



COINTER PDVGT 2022

VI CONGRESSO INTERNACIONAL DE GESTÃO E TECNOLOGIA

Edição 100% virtual | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2596-0857 | PREFIXO DOI: 10.31692/2596-0857

SITE DE ENIGMAS PARA INCENTIVAR O APRENDIZADO E PESQUISA

SITIO DE ROMPECABEZAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE Y LA INVESTIGACIÓN

PUZZLES SITE TO ENCOURAGE LEARNING AND RESEARCH

Apresentação: Relato de Experiência

INTRODUÇÃO

As dificuldades na hora do aprendizado são várias geralmente para os estudantes sendo a causa que não gostam dos métodos de ensino, e muitas dessas dificuldades podem ocasionar uma má formação dos estudantes fazendo assim eles terem pouco conhecimento sobre assuntos básicos como matérias do ensino fundamental e médio.

O estudo, aprendizado e a pesquisa é uma parte importante da nossa vida pois precisamos constantemente utilizar junto com o raciocínio lógico no nosso dia a dia para sermos críticos e argumentativos sabendo assim o certo e o errado. Para Rauber et al., (2003), existem três habilidades básicas que devem ser adquiridas pelo estudante no processo de alfabetização: aprender a ler, aprender a escrever e aprender a resolver problemas matemáticos.(Taschetto Scolari; Bernardi; Zanki Cordenonsi, 2007, p. 1).

Sites como o Khan Academy, que disponibilizam materiais de várias matérias do ensino médio e fundamental, tem sempre a mesma didática utilizada muito na sala de aula, onde o aluno senta e presta atenção ao que o professor explica, assim sendo difícil para alguns alunos esta metodologia de estudo.

Então, este projeto tem como objetivo mostrar a criação de um site no estilo de games com enigmas no modo um de perguntas e resposta, colocando assim assunto como histórica, geográfica, linguística e matemática para estimular o conhecimento e a pesquisa e por fim fazer um teste com os usuários sobre a primeira versão do site com análise sobre os enigmas, as dificuldades e melhorias para o site.

A criação deste site teria como base a informação, pois os enigmas são baseados em algo real que podem estar cifrados ou mesmo com informações ocultas estimulando assim a

curiosidade, fazendo o usuário pesquisarem sobre os enigmas. Assim, boa parte dos enigmas podem ser pesquisados em Livros, Documentos, Vídeos, Áudios entre outros meios, além também que o site já iria ajudar nisso dando dicas, Fotos, Áudios e Vídeos.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Com a criação de um sistema de jogo online (site de jogos) de enigmas, ele terá dois métodos de jogo, um de perguntas e resposta com textos, imagens, vídeos, áudios ou links e outro com um tipo roteiro, onde terá enigmas que podem ser fotos, textos ou links que estão em toda página. Esses enigmas terão bases histórica, geográfica, linguística e matemática, e os textos serão com mensagem subliminares ou cifras, as fotos com mensagens ocultas de localizações, áudios ou vídeos que terão relação com o assunto.

Além também de ter um sistema de dicas que pode diminuir os pontos mas pode ajudar o usuário a entender a questão. E para responder esses enigmas o usuário poderá fazer pesquisas na Internet, usar livros ou documentários e só ganhará pontos se responder os enigmas corretamente.

Os usuários iniciaram na tela de entrada que é composta por um Nickname¹, depois pode colocar qual o nível ele quer jogar entre eles Muito Fácil, Fácil, Médio, Difícil, Muito Difícil, depois selecionando o tipo Perguntas ou Roteiro feito isso pode clicar em começar para começar a jogar.

O botão ranking mostra qual o ranking geral ou por nível, mostrando assim a classificação, Nickname, a quantidade de frases feitas, o modo, nível e a pontuação de cada usuário dando assim uma visão geral sobre cada usuário.

O site tem um sistema simples com dois tipos de jogos, um de perguntas e outro de roteiro, cada um deles tendo a mesma lógica de responder a questões mostradas podendo pegar dicas ou mesmo pular as questões.

Existem três botões no site Responder, Dica, Não Sei, Esses botões são essenciais para a lógica do site. Quando clicado em Responder aparecerá em cima dos botões e um campo com botão verificar, que quando clicado caso a resposta esteja certa passará para outra página do enigma, caso errada aparecerá uma mensagem em cima da página avisando que a resposta estava errada e o usuário tendo assim outra chance para responder.

Quando clicado no botão de dica aparecerá as dicas do enigmas por página, a cada vez

que o usuário clicar aparecerá mais dicas até atingir o limite de dicas da página. Quando clicado no botão Não Sei o usuário irá passar para a próxima página do enigma se for no Modo Pergunta e se for no modo Roteiro ele passará para página final.

