



JOGOS FEITOS POR ALUNOS PARA ALUNOS: UMA ABORDAGEM ATIVA DE ENSINO.

RESUMO

No projeto desenvolvido, propusemos que os alunos do ensino médio criassem jogos educacionais baseados em suas próprias vivências e nos conhecimentos adquiridos nas disciplinas escolares. A proposta visou unir criatividade, conteúdo curricular e experiências pessoais, incentivando os estudantes a transformar o aprendizado em algo lúdico e interativo. Os alunos foram separados em grupos onde cada grupo teria que escolher uma matéria para servir de base teórica para a construção do jogo. Os estilos de jogos propostos eram tabuleiro e cartas onde cada grupo teria que pesquisar e criar perguntas e respostas e adapta-las ao formato dos jogos. Após a criação, os jogos foram compartilhados entre os grupos, permitindo que cada equipe experimentasse e jogasse as produções dos colegas. Esse processo promoveu troca de conhecimento entre diferentes áreas, favorecendo o aprendizado colaborativo e o desenvolvimento de habilidades como comunicação, raciocínio lógico, pensamento crítico e trabalho em equipe. Além de possibilitar a revisão e fixação dos conteúdos, a atividade reforçou o papel do aluno como ator ativo na construção do conhecimento, estimulando a autonomia, a criatividade e a capacidade de ensinar e aprender com os pares, a prática educacional promoveu em um primeiro momento o envolvimento e a vontade de fazer um jogo bom e em segundo momento proporcionou descontração, risos e alegria. A prática demonstrou que o uso de jogos criados pelos próprios estudantes pode potencializar o engajamento e tornar o processo educativo mais dinâmico e significativo.

Palavras-chave: Gamificação, Práticas Educacionais, Jogos Educacionais.

