



O PINGO DO CONHECIMENTO: DESENVOLVENDO HABILIDADES ATRAVÉS DE GAMES

DENILSON ADRADE FÉLIX¹, WELLINGTON DIAS SILVA²

¹ SEDUC – MT, ² SEDUC – MT.

e1709706@edu.mt.gov.br, wellington.dias@edu.mt.gov.br

INTRODUÇÃO

Este é um projeto de gamificação desenvolvido por um aluno da rede pública estadual, que criou uma plataforma com mais de 20 jogos educativos e interativos (criados por ele) com base no desenvolvimento cognitivo, motor, lógico e linguístico. Para este projeto foi criado um jogo de matemática em que o usuário é incentivado a resolver problemas de diferentes níveis com o personagem PINGO. Além de pedagógico, o jogo tem caráter social, pois os usuários podem fazer doações para entidades beneficentes através do site. Essa proposta atende alunos, público em geral e é socialmente colaborativa.

MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento deste projeto foi utilizado o motor gráfico Unity e a linguagem de programação C#.

RESULTADOS

Os resultados esperados com esse projeto são além do conhecimento pedagógico, matemático, linguístico e o desenvolvimento do raciocínio lógico de estudantes das mais diversas faixas-etárias, também contempla o campo social quando promove todo o recurso oriundo dos jogos destinado às instituições filantrópicas ou entidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estes jogos foram desenvolvidos por um estudante que entende e compreende as necessidades de crianças e jovens e amplia esse uso para todos os públicos. É uma forma de fortalecer a educação em casa ou na escola de uma forma atraente e que se relaciona com o contexto global e multimodal que vivemos atualmente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPIGOTTO, Rachele; McEWEN, Rhonda; DEMMANS, Carrie. Especially social: **Exploring the use of an iOS application in special needs classrooms**. Journal Computers & Education, Virginia, v. 60, p. 74–86, 2013.

DOMÍNGUEZ, Adrián; NAVARRETE, Joseba Saenz de; MARCOS, Luis de; SANZ, Luis Fernández; PAGÉS, Carmen; HERRÁIZ, José Javier Martínez. **Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes**. Journal Computers & Education, Virginia, v. 63, p. 380–392, 2013.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

ZICHERMANN, Gabe. **Gamification by Design**. O'Reilly, 2011.