

UMA ABORDAGEM PARA AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS: ÊNFASE NO ENSINO FUNDAMENTAL

Nome

Maxwell De Oliveira Medeiros

Orientador

Juliano Schimiguel

Instituição: Universidade Cruzeiro do Sul

Introdução

Com o aumento do uso de tecnologia, o acesso a informações se tornou muito fácil e surgiram novas formas de agir e pensar. Um profissional capaz de se reinventar de acordo com as necessidades do momento tornou-se mais desejado do que um profissional que nunca está disposto a mudar. Essa nova dinâmica fez com que o modelo de ensino das escolas fosse questionado, pois o padrão onde o professor transmite as informações e os alunos as decoram ficou defasado. Nossa pesquisa é motivada pela necessidade atual de que os alunos aprendam a aprender e sejam capazes de construir novos conhecimentos a partir das informações disponíveis. Segundo a pesquisa Motivos da Evasão Escolar, 40% dos jovens de 15 a 17 anos deixam de estudar por desinteresse. Contudo, apesar de estudos indicarem a importância da ludicidade na aprendizagem, a utilização de jogos eletrônicos ainda é muito discutida. Além disso, o próprio conceito de aprender brincando se perde conforme o aluno avança na escola.

Objetivo

Avaliar os benefícios da utilização de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino, colocando na prática seus conhecimentos.

Metodologia

O trabalho tem base em uma revisão de literatura sobre os benefícios dos jogos educacionais, apresenta alguns pontos-chave a se observar na aplicação de jogos eletrônicos nas escolas e, por fim, sugere uma metodologia de avaliação de jogos eletrônicos, baseada em outras duas metodologias existentes, LORI e Gameflow, para auxiliar os professores a escolherem os jogos que melhor se adaptam aos seus planos de ensino.

Resultados

A pesquisa nos levou a concluir que os jogos eletrônicos, desde que aplicados sabiamente, são ferramentas úteis para uma educação de maior qualidade, seja como complemento prático de um conteúdo apresentado na sala de aula ou como um meio de desafiar o aluno a tomar decisões baseadas em seus conhecimentos já adquiridos. Proporcionando um ambiente de estudo mais dinâmico, interativo e lúdico, é possível diminuir o número de desistências falta de interesse.

Bibliografia

Fundação Getúlio Vargas. Motivos da Evasão Escolar. Disponível em: <<http://www.fgv.br/cps/tpemotivos/>>, 2009. Acesso em: 13/06/2012.

ANTUNES, Celso. As inteligências múltiplas e seus estímulos. 7ed. Campinas, SP: Papyrus, 1998.

DOHME, Vania. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. 4ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 6ed - Papyrus, 2002.