
Jogos eletrônicos como auxílio no estudo dos vestibulandos.

Armando M. Toda¹, Khelson R. A. C. Farias¹, Alen C. Vieira¹, André G. Benjamin¹, Rodrigo F. Oliveira¹, Igor R. Gomes¹

¹Centro Universitário do Pará (CESUPA) - Área de Ciências Exatas e Tecnologia (ACET) – Laboratório de Computação Natural (LCN) – Grupo de Estudos Temáticos Matemática Computacional (MATCOMP) Belém, PA- Brasil

armando_toda@hotmail.com, khelson.fail@gmail.com, alencv@gmail.com,
andregomesb@gmail.com, rodrriig@hotmail.com, ruiz.igor@gmail.com

Abstract. This summary describes how electronic games may help students that are preparing for college admission tests, and proposes a solution based on a development of an interactive game.

Resumo. Este resumo descreve como jogos eletrônicos podem ajudar estudantes que estão se preparando para as provas de vestibulares, e propõe uma solução baseada no desenvolvimento de um jogo interativo com essa finalidade.

1. Introdução

O ano do vestibular é um dos períodos mais conturbados na vida dos estudantes. A maioria destes reclamam do ensino das escolas que os deixam desestimulados e acaba afastando-os dos estudos. Com a inclusão dos jogos eletrônicos como parte do método de ensino e avaliação, os alunos estariam bem mais estimulados a continuar estudando e ainda aliviariam o estresse causado por esse período tão conturbado.

2. Proposta

O desenvolvimento de um framework interativo de jogos educativos com temas da grade curricular básica dos vestibulares ,que está sendo auxiliado por alunos da área pedagógica além de contar com parte gráfica refinada, com a finalidade de prender a atenção do aluno.

O objetivo desse jogo é testar o conhecimento do aluno sobre as disciplinas referidas e ao mesmo tempo distraí-lo da pressão causada por esse período. Hostetter (2006) afirma que as crianças e jovens tem passado mais tempo dando atenção aos jogos eletrônicos ao invés de fazerem seus deveres. O professor Manoel Ribeiro Filho (2009), diz que pelo fato dos jogos eletrônicos serem mais dinâmicos, fazem com que o estudante tenha uma maior, de tal forma que o cérebro acaba armazenando mais

informações consideradas importantes do que se o mesmo estivesse em uma aula normal.

Segundo Peruzzo ET AL(2008, p.8), o vestibular é um ritual de passagem, cheio de desafios somados aos problemas enfrentados pelos estudantes. Formas de estudo e metodologias de ensino alternativas podem auxiliar na diminuição dos danos sociais e psicológicos dos mesmos.

A sala de aula tradicional não deve ser substituída por um jogo, e sim o contrário, transformar o jogo casual, em uma forma de amadurecer o conhecimento do aluno, fazer com que ele tenha o poder de interagir dinamicamente com o conhecimento adquirido. Porém esse método não deve se tornar uma rotina na vida escolar, e sim ser considerada uma atividade especial, que sirva para o aluno estender o que é visto em sala.

3. Considerações Finais

Os jogos eletrônicos são grandes ferramentas, tanto para os professores quanto para os alunos que estão se preparando para o vestibular, desde que sejam aplicados na metodologia de ensino, ou como estimulante, porém, é uma ferramenta que precisa usada com cuidado, pois apesar de contribuir bastante no desempenho dos alunos, se não for utilizada corretamente, acaba por não ter o efeito que deve.

Com a aplicação dessa metodologia alternativa, espera-se que os resultados sejam positivos nos aspectos: notas, concentração e um aumento significativo no interesse do aluno na busca pelo desenvolvimento de suas habilidades e conhecimentos.

Referências

HOSTETTER, O. Video Games - The necessity of incorporating video games as part of constructivist learning. **Game Research**. Copenhagen. Dez. 2002. Disponível em: <<http://game-research.com/index.php/articles/video-games-the-necessity-of-incorporating-video-games-as-part-of-constructivist-learning/>>. Acesso em 23.dez. 2009.

PERUZZO, A. CARRANI, B. GUIMARÃES, E. BOECHAT, L. ARGIMON, I. SCARPARO, H. (2008) Estresse e Vestibular como desencadeadores de somatizações em adolescentes e adultos jovens.

MONTEIRO, G. Videogame ensina História do Pará. **Beira do Rio**. Out.2009. Disponível em:<http://www.ufpa.br/beiradorio/novo/index.php?option=com_content&view=article&id=826:videogame-ensina-historia-do-para&catid=87:edicao-76--outubro&Itemid=18>. Acesso em 12. Out. 2009.
