

Uso de jogos digitais no ensino

Denilson Sousa
Ismael Moreira

31 de outubro de 2018

Resumo

Este artigo tem como objetivo mostrar a eficiência do uso de jogos digitais no ensino. Para ele desenvolvemos um jogo chamado *Run Aedes* que tem como objetivo informar sobre o *Aedes Aegypti*. Aplicamos o jogo em uma escola da nossa cidade e colhemos alguns dados importantes e curiosos sobre o comportamento das pessoas (jovens) no uso do software.

Palavras-chave: Jogos Educativos; Aedes Aegypti; Jogos Digitais; Jogos no ensino.

Abstract

This article aims to show the efficiency of the use of digital games in teaching. For him we developed a game called *Run Aedes* that aims to inform about *Aedes Aegypti*. We apply the game to a school in our city and we collect some important and curious data about the behavior of people (young people) in the use of the software.

Palavras-chave: Educational games; Aedes Aegypti; Digital games; Games in education.

1 Introdução

Da Antiguidade até o início do século XIX, predomina na prática-escolar uma aprendizagem de tipo passivo e receptivo. Aprender era quase exclusivamente memorizar. Neste tipo de aprendizagem, a compreensão desempenhava um papel muito reduzido (Eulina Castro de Souza, Ilana Castro de Souza, Vany Regina Teixeira).

Os conhecimentos a serem adquiridos eram, até certo ponto, reduzidos. E para que os alunos pudessem repetí-los corretamente e adequadamente, o professor utilizava o procedimento de perguntas e respostas, tanto em sua forma oral como escrita. Este era o chamado método catequético, cuja origem remota, pelo menos cultura ocidental, aos antigos gregos. A palavra catecismo provém do termo grego *katechein*, que significa "fazer eco". Este método era usado

por todas as disciplinas e consistia na apresentação, pelo professor, de perguntas acompanhadas de suas respostas já prontas.(Eulina Castro de Souza, Ilana Castro de Souza, Vany Regina Teixeira)

Ao ensinar um assunto o professor deve:

Apresentar o objeto ou idéia diretamente, fazendo demonstração, pois o aluno aprende através dos sentidos, principalmente vendo e tocando.

Mostrar a utilidade específica do conhecimento transmitido e a sua aplicação na vida diária. Fazer referência à natureza e origem dos fenômenos estudados, isto é, às suas causas.

Explicar primeiramente os princípios gerais e só depois os detalhes.

Passar para o assunto ou tópico seguinte do conteúdo apenas quando o aluno tiver compreendido o anterior.(Eulina Castro de Souza, Ilana Castro de Souza, Vany Regina Teixeira)

Com o decorrer do tempo esses métodos de ensino se tornam cada vez mais cansativos no olhar dos alunos. Com a tecnologia avançando e as pessoas cada vez mais imersas nesse mundo a forma de ensino não pode ficar parada no tempo,a tecnologia veio para nos auxiliar em tarefas consideradas difíceis isso inclui o ensino. Há um tempo atrás as pessoas já vinham com idéias de melhorar o ensino com o uso de jogos, jogos educativos como: Blocos de montar, Quebra-cabeça, jogos de tabuleiro... todos tem como um objetivo a diversão, porém estimulam o raciocínio lógico desde de crianças até adultos, por isso a importância de continuar investindo em jogos com uma forma de ensinar não só o raciocínio lógico,mas como qualquer tipo de área, desde materias escolares até topicos mais abstratos como comunidade, social, prevenções etc...

2 Método utilizado

Nosso Objetivo nesse artigo é demonstrar a eficiência do uso de jogos para o ensino seja ele qual for. Desse modo tivemos que ter algo que nos possibilitasse mostrar essa eficiência, por isso desenvolvemos o jogo **Run Aedes** para que pudéssemos aplicar o mesmo e colher as informações necessárias. Nesse âmbito utilizamos o método de pesquisa aplicada, juntamente com questionários, que poderia nos fornecer uma pesquisa eficiente e rápida.

A pesquisa aplicada tem como objetivo a utilização de toda informação disponível para a criação de novas tecnologias e métodos, transformando a sociedade atual em que vivemos. Esse tipo de pesquisa possui resultados mais palpáveis, muitas vezes percebidos pela população também.(Segundo o site Galoá journal).

O uso de questionários na pesquisa nos forneceu um maior número de dados em pouco tempo, como aplicamos o jogo em uma escola (em uma sala para ser mais específico) não poderíamos interromper os alunos por muito tempo, então o uso do Questionário foi de extrema importância. No questionário teve perguntas tanto da jogabilidade como também sobre as informações passadas no jogo, se estavam claras, objetivas etc. Apesar de ter poucos partic-

ipantes devido ao tempo, os dados coletados foram muito relevantes para a nossa pesquisa, os dados serão mostrados na parte 3 do artigo.

3 A pesquisa

3.1 Preparando pesquisa

3.2 Aplicação do software

3.3 Dados coletados

4 Conclusão

4.1 Lições aprendidas

As considerações finais tratam do fechamento do tema, ainda que reconhecendo os limites do próprio artigo para apontar soluções, podendo-se pontuar a necessidade de novas investigações.

5 Referências

Links: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/3000/2511> <https://galoa.com.br/blog/pesquisa-basica-e-pesquisa-aplicada-o-que-sao-e-suas-importancias> <http://www2.seduc.mt.gov.br/-/evolucao-historica-do-processo-ensino-aprendizag-3>