

Como as pessoas aprendem ?

A psicologia cognitiva trata do modo como as pessoas percebem, aprendem, recordam e pensam sobre a informação.

Como as pessoas aprendem ?

Epistemologia Genética - Piaget

Ponto central: Estrutura cognitiva do sujeito. As estruturas cognitivas mudam através dos processos de adaptação: assimilação e acomodação. A assimilação envolve a interpretação de eventos em termos de estruturas cognitivas existentes, enquanto que a acomodação se refere à mudança da estrutura cognitiva para compreender o meio. Níveis diferentes de desenvolvimento cognitivo.

Como as pessoas aprendem ?

Teoria Construtivista de Bruner

O aprendizado é um processo ativo, baseado em seus conhecimentos prévios e os que estão sendo estudados. O aprendiz filtra e transforma a nova informação, infere hipóteses e toma decisões. Aprendiz é participante ativo no processo de aquisição de conhecimento. Instrução relacionada a contextos e experiências pessoais.

Como as pessoas aprendem ?

Teoria Sócio-Cultural de Vygotsky

Desenvolvimento cognitivo é limitado a um determinado potencial para cada intervalo de idade (ZPD); o indivíduo deve estar inserido em um grupo social e aprende o que seu grupo produz; o conhecimento surge primeiro no grupo, para só depois ser interiorizado. A aprendizagem ocorre no relacionamento do aluno com o professor e com outros alunos.

Porque usar Jogos em Sala de Aula ?

Os jogos têm se mostrado ferramentas efetivas para auxiliar na aprendizagem e os desenvolvedores estão trabalhando junto com os professores para integrar os jogos às salas de aula.

Objetivos

- Transferência de informações, assegurando não-ambiguidade e clareza de compreensão;
- Retenção de conteúdo, permitindo uso posterior da informação;
- Desenvolvimento de habilidades, como capacidade de resolver problemas;
- Eficiência no uso de recursos, tratando custo e disponibilidade de materiais e tecnologias.

Vantagens

Os jogos criam um estilo de aprendizagem diferenciada:

- Ignoram a estrutura formal de instrução
- Permitem tentativa e erro, a falha é livre e o jogador pode tentar quantas vezes quiser
- Permite instrução coletiva (dos outros jogadores) e não somente de uma "figura autoritária"
- Enfatiza um "aprendizado instantânea", novas habilidades e informações são adquiridas exatamente quando são requeridas.

Vantagens

- Habilidade para modelar sistemas complexos;
- Maior engajamento;
- Interatividade + Aprendizagem;
- Similaridade com a teoria construtivista.

O Futuro dos Jogos Educacionais

- DEPENDE dos professores.
- Se os professores não conseguirem enxergar os jogos como aliados, eles não vão pra frente. Os também devem pais devem ser levados em conta.

E os professores?

- Os professores têm um histórico de descrença nos meios de comunicação de massa.
- Filmes, televisão, quadrinhos, rock'n'roll.... atraíram durante muito tempo a ira dos professores, que julgavam que esses elementos da cultura poderiam prejudicar a alfabetização.
- Com certeza isso não se aplica a todos os professores.

A imagem dos jogos para os professores:

- Reação negativa de outros professores e dos pais ;
- Falta de exemplos de como os jogos são e podem ser usados ;
- Medo de que os alunos aprendam menos do que com os métodos tradicionais ;
- Falta de validação científica a respeito de que os jogos são ferramentas de aprendizagem;
- Os computadores da escola podem não ser modernos os suficiente para rodar os jogos .

Assim como qualquer profissional, os professores encaram o trabalho com as ferramentas que eles possuem, e nas quais são treinados.

Fatores que facilitam a aceitação por parte dos professores

Exemplos:

- Games "enxutos"
- Precisão
- Para-Casa

Os jogos educacionais são "Cavalos de Tróia " ?

