

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS: UMA ABORDAGEM PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

IX Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Vitoria Facundo Macedo, Francisco Youri Miranda de Freitas, Arianny de Sousa Lira, Sara Beatriz Alves da Silva, Brenda Batista da Silva, Juscileide Braga de Castro

O conhecimento pode ser construído através do fazer e essa abordagem têm contribuído para melhorar a apreensão dos conteúdos em sala e ainda explorar novos saberes. Assim têm acontecido na disciplina de Ensino de Matemática do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará. A ideia do trabalho final proposta para a disciplina é desenvolver jogos analógicos e digitais utilizando os conteúdos de matemática. Esses projetos são acompanhados por monitores-alunos que já passaram pela mesma experiência. O objetivo deste trabalho é analisar, pela perspectiva da monitoria, os aprendizados envolvidos durante a orientação dos projetos. A metodologia utilizada no processo é a do Design Thinking, que acontece em quatro fases: ideação, criação, prototipação e desenvolvimento. Divididos em equipes, cada grupo sorteia um conteúdo de matemática e o tipo de mídia a ser desenvolvida. O acompanhamento da elaboração dos trabalhos aconteceu de forma presencial e à distância, por meio de e-mail e Whatsapp. As equipes podiam solicitar ajuda do monitor, a qualquer momento, caso tivessem alguma dificuldade. Como resultado, percebe-se diferentes aprendizagens: o domínio de uma ferramenta nova como o Scratch, Figman; os desafios de se trabalhar em equipe; o desenvolvimento do pensamento computacional; noções de design e de prototipação. A professora também enfatiza que o processo de construção desse material é mais importante do que o produto final, e essa perspectiva também aparenta ser nova para a maioria dos alunos. Como monitora, foi possível conhecer mais sobre o Scratch, sobre a matemática e entender outras visões de uma problemática, principalmente pela interdisciplinaridade envolvida nos projetos. Conclui-se que os projetos contribuem para todos os membros dos grupos e a orientação permite não só agregar conhecimento técnico, mas também habilidades sociais. Agradeço aos professores e a CGPA – Coordenadoria Geral de Programas Acadêmicos pela oportunidade.

Palavras-chave: Design Thinking. Jogos. Matematica. Conhecimento.