

# O uso de jogos digitais como ferramenta auxiliar em sala de aula.

Davi S. Meneses, Jennifer C. P. Silva, Raldney S. Alves

Novembro de 2013

## Contents

<b>1</b>	<b>Resumo</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Abstract</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Pesquisas relacionadas aos jogos digitais usados em salas de aula</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Resultados dos jogos digitais em sala de aula</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>Dias de Escola</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Conclusão</b>	<b>7</b>
<b>8</b>	<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>7</b>

## 1 Resumo

Com a gamificação, as crianças estão cada vez mais distantes dos estudos comuns e aprendendo de maneira indireta em jogos usados em sua distração e diversão. Assim, o objetivo desse projeto foi o desenvolvimento de um jogo para que as crianças pudessem aprender e se divertir. Para os professores esse jogo seria um material de apoio para suas aulas, garantindo que os alunos reforcem aquilo que está sendo ensinado. A tecnologia empregada em jogos pode ser usada a favor da educação. Desse modo a criação do jogo **Dias de Escola** tem como foco a matéria de Ciências, motivado pela dificuldade que os alunos encontram no estudo da mesma.

## 2 Abstract

With Gamefication, the children are more distancing of common studies and learn of indirect way with games used in them distraction and fun. So, the object of that project was developing a game for children and them also learn and have fun. For teachers that game was a auxiliary material for them classes, make sure the students practice the material of classes. The tecnology used in games can be used a favor of education. That way **School Days's** criation have the focus the Science classes, mootivated for difficult of the students had at this classes.

## 3 Introdução

Devido ao avanço tecnológico, os meios digitais tornaram-se meios mais eficazes para auxiliar o aprendizado devido ao grande acúmulo e facilidade de acesso às informações. Com isso o desenvolvimento do **Dias de Escola** foi focado na matéria de Ciências, pois possui uma grande área de aplicação tornando-se um jogo para quem procura novos meios de estudo complementar.

## 4 Pesquisas relacionas ao jogos digitais usados em salas de aula

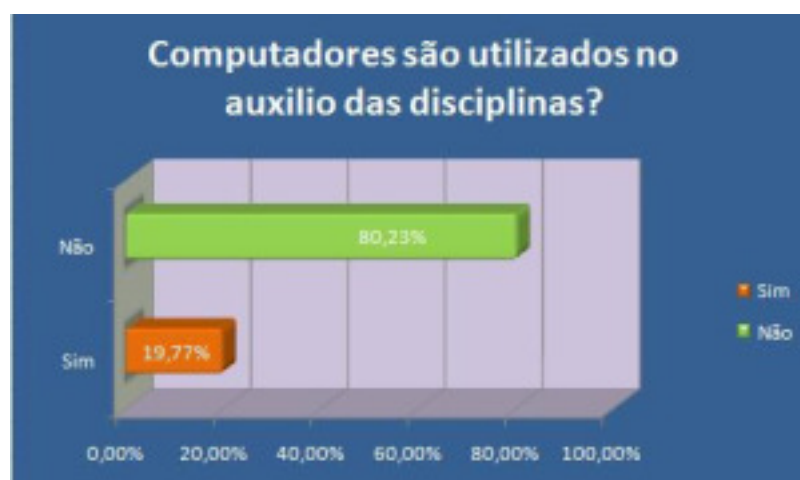
Os jogos digitais estão sendo cada vez mais relacionados as salas de aula, por esse motivo pesquisas estão sendo feitas em vários países e sendo colocadas em prática em escolas, possuindo bojns resultados. Na Europa muitos estudos foram feitos em países como Dinamarca, Holanda, Reino Unido, entre outros. Esse estudo foi realizado entre 2008 e 2009. Nesse estudo foi considerado os jogos digitais em várias formas tais como jogos em celulares, computadores e consoles. Dos países que foram pesquisas foi constatado que os professores utilizam jogos digitais em sala de aula para auxiliar na matéria dada. Muitas das justificativas dadas para esse uso foi o interesse demonstrado pelos alunos e a motivação apresentada em sua aprendizagem.

No Brasil houveram algumas pesquisas nessa área da educação e foram colocadas em prática e obtiveram excelentes resultados.

No Intel Software Day em 2013, São Paulo, o Professor Fred Vasconcelos ministrou uma palestra de educação, sendo o jogo apresentado testado em vários estados brasileiros e tem-se mostrado eficiente, apresentando maiores notas nos testes realizados pelos alunos.

O jogo apresentou aceitação de todos que os usaram, sendo eles professores ou alunos de escolas da rede pública de ensino.

Essas são algumas pesquisas que podem ser citadas, mas esse campo de estudo é vasto, se expandindo cada vez mais.

