

## O USO DE JOGOS E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

Bandeira de Mello Risso<sup>1</sup>, Neli Porto Soares Betoni Escobar Naban<sup>1</sup>

Thiago Villanova Rosa Filho, Juliano Welder da Silva Ferreira

<sup>1</sup>SESC ESCOLA HORTO – Campo Grande -MS

[brenorisso@aluno.escola.sescms.com.br](mailto:brenorisso@aluno.escola.sescms.com.br) , [nelinaban@escola.sescms.com.br](mailto:nelinaban@escola.sescms.com.br)

[thiagofilho@aluno.escola.sescms.com.br](mailto:thiagofilho@aluno.escola.sescms.com.br), [julianoferreira@escola.sescms.com.br](mailto:julianoferreira@escola.sescms.com.br)

Área/Subárea: CHSAL- Educação

Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** Jogos, Tecnologia, Aprendizagem.

### Introdução

O projeto intitulado "O uso de jogos e tecnologia na educação" surge como uma resposta inovadora e oportuna aos desafios que atualmente permeiam o campo educacional. Com um olhar atento para a necessidade premente de revitalizar o processo de aprendizagem e engajar os estudantes de maneira mais eficaz, essa iniciativa propõe uma abordagem holística que abraça a interseção entre jogos eletrônicos, tecnologia educacional e estratégias pedagógicas avançadas.

O cerne dessa proposta audaciosa consiste em uma mudança paradigmática na forma como o ensino é concebido e implementado. Em um esforço para reacender o interesse dos alunos e atender às demandas da era digital, o projeto preconiza a substituição gradual dos tradicionais materiais impressos, como livros e cadernos, por dispositivos digitais, incluindo laptops e tablets. Essa transição estratégica visa não apenas aliviar a carga física que os alunos carregam diariamente, mas também introduzir uma dimensão de aprendizado mais interativa, dinâmica e adaptável. Uma das facetas mais cativantes dessa proposta é a integração cuidadosamente planejada de jogos pedagógicos no processo de ensino. Através da incorporação do renomado Minecraft: Education Edition e outros jogos similares, os alunos são incentivados a explorar, criar e resolver problemas de maneira criativa, tornando o aprendizado uma experiência imersiva e estimulante. Isso não

apenas nutre suas habilidades cognitivas, mas também fomenta a colaboração, a resolução de conflitos e a expressão individual, competências essenciais para o sucesso em um mundo cada vez mais complexo.

### Metodologia

A metodologia empregada nesse projeto é uma síntese de pesquisas, diálogo ativo e análise de possibilidades por meio de jogos. Através da pesquisa bibliográfica minuciosa e da consulta a artigos científicos, o projeto estabelece uma base sólida de conhecimento teórico. Além disso, a realização de entrevistas com educadores, alunos e especialistas proporciona uma dimensão prática e empírica, enriquecendo a perspectiva do projeto com insights genuínos e experiências reais.

### Resultados e Análise

O impacto potencial dessa iniciativa transcende os limites do ambiente escolar, reverberando na sociedade como um todo. Ao dotar, os alunos, com as ferramentas necessárias para navegar no cenário digital em constante evolução, o projeto empodera-os para enfrentar os desafios futuros com confiança e criatividade. Além disso, a transição para materiais digitais não apenas alivia a pressão sobre os recursos naturais, mas também abre portas para um modelo educacional mais ágil, sustentável e acessível.

APOIO



REALIZAÇÃO



### Considerações Finais

As aspirações desse projeto não se limitam apenas a melhorar o desempenho acadêmico. Ele busca nutrir mentes curiosas e criativas, equipando os alunos com habilidades essenciais para a vida e preparando-os para se tornarem cidadãos ativos e responsáveis. Através da sinergia entre tecnologia, jogos pedagógicos e pedagogia inovadora, essa iniciativa destila uma visão inspiradora de um sistema educacional mais dinâmico, inclusivo e impactante. Consequentemente, ao unir a teoria à prática, esse projeto promete catalisar uma mudança duradoura na educação, construindo possibilidades para a educação.

### Agradecimentos

Aos professores e à escola.

### Referências

A importância dos jogos na educação fundamental do 6º ao 9º ano na escola estadual de Cabeceiras - GO;

[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012\\_EmersondeFrancaMartins.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf)

Acesso em: 6 de agosto de 2023

A indústria de papel e celulose e seus impactos ambientais;

<https://www.schopfpapier.com.br/post/a-industria-de-papel-e-celulose-e-seus-impactos-ambientais>

Acesso em: 6 de agosto de 2023

Educação e tecnologia;

<https://meuartigo.brasilescuela.uol.com.br/direito/educacao-tecnologia.htm>

Acesso em; 6 de agosto de 2023