



A CONSTRUÇÃO DO RACIOCÍNIO LÓGICO DE ALUNOS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO A PARTIR DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS

CASSENOTE, Mariane Regina Sponchiado¹
ANTONIAZZI, Rodrigo Luiz²

Palavras-Chave: Raciocínio lógico. Educação. Jogos educativos.

É notável que se vive uma significativa mudança de paradigma na área da educação. A construção do conhecimento, outrora considerada por muitos algo monótono e cansativo, hoje é vista como uma tarefa interativa, dinâmica e prazerosa. Tal fenômeno se deve à ascensão das tecnologias de informação e comunicação (TICs), ferramentas que têm se mostrado importantes aliadas no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, encontram-se os jogos interativos que, quando utilizados para fins educacionais, são muito mais que objetos de entretenimento, passando a agregar características de competitividade, criatividade e colaboração ao processo de ensino. Por meio da utilização dessa poderosa ferramenta, os alunos sentem-se mais motivados a desenvolver atividades, facilitando o aprendizado e a memorização do conteúdo ministrado. A eficiência de tal recurso se deve ao fato de que a informação é transmitida de diversas formas, estimulando vários sentidos simultaneamente, sem permitir que essa se torne uma atividade cansativa. Pode-se afirmar, então, que em um jogo a carga cognitiva agregada pode ser significativamente maior do que em materiais convencionais, sendo que os apelos sensoriais empregados fazem com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos. Este estudo faz parte de um projeto de extensão que visa capacitar estudantes da rede pública de ensino na utilização de *softwares* e/ou ferramentas apropriadas para desenvolver o raciocínio lógico, assim como a capacidade de simplificar problemas complexos. Ao longo do desenvolvimento do projeto, espera-se ampliar o conhecimento dos estudantes na área da informática, melhorar o rendimento escolar nas disciplinas que envolvem diretamente o raciocínio lógico, além de facilitar o processo de aprendizagem de crianças portadoras de necessidades especiais. Para tanto, estão sendo explorados os seguintes recursos: *Scratch* (possui comandos simples e uma estrutura visual acessível na qual o usuário arrasta tijolos pela tela objetivando a animação de pequenos personagens), *Light-Bot* (consiste em uma série de quebra-cabeças através dos quais a criança guia um robô capaz de pular, girar e acender luzes a fim de resolver os problemas propostos), *Gamestar Mechanic* (ensina o educando a criar seu próprio videogame a partir de uma estrutura pré-definida na qual blocos são encaixados para formar caminhos, erguer desafios e interpor barreiras), *MIT App Inventor* (ajuda a desenvolver aplicativos voltados à plataforma *Android* por meio de metodologia própria, além de ensinar maneiras de configurar o celular para testes e de compartilhar os *Apps* após a sua criação) e *Touchdevelop* (aplicativo para a criação de algoritmos que dão ordens ao computador). Ao final do projeto, espera-se que os aprendizes sejam capazes de explorar sua criatividade, intuição e curiosidade de forma mais eficaz, estando cada vez mais envolvidos na busca pelo saber.

1 Aluna Ciência da Computação – UNICRUZ – mariane.sponchiado@gmail.com

2 Professor Ciência da Computação – UNICRUZ – rantoniazzi@unicruz.edu.br