



Congrega
Urcamp 2016

11ª MOSTRA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA JR.

JOGOS EDUCATIVOS: UMA NOVA FORMA PARA APRENDER

Nos últimos anos o avanço da tecnologia se propaga no cotidiano da população mundial, essas inovações afetam principalmente os jovens que se adaptaram com mais facilidade a esses recursos. O desenvolvimento de jogos, videogames entre outros também se faz presente, e sucessivamente conquista o entretenimento dos jovens, visto por muito deles como diversão, distração, nesse contexto, alguns métodos educacionais acabam ficando mais chatos. Apesar de pesquisadores afirmarem e concordarem cada vez mais que games podem ser utilizados de forma educativa, este recurso é muito pouco explorado em sala de aula e, claramente, jogos voltados para a educação pode melhorar a eficiência dos alunos. Portanto o objetivo desse trabalho foi desenvolver um Jogo da Força educacional para alunos do ensino médio e para o desenvolvimento do projeto foi utilizado pesquisas através da internet, livros, além de entrevista com alunos e professores para identificação de necessidades específicas dos jogos, além dos conteúdos das disciplinas, para a criação do jogo foi utilizada a ferramenta Visual Basic 5.0, juntamente com o Photoshop para edição de imagens e como Banco de Dados das perguntas utilizou o Microsoft Access, para a impressão dos relatórios a ferramenta Crystal Report 9. O Sistema foi utilizado por alunos do ensino médio do colégio da URCAMP campus Dom Pedrito e foi amplamente aceito pelos mesmos, gerando alguns pontos importantes a serem considerados como aulas mais divertidas, aprendizagem através de tecnologias comuns ao seu dia a dia, eficiência da ferramenta educacional com seu intuito de brincar e aprender. Conclui-se que para auxílio ao aprendizado em sala de aula essa ferramenta mostrou-se útil e eficaz, principalmente para fixação de conteúdos. Nota-se que a utilização de jogos para auxílio ao ensino aprendizagem mostra-se eficiente e interessante sugere-se aplicar esta ferramenta em outras escolas e avaliar seu rendimento.

Palavras Chave: tecnologia; jogos; ensino