

FlipIFC: Resultados preliminares da utilização de um fliperama com questões do exame de classificação do IFC

FlipIFC: Preliminary Results Using an Arcade Platform with Classification Exam Questions to IFC

Autores: Clara Scheffer Emerich, Matheus Lorenzato BRAGA, Rafael Américo FUHRICH, Victor Martins de SOUSA.

Identificação autores: Aluna IFC – Campus Avançado Sombrio, Aluno IFC – Campus Avançado Sombrio, Professor orientador IFC – Campus Avançado Sombrio, Professor orientador IFC – Campus Avançado Sombrio.

RESUMO

Percebendo a utilização da tecnologia em diversos meios escolares, além de um recurso utilizado na preparação para exames, a proposta deste projeto é apresentar o desenvolvimento de uma plataforma destinada à resolução de questões ao exame de classificação do IFC. Sendo constituída por um jogo, criado para ser utilizado em uma máquina de fliperama, é composto através da resolução de questões das edições anteriores do exame e busca avaliar o resultado da utilização desta tecnologia dentro de uma escola de ensino fundamental, de forma que analise a possibilidade de dar continuidade ao projeto nos próximos anos em outra instituição.

Palavras-chave: IFC; fliperama; plataforma educacional.

ABSTRACT

Realizing the use of technology in various schools as well as a resource used for exam preparation, the purpose of this project is to present the development of a platform for the resolution of questions for the IFC grading exam. Being a game, designed to be used on a arcade machine, consists of solving questions from previous exam issues and seeks to evaluate the outcome of using this technology in an elementary school, to analyze the possibility of continuing the project in the coming years. years in another institution..

Keywords: IFC; arcade platform; educational platform.

INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A utilização dos recursos tecnológicos, além de auxiliar o processo de ensino aprendizagem dos alunos, podem servir para que ocorra uma preparação para diferentes exames submetidos aos estudantes durante a vida escolar, por exemplo, o exame de admissão ao Instituto Federal Catarinense (IFC) que é uma importante forma de ingresso em uma instituição de ensino público.

Atualmente, não existe outra proposta com essa função e, principalmente

trazendo a ideia para fora do IFC – Câmpus Avançado Sombrio, surge o projeto FlipIFC, que visa construir uma plataforma destinada à resolução de questões do exame de admissão ao IFC. Além disso, esta proposta visa colaborar com a divulgação da instituição, ao passo que familiariza estudantes ao modelo de exame de admissão desta.

Para tanto, o jogo foi desenvolvido e destinado a rodar em uma máquina de fliperama por conta de seu potencial atrativo e a inovação apresentada na utilização deste tipo de máquina no contexto educacional. O projeto busca, inicialmente, verificar a eficácia dessa abordagem fora do campus, em uma escola de nível fundamental. Ainda assim, a possibilidade de expandir essa ideia como mais um recurso de preparação dos alunos à uma instituição pública, como o IFC.

METODOLOGIA

Através de uma pesquisa realizada com os estudantes de 1º ano dos técnicos integrados ao ensino médio do IFC-CAS foi possível avaliar o interesse dos mesmos em usufruir de um jogo como o proposto neste trabalho. Conforme as respostas obtidas, 72,6% dos estudantes avaliaram que teriam interesse em um jogo com a finalidade de preparação ao IFC, além de 24,2% avaliaram que talvez tivessem interesse, dentro das suas específicas escolas. Desta forma, o projeto mostra-se válido e seria bem aceito pelos alunos, fora das dependências do IFC.

O projeto teve continuidade e foi desenvolvido em três etapas: o desenvolvimento do jogo, a montagem do fliperama e o período de utilização da plataforma, que ocorreu de maio até junho deste ano, totalizando 30 dias.

O jogo é desenvolvido com base em perguntas e respostas de exames de admissão ao IFC de anos anteriores, fazendo uso de ferramentas de desenvolvimento de software utilizadas no curso técnico em informática do IFC-CAS. A figura 1 apresenta a tela principal do jogo, constituída da pergunta, as alternativas para resposta, a área a qual a pergunta pertence, o nome do jogador, o tempo restante para responder a questão e o logotipo do jogo. Além disso, o jogo indica se a resposta do jogador está correta ou não, apontando a alternativa certa nesse caso.



Figura 1 -

Tela principal do jogo

Após o desenvolvimento do jogo, surgiu a ideia de executá-lo em uma máquina de fliperama. Esta ideia surgiu de devido ao potencial atrativo que a plataforma proporciona, principalmente por ser pouco pouco utilizada atualmente Marques et al. (2018) e Braga (2019). Para isso, utilizou-se um computador de mesa disponibilizado pelo IFC e uma estrutura de madeira adquirida pelos autores do projeto.



Figura 2 - Estrutura de madeira



Figura 3 - Computador disponibilizado

Para a montagem do fliperama foi necessário utilizar botões, um joystick e cabos para a conexão dos periféricos. Com a plataforma finalizada, iniciou-se a utilização do fliperama no mês de maio de 2018 na Escola de Ensino Básico Municipal Alda Santos de Vargas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O primeiro indício de êxito do projeto se deu diante da apresentação do mesmo à escola. Em uma primeira análise dos comentários feitos após a apresentação, grande parte dos estudantes e professores que se mostraram interessados e avaliaram positivamente a ideia, que é uma inovação dentro da escola. A figura 4 apresenta o formato final da plataforma FlipIFC.



Figura 4 -

Fliperama finalizado

O fliperama se tornou um atrativo entre a comunidade escolar e, gradativamente, foi aumentando a procura pelos interessados. Em geral, os resultados obtidos foram muito positivos. Os objetivos de divulgação da instituição,

desenvolvimento científico e suporte aos estudos dos alunos foram alcançados. O jogo obteve 139 cadastros dos quais 81,3% dos cadastrados jogaram pelo menos uma vez. Dentre estes, 89,4% realizaram mais de uma jogada.

Contrariando a proposta inicial, houve o cadastro de alunos do 8º ano do ensino fundamental, que se interessaram pelo jogo e solicitaram inclusão de seus nomes na lista de jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

(um espaço simples em branco entre o título e o texto)

Foi possível verificar o potencial atrativo do jogo, a partir do acréscimo dos jogadores que não são do 9º ano, ou seja, aqueles que não prestarão o processo seletivo para ingresso no IFC. Assim, percebe-se que a vontade de jogar não se limita à preparação para o exame e sim a outros fatores. A partir do período de utilização do jogo na escola, pode-se perceber que, conforme o esperado, os alunos acessam a plataforma principalmente para jogar e não de estudar especificamente, realizando esta atividade sem que percebam.

A ideia do FlipIFC se mostra bastante viável considerando os resultados positivos que se teve sobre sua utilização. Após o processo seletivo do ano de 2019, será possível concluir com convicção esta viabilidade já que serão analisados os alunos inscritos e que possivelmente utilizaram a plataforma. Além disso, investigar a possibilidade de aumentar a área de abrangência do projeto, incluindo questões de outras instituições federais.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Matheus Lorenzato; DE SOUSA, Victor Martins. Arcade platform in education: Analysis the impact of a preparation game for the ENEM. In: **2019 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)**. IEEE, 2019. p. 1-4.

MARQUES, Lívia Silva et al. A visão do aluno na utilização do FlipENEM: uma plataforma em fliperama com questões do ENEM. In: **5º Encontro Nacional de Computação dos Institutos Federais (ENCompIF 2018)**. SBC, 2018.