

Games podem substituir as provas em aula

Matemática

Enviado por: skura@seed.pr.gov.br

Postado em: 15/08/2011

Jogos online desenvolvidos pelo Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia dos Materiais em Nanotecnologia da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp), em Araraquara, podem se tornar instrumentos de avaliação dos professores em sala de aula.

Jogos online desenvolvidos pelo Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia dos Materiais em Nanotecnologia da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp), em Araraquara, podem se tornar instrumentos de avaliação dos professores em sala de aula. Como num tabuleiro, o estudante seleciona um avatar e a disciplina que vai testar. No ensino médio, estão no ar os desafios para matemática, química, física, biologia, história e geografia. Totalmente gratuito – e disponível em quatro versões no endereço: www.ludoeducativo.com.br –, o Instituto ainda criou uma edição especial de combate à dengue, por meio do qual a criança só avança se destruir os focos da doença e não se deixar picar pelo mosquito contaminado. “As crianças gostam de jogos que dão tiros, mas nós queremos formar cidadãos”, explica Elson Longo, coordenador do instituto da Unesp e do Centro Multidisciplinar para o Desenvolvimento de Materiais Cerâmicos. A previsão é que até o fim do ano mais quatro games estejam disponíveis, entre eles, um voltado para a proteção do meio ambiente. O programa virtual criado para medir o aprendizado do aluno permite identificar os melhores colocados. Como no tabuleiro, há um dado virtual. O jogador anda o número de casas correspondentes e é feita uma pergunta sobre o tema escolhido em forma de teste. Se errar, volta o número de casas que andou e perde pontos. No total, são 2,1 mil questões de ensino médio e 6,3 mil para o fundamental 1 e 2 juntos. O sistema não exclui perguntas, só inclui. “O professor pode usar o jogo para verificar como os alunos estão na disciplina”, sugere Longo. “Estatísticas de cada situação de acerto ou erro permitem ao professor saber com segurança o que o aluno precisa saber mais ou não”, afirma o pesquisador. Há 3 anos, uma empresa, em parceria com universidades públicas e agências de fomento em Recife, capital de Pernambuco, desenvolveu um projeto chamado Olimpíadas de Jogos Digitais e Educação (OjE). Com 100 mil alunos cadastrados naquele Estado e no Rio de Janeiro, o site se tornou uma verdadeira rede social, com a diferença de que, nesse caso, compartilham conhecimento. Segundo Luciano Meira, professor do Departamento de Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco e coordenador do OjE, o game une jogos casuais tematizados e enigmas. Há, por exemplo, uma aventura em uma nave na corrente sanguínea. O nível das questões é elevado. “O jogo é para o estudante se encantar com o mistério e ir atrás das respostas”, define Meira. Esta notícia foi publicada em 12/08/2011 no Jornal da Tarde. Todas as informações nela contida são de responsabilidade do autor.