



POSTERS

Resumos

Sessão 1: Jogos

Construção de jogos em *Scratch* sobre conceitos da Matemática

Sara Cruz

sara.acruz@gmail.com
Colégio Santa Eulália

Marco Bento

macbento@hotmail.com
Colégio Santa Eulália

José Alberto Lencastre

jlencastre@ie.uminho.pt
Instituto de Educação da Universidade do Minho

Resumo – Os jogos são uma forma comumente utilizada pelos professores para conseguir motivar alunos, introduzir conceitos ou consolidar conteúdos. Neste artigo apresentamos um trabalho de construção de jogos digitais em Scratch sobre conceitos da matemática. Trabalhamos com os alunos os conceitos básicos da linguagem de programação do Scratch, posteriormente, propusemos aos alunos a construção de jogos que envolvessem os conceitos mais recentemente abordados em matemática. A intenção foi perceber se através da criação de jogos em Scratch, envolvemos e motivamos os alunos para o trabalho de conceitos matemáticos. A análise dos dados permitiu inferir que programar em Scratch motiva os alunos para a aplicação de conceitos da matemática e promove a resolução de problemas.

Palavras-chave: Jogo, Matemática, Programação em Scratch.

Jogos digitais como ferramenta de aprendizagem de funções

Matemáticas: um estudo de caso na ESPC - Angola

Aurélio Júlio Lucamba,

aureliolucamba@gmail.com
Universidade do Minho

José Alberto Lencastre

jlencastre@ie.uminho.pt
Universidade do Minho

Bento Duarte Da Silva

bento@ie.uminho.pt
Universidade do Minho

Resumo – Actualmente as tecnologias digitais estão disponíveis nas salas de aula de Matemática desde os computadores aos equipados com software cada vez mais sofisticado. A palavra jogo do latim joco significa etimologicamente gracejo e zombaria, representa brinquedo de jogo divertimento e passatempo. Independentemente das várias concepções existentes, a palavra jogo muitas vezes denota sentimento de alegria, prazer e trata-se de uma actividade que possivelmente permite uma ponte para algum conhecimento. Aprendizagem da Matemática sempre provocou inquietação e temor em muitas pessoas, as quais sempre demonstraram insatisfação diante dos resultados negativos obtidos. Desta feita, queremos com esta proposta de artigo refletir estratégia de aprendizagem da Matemática por meio de jogos digitais de damas para identificar pares conjugados e funções matemáticas.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Ferramenta de Aprendizagem e Funções Matemáticas

O jogo digital ArteSaga como ambiente virtual de aprendizagem para a História da Arte

Francy Izanny de B. B. Martins

izanny.brito@gmail.com
IFRN, Campus Parnamirim

Kiev Luiz F. Guedes

kievluiz@hotmail.com
IFRN, Campus Parnamirim

Rodrigo Eduardo D. Barbalho

rodrigoow99@hotmail.com
IFRN, Campus Parnamirim

Álvaro L. P. Macêdo

eupelogio@gmail.com
IFRN, Campus Parnamirim

Joaquim Felipe T. Belchior

joaquimfelipet@gmail.com
IFRN, Campus Parnamirim

Resumo – Os jogos digitais têm-se apresentado como ferramenta de mediação no âmbito dos processos de ensino e aprendizagem para estudantes do ensino médio. Nesse contexto, este artigo apresenta o jogo digital ArteSaga que possibilita o aprendizado significativo do conhecimento sobre a História da Arte. Para isto foi realizada uma pesquisa aplicada no IFRN - Campus Parnamirim, Brasil, em duas turmas de 2º ano do ensino médio integrado, na disciplina de Arte II, que possibilitou o desenvolvimento do software, cuja abordagem condutora foi a Metodologia de Design. Iniciada a partir de levantamento bibliográfico, seguida de recolha de dados por meio de aplicação de questionário aos estudantes, com a finalidade de definir a sua modelagem, o jogo digital teve seu desenvolvimento realizado em linguagem C# e design construído por meio do editor de imagens Adobe Photoshop. Como resultado inicial, foi criado e validado o primeiro módulo do jogo digital ArteSaga apresentando os conteúdos relativos ao período da Arte da Pré-História tendo sido apresentado o protótipo final em mostras de pesquisa e eventos científicos e tecnológicos na área.

Palavras-chave: História da Arte, Jogo Digital ArteSaga, Ambiente Virtual de Aprendizagem.

