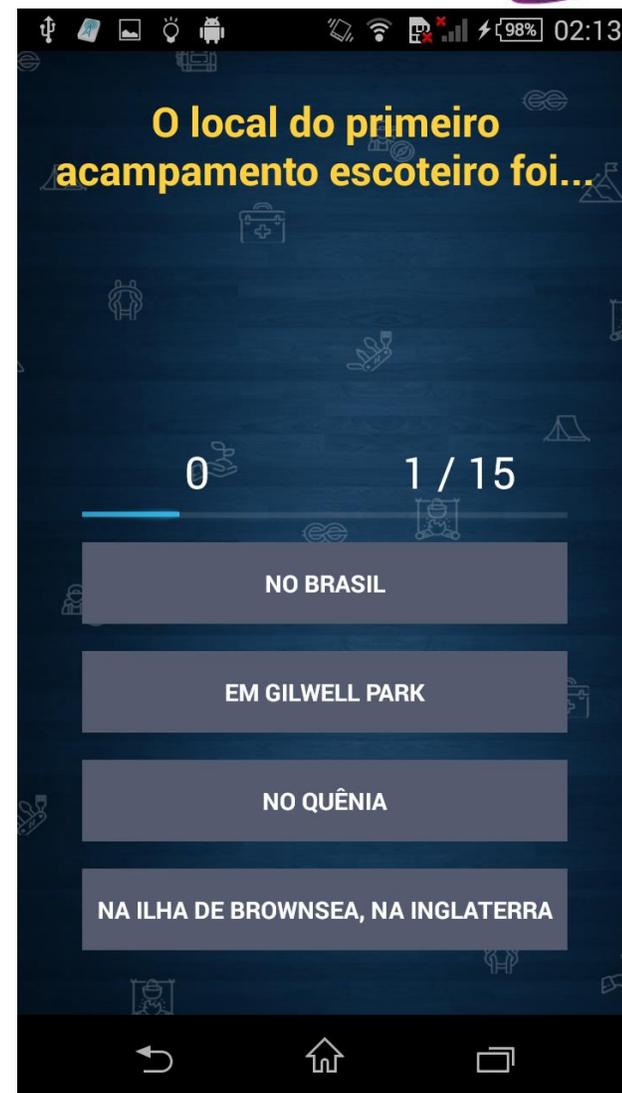
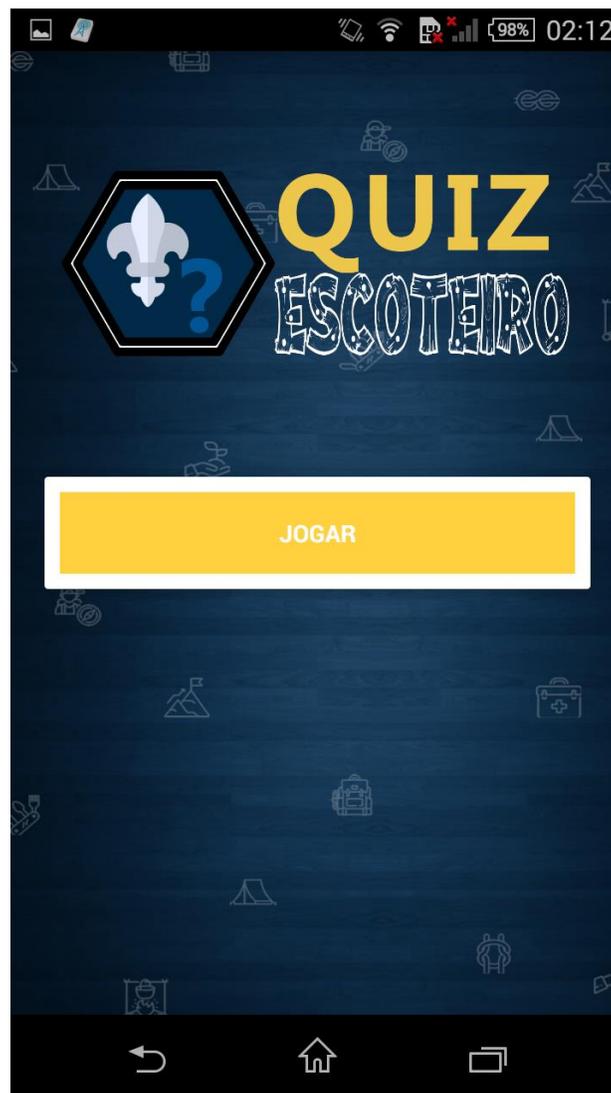
- Elementos Escoteiros:
 - Especialidades
 - Barraca
 - Fogueira
 - Nós
 - Mochila
 - Primeiros Socorros





