

GAME EDUCACIONAL PARA ENSINO E APRENDIZAGEM – FASE 2

PE06200620/114

Marlon Mendes Minussi (Docente Orientador - IFSul Câmpus Venâncio Aires – marlonminussi@ifsul.edu.br)
Geison Quevedo (Docente Orientador - IFSul Câmpus Venâncio Aires – geisonquevedo@ifsul.edu.br)
Maurício Muller dos Santos (Discente - IFSul Câmpus Venâncio Aires - TINF - mauriciosantos.va268@academico.ifsul.edu.br)
Poliana Sofia Struecker Martin (Discente - IFSul Câmpus Venâncio Aires – TINF – polianamartin.va209@academico.ifsul.edu.br)
Vinícius Eduardo Almada Martins (Discente - IFSul Câmpus Venâncio Aires - TINF - viniciusmartins.va560@academico.ifsul.edu.br)

CÂMPUS VENÂNCIO AIRES

14^o
JIC
IFSul

JORNADA DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO
INSTITUTO FEDERAL
SUL-RIO-GRANDENSE

2021



INTRODUÇÃO

A tecnologia da informação está em constante evolução e, nos últimos anos, vem se transformando rapidamente e se inserindo de maneira progressiva na área da educação.

Pesquisas educacionais têm buscado recursos para a promoção de uma aprendizagem mais significativa, e uma das assertivas é a adoção de metodologias que contemplem as vivências cotidianas do aluno.

Diante da aversão que os alunos têm a algumas disciplinas, os recursos tecnológicos disponíveis e a facilidade com que eles os dominam, se pensou em desenvolver um jogo educacional em ambiente web para o ensino e a aprendizagem de Ciências, com o objetivo de torná-lo mais eficaz.

OBJETIVO GERAL

O projeto tem como objetivo principal aprimorar um game educacional web já existente, assim como fazer melhorias no site que o hospeda, adicionar novas disciplinas, melhorar a física, alterar layout e melhorar o design. O projeto também tem a finalidade de apoiar o processo de ensino e aprendizagem, além de torná-lo mais eficaz e atrativo para o aluno.

METODOLOGIA

O game desenvolvido é um quiz, disponibilizado via web para que os alunos respondam perguntas acertando as alternativas representadas por tubos de ensaios da mesma cor que representa a resposta. A cada 5 questões, os tubos caem mais rapidamente, além de virar outros objetos (como átomos, microscópios, entre outros). O jogo é composto por 25 questões que são exibidas em sequência aleatória e, cada vez que reiniciado, a ordem é alterada para que não haja memorização da sequência.

RESULTADOS ESPERADOS

Esperamos que o projeto proposto contribua para o ensino e aprendizado em diversas disciplinas e sirva como um instrumento para o desenvolvimento futuro de outros games para as mais diversas áreas de estudo, bem como motivar os discentes a buscar novas ideias de aprendizado, dando importância a pesquisa e as novas tecnologias.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Dinâmica Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. 3a Ed. São Paulo: Loyola, 1981.

MATTAR, J.. Games em Educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MCGONIGAL, Jane. A Realidade em Jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o Mundo. Rio de Janeiro: Best-seller, 2012.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). A Ludicidade como ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

