

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 matérias escolares até tópicos mais abstratos como comunidade, social, prevenções etc...

Este artigo está dividido em 4 partes incluindo a introdução, na primeira parte damos uma breve introdução sobre a problemática que estamos apresentando e dando algumas alternativas de solução, na segunda parte está o método utilizados, onde explicamos qual método utilizados para propor nossas ideias e o por que escolhemos essa técnica, na terceira parte vamos falar sobre a pesquisa, como a pesquisa foi elaborada, aplicada e analisada, na quarta parte terá nossa conclusão onde vamos repassar todos os conhecimentos e dados colhidos nessa pesquisa.

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 vive-

mos. 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 participantes 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

A primeira coisa que tínhamos que fazer para poder aplicar essa pesquisa era uma versão jogável do aplicativo, tivemos em média 2 meses para desenvolver o jogo do zero, desde a sua concepção até a sua publicação (publicamos na play store antes de fazer a pesquisa). Após o jogo está publicado começamos a preparar a pesquisa, primeiramente tivemos que fazer um termo de consentimento, pós esclarecimento e logo depois o questionário.

O termo de consentimento é um documento onde informamos aos participantes por que estamos realizando essa pesquisa, quais os objetivos da pesquisa e quais os seus direitos ao estar participando da pesquisa, segue o anexo 1

pós esclarecimento é um documento onde o participante irá aceitar formalmente o termo de consentimento como também irá aceitar participar da pesquisa segue o anexo 2

O Questionário foi aplicado para ter um maior número de dados em pouco tempo, pois como a pesquisa foi feita em uma escola não poderíamos interromper os alunos por muito tempo, por isso o questionário foi uma ferramenta muito importante na nossa pesquisa. Nele havia perguntas desde a jogabilidade até as informações passadas no jogo, se as informações foram repassadas de forma eficiente e clara. segue o anexo 3

3.2 Aplicação do Aplicativo

Após todos os documentos necessários feitos fomos aplicar o aplicativo em uma escola na nossa cidade, a pesquisa foi aplicada aos alunos do 3º ano do ensino médio, tivemos ao todo 18 participantes (homens e mulheres), porém tiveram mais pessoas testando informalmente o aplicativo, como amigos, familiares e vizinhos. Apesar da pouca participação formal, os dados que colhemos foi de extrema importância pois a partir deles vimos a melhor maneira de interagir com os usuários e repassar uma informação, esses dados serão mais bem explicados na próxima subseção.

A pesquisa foi feita primeiramente entregando os documentos de termo de consentimento e pós esclarecimento aos alunos que queriam participar da pesquisa, logo após isso convidamos aos alunos para testar o aplicativo no laboratório da própria instituição. Aplicamos o aplicativo em duas plataformas: mobile e Desktop(tendo uma maior aceitação no mobile, devido a praticidade). Pedimos para que os participantes usassem todo o aplicativo por 10 minutos, logo após aplicamos o questionario (usamos o formulario do Google para uma maior praticidade), onde no questionario tinha perguntas sobre a jogabilidade e sobre o conteudo abordado.

3.3 Dados coletados

Nas imagens a seguir mostramos algumas das perguntas que foi aplicada no questionário seguido da porcentagem das respostas, lembrando que todas as perguntas foram feitas com base nas informações que passamos no aplicativo, ou seja, todas as respostas estavam de uma alguma forma no aplicativo.

Figure 1: Tivemos 77,8 % de acertos

Quais as características do mosquito?

18 respostas

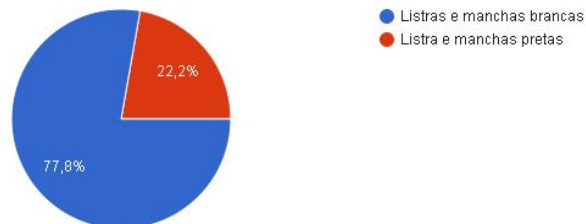


Figure 2: Tivemos 88,9 % de acertos

O mosquito é originário de qual lugar?

18 respostas

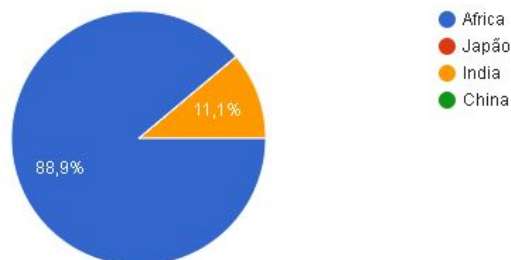


Figure 3: Tivemos 88,9 % de acertos
Quais as doenças transmitidas pelo mosquito?

18 respostas

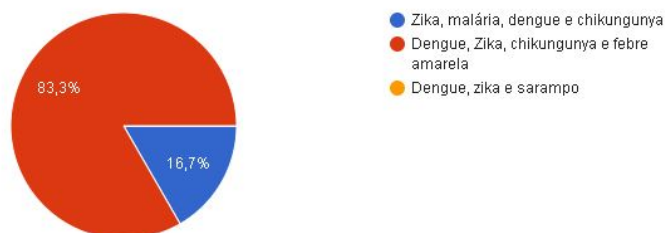


Figure 4: Tivemos 88,9 % de acertos
Quais os principais sintomas das doenças transmitidas pelo Aedes?

18 respostas

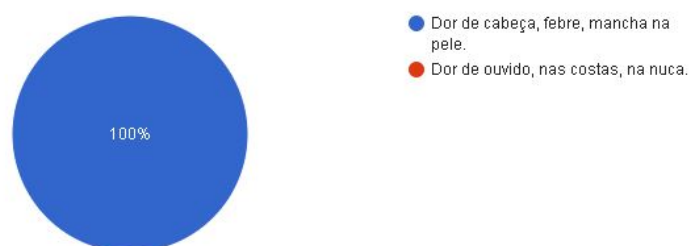
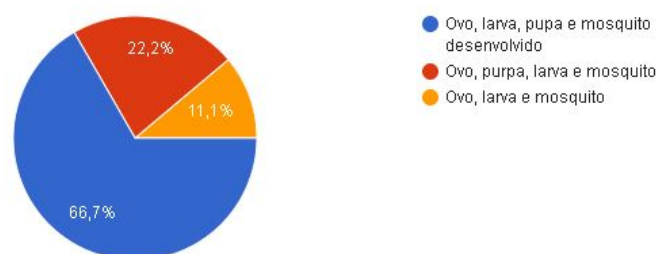


Figure 5: Tivemos 88,9 % de acertos
Quais às fases de desenvolvimento do mosquito?

18 respostas



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: (Artigo sobre uso de jogos no ensino de programação)<http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/a>
(Pesquisa aplicada)<https://galoa.com.br/blog/pesquisa-basica-e-pesquisa-aplicada-o-que-sao-e-suas-importancias> (Evolução do ensino)<http://www2.seduc.mt.gov.br/-/evolucao-historica-do-processo-ensino-aprendizag-3>