


usuários cadastrados 
cadastre-se 

[Argentina](#) · [Chile](#) · [Colômbia](#) · [Espanha](#) · [México](#) · [Peru](#) · [Portugal](#) · [Porto Rico](#) · [Venezuela](#)

[início](#) || [e-mail](#) || [chat](#) || [fórum](#) || [agenda](#) || [cursos](#) || [provas interativas](#) || [internet grátis](#) || [empregos](#) || [busca de bolsas](#) || [tradutor](#)

coletivos 

- ▶ Pré-Universitário
- ▶ Universitário
- ▶ Pós-Universitário

- ▶ Docente
- ▶ Gestor

canais

- ▶ Onde estudar
- ▶ Bolsas e Financiamentos
- ▶ Empregos e Carreira
- ▶ Notícias
- ▶ Pesquisa
- ▶ Internacional
- ▶ Educação a Distância
- ▶ Universia Social
- ▶ Universia Esportes

- ▶ 
- ▶ 

alianças globais

- ▶ MIT
- ▶ OpenCourseWare


EAD » EAD em foco

[teses & artigos](#) | [livros](#) | [iniciativas das IES](#) | [EAD em foco](#)

Jogos de aprendizagem no Brasil

Professores, empresas de EAD, produtoras de software e escolas mudam a cara do aprendizado tradicional. Com muita criatividade e um pouco de tecnologia, os games invadem o cotidiano da aprendizagem e mudam o conceito de pedagogia Saiba a opinião dos especialistas, leia teses e divirta-se testando jogos educativos.

Publicado em 17/12/2004 às 02:00

Por Renata Aquino

O mercado de games no Brasil só tem o que comemorar. O apoio definitivo de grandes instituições, como o Ministério da Cultura, fez com que ano de 2004 fosse bastante positivo no balanço geral. Além de promover um concurso de jogos que atraiu propostas de todo o Brasil, o Ministério também esteve presente na EGS (Electronic Game Show), a feira de videogames que mobilizou o mercado brasileiro.

Além do MinC, entidades como ABragames (Associação Brasileira das Empresas de Games) unem os estúdios, centros de pesquisa e outras instituições do mercado buscando incentivar os jogos eletrônicos no país.

Mercado para educação

Os jogos educativos brasileiros não tiveram iniciativas de incentivo direto como a dirigida pelo MinC para desenvolvimento. Ainda assim, os produtos são muito consumidos por escolas brasileiras. "As escolas são nosso melhor cliente", diz Paulo Roque, da Divertire Games, responsável pelo best-seller Coelho Sabido.

No varejo, a situação é diferente. Após a saída de uma das maiores empresas de software educacional do mercado, a Brasoftware, a presença de títulos educativos nas prateleiras do supermercado decaiu. Outra grande produtora, a Positivo Informática, concentra seus esforços também em distribuição de produtos localizados



não deixe de ler

Jogos educativos

- ↳ Conheça e jogue
- ↳ Teses e dissertações sobre o tema Jogos de Aprendizagem
- ↳ Artigos sobre o tema Jogos de Aprendizagem

- ▶ Next Wave
- ▶ Wharton

especializados

- ▶ Revista Pesquisa Fapesp
- ▶ Universia Cursos
- ▶ Universia Empregos
- ▶ Antigos Alunos
- ▶ Empreendedorismo
- ▶ Inove!
- ▶ Buscadores
- ▶ Aprender
- ▶ InvestNews
- ▶ CNU

especiais

- ▶ Bolsas Alβan
- ▶ Patrimônios Históricos
- ▶ Teses

outras mídias

- ▶ Promoções
- ▶ Dica Universia



(traduzidos), como a série Disney. Por outro lado, empresas de outras áreas da educação estão cada vez mais investindo em jogos eletrônicos e podem reestabelecer a calma no mercado. Dentre elas, está o Objetivo, rede de colégios e IES que passou a produzir softwares educacionais.

Para os especialistas no mercado, o uso de jogos educativos só tende a crescer. "O ensino atual é totalmente passivo. Há um professor transmitindo conhecimentos e uma pessoa que está recebendo esses conhecimentos passivamente. Quando é criado um jogo, o aluno sai da passividade", afirma André Battaiola, professor da UFPR.

