



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

CONEXÃO ENTRE ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA E DO ENSINO SUPERIOR ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO

Autores: MARIA AUXILIADORA AMARAL SILVEIRA GOMES, ANA ELISA CARVALHO DE NAVARRO, FELIPE CÉSAR CARVALHO DE NAVARRO, BIANCA SOUZA DUARTE, THIAGO SILVA FREITAS, HUGO OCTAVIO SIMÕES PINTO DE OLIVEIRA

RESUMO: As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação — TDIC's afetam a sociedade em geral e a educação em particular transformando o modo como concebemos a escola e modificando a maneira como pensamos, como formulamos, como apreendemos o mundo e como agimos neste. Nesse contexto o projeto de pesquisa *Educ@r: laboratório interdisciplinar de tecnologias digitais* tem como objetivo investigar e desenvolver conteúdos pedagógicos digitais e metodologias para o uso de TDIC's no processo ensino-aprendizagem presencial e a distância, através de um trabalho colaborativo e interdisciplinar, que envolve estudantes e professores da Educação Básica e do Ensino Superior de vários cursos de Graduação e de pós-graduação *stricto sensu* (Mestrado). Os sujeitos envolvidos no projeto atuam colaborativamente na investigação e elaboração de novas abordagens pedagógicas com a utilização de conteúdos digitais e as TDIC's para processos de ensino e de aprendizagem. A Universidade Estadual de Montes Claros — Unimontes, em conexão com a Escola Estadual Plínio Ribeiro — E.E.P.P.R, problematiza junto aos sujeitos envolvidos como integrar as TDIC'S à prática educativa de modo criativo e inteligente para desenvolver a autonomia e a competência dos mesmos enquanto usuários e produtores dessas tecnologias e não como meros receptores. O projeto promove a integração entre estudantes e professores da Unimontes de cursos de graduação e do Mestrado e estudantes e professores da Educação Básica que atuam de forma colaborativa e interdisciplinar em equipes de produção de conteúdo orientadas e acompanhadas pelos professores supervisores, vinculados ao projeto. Neste trabalho destaca-se o desenvolvimento de um jogo por estudantes de graduação da Unimontes e do Ensino Médio de escola pública de Montes Claros, utilizando-se a plataforma de jogos *Minecraft* com o objetivo mostrar de apresentar os conceitos de gamificação, como também a importância da preservação do meio ambiente através de um jogo, e além disso, mostrar que além dos jogos serem divertidos, eles também possui o seu valor pedagógico. Esse jogo apresenta elementos para a conscientização do meio ambiente como a importância de não poluir os rios, preservar a fauna, a flora dentre outros aspectos relacionados a proteção do meio ambiente. O processo de produção do jogo interativo, que visa estimular a formação de um atitude ecológica, além de oportunizar aos estudantes da Educação Básica a apropriação de usos construtivo das TDIC's para a produção de jogos, resulta numa contribuição que poderá ser disponibilizada para alunos da Educação Básica e do Ensino Superior para instigar o desenvolvimento de uma consciência ecológica bem como para o desenvolvimento de outros jogos similares.

Apoio financeiro: CNPq, FAPEMIG

PALAVRAS CHAVE: Jogo digital. Gamificação. *Minecraft*. Produção de jogo interativo. TDIC. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Utilização de jogos na aprendizagem.