



A percepção dos estudantes dos anos iniciais sobre a motivação proporcionada pelos jogos cognitivos digitais no contexto escolar

The student's perception of the primary education about the motivation provided by the digital cognitive games in the school context

Aline Rocha¹

Daniela Karine Ramos²

Palavras-chave: Jogos cognitivos digitais. Motivação. Aprendizagem.

Linha Temática: Tecnologia Educacional

Este estudo é um recorte da investigação realizada como pesquisa de Mestrado no Programa de Pós Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Na pesquisa, foram utilizados os jogos cognitivos digitais da Escola do Cérebro como proposta pedagógica de interação de jogos digitais para o aprimoramento da habilidade cognitiva da resolução de problemas. A pesquisa contou com a participação de 42 crianças com idades entre 8 e 9 anos, de uma escola pública federal no município de Florianópolis. O presente estudo tem o objetivo de identificar a percepção dos estudantes sobre a motivação proporcionada por esses jogos no contexto escolar. Para isso foram utilizadas os dados da entrevista realizada com os estudantes e a observação da interação dos estudantes após a aplicação dos jogos em sala de aula.

¹ Aline Rocha – Mestre em Educação, professora do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, alirocha@gmail.com

² Daniela Karine Ramos – Doutora em Educação, professora do Programa de Pós-Graduação em Educação e do Departamento de Metodologia de Ensino da Universidade Federal de Santa Catarina, dadaniela@gmail.com



A partir deste estudo, pode-se contatar que os aspetos lúdicos dos jogos podem motivar os estudantes em contextos escolares, pois contribuem para despertar o interesse e motivação dos estudantes a partir da interação, fantasia e curiosidade (SAVI; ULBRICHT 2008).

Diante disso, destaca-se que a motivação pode ser um importante fator para aprendizagem. Nossas motivações, de modo geral, “nos levam a repetir as ações que foram capazes de obter recompensa [...], que tenham chance de proporcionar uma satisfação desejada no futuro. Portanto, ela é muito importante para aprendizagem em geral” (COSENZA E GUERRA, 2011, p. 81). Assim, o caráter lúdico do jogo, aliado à motivação proporcionada pelo uso das tecnologias digitais é um importante instrumento para potencializar o aprendizado (BONGIOLO, 1998).

A partir disso, este estudo tem o objetivo de identificar a percepção dos estudantes sobre a motivação proporcionada por esses jogos no contexto escolar. Para tanto, foram utilizados de forma regular jogos digitais, durante 6 semanas por 30 minutos diários, para o exercício de habilidades cognitivas importantes à aprendizagem, dentre as quais destaca-se a capacidade de resolução de problema. Os jogos utilizado estão integrados ao aplicativo Escola do Cérebro e foram acessado por meio do uso de *tablets* em sala de aula. Após as atividades os estudantes foram entrevistados sobre a percepção que tiveram da experiência, incluindo o quanto motivados sentiram-se com relação a interação com os jogos utilizados.

Os resultados revelaram que, quando questionados se sentiam-se motivados para jogar os jogos da Escola do Cérebro, 81% responderam que “sim”, estavam muito motivados e gostaram muito da atividade; 19% responderam que “sim”, estavam um pouco motivados e haviam gostado da atividade. Nenhuma criança apontou não ter gostado ou não estar motivada para jogar os jogos propostos.



Considerando o aspecto descrito, percebe-se o grande potencial de diversão e entretenimento proporcionado pelos jogos, incentivando o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos (PRENSKY, 2012).

As mudanças e contribuições que puderam ser observadas levam a reflexão da importância de se discutir a inserção das tecnologias digitais no contexto educacional e a urgência de uma educação que problematize o uso e o consumo das mídias digitais de informação e comunicação (FANTIN, 2012).

Referências

BONGIOLO, C.E.F. *et al.* Subindo e escorregando: jogo para introdução do conceito de adição de números inteiros. In: IV Congresso RIBIE, Brasília, 1998. Disponível em: <http://www.url.edu.gt/sitios/tice/docs/trabalhos/166M.pdf>. Acesso em: 16\07\2017.

COSENZA, R. M.; GUERRA, L. B., **Neurociência e Educação: Como o Cérebro Aprende**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FANTIN, M. **Mídia-educação no ensino e o currículo como prática cultural**. Currículo sem Fronteiras, v.12, n.2, p. 437-452, maio\ago. 2012.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2012.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. Novas Tecnologias na Educação, v.6, n.2, p. 1-10, dez., 2008.