

Caio Henrique Falcheti Nunes 11201920936

Lucas Sanchez Bitencourt 11201921617

Marcela Ceschim Caburlao 11201920483

Michael Franklin Saito da Silva 11201810988

ESTI019 - Minami - 3Q2023

Discussão sobre o Trabalho no Evento Tarefa:

1. Analisar os feedbacks escritos e gravados:

Segundo os feedbacks recebidos, tanto escrito quanto gravados, tivemos um ótimo desempenho com bons elogios, como por exemplo: “didático”, “animado”, “muito legal”, entre outros. Obtivemos a avaliação de 12 professores e 7 alunos (em conjunto).

2. Levantar características positivas (fortes) e negativas (fracas) da solução apresentada, no escopo de multimídia:

Características positivas:

- Facilidade de uso;
- Aplicabilidade/multidisciplinaridade em diversos contextos escolares
- Atendimento eficaz da STEAM proposta
- Proposta muito didática

Características negativas:

- Questões repetidas
- Questões com diversos níveis de escolaridade na mesma sessão
- Sem áudio/vídeo explicativo

3. Pesquisar/propor como efetuar melhorias e/ou modificações:

Possíveis melhorias incluem a diversificação do jogo para os diferentes níveis de escolaridade dos alunos, assim como a implementação de um banco de questões, para que diferentes alunos tenham experiências diferentes nos desafios, em cada uma das “Lições”.

Ademais, no evento, foi notado que o limite de 10 minutos raramente era atingido e a maioria dos alunos completava todos os desafios na metade do tempo estipulado. Portanto, uma possível melhoria seria a inclusão de mais perguntas/desafios em algumas das lições, visando enfatizar mais ainda o conceito que está sendo aplicado e demonstrado.

Em questões de multimídia, seria interessante ampliar suas aplicações no projeto, utilizando de áudios e/ou vídeos como ajuda nas dicas ou como recompensas para quem avançava nos desafios.

4. preparar algumas perguntas que gostariam de fazer para professores, com base nos itens anteriores.

- Depois das melhorias propostas, seria possível testar o jogo em sala de aula ?
- Sugestão de recompensas para o aluno (utilizando multimídia) dentro do próprio jogo.
- Como definir diferentes desafios/questões para os diversos níveis de escolaridade dos alunos?