

Núcleo de Avaliação: Núcleo II

Área temática: Ciências Exatas e da Terra

Área do Conhecimento: Física

Jogos educacionais como objetos de aprendizagem

Arthur Mendes da Silva, Lázaro Luis de Lima Sousa, Arthur da Silva Bernardo, Manoel Etelvino Neto

Para proporcionar novos recursos de ensino, é importante acompanhar as demandas dos estudantes, que estão cada vez mais exigentes e insatisfeitos com os métodos de ensino a que são submetidos em seus ambientes escolares, principalmente em escolas ou institutos públicos. Em geral, esses locais carecem de tempo, recursos, disposição e incentivo para atender plenamente a essas necessidades. Nesse sentido, os jogos educacionais podem ser considerados alternativas para dinamizar o ensino, pois são materiais didáticos bastante versáteis, que auxiliam na prática dos conteúdos estudados em sala de aula de forma lúdica, ao mesmo tempo que desenvolvem outras habilidades sociais, raciocínio lógico e tomada de decisões. Contudo, ainda há pouca diversidade desses recursos. Dessa forma, o presente trabalho propõe a criação e utilização de jogos educacionais como ferramentas para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, dada sua alta versatilidade. Esses jogos são propostos para trabalhar diferentes habilidades, dependendo do público-alvo, podendo ser de cartas, de tabuleiro ou virtuais. A plataforma utilizada para a criação e design foi o PowerPoint®, através do qual foram desenvolvidos jogos educacionais para abordar conceitos de física, biologia e línguas estrangeiras. Diversos testes foram realizados para assegurar uma jogabilidade sólida, controle do tempo de partida e divertimento, bem como para avaliar a evolução da aprendizagem dos participantes com pouco conhecimento prévio dos temas abordados. As primeiras aplicações indicaram que os jogadores se sentiram engajados com o dinamismo proposto, que os objetivos foram alcançados e houve maior envolvimento dos participantes. Concluímos, portanto, que o desenvolvimento e a utilização de jogos educacionais constituem uma alternativa eficaz para inovar o processo de ensino-aprendizagem. Ao integrar conceitos acadêmicos com uma abordagem lúdica, esses jogos não só auxiliam na fixação dos conteúdos, como também promovem habilidades essenciais, como raciocínio lógico e tomada de decisão. A proposta deste trabalho evidencia a versatilidade dos jogos educacionais e sua capacidade de engajar os estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível, independentemente do conhecimento prévio dos participantes.

Palavras-chave: Jogos educacionais, Ensino-Aprendizagem, Materiais alternativos

Agência financiadora: PIBIC/CNPq

Campus: Mossoró
