



USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA CONSTRUÇÃO DE UM CONHECIMENTO UMA ABORDAGEM LÚDICA

LOBO, Ana Gabriela¹ (anasolobo@gmail.com); **CRUZ, Adailton José Alves²⁺**
(adailtoncruz@ufgd.com)

¹Discente do curso de Artes Cênicas da UFGD – Dourados

²Docente FACET\ UFGD – Dourados

Este trabalho apresenta a pesquisa sobre jogos que vem sendo desenvolvido pelo grupo de pesquisa em educação do LIFE – Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores da UFGD. Tendo como finalidade compartilhar com a comunidade acadêmica o uso do jogo como material didático com o objetivo de gerar envolvimento escolar do aluno através da ludicidade. Afim deste tem-se efetuado reuniões semanais do grupo realizando debates sobre o tema, pesquisas bibliográficas e o desenvolvimento de um jogo como material didático que se utiliza de conceitos da gamificação. Com a transformação das relações humanas e a facilidade do acesso as informações se têm buscado novas formas de engajar os alunos nos conteúdos abordados, o presente trabalho busca o entendimento sobre como mediar uma relação educacional com as novas gerações que estão acostumadas com uma avalanche de informações aceleradas uma dificuldade de manter a atenção, se desprendendo facilmente, e uma relação desmotivada com o aprendizado. O desafio é como encontrar novas abordagens do assunto de forma com que se sintam envolvidos e interessados. Em meio a uma realidade escolar que está passando por uma transformação, saindo de um sistema que tem uma visão da sala de aula como o professor protagonista utilizamos do jogo pedagógico como meio de engajamento do aluno para que este também se sinta um protagonista no processo de busca do seu conhecimento. Nesse contexto encontramos na ludicidade inerente dos jogos um meio de envolvimento, este já são usados com fins de diversão cotidiana e conquista com seu caráter descontraído e voluntário, essa relação associada ao conhecimento escolar tem o poder de remodelar a relação de prazer com o aprender. A gamificação está inserida dentro dos jogos mas pode permite utilizar também aspectos dos jogos como a divisão por níveis e outros aspectos em momentos que extrapolam o tempo de duração da partida gerando assim um efeito semelhante a longo prazo.

Palavras-chave: jogos, educação, gamificação

Agradecimentos: Ao LIFE (Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores) pela concessão de bolsa de iniciação científica ao primeiro autor.