



FLIPENEM

Resultados preliminares da utilização de um fliperama com questões do ENEM

Autores: Lívia Silva MARQUES, Matheus da Silva COELHO, Victor Martins de SOUSA, Matheus Lorenzato BRAGA.

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

Observando a utilização da tecnologia no contexto escolar e mais especificamente como recurso utilizado na preparação para exames como o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), a proposta deste projeto é desenvolver uma plataforma destinada a resolução de questões do ENEM, sendo constituída de um jogo executado em uma máquina de fliperama. O jogo constitui na resolução de questões das edições anteriores do ENEM e busca avaliar o resultado da utilização desta tecnologia dentro do IFC – *Campus* Avançado Sombrio de forma que possa verificar a possibilidade de dar continuidade ao projeto nos próximos anos dentro e fora do *campus*.

INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A utilização da tecnologia como uma ferramenta que contribui para o processo educacional contemporâneo é objeto de diversos estudos, os quais demonstram, em seus resultados, o êxito dessa prática. Gomes (2010) fala sobre o momento em que as tecnologias começaram a ser vistas como aliadas da educação, já na década de 90, pois poderiam trazer resultados ainda melhores em relação ao aprendizado dos alunos.

Considerando, ainda, as diversas formas que a tecnologia pode ser encontrada no contexto educacional, os jogos se mostram uma das mais eficientes, principalmente por sua característica atrativa, como explica Alves (2015) quando diz que os jogos são uma forma de fazer do estudo, uma atividade prazerosa e significativa, contribuindo para o processo de aprendizagem.

Além de auxiliar o processo de aprendizagem dos estudantes, a utilização dos recursos tecnológicos podem servir para que ocorra uma preparação para exames como o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), por exemplo, que é uma importante forma de ingresso no ensino superior brasileiro.



Atualmente, já existem outras propostas com essa função e, trazendo a ideia para dentro do IFC – Câmpus Avançado Sombrio (IFC – CAS), surge o projeto FlipENEM, que visa construir uma plataforma destinada à resolução de questões do ENEM.

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 dentro do *campus* e a possibilidade de expandir essa ideia para os próximos anos como mais um recurso de preparação dos alunos.

METODOLOGIA

Através de uma pesquisa realizada com os estudantes de 3º ano dos técnicos integrados ao ensino médio do IFC-CAS, foi possível avaliar o interesse dos mesmos em usufruir do jogo proposto. Conforme as respostas obtidas, 85,9% dos estudantes acreditam que a utilização de jogos na preparação para o ENEM é útil e, além disso, 90,6% avaliaram como interessante a ideia de ter um jogo com esta finalidade dentro da escola.

Com o resultado positivo da pesquisa, o projeto teve continuidade e se desenvolveu em três etapas: o desenvolvimento do jogo, a montagem do fliperama e o período de utilização da plataforma, que se estende até o mês de outubro deste ano.

O jogo de perguntas e respostas foi desenvolvido fazendo uso de ferramentas de desenvolvimento de software utilizadas no curso técnico em informática do IFC-CAS. Com o software pronto, o mesmo foi apresentado a alguns estudantes e professores da instituição em uma pré apresentação do projeto. 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.

