



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

CONTRIBUIÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM

Joshiley Coelho Guindo de Aquino¹; Juliane Aparecida Ferreira de Morais²

ANHANGUERA – Dourados-MS: joshileycoelho@gmail.com

¹Graduando em Pedagogia. ²Orientadora, Professora da Graduação em Pedagogia/ANHANGUERA.

Devido ao aumento significativo de diversos programas educativos, o computador pode ser utilizado nas escolas como elemento de apoio ao ensino, visto também como fonte de aprendizagem e uma importante ferramenta para o desenvolvimento de habilidades, principalmente para o ensino fundamental, no entanto, os altos custos de programas voltados à educação também são encontrados no comércio, no qual se observa o preço elevado de equipamentos, e as dificuldades para a construção de um laboratório de computação, principalmente em relação aos recursos financeiros que em ainda são bastante escassos em muitas escolas da rede pública de ensino. O objetivo deste trabalho foi contribuir com uma visão acerca de uma infra-estrutura de informatização, voltada à implantação de aplicativos educacionais para séries iniciais. Para tal, foram consultados artigos de periódicos indexados, manuais e documentos oficiais publicados até 2014, os mesmos foram selecionados e consultados integralmente. A partir de tal contexto percebe-se que é preciso evoluir para se progredir, e aplicação da informática desenvolve os assuntos com metodologia alternativa, o que muitas vezes auxilia o processo de aprendizagem. Logo, o papel então dos professores não é apenas o de transmitir informações, é o de facilitador, mediador da construção do conhecimento. E o computador com um sistema especialmente desenvolvido para ser utilizado em sala de aula passa a ser o "aliado" do professor na aprendizagem, propiciando transformações no ambiente de aprender e questionando as formas de ensinar.

Palavras chave: jogos educacionais, programas educativos, aprendizagem.