

## RESUMO DO MINICURSO 6

SEMAT – UFSJ

### **“CRIAÇÃO DE GAMES NO AUXÍLIO DA PRÁTICA DOCENTE E VIABILIZAÇÃO DA INTERDISCIPLINARIDADE”**

Lucas Roberto Pereira de Araujo, Luciano Armond Pereira Júnior,  
Victor Hugo Faria Puiati, Gabriel Henrique da Rocha Ferreira, Lúcio  
Flávio Pereira de Araujo (\*\*), Ana Clara Santos Araujo (\*\*)

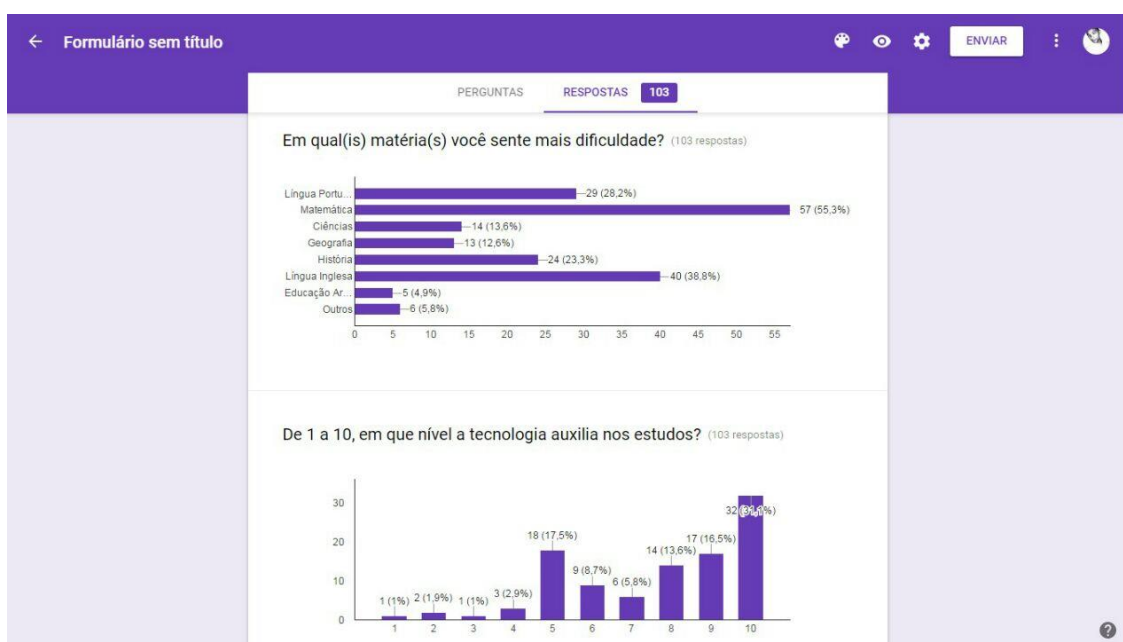
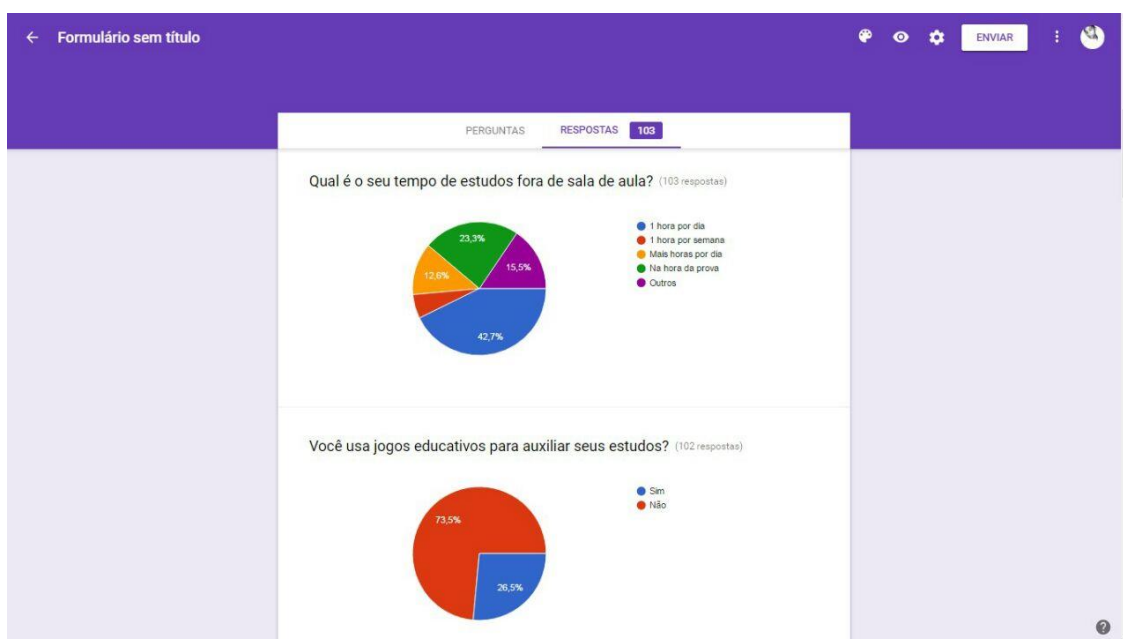
[anaclarabq@yahoo.com.br](mailto:anaclarabq@yahoo.com.br)

