
APRENDENDO ATRAVÉS DE GAMES

Estudante(s): Karine Carvalho Borges, Isaque Gabriel Paulino Sousa, Jailton Pereira Costa Silva Filho.

Orientador(es): Edna Teresinha dos Santos (ednasantos632@hotmail.com)

Escola: Escola Municipal Sebastião Rangel.

Introdução e justificativa

O trabalho apresentado relata a experiência em projeto desenvolvido na Escola Municipal Sebastião Rangel de Ensino Fundamental onde utilizou-se a metodologia de projetos com alunos do 4º do ensino fundamental I com a finalidade usar os games como recurso aprendizagem para alunos durante a pandemia de coronavírus. Os alunos foram orientados a estudar plataformas online, Softwares, entre outros dispositivos que utilizam um game no processo de ensino à aprendizagem interdisciplinar. Os alunos também foram orientados fazer um levantamento quais disciplinas do currículo escolar deles aparece mais nos jogos e que eles escolhessem qual gostaram mais, e qual não gostaram, explicando os motivos.

Objetivos

O objetivo do trabalho é fazer com que os alunos aprendam através dos games. E que eles mesmo possam fazer questionamento e análise do que pode ou não aprender através dos jogos. Quais são os jogos preferidos e para que faixa etária de idade?

Metodologia

A pesquisa foi feita através da web em sites recomendados e artigos acadêmicos. E conversa com os alunos que gostam de games.

Toda essa potencialidade dos games está começando a ser utilizada para fins educativos, podendo assim suprir e auxiliar nos processos educativos que hoje encontram dificuldades em transmitir a informação. Há uma grande variedade de games online que são direcionados a um público específico, procuram cumprir objetivos de ensino, aproximando-se do currículo escolar. São exemplos: Conta outra vez? Jogos das letras, Jogos da força.

Segundo Campos e Campos (2001), podemos citar algumas características que definem os games educativos:

1. Características pedagógicas: atributos que evidenciam a conveniência e a viabilidade de uso do software em situações educacionais.
2. Facilidade de uso: atributos que evidenciam a facilidade de uso do software.
3. Características da interface: atributos que evidenciam a presença de recursos e meios que facilitam a interação do usuário com o software.
4. Adaptabilidade: atributos que evidenciam a capacidade do software adaptar-se às necessidades e preferências do usuário e ao ambiente educacional selecionado.

Os jogos eletrônicos são uma ferramenta importante na construção da escola do futuro. Eles podem desenvolver nas crianças e nos adolescentes habilidades variadas, como atenção, interação, memória, raciocínio lógico, planejamento, tomadas de decisão, seleção visual, entre outras. Por conta disso, as escolas, cada vez mais, estão inserindo esses jogos no cotidiano de aprendizagem.

Conclusão

É fato que os jogos e mais especificamente os games exercem influências sobre os jogadores, sejam benéficas ou não, imergindo o jogador, criando uma alta absorção das informações e acontecimentos dispostos e propostos no jogo. Também podemos citar outros benefícios, como: rápido raciocínio, raciocínio lógico, leitura, concentração e memória.

Os jogos eletrônicos podem ser usados na educação para alfabetizar crianças e auxiliá-las na aprendizagem de matérias de história, matemática, inglês etc. Eles também são importantes para o desenvolvimento das habilidades sociais e podem ser utilizados nas mais diferentes classes, inclusive com alunos que possuem necessidades especiais, como autismo e transtorno de déficit de atenção (TDAH)

Portanto, é inegável o fato de que precisa haver mudanças nos processos educativos e as tecnologias têm apresentado recursos que podem auxiliar nessas mudanças educacionais. Os games além de seu poder de envolver os jogadores em sua narrativa imersiva e cognitiva, tem outras características como simulação de ambientes e situações que se mostram com um potencial de aplicação educacional.

Referências

FREIRE, J.B. Educação de Corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.

RODRIGUES, Leonel C.; RISCAROLLI, Valéria. O Valor Pedagógico dos Jogos de Empresa. In: Encontro Nacional dos Cursos de Graduação em Administração, XII, São Paulo, 2001.

Disponível em:

<http://www.angrad.org.br/cientifica/artigos/artigos_enangrad/enangrad_12.asp>.

Acesso em: 10 de setembro de 2021.

MOITA, F. e SILVA A. Os Games no Contexto de Currículo e Aprendizagens Colaborativas On-Line. Comunicação apresentada no III Congresso Luso Brasileiro Sobre Questões Curriculares. Publicado nos anais em CD-Rom. Braga, PT, de 09 a 11 de setembro de 2021.

Porque vale a pena usar jogos eletrônicos na educação. Disponível em:

<<https://www.educamundo.com.br/blog/jogos-eletronicos-educacao>>. Acesso em: 12 de

setembro de 2021.

O uso dos games na educação .Disponível em:

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31912445/TCC-RogérioGhensev-Games_na_Educacao-with-cover-page Acesso em : 13 de setembro de 2021.

Campos e Campos (2001), podemos citar algumas características que definem os games educativos. Disponível em:

<[https://www.google.com/search?q=Campos+e+Campos+\(2001\)%2C+podemos+citar+algumas+caracter%C3%ADsticas+que+definem+os+games+educativos%3A&rlz=1C1AVFC_enBR961BR961&oq=Campos+e+Campos+\(2001\)%2C+podemos+citar+algumas+caracter%C3%ADsticas+que+definem+os+games+educativos%3A&aqs=chrome..69i57.1363j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Campos+e+Campos+(2001)%2C+podemos+citar+algumas+caracter%C3%ADsticas+que+definem+os+games+educativos%3A&rlz=1C1AVFC_enBR961BR961&oq=Campos+e+Campos+(2001)%2C+podemos+citar+algumas+caracter%C3%ADsticas+que+definem+os+games+educativos%3A&aqs=chrome..69i57.1363j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8)> Acesso em :09 de setembro de 2021.