



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

UTILIZANDO A INFOMÁTICA E JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Adilson Nogueira Ramos¹; Elcio Ribeiro dos Santos¹

Adailton J. A. Cruz²; Mirian Hammes²; Vagner Pablos²

UFGD-Polo-Rio Brilhante-MS, e-mail: elciosan@hotmail.com; ¹Bolsista CAPES/UFGD/EAD/PIBID.

²Professor Coordenador-UFGD/PIBID; ²Supervisor E.E.Fernando C. Costa/Rio Brilhante-MS

RESUMO

A informática está presente em nossa vida em todos os setores da sociedade, é crucial a necessidade da inclusão digital e da disseminação do uso deste recurso. Acredita-se que os jogos digitais podem contribuir para isto. O objetivo do presente trabalho é identificar possibilidades e relevâncias do uso desse recurso no processo de aprendizagem e como os professores se apropriariam dessa tecnologia-ferramenta na sua prática didático-pedagógica. Pretende-se também identificar, por meio de estudos de caso, se o uso da referida tecnologia pode ser um facilitador para os atores envolvidos no processo ensino-aprendizagem. Por exemplo, a utilização de jogos digitais proporcionaria um ambiente dinâmico e enriquecedor, constituindo-se em uma maneira divertida de se aprender? Os alunos se sentiriam motivados, despertados em aprender, conhecer e fazer descobertas? Entre outras questões. Nesta primeira etapa do desenvolvimento do trabalho, está sendo realizado uma sondagem na escola parceira do projeto, Escola Fernando Correa da Costa, através de visitas à sala de tecnologia e entrevistas com professores, buscando conhecer a forma e como estão sendo utilizadas as tecnologias em sala até o momento. Observa-se que o projeto pedagógico da referida escola tem como um de suas metas, promover junto ao seu corpo docente o uso de tecnologias digitais em suas práticas. Conforme literatura consultada, percebe-se que os jogos digitais na educação podem se tornar um grande aliado na construção do conhecimento. No entanto, sua vivência e exploração como um instrumento eficaz ainda é um desafio e como tal, tem sido objeto de muitos projetos de pesquisa na área de ensino.

Palavras-Chave: Jogos Digitais Educacionais, Recursos Midiáticos, Ambientes Lúdicos.

Agradecimentos: À CAPES, pela bolsa PIBID e a Escola Estadual Fernando Corrêa da Costa/Rio Brilhante-MS, pela parceria firmada.