A professora Sônia Pucci Medina da UVA, especializada em Educação Corporativa, não vê novidade na chegada dos jogos nas empresas. "Tudo que seja usado para contextualizar o cotidiano de forma simples e natural é um instrumento válido na aprendizagem", afirma a professora. "Os jogos são muito antigos, o processo educacional é que precisa olhar com mais cuidado como tratar estes instrumentos de forma eficaz".

Marcos Magalhães, diretor do Anima Mundi e coordenador de pós-graduação na PUC-Rio, diz que a linguagem da animação nos jogos eletrônicos é o grande diferencial. "Os jogos têm um potencial enorme, quando você cria uma animação para um jogo, há várias possibilidades de desdobramento da ação, o que cria uma situação muito propícia para aplicar conteúdo didático e usar em experiências de treinamento", diz o professor.

"Já existem pólos de desenvolvimento de games no Brasil. Existe um mercado em expansão presente principalmente na China, Japão e África. As universidades brasileiras também são grande incentivadoras. Na Anhembi Morumbi temos um curso de graduação de quatro anos todo dedicado à criação de games", esclarece o professor Paulo Vasconcelos, da Universidade Anhembi Morumbi.

Uma evolução no design e planejamento dos jogos educativos, no entanto, ainda é necessária. "O que me preocupa é que não há muito cuidado no desenvolvimento, os jogos são criados apenas com preocupações técnicas mas não há adaptação para as faixas etárias. É preciso estudar as relações de cores, tamanhos e muito mais. Um jogo com uma tela infestada com muitos objetos, só faz com que a criança se aborreça", diz o professor da UAM.

Educação a Distância motiva adoção

A Educação a Distância (EAD) é um grande motivador do crescimento dos jogos de aprendizagem. "Devido ao seu uso na EAD e como apoio em cursos presenciais, o futuro dos objetos de aprendizagem deve ser vitorioso", afirma Romero Tavares da Silva, professor de Física da UFPB. Sidnei Renato Silveira, professor da Faculdade de Informática ULBRA, vai um pouco mais longe. "Acredito que os jogos de aprendizagem crescerão bastante, poderemos inclusive ter objetos de aprendizagem que constituirão um jogo completo", diz o professor.

A adoção dos jogos em EAD caminha paralela à adoção de tecnologia no ensino. Para Tizuko Morchida Kishimoto, coordenadora do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, "todo processo de inovação requer tempo de crítica e de amadurecimento para que os suportes de ensino sejam incorporados aos existentes". Para Giovanni Ferreira, graduando em pedagogia e da equipe de produção e pesquisa em e-learning do laboratório, "os jogos digitais estão se consolidando como objetos de aprendizado e podemos prever uma grande utilização deste tipo de objeto para o futuro. Hoje o acesso a mídias digitais é visto pela sociedade como um direito da criança, no processo de inclusão digital. Com a consolidação cada vez maior da banda larga e melhoria das próprias tecnologias de mídia, a interface com os usuários de Internet está acontecendo com objetos digitais com possibilidades mais ricas de interação, mais dinâmicos,

plásticos e amigáveis com o usuário".

Para Rosemary Soffner, orientadora pedagógica da Teiaito Tecnologia Educacional, que desenvolve jogos para Senac-SP e Senai, entre outros, "O caminho para o aprendizado é trazer ambientes mais lúdicos para situações de aprendizagem, principalmente para os jovens".

O professor da Unicenp, Fábio Binder, aponta ainda a importância dos jogos em geral. "Acredito que, informalmente, já temos os jogos eletrônicos como objetos de aprendizagem, principalmente para crianças maiores e adolescentes. Jogos de ação que incentivam a melhoria da habilidade, jogos de estratégia que estimulam o raciocínio lógico e jogos de rpg onde o trabalho em grupo e a liderança são o ponto forte".



não deixe de ler

Jogos educativos

↳... Conheça e jogue

↳... Teses e dissertações sobre o tema Jogos de Aprendizagem

↳... Artigos sobre o tema Jogos de Aprendizagem



Imprimir



Envie por e-mail

Com o apoio do  Santander Banespa

[início](#) • [imprensa](#) • [equipe universia](#) • [mapa do site](#) • [fale conosco](#) • [newsletter](#)

Copyright © 2002 Universia Brasil S.A. Todos os direitos reservados