

ADVENTURE CAMPO GRANDE

Lucas Yoshinori Kuroki, Petherson Patrick Nogueira Peixoto, Wellington Miarro Ferreira, Robin Bryan Lopes de Souza

CEEP HERCULES MAYMONE – Campo Grande – MS

lucaskyoshi@gmail.com, nogueirapepe294@gmail.com, whellingtonmiarroferreira@gmail.com, robin.bryann@gmail.com

Área/Subárea: Educação Tecnológica / Tecnologia Educacional

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Jogo educativo, Aprendizado ativo, Inovação pedagógica, Engajamento estudantil, Cultura e patrimônio

Introdução

Segundo Martins (2019), a questão do insucesso escolar demanda a implementação de novas abordagens pedagógicas para estimular e instruir os alunos, especialmente em ambientes de vulnerabilidade. Diversas pesquisas destacam o potencial dos jogos como ferramentas de aprendizagem, motivação e engajamento. Uma abordagem possível para a integração dos jogos na educação é envolver os alunos na criação de jogos, uma ideia respaldada pelo Construcionismo, que tem demonstrado resultados positivos.

De acordo com Costa (2020), a tecnologia se tornou uma presença integral na vida cotidiana das pessoas e tem desempenhado um papel significativo em diversos contextos sociais. Nas instituições educacionais, como escolas e universidades, observamos uma crescente incorporação de dispositivos tecnológicos, incluindo projetores, computadores, lousas digitais e sistemas de informação. Essa tendência é evidenciada pelo uso comum de recursos como apresentações em slides, filmes, videoaulas, acesso à internet e tecnologia móvel durante as aulas, todos contribuindo para a facilitação e aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem.

O ensino da disciplina de Língua Inglesa Instrumental para estudantes universitários evidenciou suas experiências no processo de aprendizado desse idioma ao longo do ensino fundamental e médio. Durante as aulas, observou-se empiricamente que as abordagens tradicionais e o uso de livros didáticos nem sempre eram cativantes ou estimulantes para esses alunos, devido à falta de vocabulário e conhecimento dos fundamentos gramaticais (SILVA, 2020).

O objetivo do nosso projeto é criar uma experiência educativa e interativa que combine as disciplinas de história e inglês, utilizando um jogo envolvente e divertido para ensinar aos estudantes do ensino fundamental e médio sobre os pontos turísticos da cidade de Campo Grande. Através da figura cativante de uma capivara vestida como José Antônio Pereira, o descobridor da cidade, os estudantes serão guiados em uma exploração única, onde aprenderão sobre a formação histórica dos pontos turísticos locais enquanto praticam o uso da língua inglesa.

Metodologia

A metodologia do projeto será conduzida em etapas interativas e colaborativas. Primeiramente, os estudantes serão introduzidos ao contexto histórico e cultural dos pontos turísticos de Campo Grande - MS por meio de aulas expositivas em inglês. Em seguida, eles participarão de sessões de criação de jogos educativos em grupos, aplicando seus conhecimentos históricos e linguísticos para desenvolver conteúdo relevante. Poderão ser orientados por professores tanto em história quanto em inglês, garantindo precisão no conteúdo. As criações dos jogos serão seguidas por sessões de testes e refinamento, permitindo a integração de feedback e ajustes. Por fim, haverá uma apresentação e avaliação dos jogos pelos estudantes, reforçando a compreensão dos pontos turísticos e do inglês, ao mesmo tempo em que avalia o sucesso da estratégia pedagógica.

Resultados e Análise

Espera-se que o projeto resulte em um aumento significativo na compreensão dos estudantes sobre os pontos turísticos de Campo Grande - MS e no aprimoramento de suas habilidades em inglês. Além disso, prevê-se um maior engajamento dos alunos nas aulas, refletido pela participação ativa na criação de jogos educativos, incentivando o aprendizado colaborativo e a aplicação prática do conhecimento adquirido. Ao final do projeto, espera-se que os alunos tenham não apenas um entendimento mais profundo da história local e da língua inglesa, mas também uma maior apreciação pelo patrimônio cultural de sua cidade, além de terem experimentado uma abordagem educacional inovadora e envolvente.

Considerações Finais

As considerações finais deste projeto ressaltam a importância da integração criativa e eficaz entre as disciplinas de história e inglês, utilizando uma abordagem lúdica e tecnológica para enriquecer o processo de aprendizado. Ao longo do desenvolvimento, foi possível observar o impacto positivo da criação de jogos educativos pelos próprios alunos, não apenas na ampliação de conhecimento sobre os pontos turísticos de Campo Grande e no aprimoramento das habilidades em inglês, mas também

na promoção do engajamento ativo e na colaboração entre os estudantes.

Através da interação entre a capivara "José Antônio Pereira" e a história local, aliada à aplicação prática do idioma inglês em atividades envolventes, foi possível transformar a sala de aula em um ambiente estimulante e participativo. Os resultados alcançados sugerem que a abordagem adotada contribuiu para uma experiência de aprendizado mais significativa e memorável, preparando os alunos não apenas para compreenderem melhor o contexto histórico e cultural de sua cidade, mas também para utilizarem o inglês de forma mais eficiente e confiante.

Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nosso sincero agradecimento a todos os colaboradores, especialistas e participantes que contribuíram para o desenvolvimento deste projeto.

Referências

DA SILVA, Ana Maria Zanoni. Jogos de computador como estratégia de ensino de vocabulário de língua inglesa. Palimpsesto-Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ, v. 19, n. 34, p. 209-226, 2020.

MARTINS, Ana Rute CôrteReal. Motivação e aprendizagem através da criação de jogos educativos. 2019. Tese de Doutorado. Universidade do Minho (Portugal).

DA COSTA SILVA, Fernando Wagner; TOASSI, Pâmela Freitas Pereira. O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa. Revista do GEL, v. 17, n. 1, p. 284-307, 2020.

APOIO



REALIZAÇÃO

