

II INIC JÚNIOR

SOFTWARE DE AVALIAÇÕES COGNITIVAS USANDO INTERFACES LÚDICAS E ROBÓTICA

*Eduarda Ribeiro da Silva¹, Antonio Josivaldo Dantas Filho², Guilherme Henrique do Nascimento³, Rosângela Cristina Rennó Brogliato⁴, Simone Del Rio Martiniano Ferreira⁵
Wagner dos Santos Clementino de Jesus⁶.*

^{1,2,3,4,5,6} Colégio Técnico Antônio Teixeira Fernandes, Informática, Universidade do Vale do Paraíba (UNIVAP), Brasil, CEP 12245020, Fone: +55 12 3928 9822, Fax: +55 12 3942 6277

eduardaribeiro_rs@yahoo.com.br, antonio_jdf@hotmail.com, gui_smily@hotmail.com, brogliato@univap.br, sdelrio@univap.br, wagner@univap.br

RESUMO- O software consiste num jogo com avaliações cognitivas de estilos diversificados, que abordam assuntos educacionais voltados para crianças das 1^a as 4^a séries do Ensino Fundamental. Objetiva-se com esse projeto auxiliar o aluno usando a informática na educação das primeiras séries do Ensino Fundamental, com a proposta de diversificar os métodos de aprendizado realizando a junção das ciências pedagógicas e tecnológicas. Os assuntos estão relacionados às matérias das séries citadas e interpretação lógica, lúdica individual ou interligada. Realiza-se o relacionamento cognitivo da criança com uma interface animatrônica, onde esta realizará as perguntas e a criança, por intermédio do computador, responderá. O resultado da avaliação é exibido em forma de *ranking*, porém durante a execução do jogo, caso a criança erre alguma questão, o boneco explicará o erro, mediante a confirmação da resposta dada. O software contém dois módulos: Aluno, que consiste no jogo, onde abrirá uma tela de *login* de entrada. Após o login, a criança irá se deparar com um ambiente tridimensional, que simulará uma área escolar, onde a criança navegará e escolherá a sala da matéria que deseja jogar. Entrando na sala, ela escolherá entre as opções de jogos. O módulo Professor conterá todos os alunos cadastrados e gráficos de avaliação do desempenho. O software desenvolvido em linguagem Borland C++ Builder armazena dados utilizando técnicas de banco de dados relacional e mecanismos de computação gráfica. A comunicação do animatrônico com o programa é realizada via interface de envio de sinais RS232. Os dados enviados ao animatrônico passam por um circuito eletrônico que realiza a movimentação das articulações criadas no circuito. Com o projeto espera-se que a criança obtenha uma ferramenta diferente e motivadora para aquisição de conhecimentos sobre ciências básicas e que os professores possuam uma nova forma de avaliar os seus alunos ludicamente.

Palavras-chave: software, educação, animatrônica

Área do Conhecimento: Ciências Exatas da Terra