

## JOGOS EDUCACIONAIS INTERATIVOS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO SUPERANDO DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

**JULIANO DILKIN - UNESPAR<sup>1</sup>**

**JENIFFER VENÂNCIO - UNESPAR<sup>2</sup>**

Professora Orientadora: Adriane Elisa

Dombrowski Agência Financiadora: CAPES/PIBID

### INTRODUÇÃO

O presente estudo sobre jogos educativos computadorizados tem finalidade de explorar a interação com alunos do Ensino Fundamental, nos anos iniciais, na aplicação dos jogos, dando ênfase à problemática de se obter o processo de desenvolvimento cognitivo da criança. Vivemos em uma sociedade que necessita cada vez mais da tecnologia, por isso a experiência educacional exige uma diversificação de maneira que envolva multiplicidade de tarefas. Desse modo, a introdução do computador na escola vem a ser motivação, proporcionando um ambiente crítico e sensibilizando os alunos para o desenvolvimento de suas cognições. A pesquisa está sendo aplicada na Escola Municipal Professor José Moura, em União da Vitória-PR, entre as atividades do subprojeto Mão Amiga CAPES/PIBID 2014.

### OBJETIVOS

#### OBJETIVO GERAL

Analisar a importância dos jogos computadorizados na superação das dificuldades de aprendizagem e no processo ensino-aprendizagem.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Vivenciar experiências para a formação social dos discentes, por meio do desenvolvimento de atividades, utilizando da tecnologia computadorizada para superação das dificuldades de aprendizagem;
- b) Destacar a importância do uso do computador, a partir de estratégias pedagógicas voltadas para a aprendizagem da criança com dificuldades de aprendizagem;
- c) Oportunizar aos educandos a prática de jogos interativos, a fim de estabelecer interesse, estimulando o aprendizado e a compreensão das atividades escolares.

### METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho centra-se em um relato analítico e reflexivo, em que se viabiliza caracterizar a utilização da tecnologia em sala, mais propriamente voltada a jogos interativos, a partir de estratégias de integração social e formação de conhecimento. Esta pesquisa tem caráter teórico-bibliográfico de cunho qualitativo e se dará como relato de experiência analítico.

---

1 Acadêmico do 4º período do Curso de Pedagogia UNESPAR. E-mail: juliano.dil@hotmail.com

2 Acadêmica do 2º período do Curso de Pedagogia UNESPAR. E-mail: jeniferalvesnet@hotmail.com

Os jogos interativos são atividades inovadoras, caracterizando o processo ensino-aprendizagem como um desafio em que o aluno desenvolve suas capacidades lógicas, por meio do uso do computador, aliando-se em processos de entretenimento para a possibilidade de aquisição de novos conhecimentos. A utilização do jogo computadorizado no processo de ensino-aprendizagem deve ser considerado não apenas pelo seu conteúdo, mas pela maneira como o jogo apresenta, de forma clara, o objetivo voltado ao estímulo da criança em conhecer, interagir e expressar suas ideias. É nesse processo que o professor tem possibilidade de explorar o conhecimento cognitivo de cada aluno, fazendo o uso do computador como ótima ferramenta de apoio para alcançar seus objetivos.

Para Borba & Penteado:

[...] as inovações educacionais, em sua grande maioria, pressupõem mudança na prática docente, não sendo uma exigência exclusiva daquelas que envolvem o uso de tecnologia informática. A docência, independentemente do uso de TIC, é uma profissão complexa. Nela estão envolvidas as propostas pedagógicas, recursos técnicos, as peculiaridades da disciplina que se ensina, as leis que estruturam o funcionamento da escola, os alunos, seus pais, a direção, a supervisão, os educadores de professores, os colegas professores, os pesquisadores, entre outros (BORBA; PENTEADO, 2010, p.56).

Atualmente, a criança tem acesso às mesmas informações que os adultos, devido a liberdade de uso do computador, mas deve-se ficar atento, pois a internet, ao mesmo tempo que propicia uma ação positiva, também possibilita riscos inesperados que, muitas vezes, a criança não tem conhecimento. Existem sites com jogos interativos que não auxiliam pedagogicamente, apenas como um passatempo, proporcionando uma ausência na construção do conhecimento e interferindo no processo de aprendizagem. Os jogos interativos são grandes feitos da era digital, sendo utilizados de variadas formas e diversas finalidades, de acordo com Mendes:

[...] no treinamento de habilidades motoras (aprender a dirigir carro, a pilotar avião); na reabilitação de pessoas que sofreram acidentes físicos (em ambos os casos, por meio de simuladores); em treinamentos médicos para realizar diagnósticos e, obviamente como artefato de entretenimento (MENDES, 2005).

Os jogos educativos computadorizados possuem como uma das principais funções despertar o potencial para o processo de ensino-aprendizagem e estimular naturalmente o interesse dos alunos.

Para Fernandes:

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido (FERNANDES, 1995, p.2).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um jogo educativo computadorizado propicia aos alunos um ambiente de aprendizagem rico e complexo, fornecendo um mundo imaginário a ser explorado para um amplo conhecimento e aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades que o jogo obtém.

Diante da proposta pedagógica para o desenvolvimento de aprendizagem utilizando os jogos educacionais computadorizados, percebeu-se uma nítida interação dos alunos com interesse, ultrapassando dificuldades e superando expectativas de si mesmos, adquirindo um resultado significativo a partir de práticas estimuladoras e de formação pessoal por meio da expressão de habilidades.

## REFERÊNCIAS

BORBA, Marcelo de Carvalho; PENTEADO, Miriam Godoy. **Informática e Educação Matemática**. 4.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

FERNANDES, Lúcio Dutra. Jogos no Computador e na Formação de Recursos Humanos na Indústria. VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. **Anais**. Florianópolis: SBC-UFSC, 1995.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Como os jogos eletrônicos educam? Presença pedagógica**. Belo Horizonte: V. 11, p 18-25, mar./abr. 2005.