



JOGOS COMO MÍDIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

**Hadassa Ferreira da Silva Cintron, Anna Luiza Damasceno da Silva,
Darlan de Oliveira Barreto, Marlon Navega Falcão dos Santos, Lucas Cordeiro Nunes,
Luiz Cesar Ali Novaes Faria, Daniel Vasconcelos Correa da Silva**

Instituto Federal Fluminense *Campus Quissamã*

Educação

Resumo: O ensino das ciências da natureza e da matemática (conhecidas como *hard sciences*) se apresentam como grandes desafios para o ambiente escolar. Um dado que corrobora esta afirmação é o resultado recém lançado do IDEB para o município de Quissamã, pois demonstra que apenas 22% dos alunos no final do ensino fundamental possuem aprendizado de matemática adequado à sua idade escolar. Logo, este projeto pretende mitigar os problemas de dificuldades com as *hard sciences* por meio de jogos educacionais desenvolvidos de acordo com a necessidade do aluno da rede de escolas públicas de Quissamã. O conceito de Aprendizagem Significativa, desenvolvido por David Ausubel e também abordado por Paulo Freire, tem sido usado como estratégia para o ensino bem sucedido de ciências. Na aprendizagem significativa, o processo de ensino se baseia em conhecimento prévio do estudante, relacionando novos conceitos à conhecimentos e experiências já estabelecidos pelo indivíduo, ou seja, inserindo o objeto de estudo na realidade do mesmo. O uso de jogos no ambiente escolar é amplamente discutido e embasado pela academia. Então a proposta principal deste projeto é desenvolver jogos eletrônicos fundamentados na aprendizagem significativa, ou seja, jogos cujas temáticas se aproximem da realidade dos adolescentes quissamaenses, considerando que a cidade possui diversas características muito particulares de natureza histórica e social. Além disso, estrutura de desenvolvimento em diversas áreas de produção como música, ilustração, roteiro, programação, temática dentre outros aspectos emerge como uma nova linha de desenvolvimento e formação voltada aos discentes envolvidos no projeto, potencializando sua inserção no ambiente escolar e sua capacitação para o mercado de trabalho.

Palavras-chave: jogos; educação básica; ciências; aprendizagem significativa.

Instituição de Fomento: FAPERJ e IFFluminense