

Jogos educativos



Contexto

Os jogos educativos são intencionalmente concebidos com o objectivo de educação ou têm valores educativos. São criados para ajudar os alunos a compreender conceitos, adquirir conhecimentos específicos, e desenvolver capacidades de resolução de problemas à medida que jogam jogos. É fácil encontrar aplicações ou jogos curtos que permitam aos alunos completar exercícios que respondam às necessidades dos currículos escolares.

O papel dos jogos educativos não é o de substituir um sistema de aprendizagem tradicional, mas o de melhorar este processo, ajudando e apoiando os alunos na aquisição de um conjunto de competências úteis não só na sala de aula, mas também na sua preparação para o desenvolvimento pessoal e profissional.



Porquê usar jogos de vídeo na educação?

Apesar de ter recebido publicidade negativa nas últimas décadas, a investigação tem mostrado que os jogos de vídeo podem ser benéficos para a educação:

- Os aprendizes desenvolvem capacidades de paciência e persistência em completar desafios, através da repetição de níveis.
- Os alunos desenvolvem capacidades de resolução de problemas.
- Os videojogos 'ensinam' os aprendizes a definir estratégias lógicas para completar tarefas.
- Os alunos desenvolvem aptidões de raciocínio espacial, movendo-se ao longo de mundos dimensionais.
- Adquirir uma habilidade num jogo de vídeo, aplicando-a posteriormente a desafios diferentes, pode ajudar o processo educativo. Ajuda à aprendizagem individualizada - um processo de ensino em que tudo (conteúdo, ritmo, tecnologia instrucional) se baseia no interesse e capacidade do aprendente.
- Os jogos de vídeo podem ser aliviadores do stress e podem ajudar a acalmar um aprendiz em situação de stress.
- Os alunos aprendem a tomar decisões baseadas no julgamento ético e moral.
- Os jogos de vídeo podem ensinar um principiante sobre o fracasso e como lidar com ele.
- Os alunos podem desenvolver capacidades de colaboração e de trabalho em equipa.



Jogos de vídeo e inclusão



Os jogos de vídeo são ferramentas muito adaptáveis que podem ser utilizadas para aumentar a motivação entre todos os alunos, incluindo aqueles com distúrbios de aprendizagem específicos. Podem ser jogados ao ritmo do aluno, evitando assim sentimentos de stress, ansiedade, ou tédio.

A investigação demonstrou que os jogos de vídeo podem influenciar positivamente o desenvolvimento de determinadas competências como o tempo de reação, a tomada de decisões, as competências sociais e as capacidades espaciais, bem como aumentar a concentração em pessoas com perturbações intelectuais ou comportamentais.

Escolher o vídeo jogo certo



Com base nos perfis dos alunos

Características pessoais (idade, personalidade, distúrbios de aprendizagem, deficiência): A maioria dos jogos publicados, sejam eles gratuitos ou não, fornecerão **uma faixa etária** nos seus jogos. Quando se trata de personalidade, alguns estudantes preferem jogos focados na **dificuldade e competição**, tais como jogos de corrida ou desportivos, enquanto outros podem preferir jogos focados na **narrativa ou na narração de histórias (storytelling)**. Então pense na **acessibilidade**, será que um jogo específico requer muita manipulação? As regras são claras desde o início?

Preferências de aprendizagem e fatores sociais: As preferências e os fatores sociais podem incluir: interesses, estilos de aprendizagem, preferências de inteligência, estilos de produção, preferências para tarefas individuais ou de grupo, compromissos em atividades pós-escolares, competências interpessoais, etc.



Com base nos recursos disponíveis

Smartphones/tablets: Apple, Android, e Windows têm bons processadores e lojas de aplicações com jogos. Embora tenham a vantagem de serem portáteis e populares (a maioria dos estudantes têm-nos), existem algumas limitações na sua utilização para jogos: pequeno ecrã que afeta a intensidade gráfica, limites do ecrã táctil, qualidade inferior e muito mais.

Computadores: Oferecem uma experiência de jogo avançada. Embora existam também computadores de jogo feitos à medida, um computador normal suporta uma variedade de jogos de vídeo. Se o seu computador não consegue lidar com jogos de vídeo, várias empresas têm ofertas de jogos em nuvem e algumas delas oferecem planos limitados gratuitos.



Ideias de jogos educativos

Esta minha guerra, por estúdios de 11 bits, conta a história do Cerco de Sarajevo (1992-1996) da perspectiva de civis bósnios que vivem na cidade fictícia de Pogoren, Graznavia.

Enterre-moi, mon amour, de The Pixel Hunt, ARTE France e Figs ajuda a fazer as pessoas compreenderem o que é fugir da guerra.

Peacemaker, por Impact Games O Peacemaker é um jogo de simulação governamental durante o qual o jogador não só aprende sobre o conflito israelo-palestiniano, mas também se envolve activamente na construção da paz.

Entre nós por Innersloth tornou-se muito popular desde o Verão de 2020. É um jogo para 4 a 10 jogadores, seja local ou online. Os gráficos e a mecânica deste jogo são bastante simples, uma vez que o foco é colocado na cooperação e comunicação.



Recursos

Descubra o Projeto **Gaming4Skills** que visa desenvolver uma orientação prática para os professores utilizarem os jogos de vídeo na sala de aula para o ensino inter curricular: <https://www.gaming4skills.eu/>