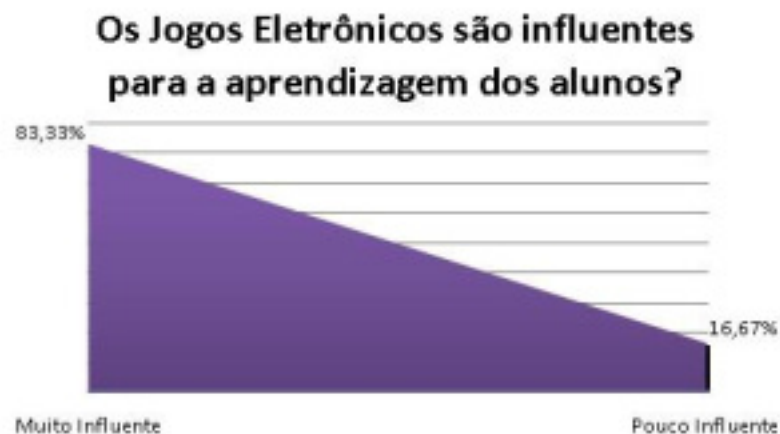


## 5 Resultados dos jogos digitais em sala de aula

Os jogos e as brincadeiras digitais inseridos em sala de aula podem proporcionar ricos momentos de ludicidade e criatividade. Toda prática pedagógica pelo professor deve atentar aos materiais, atividades e projetos realizados em sala de aula para que: ampliem o vocabulário e enriqueçam a linguagem; proporcione aos alunos a se relacionarem no tempo passado, presente e futuro; para que desenvolvam seus pensamentos lógicos e identifiquem conceitos de tamanho, quantidade; que desafiem os alunos a pensar sobre coisas reais e imaginárias e que proporcione o aprimoramento do domínio motor e viso-motor. Os jogos digitais estimulam a capacidade crítica, construtiva e reflexiva de forma mais efetiva que o ensino tradicional. É importante que o educador saiba utilizar esses recursos de forma adequada que leve seus alunos a descobertas e explorações.

Deve-se oferecer ao aluno atividades livres com jogos digitais que proporcione alegria e divertimento, onde o aluno se entrega espontaneamente, por puro prazer, proporcionando tudo que o aluno queira.

O jogo tem que interagir com o aluno, sendo ele parte do jogo e não um simples expectador, pois retira toda a diversão do jogo.



## 6 Dias de Escola

**Dias de Escola** é um jogo com o propósito de auxiliar os professores em sala de aula e proporcionar ao aluno diversão e aprendizado. Sabrina e Peter são os personagens principais do jogo que possuem dificuldades em Ciências e depois de conversarem com os pais vão para o melhor internato do país. No Internato eles irão se deparar com vários desafios necessários para poderem seguir em frente.



*Olá, meu nome é Peter e hoje eu estarei contando minha história para vocês.*

*Eu estava no Ensino Fundamental II, e eu tinha problemas com Ciências.*

*As notas baixas me perseguiram e meus pais ficavam preocupados, até porque meu pai é biólogo e minha mãe, professora de Português, que tentava ajudar, mas era complicado.*

*Mas esse problema estava próximo do fim.*

*Eu pesquisei sobre um Internato que ensinava Ciências muito bem, era um dos melhores do país.*

*Eu comentei com os meus pais e após uma séria conversa comigo eles decidiram me colocar nesse Internato. Eu sabia que teria que ficar longe de meus pais e amigos e acabaria me formando nesse Internato, completamente diferente do Fundamental II que estava acostumado, mas isso não iria me impedir, afinal queria novas experiências e essa era minha oportunidade.*

*E assim eu entrei aqui.*

*Olá, meu nome é Sabrina e hoje eu estarei contando minha história para vocês.*

*Eu estava no Ensino Fundamental II, e eu tinha problemas com Ciências.*

*As notas baixas me perseguiram e meus pais ficavam preocupados, até porque meu pai é biólogo e minha mãe, professora de Português, que tentava ajudar, mas era complicado.*

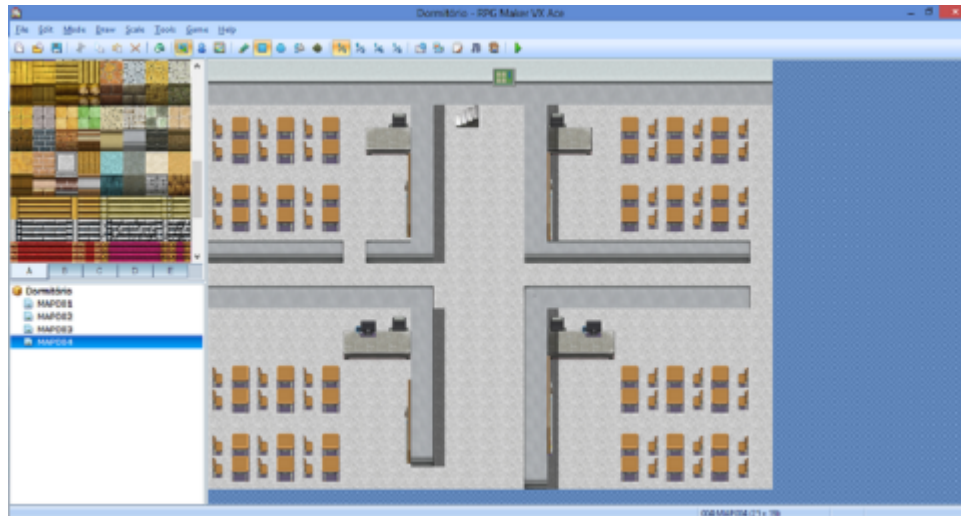
*Mas esse problema estava próximo do fim.*

