



Aprendizagem baseada em Jogos Digitais

Simone Maria Frade¹

Colégio Metodista Izabela Hendrix

Resumo:

Introdução: Produto de entretenimento e cultura o *game* é um recurso que permite a tomada de decisões, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações, além do aspecto colaborativo. **Objetivo:** Partindo destas considerações, este relato descreve a minha experiência como coordenadora da oficina de *games* realizada no Colégio Metodista Izabela Hendrix para os alunos do Ensino Fundamental II matriculados no regime integral. **Metodologia:** A proposta foi a de analisar os aspectos estruturais de *games* digitais tomando como referência a multimodalidade e o *design* como suporte para o desenvolvimento de um *game* educacional digital, interdisciplinar e multiusuário. **Resultados e Discussão:** Embora os resultados deste relato estejam em processo de desenvolvimento, o fenômeno estudado (*games* digitais) foi detalhadamente analisado e descrito. Nesta experiência foi constatada a limitação dos alunos em partir da posição de jogadores passivos para a de criadores ativos. **Considerações finais:** Este fato comprova a necessidade de incluirmos no processo de aprendizagem uma abordagem baseada em jogos digitais de maneira a possibilitar aos alunos um pensamento mais criativo com base em codificações e resolução de problemas levando-se em consideração os aspectos multimodais e de *design* que envolvem a produção deste gênero digital.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos digitais; *games*; multimodalidade; *design* de jogos digitais.

¹ Graduada em Pedagogia e Comunicação Social; Pós-graduada no Ensino de Língua Inglesa e Marketing; Mestre em Linguagem e Tecnologia-Linguística Aplicada. simone.frade@izabelahendrix.edu.br