

## **Jogo Educativo @prenda**

CORDENONZI, W. <sup>1</sup>, NORMEY, S. <sup>2</sup>, GARAY, Ramiro <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Santana do Livramento – RS – Brasil

É consenso entre vários autores sobre a importância e sua contribuição no processo de aprendizagem dos jogos educativos. Os jogos podem ser projetados com o objetivo de estimular uma aprendizagem significativa e a construção do conhecimento e, conseqüentemente a construir conexões. O objetivo do @prenda consiste em um jogo para dispositivos móveis que desafia o aluno em um jogo de perguntas e respostas (quiz) de múltipla escolha revisando os conteúdos já vistos pelo aluno, anteriormente em aula. A fim de compreender o nível de aprendizagem do aluno as suas respostas são armazenadas pelo sistema para acompanhamento do professor e análise dos algoritmos contidos no @prenda. Inicialmente o aluno/jogador deverá fazer a sua identificação no sistema. Paralelamente no decorrer do jogo o aluno é frequentemente estimulado a responder as perguntas e para isso ele conta a opção de dicas ajudando-o a solucionar as questões do jogo. Através das perguntas e conforme a assertividade do aluno, o reconhecimento dos alunos será avaliado de acordo com as métricas e parâmetros previamente programados no jogo. O reconhecimento e gratificação dos alunos mediante o jogo se dá por meio de moedas virtuais chamada IFCOINS (IFSUL + COINS). Dessa forma o aluno poderá elevar sua pontuação geral no jogo e todas as semanas o @prenda calcula o ranking destacando os melhores posições dos jogadores, denominados os “TOP 5!”. A partir desta funcionalidade, sob o ponto de vista pedagógico, pretende-se estimular o uso do jogo e assim a popularidade dos melhores jogadores. O jogo está na fase de teste de validação. A partir da incorporação do jogo no ambiente de aprendizagem pretende-se proporcionar aos alunos a oportunidade de realizar seus estudos independentemente de tempo ou lugar onde se encontram, ou seja, um ensino “globalizado”. O @prenda pode ser uma ferramenta importante na interdisciplinaridade, desde que os professores assim o desejem.