



Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Informática
Graduação em Ciências da Computação

Jogos Digitais Educacionais: Dificuldades à adoção na Educação Básica

Gabriela de Carvalho Paes de Andrade

Proposta de Trabalho de Graduação
Orientador: Alex Sandro Gomes

Recife, 23 de março de 2016

Sumário

● Contexto	2
● Objetivo	3
● Cronograma	4
● Possíveis Avaliadores	5
● Assinaturas	6
● Referências	7

Contexto

Há uma busca entre educadores em tornar o aprendizado efetivo e natural para os alunos; superar resistências e prender a atenção dos jovens para passar o conteúdo didático pode ser um desafio. O apelo que o elemento lúdico dos jogos exerce sobre os jovens é naturalmente alto, e direcionar essa atração pelo divertimento para a obtenção de conhecimento pode amenizar as dificuldades enfrentadas pelos professores na sala de aula.

Para Campos (2003), o jogo tornou-se uma ferramenta desejável para transmissão do conhecimento, transformando-se em uma forma divertida de aprender. Rizzo (1988) afirma que jogos devem estar presentes todos os dias na sala de aula. Além de Campos e Rizzo, diversos outros autores chegaram a uma conclusão em comum: jogos possuem um grande potencial como ferramenta de ensino.

Contudo, foi observado por diversos autores que os educadores não fazem amplo uso dessa ferramenta em sala de aula (ALDRICH, 2004; KIRRIEMUIR e MCFARLANE, 2004; ULICSAK, 2010). Esses dados geram contradição, pois se, conforme Campos (2003), Rizzo (1988) e outros autores os jogos são benéficos ao ambiente de aprendizado, os professores deveriam usar tais ferramentas com frequência.

Objetivo

Este trabalho tem como objetivo analisar o uso atual de jogos digitais como ferramenta educacional, de forma a elucidar por quais motivos os jogos não são amplamente utilizados em sala de aula pelos educadores. Para isso será feita uma revisão literária, procurando encontrar obstáculos ao uso dessa ferramenta em instituições de ensino.

Cronograma

Atividade	Março		Abril				Maio			Junho			
Revisão e Correção do Relatório	X	X											
Elaboração da Apresentação	X	X											
Revisão e Correção da Apresentação			X	X									

Os itens **Revisão Bibliográfica, Pesquisa Bibliográfica, Avaliação dos Resultados e Elaboração do Relatório** foram concluídos no semestre de 2016.2, restando apenas os três itens da tabela para o semestre corrente (2017.1).

Apresentação prevista para 30 de março às 8h.

Possíveis Avaliadores

Giordano Ribeiro Eulalio Cabral

Assinaturas

Alex Sandro Gomes
Orientador

Gabriela de Carvalho Paes de Andrade
Aluna

Referências

- ALDRICH, C. **Simulations and the future of learning**: An innovative (and perhaps revolutionary) approach to e-learning. San Francisco: Pfeiffer. 2004.
- CAMPOS, Luciana. **A Produção de Jogos Didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia**: Uma Proposta para Favorecer a Aprendizagem. In: Cadernos dos Núcleos de Ensino, São Paulo, p. 35-48, em 2003. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>> Último acesso em: 12 dezembro 2016.
- KIRRIEMUIR, John; MCFARLANE, Angela. **Literature Review in Games and Learning**. Bristol: Futurelab, 2004. 39 páginas. Disponível em: <<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL27/FUTL27literaturereview.pdf>>. Último acesso em: 07 dezembro 2016.
- RIZZO, G. **O Método Natural de Alfabetização**. In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Ed. Francisco Alvez, 1988. p. 33-129.
- ULICSAK, Mary; WILLIAMSON, Ben. **Computer Games and Learning**. In: Futurelab, UK, junho de 2010. Disponível em: <<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL01/FUTL01.pdf>>. Último acesso em: 07 dezembro 2016.