

GAMES EDUCATIVOS E DESEMPENHO ESCOLAR

Maurício Silva Soares¹, Marcelo Silva de Souza Ribeiro²

¹Universidade Federal do Vale do São Francisco, mss.soares@hotmail.com

²Universidade Federal do Vale do São Francisco, mribeiro27@gmail.com

INTRODUÇÃO

É notória a ascensão das mais diversas tecnologias que fazem parte da vida das pessoas. Para as novas gerações é como se fosse natural as habilidades com que manuseiam todo tipo de aparelho e ferramenta tecnológica. O *game* passa, então, a fazer parte do seu dia a dia, sendo, a partir daí, um mediador, que tem importância decisiva na aprendizagem e desenvolvimento. O projeto visa, portanto, adentrando nesse meio escolar, propor oficinas voltadas para a elaboração de *games*, conhecer os desdobramentos e avaliar o seu impacto no desempenho escolar do aluno.

Espera-se, portanto, que, ao criar espaços de construção de *games* educativos, seja possível conhecer as reais influências da vivência de criação de *games* no desempenho escolar. Sendo assim, interessa saber se o contato com *game* e a sua construção despertam o interesse do aluno a ponto de se notar melhoras no seu desempenho escolar.

MATERIAIS E MÉTODOS

As metodologias aplicadas, as quais, devido a escassez de pesquisas na área, possuíam em grande parte caráter experimental. Assim, semanalmente foram oferecidas oficinas semanais aos alunos. O grupo de alunos participantes do projeto foi selecionado pelo psicólogo responsável da escola, com base no desempenho escolar apresentado por cada um deles no convívio no meio escolar. O projeto foi iniciado com 8 alunos, que participaram da primeira parte do projeto, pois o mesmo foi dividido por causa das férias escolares. O segundo grupo era composto por 4 alunos. As idades variavam entre 10 e 16 anos.

Quatro notebooks foram disponibilizados pelo Colégio, assim como materiais de desenho, projetor e uma sala. As ferramentas utilizadas para a construção dos *games* foram Scratch, Piskel e Kodu Game Lab (Figura 1).

O objetivo do projeto não era ensinar Lógica e Linguagens de Programação, apesar de ser uma consequência, mas sim realizar construções básicas dentro dos ambientes de desenvolvimento.



Figura 1. Ferramentas utilizadas

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram desenvolvidos jogos de desafios matemáticos, onde para passar as fases deve-se resolver problemas de soma, subtração, multiplicação, divisão e outras operações, jogos de exploração, onde o objetivo era simplesmente interagir com o cenário, assim como de exploração com conteúdos históricos. Nas seguintes figuras (Figura 2 e Figura 3), estão ilustrados exemplos dos jogos desenvolvidos.