*Eu pesquisei sobre um Internato que ensinava Ciências muito bem, era um dos melhores do país.*

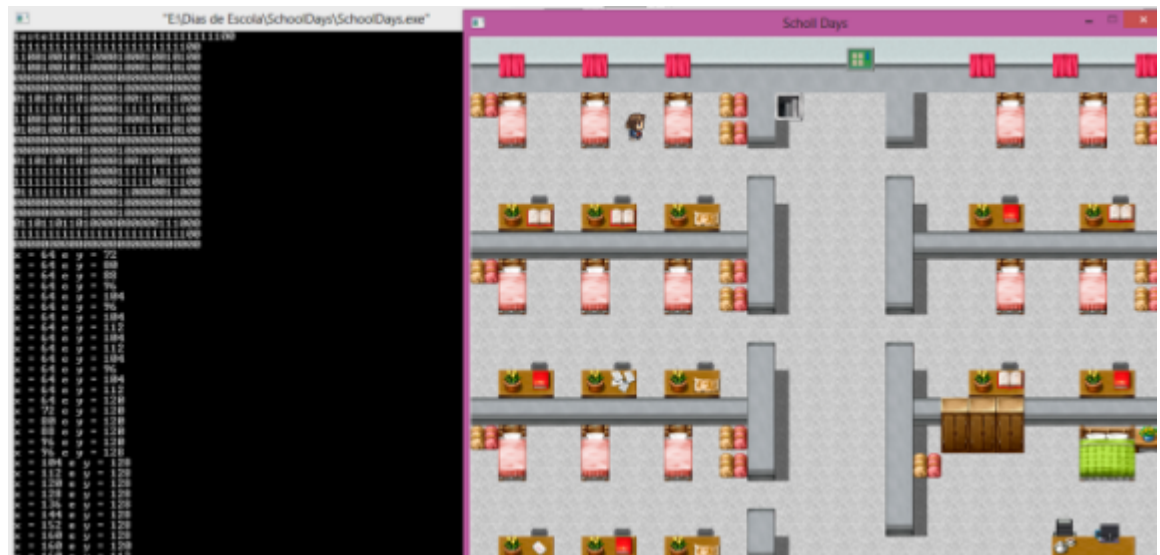
*Eu comentei com os meus pais e após uma séria conversa comigo eles decidiram me colocar nesse Internato. Eu sabia que teria que ficar longe de meus pais e amigos e acabaria me formando nesse Internato, completamente diferente do Fundamental II que estava acostumado, mas isso não iria me impedir, afinal queria novas experiências e essa era minha oportunidade.*

*E assim eu entrei aqui.*

Como parte técnica do jogo temos seu desenvolvimento em linguagem C em conjunto com a biblioteca Allegro 5. O desing do jogo foi feito com o RPG Maker e ferramentas de edição de imagem.



A jogabilidade do jogo se dá pela utilização do teclado, onde o jogador possui o controle total do personagem no jogo. As questões estão todas espalhadas pelos cenários da escola. As questões são respondidas através do teclado, sendo todas elas dissertativas.



## 7 Conclusão

O desenvolvimento do jogo possibilitou uma maior flexibilidade para tratar restrições decorrentes do projeto, tal como o uso da Biblioteca Allegro 5, e uma abordagem mais crítica sobre um jogo digital não pensando apenas na jogabilidade, mas também na aparência, no enredo e no aprendizado, atraindo assim o público desejado. Mesmo com essas dificuldades o jogo foi finalizando seguindo as propostas e nosso objetivo concluído.

## 8 Referências Bibliográficas

### References

- [1] *MATTAR.J. Games Em Educação: Como os Nativos Digitais Aprendem*, São Paulo: Pearson Prentice Hall,2010.
- [2] *PRENSCKY.M. Aprendizagem baseada em jogos digitais*, São Paulo: Senac São Paulo,2012.
- [3] *TOLEDO.R. Tutoriais Allegro 5. Disponível em: <http://www.rafaeltolledo.net/tutoriais-allegro-5/>.Último acesso em Novembro de 2013.*
- [4] *Liesenbergl. Introdução à Programação em C com Jogos 2D. Disponível em: <https://sites.google.com/a/liesenberg.biz/cjogos/home/recursos/allegro-5>.Último acesso em Novembro de 2013.*
- [5] *Utilização de Jogos na Sala de Aula : Aprendendo através de a:Atividades Digitais.... Disponível em : <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13942/7846>. Último acesso em Novembro de 2013.*