

Tânia Margarida Lima Costa<sup>1</sup>, Moana Teixeira Rothe-Neves<sup>2</sup>, Mário Soares da Costa Júnior<sup>3</sup>, Lara Mucci Poenaru.

1. Profa. Dra. - Escola de Educação Básica e Profissional da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG; \*tmlc@gmail.com
2. Estudante - Instituto de Ciências Biológicas (ICB) - UFMG
3. Estudante - Escola de Belas Artes (EBA) - UFMG
4. Mestranda - Faculdade de Letras (FALE) – UFMG

Palavras Chave: *Aprendizagem, Jogos digitais, Museologia.*

## Introdução

Os jogos digitais têm gerado em torno de si uma série de discussões que oscilam entre dois pontos de vista: jogos digitais como vilões, promotores da alienação e violência, ou jogos digitais como aliados da educação, eficientes ferramentas de ensino-aprendizagem. Atualmente, os jogos educativos estão sendo cada vez mais aceitos, difundidos e utilizados em processos educacionais principalmente devido à sua interatividade, ludicidade e funcionalidade, importantes requisitos da área pedagógica (MARTINS, 2004). Dessas inferências irrompe o seguinte questionamento: é possível aprender e ensinar através de jogos digitais? O presente artigo se propõe a questionar e problematizar a temática dos jogos educativos sob a ótica da leitura e discussão de pesquisas científicas já realizadas na área

## Resultados e Discussão

A educação não formal apresenta um potencial diferenciado em relação à educação formal, pois concede, tanto ao educador quanto ao aluno, maior autonomia para reformular o processo de ensino-aprendizagem. Mas o aprendizado através de jogos educativos, por ser classificado como um método informal de ensino, não deve ser confundido com um processo de ensino descompromissado ou desordenado. O método de educação não formal é configurado de forma a proporcionar ao aluno uma relação de proximidade com o conteúdo programático, mas não exclui de forma alguma a sistematização do conteúdo, o diferencial, portanto é que o aluno tem o contato com a teoria mediado pela prática (BARBOSA, 2004). Uma atividade educativa mediada por

jogos permite ao estudante construir o conhecimento por si mesmo, ao invés de simplesmente assimilar uma informação pré-configurada pelo profess

## Conclusões

Ao indivíduo que aprende através desse tipo de mídia é permitida a produção de um olhar crítico e analítico a respeito do tema abordado pelo jogo. Nesse contexto, o professor deixa de ser um disciplinador para se caracterizar como um “ponto de apoio” ou, se transusermos para o espaço museal, um “mediador”, isso é, alguém que será o direcionador do processo de ensino-aprendizagem. Através de jogos educativos, o aluno é levado a não apenas saber que determinado fenômeno existe, mas é também induzido a questionar-se e procurar resoluções para uma pergunta proposta ao longo do processo de aprendizado.

---

BARBOSA, M. O Papel da Escola: Obstáculos e Desafios para uma educação transformadora. 2004. 234 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2004.

MARTINS, J. G.; MOÇO, S.S.; RODRIGUEZ, A.M.; BARCIA, R.M. Realidade virtual através de jogos na educação. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção (PPGEP)/2004.

---

<sup>1</sup> Esta pesquisa foi realizada com o apoio da FAPEMIG.