

Projeto de extensão do IFPE Cabo de Santo Agostinho e agência Combogó Unicap realiza ação em escola

Promover o aprendizado de maneira inovadora utilizando tecnologias e games tem sido uma ação de alguns professores no Brasil. Exemplo disso, o professor Felipe Casado e seu bolsista Augusto SOBRENOME estão desenvolvendo um projeto de extensão (PIBEX) chamado *Gamificação e tecnologia no ensino de língua inglesa*. A proposta é criar um aplicativo para dispositivo móvel com estratégias de games para o ensino de língua inglesa em sala de aula. O projeto é uma parceria do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE), Campus Cabo de Santo Agostinho, com a agência de soluções interativas Combogó Unicap, da Universidade Católica de Pernambuco.

Na segunda-feira (27), o professor de português e inglês da Universidade Católica de Pernambuco, Felipe Casado, que também leciona no IFPE Cabo de Santo Agostinho, e seu bolsista Augusto Aquino, do curso de Logística do IFPE, realizaram mais uma visita à Escola Professor Antônio Benedito da Rocha, na Cidade Garapu, no Cabo de Santo Agostinho, para premiar os alunos.



A turma selecionada para a aplicação foi o 8º ano A da escola Professor Antônio Benedito da Rocha, cujo responsável é o professor de inglês Luiz Carlos da Rocha. Nesta etapa inicial, foi proposto aos alunos que sugerissem um nome para o aplicativo, um nome para o personagem principal e a criação de um desenho desse personagem, que servirá de inspiração para os criadores do *app*. A banca, composta por Felipe, Augusto, Luiz Carlos e o diretor da escola, José Alberto Costa, selecionou os vencedores.

“Agradecemos pelo apoio da Escola Professor Antônio Benedito da Rocha os diretores Clarice da Silva Barbosa e José Alberto da Costa, além do professor Luiz Carlos da Rocha, que nos têm recebido de portas abertas” – professor Felipe Casado.

A aluna Maria Eduarda Macário propôs o nome do aplicativo *Game of Cabo*, o aluno Willian Marllow sugeriu o nome do personagem *Agostinho*, já a aluna Maria Jamili foi a autora do desenho

que servirá de inspiração para a criação do personagem do jogo. Todos foram devidamente premiados com chocolates e ingressos para o filme *Power Ranger*, como forma de retribuir a colaboração e o envolvimento tão espontâneo no projeto que, apesar de estar em processo de construção, já ganhou muitos apoiadores!

Fonte: Assecom