



JOGO DIDÁTICO PARA ANDROID SOBRE ENERGIAS RENOVÁVEIS¹

Melissa Bettoni²
Fernando Rosseto Gallego Campos²
Ademir Bresolin²
Gerson Witte²
Lara Popov Zambiasi Oberderfer²
Luciane Cechin Mario²
Samuel Natálio Guisel³

Há tempos docentes já perceberam que tarefas assistidas por computador são recursos benéficos para a aprendizagem. Algumas áreas de estudo, como a língua estrangeira, têm, inclusive, um campo de pesquisa exclusivo para este fim. A criação de jogos interdisciplinares, no entanto, não tem sido investigada. O fato de ser jogo e não simplesmente uma tarefa, introduz na atividade elementos como desafio, progressão ou recompensa, que levam milhares de pessoas de todas as idades a passarem horas em frente a um vídeo game ou computador. Os jogos podem ser personalizados conforme ritmo e interesse do aluno, além de permitirem que este tenha o controle de seu aprendizado. O presente resumo apresenta os resultados preliminares de uma pesquisa sobre a produção de jogos digitais educativos interdisciplinares. Após diversas reuniões de estudo e investigação optamos pelo tema transversal Energias Renováveis e pela execução de um jogo digital *touchscreen*. O jogo buscou a reunião de características como desafio, motivação, sensação de progresso, controle do aprendizado que conferiram a uma simples tarefa de perguntas e respostas *gamificação*, ou seja, atribuições de jogos, o que deixa a tarefa no ponto de vista dos alunos, mais prazerosa e atrativa. Ainda, foi inserido registro de tempo e ranqueamento entre jogadores para elevar a motivação pela competição. O jogo será pilotado e adaptações necessárias serão realizadas e efeitos na aprendizagem diagnosticados. Outra característica de grande importância do recurso de aprendizagem desenvolvido neste projeto é a integração de conteúdos de diversas unidades curriculares aproximando este conteúdo do seu uso real, no qual este não costuma ser dissociado das outras áreas. As pesquisas que trabalham com o efeito educativo de jogos comerciais mostram que existe além da aprendizagem do conteúdo, um prazer intenso na realização desta atividade e ganhos em coordenação motora, raciocínio lógico, controle da atenção, entre outras habilidades cognitivas.

Palavras-chave: Jogos digitais educativos. Interdisciplinaridade. Gamificação.

¹ Trabalho executado com recursos do Edital de Apoio aos Grupos de Pesquisa 2013/2014 da Pró-Reitoria de Pesquisa do IFSC.

² Professores e Pesquisadores do Instituto Federal de Santa Catarina; Chapecó, Santa Catarina; mebettoni@gmail.com; fgallego@gmail.com; ademir.bresolin@ifsc.edu.br; gerson.witte@gmail.com; docepolly@gmail.com; cechinlm@gmail.com.

³ Bolsista PIBCIT/IFSC e Aluno do Instituto Federal de Santa Catarina; Chapecó, Santa Catarina; muca_opsnew@hotmail.com.