



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8º ENEPE UFGD • 5º EPEX UEMS

GAMES NA EDUCAÇÃO: UMA MOTIVAÇÃO PARA O APRENDIZADO NA ESCOLA ESTADUAL FERNANDO CORRÊA DA COSTA – RIO BRILHANTE

Marcelo Schiremberck da Rosa¹; CRUZ, Adailton José Alves da Cruz²; Marcella Pereira³, Mirian Hammes⁴

UFGD/EAD – Br 163, Km 314, 79130-000 – Pólo de Rio Brilhante – MS, E-mail: schirem@hotmail.com

¹Bolsista CAPES/PIBID/UFGD. ²Orientador, Professor UFGD, Bolsista CAPES. ^{3,4}Orientadoras, Professoras da Escola Fernando Corrêa da Costa, Bolsista CAPES.

Os avanços tecnológicos despertam a atenção de muitas pessoas, principalmente do público jovem. Esse fascínio pelas novas tecnologias reflete também no meio educacional. A utilização das tecnologias pode tornar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e motivador atraindo a atenção dos estudantes para que busquem de forma mais participativa a construção de seu próprio conhecimento. O objetivo deste trabalho é analisar o papel dos meios tecnológicos, mais especificamente dos games, como ferramenta didática e pedagógica no ambiente escolar. O trabalho foi desenvolvido na Escola Fernando Corrêa da Costa, localizada no município de Rio Brilhante – MS. Em um primeiro momento recorremos a uma pesquisa bibliográfica sobre o assunto, analisando como está sendo o movimento de inserção tecnológica no campo educacional. Em seguida, procurando entender a realidade da Escola Fernando Corrêa da Costa, realizamos uma entrevista com alguns professores sobre o uso dos games em sala de aula. Observamos através deste estudo que apesar de existirem algumas barreiras e paradigmas, principalmente por parte dos educadores, os recursos tecnológicos podem promover uma educação mais estimulante e eficaz. Especificamente os games, por se tratar de uma tecnologia em que os alunos encontram momentos de diversão e lazer, podem se tornar uma ferramenta muito útil para o trabalho docente e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Entretanto, devemos compreender que é somente mais um recurso a ser utilizado dentro do processo educacional e cabe ao professor saber como e quando utilizá-lo.

Palavras-chave: Meios tecnológicos, recursos pedagógicos, ferramentas didáticas.

Agradecimentos: À CAPES, pela bolsa concedida e a Escola Estadual Fernando Corrêa da Costa, município de Rio Brilhante-MS, pela parceria estabelecida.