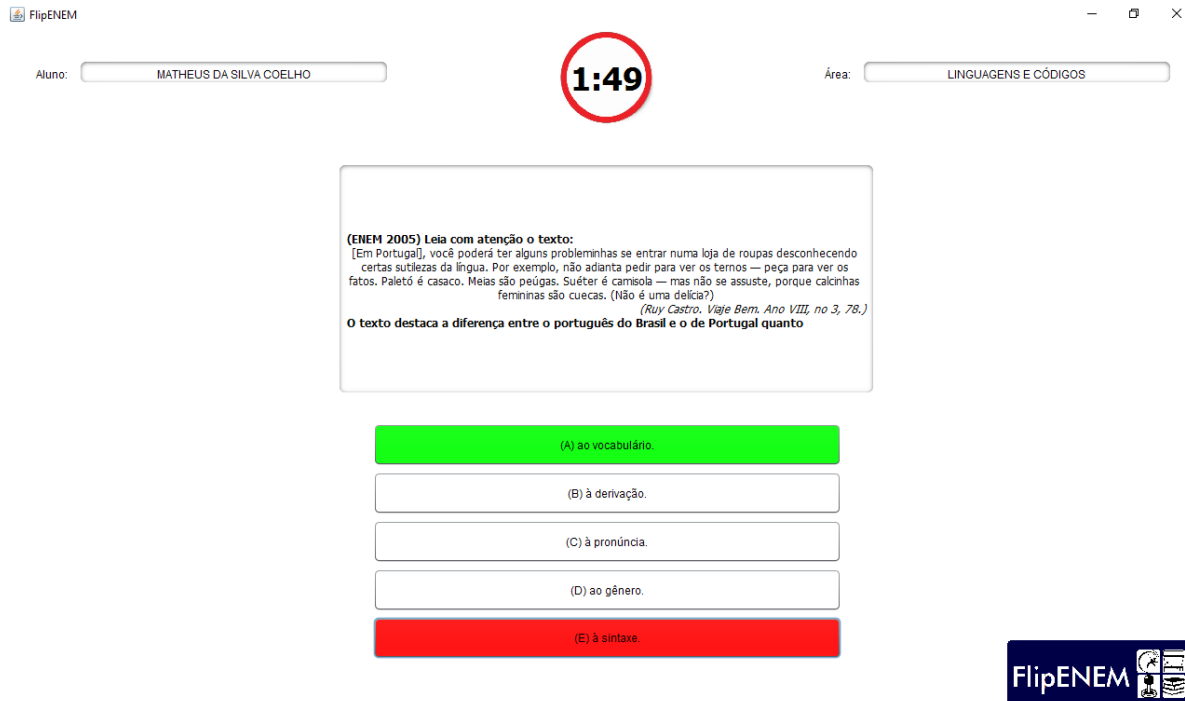


Figura 1: Tela principal do jogo

Com o software finalizado, desenvolveu-se a ideia de executá-lo em uma máquina de fliperama. Para isso, utilizou-se um computador de mesa disponibilizado pela escola e uma estrutura de madeira adquirida pelos desenvolvedores do projeto.



Figura 2: Computador disponibilizado



Figura 3: Estrutura de madeira

Além dos componentes já citados, para a montagem do fliperama, foi necessário utilizar botões, um *joystick* e cabos para a conexão. Com a montagem pronta, iniciou-se a utilização do fliperama no mês de agosto de 2017.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O primeiro indício de êxito do projeto se deu diante de uma pré apresentação do mesmo à comunidade escolar do IFC-CAS. Em uma primeira análise dos comentários feitos após a apresentação, grande parte dos estudantes e professores que a acompanharam se mostraram interessados e satisfeitos com ideia, que é uma inovação dentro do campus. A figura 4 apresenta o formato final da plataforma FlipENEM.



Figura 4: Plataforma FlipENEM

O fliperama se tornou um atrativo entre a comunidade escolar e, gradativamente, foi aumentando a procura pelos interessados. As figuras 5 e 6 demonstram a utilização da plataforma pelos estudantes.



Figura 5: Utilização em grupo da plataforma

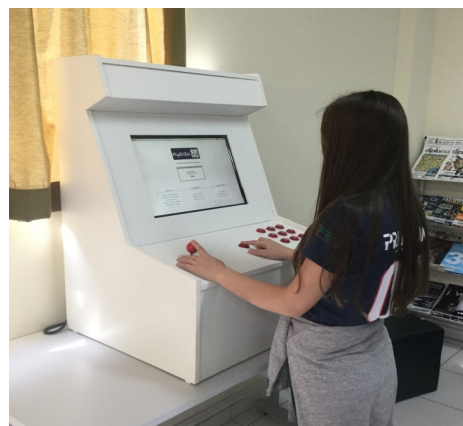


Figura 6: Aluna utilizando a plataforma



Durante o período de cadastro, 164 alunos se interessaram pela proposta e foram cadastrados no sistema. Entretanto, este número aumentou após a disponibilização da plataforma para os estudantes, sendo que até o momento, o jogo é utilizado por 185 pessoas e constantemente são recebidos novos pedidos de cadastro.

Contrariando a proposta inicial, houve o cadastro de pessoas de fora do ensino médio, como servidores e alunos do ensino superior do *campus*, que se interessaram pelo jogo e solicitaram inclusão de seus nomes na lista de jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Avaliando o período de utilização do sistema até o momento, pode-se dizer que, conforme o esperado, os alunos usam a plataforma principalmente com o intuito de jogar e não de estudar especificamente, realizando esta atividade sem que percebam.

Com o acréscimo dos jogadores que não são do ensino médio, ou seja, que provavelmente não realizarão a prova do ENEM, é possível verificar o potencial atrativo do jogo, visto que a vontade de jogar não se limita à preparação para o exame e sim a outros fatores.

A nível futuro, a ideia do FlipENEM se mostra viável considerando os resultados positivos que se tem até o momento sobre sua utilização. Ao chegar ao fim do projeto este ano, será possível concluir com convicção esta viabilidade e investigar a possibilidade de aumentar a área de abrangência do projeto, incluindo questões de outros exames, vestibulares e concursos, por exemplo, além de compartilhar a ideia com outras instituições.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Aprendizagem mediada pelos jogos digitais – delineando o design investigativo. In: **Educação, Tecnologia & Inovação**. Organização de Cláudio Reynaldo Barbosa de Souza e Renelson Ribeiro Sampaio. Salvador: Edifba, 2015.

GOMES, Ana Valeska Amaral. Novas Competências em Educação: o papel das novas tecnologias de informação e comunicação na escola atual. **Revista Ibero-americana de Educação**, jul. 10. Disponível em: <<http://rieoei.org/deloslectores/3511Amaral.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2017.