

UTILIZAÇÃO DE PLATAFORMA INTERATIVA (PETQUIZ) COMO FORMA DE MELHORAR O DESEMPENHO DOS ALUNOS

VI Encontro de Programas de Educação Tutorial

Amanda Fontenele do Nascimento, Davi Araujo Cerquiera, Raysa Pâmela Oliveira Sena,
Reynaldo Amorim Marinho

Hodiernamente, há uma problemática que envolve as novas formas de interdisciplinar conteúdos e trazer um novo conceito sobre o modo como eles são abordados, dentro e fora da sala. No Curso de Engenharia de Pesca, da UFC, os alunos ingressantes do primeiro semestre sentem essa dificuldade, visto que, o primeiro contato deles com o curso é na cadeira de Princípios das Ciências Pesqueiras. O objetivo do trabalho foi avaliar a utilização de plataformas interativas, para alunos do primeiro semestre do curso e analisar o desempenho dos alunos, a aceitação do jogo e a sua função de interatividade entre os alunos e a cadeira. Dessa forma, a criação do “PETQuiz” se deu a partir da escolha das quatro áreas da Engenharia de Pesca, vistas de forma geral no primeiro semestre do curso, com a elaboração de cinco perguntas por cada área. Após isso, iniciou-se o desenvolvimento do jogo, por meio Software PowerPoint, com a utilização de Hiperlinks entre as perguntas e as respostas. Feito isso, o jogo foi aplicado aos alunos durante uma aula disponibilizada pelo professor responsável pela cadeira de Princípios das Ciências Pesqueiras, que foi a base para criação do jogo, ministrada pelo Prof. Dr. Manuel Furtado. Após a finalização do jogo, era respondido um formulário sobre o feedback do jogo do Google Forms, pelos alunos. Os resultados foram obtidos a partir de análises estatísticas por área e por aluno, apresentando média, variância e desvio padrão. Os resultados se mostraram bastante promissores e positivos quanto a plataforma de interação, em que 96,8% disseram gostar da experiência do jogo e 93,5% consideraram o jogo uma boa maneira de exercitar o que foi visto em sala de aula. Apresentando média geral das áreas de 3,602, sendo o máximo 5,000. Concluindo que, o projeto “PETQuiz” apresentou resultados satisfatórios quanto a sua aceitação para o curso de Engenharia de Pesca, servindo como ferramenta de apoio para os alunos.

Palavras-chave: Aprendizagem. Interatividade. Ferramenta didática. PETQuiz.