**4CCAEDCEPX01-O**

**Treinamento, Aplicação e Avaliação do Uso de Jogos Educacionais**

Eline Raquel Macedo(1); Carla Silva(3); Thaíse Costa(4); Liliane Machado(4); Ronei Moraes(4)

Centro de Ciências Aplicadas e Educação /Departamento de Ciências Exatas /PROBEX

**RESUMO**

O jogo pode ser um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores e também ser um rico instrumento para a construção do conhecimento. Os jogos educacionais fornecem uma importante contribuição na aprendizagem, pois permitem abordar conceitos e tratar informações de maneira divertida, prazerosa e desafiante.. A utilização de jogos no contexto educacional depende de uma série de fatores, dentre eles o treinamento de professores e a elaboração conjunta de materiais didáticos que guiem os professores no uso destes jogos. O projeto Uso e Impacto de Jogos Educacionais em Escolas de Ensino Fundamental, desenvolvido inicialmente em parceria com a Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Lions Tambaú, na cidade de João Pessoa-PB, e estendido para a Escola Municipal Antonia Luna Lisboa e Escola Estadual Luís Gonzaga Buriti, em Rio Tinto-PB, é uma iniciativa de professores da área de Computação dos Campi I e IV, juntamente com uma aluna do curso de Licenciatura em Ciência da Computação, Campus IV. O projeto tem como objetivos: (i) a elaboração de propostas de utilização de dois jogos eletrônicos como recursos pedagógicos; (ii) a elaboração e aplicação de oficinas para treinamento dos professores; (iii) a avaliação do impacto de tecnologias sobre o processo de ensino e aprendizagem; e (iv) o estreitamento do vínculo entre a Universidade e a Comunidade. O trabalho inicialmente utilizou o jogo educacional Geoplano, voltado à fixação de conteúdos sobre a geometria plana e desenvolvido pelo Labteve (Laboratório de Tecnologias para Ensino Virtual e Estatística – UFPB). O uso deste jogo depende do conhecimento prévio do assunto pelos alunos , ou seja, o professor já deve ter ministrado a matéria previamente. A primeira atuação foi realizada na Escola Lions Tambaú, onde os alunos responderam um questionário antes e outro após a utilização do jogo. O primeiro questionário tinha por objetivo avaliar o grau de interesse com relação aos jogos educacionais, já o segundo visava capturar as primeiras impressões dos alunos com relação o jogo utilizado. Resultados prévios apontam para um aumento no interesse dos alunos na realização de atividades de fixação de conteúdo utilizando jogos educacionais.

**Palavras-chave:** Tecnologias Educacionais. Informática na Educação.