The Last Human: um jogo digital que busca a imersão à depressão na atualidade

Isaque Barbosa Martins

Isaque.bm9@gmail.com
IFRN, Campus Ceará Mirim

Gabriel Galvão de Medeiros

Gabrielgm07@hotmail.com
IFRN, Campus Ceará Mirim

Lemuel do N. M. Bezerra

marqueslemuel@gmail.com
IFRN, Campus Ceará Mirim

Pedro Henrique L. De Oliveira

phenrique.pf242@gmail.com
IFRN, Campus Ceará Mirim

Gustavo Vilella Whately

gustavo.whately@ifrn.edu.br
IFRN, Campus Ceará Mirim

Resumo – A depressão, transtorno mental caracterizado como mal do século, tem crescido no Brasil e no mundo, apresentando índices de aumento em 18% nos últimos 10 anos. Assim, observamos que a abordagem sobre essa temática é de extrema necessidade nos dias atuais e, dessa forma, o presente artigo apresenta o desenvolvimento do jogo *The Last Human*, que tem por finalidade imergir o jogador à ideia da depressão, fazendo com que ele sinta a necessidade de ajudar a quem passa por esta doença. O jogo apresenta uma proposta narrativa com diálogos que são impactantes na vida do personagem. A investigação foi realizada no IFRN-Campus Ceará Mirim, Brasil, tendo como participantes desenvolvedores quatro estudantes do ensino médio integrado e um professor orientador. Para a realização do projeto, foram divididas equipes para a produção do jogo onde se criou a narrativa, programação e design. A partir da criação deste jogo esperamos que haja uma diminuição nos casos de depressão e, para que isso ocorra, se fará necessário a aplicação de pesquisas deste jogo.

Palavras-chave: Jogo digital, Depressão, Imersão.

As contribuições do jogo para o desenvolvimento da linguagem verbal

Tânia Mara dos Santos Mello

pedagogatania@hotmail.com
Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Profª Drª Maria Silvia Pinto de Moura Librandi Rocha

silrocha@uol.com.br
Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Resumo – Apresentam-se resultados de pesquisa que tem como pressuposto a importância da linguagem para o desenvolvimento do psiquismo humano e objetivo geral investigar o uso do jogo como recurso pedagógico no desenvolvimento da linguagem na escola. Os objetivos específicos são: (i) analisar modos pelos quais crianças usam a linguagem num jogo planejado para a pesquisa e (ii) analisar se e como o jogo afeta as interações e o desenvolvimento da linguagem. Os participantes são 30 alunos de 8 a 9 anos, pertencentes a turma de segundo ano do Ensino Fundamental de escola municipal de Campinas, SP/Brasil. Nesse trabalho, focalizamos episódio de jogo integrado por 4 meninos. Os procedimentos foram observações (videofilmadas) da prática de jogo e mediação das estratégias de linguagem. Espera-se que os resultados tragam subsídios teóricos para práticas pedagógicas e, por ser uma pesquisa de aplicação, pretende-se contribuir para a formação de professores.

Palavras-chave: Linguagem, Jogo, Ensino Fundamental.

Ludicidade na educação inclusiva: o jogo da memória das organelas celulares

Luiz Alberto de Souza Filho

bioluizalberto@gmail.com
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Beatriz dos Santos Melo

btzmelo@gmail.com
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Matheus Thompson Silva de Matos

matheusthompson2@hotmail.com
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Débora de Aguiar Lage

deboralage.uerj@gmail.com
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Resumo - Atividades lúdicas, como os jogos, são importantes na formação dos indivíduos. Quando associadas ao ambiente escolar são facilitadoras e motivadoras do processo de ensino-aprendizagem porque promovem prazer ao aprender. Pensando nisso, este trabalho traçou como objetivo a produção de um jogo para auxiliar o ensino de biologia. A construção de um jogo da memória para correlacionar as estruturas celulares, como as organelas citoplasmáticas às suas funções, teve como intenção majoritária a acessibilidade aos alunos surdos. Sendo assim, este trabalho foi balizado pelas teorias da educação inclusiva com anseio a uma educação democrática. Por fim, é esperada a validação deste jogo em turmas inclusivas da educação básica.

Palavras-chave: lúdico, acessibilidade, aprendizagem, biologia.

Jogos educativos: contribuição para o ensino e aprendizagem do aluno surdo de nível técnico

Juliane Retko Urban

juretko.urban@gmail.com
UTFPR-PG

Bruna Braga Volpe

bbragav@hotmail.com
UTFPR-PG

Antonio Carlos Frasson

ancafra@gmail.com
UTFPR-PG

Resumo – O objetivo desse artigo é demonstrar que um jogo digital desenvolvido dentro da disciplina da área de Gestão da Qualidade, com foco no programa 5S, auxilia alunos surdos em sua aprendizagem. O programa 5S é utilizado como foco para a melhoria continua na indústria, sendo conteúdo de disciplinas para os cursos técnicos. Observou-se materiais aplicados nesta área por um professor, porém necessitava ser adaptado devido a existência de alunos surdos. Para tal, pesquisou-se a importância do aprender do aluno surdo e qual a sua compreensão sobre qualidade. Desta forma, o Jogo Digital para Surdos foi desenvolvido em uma linguagem de Programação de fácil entendimento chamada Scratch. Esta linguagem é feita através de blocos interativos e com uma interface amigável para o usuário. Assim, este objeto de aprendizagem foi desenvolvido para o ensino técnico para facilitar a abordagem do professor em ensinar sobre o programa 5S para os alunos surdos.

Palavras-chave: Aluno surdo, ensino e aprendizagem, jogos educativos, scratch.