

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIDÁTICO POR MEIO DE UMA EXPERIÊNCIA INTERDISCIPLINAR NO ENSINO SUPERIOR

Área: Ciências Humanas - Educação

Carlos Vinícius Medeiros de Oliveira
Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna
carlosoliveirasic@gmail.com

Igor de Oliveira Lima
Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna
igoroliveiralima@outlook.com

Matheus Alberto da Cruz de Souza
Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna
matheussouza1989@gmail.com

Michelle Maria Freitas Neto
Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna
mneto@iff.edu.br

Bruna Paula da Cruz
Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna
bruna.cruz@iff.edu.br

Resumo: A interdisciplinaridade prevê a integração de diversos componentes curriculares, contextualizando saberes com objetivos comuns. No Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna busca-se, por meio desse conceito, integrar ensino, pesquisa e extensão na prática pedagógica. Assim, na disciplina de Administração de Banco de Dados do curso superior de Sistemas de Informação foi desenvolvido um jogo didático para a área de botânica com o intuito de solucionar um problema de um projeto de extensão do *campus*. No desenvolvimento do jogo foi necessário aplicar conteúdos de diversas disciplinas. A disciplina de Engenharia de Software foi utilizada para coletar os requisitos com o cliente e registrar as regras de negócio, assim como projetar o banco de dados. Os conhecimentos relativos à programação também foram explorados, já que o objetivo final da prática era integrar o banco de dados a um sistema que pudesse ser utilizado pela instituição. Ao longo das aulas todo o conteúdo da disciplina ministrada foi explorado de forma aplicada ao problema proposto. As responsabilidades foram distribuídas entre os alunos de forma a valorizar seus perfis. Com isso, habilidades como trabalhar em equipe, ter visão de mercado, lidar com prazos e expectativas dos clientes foram aprimoradas. Os educandos puderam compartilhar seus saberes, discutir e propor soluções para problemas reais, assim como agir de forma protagonista na sala de aula. Como resultado foi obtido um jogo interativo, com interface adaptada ao público-alvo do projeto de extensão e que também poderá ser utilizado pelos demais docentes do *campus* e até de outras instituições de ensino.

Palavras-Chave: Jogo Didático. Interdisciplinaridade. Ensino Superior.