

## USO DA TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO COMO FORMA DE APRENDIZADO

CORDENONZI, Walkiria H. <sup>1</sup>, CARDOSO, Vanessa M. <sup>2</sup>, NORMEY, Silvio G. <sup>3</sup>,  
PEREIRA, Francielle V. <sup>4</sup>

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

[walkiriacordenonzi@ifsul.edu.br](mailto:walkiriacordenonzi@ifsul.edu.br)

<sup>2</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Santana do Livramento – RS – Brasil.

[vanessacardoso@ifsul.edu.br](mailto:vanessacardoso@ifsul.edu.br)

<sup>3</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Santana do Livramento – RS – Brasil.

[silviogomez@ifsul.edu.br](mailto:silviogomez@ifsul.edu.br)

<sup>4</sup> Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Santana do Livramento – RS – Brasil.

[vasconcellos426@gmail.com](mailto:vasconcellos426@gmail.com)

As diversas plataformas que encontram-se na Internet podem proporcionar várias oportunidades de estudo e avaliação por parte dos discentes e docentes. Atividades teóricas e práticas trabalhadas em aula podem, por exemplo, ser reforçadas através da utilização de diferentes sistemas online. A EDM (Educação Data Mining) é uma área que está preocupada com o desenvolvimento de métodos para explorar os tipos de dados em educação e, usando esses métodos, para entender melhor os estudantes e os contextos em que eles aprendem, facilitando a observação dos obstáculos enfrentados nos conteúdos estudados. O @prenda é um jogo educativo de perguntas e respostas, que abrange diferentes assuntos trabalhados nas disciplinas, reforçando conhecimentos adquiridos e atenuando as dificuldades encontradas. Através de um sistema de pontuação denominado IFCoins, constrói-se um ranking, destacando os melhores jogadores. Além disso, uma característica diferenciada, é que o jogo dá aos usuários a possibilidade de jogar em português ou em espanhol, sendo uma plataforma multi-idioma. A ideia principal da pesquisa é minerar os dados recolhidos com o auxílio da ferramenta WEKA, interpretando informações como, idioma favorito, nacionalidade e condição socioeconômica, para assim, melhorar o processo de aprendizagem do jogador. Com base nos dados compilados até o momento, foi analisado que a maioria dos jogadores não pedem dicas para responder as perguntas e muitos pulam diversas questões. A informação mais importante, e percebida claramente é que alunos com pontuação elevada e com muito tempo de jogo possuem um rendimento melhor nas avaliações aplicadas. Isso indica que o uso do jogo para estudo possui sim resultados na aprendizagem. Dados referentes ao perfil socioeconômico dos alunos ainda não foram tabulados e sintetizados. Espera-se que conforme forem levantadas essas informações, seja possível construir os gráficos necessários para analisar e compreender melhor cada estudante, além de ampliar a interdisciplinariedade do @prenda.