

O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS VIRTUAIS POR ESTUDANTES MONITORES DA REDE ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DE PERNAMBUCO E SUAS IMPLICAÇÕES PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Suellen Tarcyla da Silva Lima ¹
Vitória Maria dos Santos Nascimento ²

RESUMO

A apropriação de novas linguagens, o desenvolvimento de novas inteligências e habilidades tem sido estimulado nos estudantes por meio do uso de metodologias ativas, dentre elas a gameificação. O lugar de protagonismo ocupado pelos estudantes no exercício da monitoria oportuniza uma maior autonomia didática e aproximação entre os estudantes monitorados, monitores e objeto do conhecimento. O presente trabalho tem por objetivo analisar as implicações do desenvolvimento de jogos virtuais criados por estudantes da Escola de Referência em Ensino Médio Senador João Cleofas de Oliveira, instituição vinculada a Rede Estadual de Educação de Pernambuco que atuam como monitores de transição, projetos, língua portuguesa e matemática, para o processo de ensino-aprendizagem. Os monitores atuam em turma do primeiro, segundo e terceiros anos do ensino médio integral. As etapas metodológicas utilizadas para o desenvolvimento da proposta foram: Oferta de minicurso para os monitores com ênfase para o desenvolvimento de jogos virtuais; Identificação de conteúdos prioritários a serem abordados nos jogos virtuais; Acompanhamento e tutoria no processo de criação dos jogos virtuais; Socialização dos jogos produzidos pelos estudantes; Aplicação de formulário para mapeamento das impressões dos estudantes que fizeram uso dos jogos virtuais e análise das implicações do uso da ferramenta para potencialização das aprendizagens. A plataforma utilizada para a criação de jogos virtuais foi o site *wordwall*, tal ferramenta foi escolhida por ser gratuita e de fácil manuseio para iniciantes, uma vez que foi a primeira experiência dos estudantes no processo de criação de jogos. A proposta encontra-se em andamento e os resultados do uso pedagógico do jogo e das implicações para o processo de ensino aprendizagem serão analisados. Com o uso do *wordwall* para o desenvolvimento de jogos virtuais esperamos que sejam trabalhadas competências voltadas para a linguagem de gameificação, pautada nos princípios das metodologias ativas, pensamento criativo, reflexividade, interdisciplinaridade, acessibilidade e inclusão.

Palavras-chave: Gameificação, Metodologias Ativas, Monitoria da Aprendizagem, Protagonismo Discente.

¹Doutora em Ensino de Ciências e matemática pela Universidade Federal Rural de Pernambuco-UFRPE; suellen.lima@ufpe.br

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco-UFPE; vihnascimento.2013@gmail.com

