

Modalidade: Pôster

Subtema: Sociabilidades juvenis, mídias e consumo.

PARTICIPAÇÃO DE ALUNOS DESENVOLVENDO JOGOS EDUCACIONAIS, GAMES COMO FERRAMENTA-RESULTADO DE APRENDIZAGEM.

Rafael Santos – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)

Flávia Mendes de Andrade e Peres - Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)

O projeto DEMULTS tem como foco a inclusão da tecnologia na educação, por meio de ambientes colaborativos. O objetivo maior é descobrir os impactos do Design Participativo (DP), com a participação de alunos do ensino médio, no desenvolvimento de softwares educacionais (que especificamente serão games), sobre a aprendizagem de conceitos científicos em biologia e história. As atividades desenvolvidas para a criação do jogo estão sendo realizadas em uma escola pública de Recife-PE, com um grupo de dez alunos sob orientação direcionada às disciplinas observadas. Baseados em uma perspectiva sócio-histórica em psicologia e educação, utilizamos como referência principal o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky, o qual traz implicações educacionais que estimulam processos internos maturacionais para constituir a base de novas aprendizagens. Observaremos a influência educacional do processo de DP sobre a aprendizagem dos estudantes que estão imersos em atividades que partem desde a escolha do tema, até que sejam usuários finais. Todo o processo baseia-se na metodologia Scrum, uma forma ágil para gestão e planejamento de projetos. Através de reuniões na escola, são divididas as iterações para o estabelecimento do software de cada disciplina, desenvolvidos com a utilização da ferramenta Stencyl (escolhida por ser de fácil entendimento e manipulação para desenvolvimento de jogos). Os softwares estão sendo feitos no próprio laboratório de informática do colégio e com o engajamento dos jovens nas atividades, sendo eles próprios o time de desenvolvedores. Além disso, a interação entre a equipe de desenvolvimento também pode ser verificada em redes sociais, destinadas ao debate sobre o DEMULTS. A aprendizagem durante a criação do software, e por fim o produto gerado, e todo o desempenho do processo nas ações do usuário final são analisadas através de videografia e Análise Interacional. Estas têm se mostrado eficientes estratégias qualitativas e completam uma metodologia de pesquisa adequada para compreensão do processo de aprendizagem, possibilitando a observação dos discursos dos sujeitos na relação entre os campos semióticos (gestos, falas, registros e artefatos), e a análise da configuração contextual dos ambientes em que os estudantes estão inseridos. O projeto está em andamento, mas já é bastante evidenciada, em observações e análises preliminares, a motivação dos alunos durante o projeto, cujo discurso aponta para aprendizagem de conceitos científicos, mas também para aprendizagem de relações operacionais próprias ao desenvolvimento de games. Estamos realizando pesquisas que possam permitir uma melhor compreensão do processo e uma melhor qualidade do produto gerado, logo todo o trabalho é ferramenta-resultado de ensino-aprendizagem, e orienta-se para uma educação que utiliza a tecnologia como recurso para colaboração entre sujeitos, democratização da informação, inclusão e transformação social.

Palavras-chaves: Educação, tecnologia, Sustentabilidade.