No modo de perguntas o usuário tem uma página que pode conter um texto, imagem ou vídeo. Já no modo roteiro só será uma página com todas as informações sobre o assunto em modo de enigma com imagens ou áudios e vídeos, no qual estará em toda a página fazendo assim o usuário seguir uma ordem de leitura para descobrir a resposta.

Por fim ao terminar o enigma o usuário irá para uma página final parabenizando por ter feito o enigma e mostrando o modo de jogo feito e sua pontuação final que ficará marcada no Ranking.

A aplicação foi feita com as tecnologias:

HTML (*HyperText Markup Language*) e CSS (*Cascading Style Sheets*): foram utilizados para fazer a criação da parte da interface do site colocando estilização do site.

JavaScript, PHP (*Hypertext Preprocessor*): são utilizados para toda a lógica do site como botões do jogo, o ranking e a criação das lógicas da aplicação para, aprovação ou não, da resposta do usuário e dicas e para a seleção aleatória dos assuntos.

SQL (*Structured Query Language*) foi utilizado para fazer a criação dos banco de dados da aplicação onde armazena os dados do enigmas quanto os valores de cada usuário fazendo assim um ranking.

Os enigmas são pesquisados em sites, livros e documentários, e todos feitos escritos com partes das pesquisas. Na fase muito fácil só tem textos simples para se ter a leitura e descobrir a resposta, já nos outros modos (Fácil, Médio, Difícil, Muito Difícil) são utilizados alguns meios básicos como troca por outras linguagens ou mesmo por binário ou hexadecimal também utilizado métodos de cifra como a cifra de César.

O enigma criado para os teste foi sobre o “Descobrimento do Brasil” já que é um assunto básico e inicial, assim tendo os resultados sobre a primeira versão do site na pesquisa que foi aplicada os usuários depois da utilização do site dando assim suas opiniões sobre o site e melhoras tanto aparentes quanto em questões de enigmas e dificuldades do site. Com bons resultados sobre a avaliação do site onde 50% dos usuários gostaram do site e com os outros 50% ficando entre mediano e bom.

Deram sugestões sobre melhorias na interface para deixar mais amigável e elogiando a



aplicação por ser bem legal o jeito e o estilo de jogo. Em relação a dificuldades dos enigmas os usuários também deram suas notas sobre cada nível onde colocaram uma pontuação de 1 a 5 e muitos deram bom e mediano para o todos os níveis outros deram algumas notas baixas por causa da atual forma que foram feitos os enigmas tornado eles um poucos mais complexos para alguns. E também sugestões para os enigmas pedindo para facilitar os modos de jogo que estão muito complexos e deixar mais explícito de qual matéria está sendo tratada no enigma.

CONCLUSÕES

Visando as dificuldades dos alunos na hora do estudo este projeto teve como iniciação criar uma site de games com enigmas no estilo perguntas e respostas onde, esse site de forma simples ensina matérias comuns por meio do incentivo à pesquisa e o estudo, por fim fazendo teste com alguns usuários e dando suas notas sobre o site, sobre os enigmas e sugestões para melhorias do site.

Com esperança de uma atualização e melhora sugeridas pelos usuários, melhorando os enigmas para cada dificuldade, colocando mais assuntos, e ajustando o site para uma interface mais agradável, acreditando que este projeto tem grande potencial em ajudar pessoas que gostam de jogos e aprender ao mesmo tempo.

REFERÊNCIAS

Copi, Irving M. 1978. **Introdução à Lógica**. 2ªed. São Paulo : Mestre Jou. FILGUEIRAS, Fernanda. Desvendando Enigmas Históricos: Relato de Prática de Uma Prova Game.

REVISTA PLURI, [S.l.], v. 1, n. 2, p. 21-26, nov. 2019. ISSN2596-1098. Disponível em: <http://repositorio.cruzeirosulvirtual.com.br/index.php/pluri/article/view/86>. Acesso em: 01 out. 2020.

TASCHETTO SCOLARI, Angélica; BERNARDI, Giliane; ZANKI CORDENONSI, Andre. **O Desenvolvimento do Raciocínio Lógico através de Objetos de Aprendizagem**. [s. l.], 2007. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14253/8169>:o. Acesso em: 20 ago. 2020.

VASCONCELOS, Marcelo Camargos de. **Um estudo sobre o incentivo e desenvolvimento do raciocínio lógico dos alunos, através da estratégia de resolução de problemas**. <https://repositorio.ufsc.br/>, 2002. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/82419>. Acesso em: 20 ago. 2020.

