

ANÁLISE DAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS EM JOGOS EDUCATIVOS: UM COMPARATIVO COM AS COMPETÊNCIAS DE AVALIAÇÕES UTILIZADAS PELO MEC (APOIO UNIP)

Aluna: Tatiana Oliveira da Maia

Orientador: Prof. Robson Medeiros de Araújo

Curso: Psicologia

Campus: Brasília

O uso dos computadores e dos *softwares* educativos livres no ensino-aprendizagem e a capacitação de professores para usar os equipamentos e os novos *softwares* têm crescido com a *gameificação* da educação. Para contribuir com essa área, foi planejada uma análise com 45 juízes, sendo 19 de Português e 26 de Matemática, que avaliaram competências específicas que jogos educativos podem desenvolver em crianças do Ensino Fundamental. As competências tiveram como referência a matriz da Provinha Brasil realizada pelo MEC. O objetivo foi a investigação da eficácia do uso de jogos eletrônicos na alfabetização e educação de crianças dos 2 aos 8 anos de idade. A análise dos dados realizada até o momento mostrou resultados positivos, ou seja, que os juízes associaram o uso dos jogos com o desenvolvimento de algumas habilidades específicas. Os jogos de Matemática evidenciaram competências associadas ao eixo **números e operações (representações numéricas, resolver problemas por meio de adição e subtração e resolver problemas por meio de multiplicação e divisão)**. Os jogos de Português estudados, segundo os juízes dessa área, desenvolvem bem as competências de **apropriação do sistema de escrita e de leitura**. Estes achados indicam preliminarmente que os jogos podem ser uma forma dinâmica, interativa e inovadora para motivar o aprendizado dos alunos desde que utilizados como complemento pelos profissionais da educação.