

### **O JOGO EDUCATIVO: MEU PÉ DE FEIJÃO**

Marco Tulio Alves de Barros, Lais Tie Takaki, Robinson S. V. Hoto, Adriana Helena Borssoi, Fábio Sakuray

E-mail para contato: laistie.takaki@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 131*

#### **Resumo**

A utilização de recursos alternativos na atividade de ensino está cada vez mais presente no dia-a-dia dos alunos e o intenso uso de smartphone por parte de alunos foram os precursores para o desenvolvimento do jogo educacional Meu Pé de Feijão. O objetivo desta ferramenta é oferecer atividades onde os participantes possam aplicar os conhecimentos de sala de aula, cumprindo tarefas em um jogo educacional. No enredo central do jogo o participante deve cuidar de um pé de feijão, ou seja, regar todos os dias, no entanto para realizar essa tarefa deve responder a perguntas, ao final do jogo (período de sete dias) o participante recebe uma pontuação. As perguntas são de múltipla escolha e o participante pode realizar duas tentativas, sendo que na segunda, recebe apenas metade da quantidade de água necessária para regar seu pé de feijão. O participante também pode reponder a perguntas extras para obter água extra para seu pé de feijão. O jogo foi desenvolvido para plataforma Android utilizando o framework Flutter. O jogo conta com um serviço que permite ao professor selecionar o tema (e com isso suas questões), criando um jogo para sua turma de alunos. Outro detalhe importante, as questões são apresentadas de forma aleatória entre os alunos da turma. O projeto, está em fase final de implementação, esperamos que sua utilização incentive os alunos ao estudo, como um jogo divertido e com uma disputa envolvendo conhecimentos sobre um determinado tema.

**Palavras-chave:** Jogo educativo; Aplicativo; Quiz.