

# JOGOS INTERATIVOS

Cirlane Rodrigues Nogueira, Arielle Elias Arantes

Com o intuito de dar continuidade a pesquisa sobre análise da qualidade da aprendizagem por meio do uso de jogos que oferecem aprendizagem interativa, iniciada em 2020, foi desenvolvido um novo jogo em uma plataforma educacional distinta da utilizada anteriormente, bem como, a linguagem escolhida para ser usada no novo jogo. Dessa forma, o jogo foi desenvolvido objetivando gerar um aprofundamento na análise do uso de ferramentas tecnológicas na aprendizagem dos alunos da disciplina de topografia, ministrada pela professora Arielle Arantes, do Departamento de Engenharia de Transportes da UFC. Sob essa ótica, adotou-se como metodologia a aplicação dos dois jogos, Topoquiz e Geoidal, sendo o primeiro, o jogo desenvolvido e aplicado ao longo de 2020, e o segundo, o novo jogo desenvolvido em formato de perguntas, com o foco mais direcionado para a parte de cálculo e identificação dos equipamentos usados na execução prática de levantamentos topográficos, elevando assim, o nível das perguntas como um todo. É válido ressaltar que o jogo Geoidal, foi desenvolvido no Make it, uma plataforma educativa. A partir dos resultados gerados pela aplicação dos jogos na turma de 2021.1 da disciplina de topografia com 52 alunos, onde desse total obteve-se a participação de 29 alunos, e gerou-se uma análise, onde foi verificado qual jogo gerou resultados melhores em relação a aprendizagem e grau de preferência de utilização de cada modal. Constatou-se ao final, por meio da aplicação de um questionário, que 84% dos alunos preferem o jogo Topoquiz, bem como, 64% dos entrevistados relataram ter fixado melhor o conteúdo ao jogar o Topoquiz em comparação ao Geoidal, sendo dessa forma, possível concluir que o Topoquiz é o mais ideal a ser implantado de forma contínua na disciplina, como um meio de aprendizagem complementar.

Palavras-chave: jogos interativos. Geoidal. Topoquiz.