



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira
Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação

Margareth Uzai Siqueira Ferraz

BUSCA PALAVRAS - JOGO DIGITAL

Rio de Janeiro

2001

BUSCA PALAVRAS

Site: M-GAME + (JOGOS DIGITAIS)

Acesso: <https://sites.google.com/view/m-game/in%C3%ADcio>

O Produto educacional (PE) é um recurso pedagógico construído por Margareth Uzai com a colaboração de Eduardo Bastos. Trata-se de um protótipo de jogo pedagógico

O recurso é resultado desta pesquisa de Mestrado realizada por Margareth Uzai no PPGEB / UERJ, sob orientação do Profº Drº Esequiel Oliveira.

O PE teve por base as atividades pedagógicas realizadas com jogos analógicos em uma turma de alunos do terceiro ano do ensino fundamental, como dito anteriormente. A premissa deste jogo é transposição do jogo “Pares suspeitos” para a versão digital.

Figura 12 – Jogo busca palavras



Fonte: elaboração própria

Figura 13 – Jogo busca palavras



Fonte: elaboração própria

No início, pensamos na construção de um jogo na forma de aplicativo para *smartphones ou tablets*, mas observamos que essa abordagem estava em desacordo com a curva de aprendizado para a personalização de ferramentas educacionais, restrito a uma plataforma, então, seria necessária a manutenção dos equipamentos envolvendo compatibilização, o que potencialmente exigiria manutenção financeira, gerando custo.

Para o desenvolvimento do projeto, foram combinadas duas plataformas: o Google Site, que oferece o suporte necessário para a publicação sistematizada e categorizada de conteúdo e o Jclic, plataforma gratuita, sem custo de licença, utilizada para o desenvolvimento do jogo de alfabetização, pensado justamente por ser uma ferramenta para elaboração de projetos educacionais que não exige conhecimento de programação, assim professores poderão construir e compartilhar seus projetos educacionais.

A plataforma Google Sites, por utilizar estratégias de modelos predefinidos, permite a instrumentalização, a construção e o compartilhamento, personalizando objetos educacionais, além de oferecer uma gama de recursos como inclusão de vídeos, imagens, texto, todos podendo ser modificados e republicados em tempo real, com poucos cliques. A plataforma é simples de usar, permite ao professor, mesmo com pouca experiência, publicar e editar seus conteúdos.

Com pouco menos de quatro horas é possível aprender e publicar conteúdo, já fazendo uso de responsividade, ou seja, se adequada diferentes formatos de telas, possui interoperabilidade garantida, funciona em diferente *web browsers*. O que possibilita criar um ecossistema retroalimentado pela necessidade de melhoria e atualização das atividades *gamificadas* com base na observação e avaliação realizada pelos docentes.