

UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE TWINE NA CRIAÇÃO DE LIVROS-JOGO NO CONTEXTO DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

XXVIII Encontro de Extensão

Juliana Paulino Azevedo, Alessandra de Melo Ferreira, Danielle Gonzaga da Silva, Francisco Danrley Nascimento Alves, Luciana de Lima

O objetivo deste trabalho é divulgar os resultados obtidos com a aplicação do projeto de extensão Desenvolvimento de Material Autoral Digital Educacional como construção tecnológica e social com estudantes de Ensino Superior na Universidade Federal do Ceará (UFC). Considerando-se que a criatividade e a inovação são áreas pouco trabalhadas no contexto escolar, devido a um engessamento do currículo e à necessidade de preparação dos alunos para avaliações de caráter conteudista, faz-se necessário trabalhar na formação inicial de professores reflexões e práticas vinculadas às didáticas e metodologias diferenciadas que, em conjunto com as tecnologias digitais, promovam inovações no ensino, instigando uma aprendizagem mais significativa dos alunos. O objetivo do projeto foi a criação e o desenvolvimento de livros-jogo a partir da utilização do software Twine com quinze estudantes da UFC. Foi utilizado o laboratório de Tecnodocência às terças-feiras no turno da tarde, durante os meses de abril a novembro de 2019. O processo iniciou com o estudo sobre o software Twine, seus recursos e funcionalidades como o desenvolvimento de textos não-lineares, a inserção de botões de escolha, armazenamento de dados, apresentação de vídeos, imagens e áudio. Na sequência, foram elaborados os roteiros de cada livro-jogo para posterior implementação no software. Foram desenvolvidos seis livros-jogo que versaram sobre os seguintes conteúdos: interdisciplinaridade entre biomas, teoria das cores e medidas matemáticas; interdisciplinaridade entre queda livre, semiótica e anatomia; literatura; operações matemáticas; mitologia grega; e, música. Os materiais desenvolvidos utilizaram pelo menos uma das funcionalidades do Twine e buscaram ensinar aos usuários conteúdos utilizando metodologias diferenciadas e inovadoras, possibilitando a interação dos alunos com o livro-jogo. Pretende-se dar continuidade ao projeto abrindo espaços e tempos na comunidade escolar.

Palavras-chave: SOFTWARE TWINE. LIVRO-JOGO. FORMAÇÃO DE PROFESSORES. INOVAÇÃO.