

NOME: RENATO VASCONCELLOS DE FARIAS

TÍTULO: O APRENDIZADO ATRAVÉS DE JOGOS EDUCATIVOS

AUTORES: RENATO VASCONCELLOS DE FARIAS, RENATO VASCONCELLOS DE FARIAS, WALTENO MARTINS PARREIRA JÚNIOR

PALAVRA CHAVE: GAMES, JOGOS EDUCATIVOS, JOGOS DIGITAIS

#### RESUMO

Este artigo busca fazer uma discussão sobre a utilização de jogos educacionais na educação como uma oportunidade de reforço e de aprendizado sobre algum contexto educacional. Assim, utilização dos jogos educacionais na escola é uma ação pedagógica que tem como finalidade a utilização de recursos tecnológicos como alternativa educacional com a intenção de produzir uma aula lúdica. Considerando que há uma variedade de softwares que podem ser classificados nesta categoria, no primeiro momento há a necessidade de classificar estes programas para posteriormente selecionar as melhores experiências.

Considerando a situação atual, onde o uso dos recursos tecnológicos faz parte do cotidiano das crianças e adolescentes, deve-se então explorar o potencial destes recursos para uma aprendizagem mais efetiva e prazerosa.

Os jogos eletrônicos atraem as pessoas por ser a opção moderna das antigas brincadeiras de crianças e jovens. Eles "são populares porque as pessoas se divertem jogando-os, por diversos motivos: os jogos utilizam uma estrutura de comportamento ativo do usuário, as atividades são desafiadoras e temos sistema de recompensas com o objetivo de motivar" (ALBURQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 1).

Citando Johnson, Santos e Moita (2011) escrevem que se devem compreender os jogos eletrônicos como uma realidade educacional efetiva na atualidade para além da simples diversão e deve-se pesquisar com o objetivo de entender e aproveitar melhor suas oportunidades pedagógicas.

A utilização dos jogos educativos, ou games, na educação é uma ação educativa que tem como finalidade a utilização de recursos tecnológicos como alternativa educacional nas escolas com o intuito de produzir uma aula diferenciada ou mais atrativa ao aluno.

Segundo Rendeiro e Meirinhos (2015) considerando esta realidade, é urgente criar novos recursos digitais para facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo dos alunos, considerando o seu "habitat natural" de aprendizagem, que é o mundo digital.

Segundo Alexandre e Sabbatini (2013, p. 10) "para esses aprendizes, aprender por meio de artefatos tecnológicos é tão natural quanto foi para nós fazer cópias imensas no caderno para melhorar a caligrafia".

O jogo educativo é uma atividade lúdica que oferece para o professor uma oportunidade de continuar trabalhando e reforçando o conteúdo e com relação ao aluno, promove uma participação mais efetiva, buscando sempre um melhor desempenho.

Este trabalho apresenta os passos iniciais de uma revisão bibliográfica em artigos que expõem a utilização dos jogos educativos na educação, buscando como objetivo entender como estes jogos contribuem para o aprendizado dos alunos e verificar se a compreensão dos temas estudados pelos alunos através dos jogos permite desenvolver as habilidades necessárias.

O trabalho está em andamento e tem a finalidade de fazer uma pesquisa em trabalhos publicados que apresentam experiências com jogos educacionais nas mais variadas situações escolares. Assim, este trabalho apresenta uma amostragem dos trabalhos que estão sendo avaliados pelos autores. Apresenta alguns jogos analisados e expostos pelos autores, tais como "McDonald's Video Game", "String Chaos", "Betsy goes to preeschool" e "The Sims 2". A partir destas narrativas é possível observar as oportunidades e dificuldades encontradas e sinalizar aos leitores algumas sugestões. Traz uma contribuição inicial sobre o assunto com os primeiros artigos pesquisados e algumas considerações sobre as observações já realizadas.