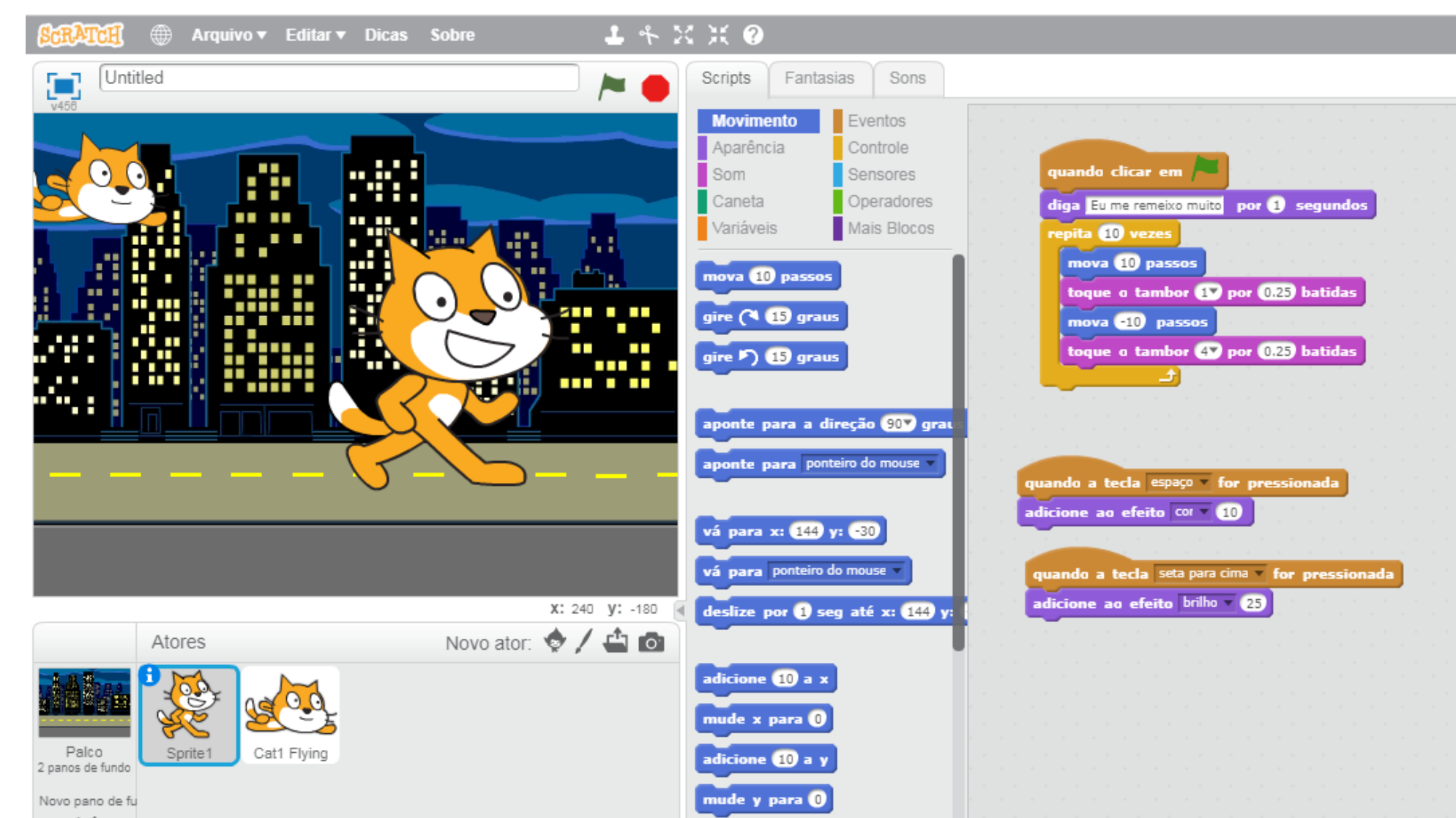


Figura 2. Exemplo de *game* desenvolvido no Scratch por alunos

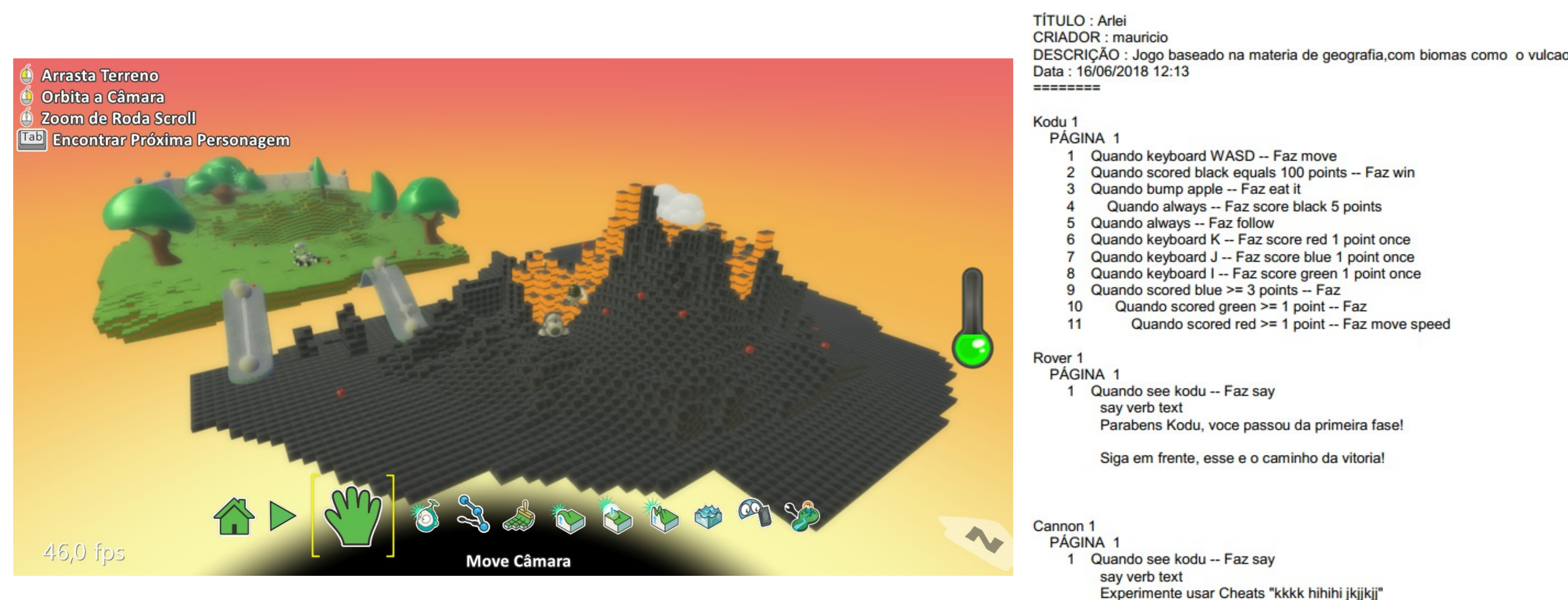


Figura 3. Exemplo de *game* desenvolvido no Kodu Game Lab por alunos.

Comparando as observações feitas durante as oficinas e as observações feitas pelo psicólogo do colégio, percebeu-se uma grande diferença no comportamento de alguns alunos dentre os dois ambientes. Comportamentos agressivos e com perceptível desinteresse, que aconteciam nas aulas, não foram percebidos nas oficinas. Além do interesse em de estar na escola aos sábados, sugerindo um novo vínculo com a instituição escolar.

CONCLUSÕES

É possível dizer que, até certo ponto, objetivos foram alcançados à medida que os alunos participantes, ao desenvolverem os games, estabeleceram uma relação diferenciado com a escola, repercutindo em seu desempenho escolar. Contudo, o desempenho não se refere simplesmente as notas das disciplinas, mas no sentido de estabelecer uma relação mais significativa com a escola e alguns conteúdos escolares. Espera-se que este projeto possa provocar novas pesquisas no sentido de ampliar a compreensão de desempenho escolar para além das notas e também a incorporação de games no contexto escolar, pois tem se mostrado bastante promissor no sentido de ajudar na elaboração de aprendizagens mais significativas.