Após a conquista do segundo lugar na categoria didático na V FECIB (Feira de Ciências de Barbacena), organizada pelo IF Sudeste de Minas – Campus Barbacena, objetivamos concorrer em eventos maiores, em nível estadual e federal. Para que isso ocorra, necessitamos ampliar nosso campo de interação e pesquisa, divulgando nossas ideias e buscando novas alternativas de trabalho em nossa pesquisa.



Nosso projeto se desenvolveu a partir da reflexão acerca de nossa vivência, em uma sociedade na qual a utilização de recursos digitais se torna mais ampla e os jovens são chamados de “nativos digitais”. Percebemos que há um choque entre as gerações de professores e de alunos, que é algo que pode ser quebrado. Na tentativa de resolver essa situação, criamos ideias que envolvem a inserção dos professores no mundo da construção dos games, para que docentes ou futuros docentes insiram o uso desse tipo de metodologia em suas aulas para tratar de conteúdos considerados em defasagem pelos alunos.

Para que nosso projeto fosse desenvolvido de modo coerente, nos preparamos a partir da realização do curso de Metodologia da Pesquisa e Orientação de Projetos de Iniciação Científica, na Plataforma APICE, criada pela Intel e FEBRACE e aprendemos muito a respeito do desenvolvimento de uma pesquisa e de projetos. O modo com o qual se escreve um relatório de pesquisa, com o qual se elabora uma amostragem, envolvendo a estatística e análise de dados ficaram mais claros e acessíveis para nós, alunos do primeiro, segundo e terceiro ano do ensino médio do Colégio Tiradentes da Polícia Militar – Unidade Barbacena.



A partir do uso dessas ferramentas, desenvolvemos nossa pesquisa, elaborando um game piloto, que possui a finalidade de ser uma amostra do que pode ser feito por um professor ou futuro professor relacionando conteúdos de sala de aula e o mundo virtual. Encontramos o programa *Construct2*, que pode ser baixado e utilizado de modo gratuito. Ele consiste em uma plataforma na qual podemos elaborar um jogo de modo acessível, sem a linguagem de programação.

Após a elaboração do game piloto, elaboramos uma apostila que serve como suporte para o trabalho com os professores e a imprimimos, utilizando as imagens do próprio jogo criado.

Nosso propósito se vincula à divulgação de novas metodologias que professores podem usar no ambiente escolar. Não temos finalidade lucrativa.

Para que nosso objetivo seja alcançado, realizamos um minicurso em nossa escola cujo público-alvo é composto por docentes e pudemos verificar que o tema realmente interessa aos mesmos.

Estamos nos preparando para divulgar nosso trabalho em outras escolas de Barbacena e região.

Para a realização de nosso minicurso na SEMAT, precisamos de um laboratório de informática conectado à internet e, caso seja do interesse da comissão organizadora, enviaremos a apostila para impressão.