



XVII Jince/Jid 2022

16 a 18/11 de 2022

INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Sertão Pernambucano

ISSN: 2447-7435

CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL E COGNITIVO

Max Robson de Oliveira Santos¹; Albertina Marília Alves Guedes².

1-Orientando - Max Robson de Oliveira Santos - Campus Petrolina do IF Sertão PE. E-mail para contato: max_robson@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

2- Orientador - Albertina Marília Alves Guedes - Campus Petrolina do IF Sertão PE. E-mail para contato: albertina.guedes@ifsertao-pe.edu.br;

RESUMO

Para estudiosos da área de educação e informática, quando os estudantes realizam atividades de elaboração e criação de jogos digitais de forma coletiva e/ou em equipe, embasadas em metodologias ativas mediadas pelo uso de instrumentos tecnológicos, de forma planejada e com embasamento nas necessidades de aprendizagem do estudante é possível elevar a qualidade de aprendizagem dos conteúdos curriculares, bem como das relações interpessoais e, em consequência disso, o seu desenvolvimento social. A partir desta realidade contemporânea, esse estudo tem como objetivo principal analisar os impactos sobre a aplicabilidade das metodologias de ensino em ascensão, mediadas durante o ensino teórico e práticos sobre os processos necessários para de criação de jogos digitais, quanto aos estímulos qualitativos no desenvolvimento social e cognitivo dos participantes. O procedimento metodológico, que encontra-se em execução, consiste na realização de um minicurso com dois momentos semanais, um de forma virtual e outro presencial. Levando em consideração que o colégio entraria em recesso durante o mês de agosto, impossibilitando as aulas presenciais, os encontros que se seguiram durante esse período foram realizados totalmente de forma virtual. Passado esse período, a realização acontece como planejado, abordando o conteúdo teórico durante as aulas virtuais de forma assíncrona ou síncrona e presencialmente os participantes são postos a desafios práticos. Com orientação e suporte, os participantes foram capazes de analisar, interpretar e solucionar os desafios propostos, propiciando uma maior tolerância à frustração visto que erros eram frequentes. O raciocínio lógico, criatividade e habilidades de socialização foram sempre requisitadas durante o processo de aprendizagem, mesmo aos mais reclusos, havendo um impacto significativo em suas habilidades sociais. Durante a aplicação do projeto o bolsista foi convocado para realização de uma oficina para o evento Game Jam, promovido pelo Educa-PE e publicado em seu canal oficial do *Youtube*. O projeto teve em sua inicialização um preenchimento total de vagas, mas uma evasão significativa ocorreu durante o período em que encontrava-se com aulas de forma totalmente virtuais, visto que muitos participantes não conseguiam acompanhá-las, aos que permaneceram, apresentaram grande desenvolvimento durante as soluções de desafios propostos, ora em grupo, ora de forma individual.

Palavras-chave: Jogos digitais; Desenvolvimento social e cognitivo; Aprendizagem.

Modalidade: PIBEX

Campus: Petrolina

Agradecimentos:

Agradeço ao Instituto IF Sertão e ao programa PIBEX por propiciar a oportunidade para desenvolver minhas habilidades, a professora Albertina por ter desempenhado a função de orientadora com dedicação e amizade, aos meus familiares, amigos e a todos aqueles que apoiaram e contribuíram, de alguma forma, ao longo de todo o período de tempo em que me dediquei a este trabalho.