Quiz Escoteiro

- Game:
 - 15 perguntas cada uma com 4 respostas
 - Randômico
 - Frases e Imagens
 - Tempo
 - Pontuação
 - Acessibilidade



Testes

- Divulgação pública no Facebook do 6/CE
- Utilizar o app e responder questionário pós-teste
- Resolução Nº 466 de 12 de dezembro de 2012



Resultados - Firebase e Google Play Console

- **75** usuários ativos, sendo **47** conquistado via link direto e **28** de busca no Google Play;
- **60%** do público do sexo masculino e **40%** do feminino;
- Engajamento diário médio do usuário de **6min10s**;
- **4** conjuntos de falhas, com apenas **1** usuário afetado;
- **108** sessões iniciais no Brasil, representando **90%** do total;
- Avaliação média no Google Play de **4,3** pontos, com **71%** de avaliação máxima.

Resultados - Google Forms

- **11** participantes:
 - 81% do Ceará e os demais de Pernambuco e São Paulo
- **55%** com idade escoteira, 11~14 anos
- Jogaram em média **9** vezes
- Facilidade de jogar o quiz e tempo adequado para resposta **não** obtiveram o percentual ideal de aceitação

Conclusão

- **Quiz Escoteiro** é um jogo digital voltado para educação, que visa apoiar o ensino-aprendizagem sobre História do Escotismo
- Concepção da ferramenta através do **Design de Interação**
- Testes revelaram resultados **satisfatórios**
- Trabalhos futuros:
 - Testes com especialistas na área de educação
 - Teste de campo com base mais elaborada e amostra significativa
 - Implementação de versão off-line e para outras plataformas

Referências

- BARROS, A. J. S.; LEHFELD, N. A. S. **Fundamentos de metodologia**: um guia para a iniciação científica. 2 ed. São Paulo: Makron Books, 2000.
- BENYON, D. **Interação humano-computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
- BRASIL. **Resolução Nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Ministério da Saúde, Conselho Nacional de Saúde.
- BREUER, J.; BENTE, G. Why so serious? On the relation of serious games and learning. **Eludamos**, Journal of Computer Game Culture, v.4, n.1, p. 7-24, 2010. Disponível em:
<<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no1-2/150>>. Acesso em: 29 maio 2018.
- CARVALHO, L. **Android cresce no Brasil e aumenta distância para iOS e Windows Phone**. Olhar digital. 2017. Disponível em:
<<https://olhardigital.com.br/noticia/android-cresce-no-brasil-e-aumenta-distancia-para-ios-e-windows-phone/68023>>. Acesso em: 12 mar. 2018.
- CONDE, M. A.; MUÑOZ, C.; GARCÍA, F. J. **mLearning**, the First Step in the Learning Process Revolution. 2013. Disponível em:
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/264/1/mLearning_iJIM.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2018.
- CYBIS, W.; BETIOL, A. H.; FAUST, R. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec, 2007.
- GEE, J. P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. 2009. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/viewFile/15838/14515>>. Acesso em: 11 maio 2018.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- LECHETA, R. R. **Android essencial**. São Paulo: Novatec, 2016.
- MATTAR, J. **Design educacional**: educação a distância na prática. São Paulo: Artesanato Intelectual, 2014.
- RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. **A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais**: o que podemos aprender? In: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (Org.). Jogos digitais em contextos educacionais. 1 ed. Curitiba: CRV, 2018, v.1, p. 21-45.
- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. **Design de interação**: além da interação humano-computador. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.
- VALENTE, J. A. **Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida**. 2014. Disponível em:
<<http://www.redalyc.org/html/1550/155037796006/>>. Acesso em: 28 abr. 2018.



Obrigado!

plinio@souescoteiro.org.br

Plínio Feitosa

6º GE Santos Dumont/CE

Universidade de Fortaleza - Unifor

Programa de Pós-Graduação em Informática Aplicada

