



Anais da Semana de Ciência e Tecnologia da PUC Goiás 2013  
Disponível em: <http://anais.pucgoias.edu.br/2013/index.htm>  
ISSN: 2177-3327

## JOGOS DIGITAIS E ANALÓGICOS: DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL FACILITADOR PARA O ENSINO INCLUSIVO

Fernando Dias Felipe (Acadêmico), Sandra Regina Longhin (Orientador)  
Departamento de Artes e Arquitetura  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás  
Contato: fernandonox@hotmail.com

Um dos grandes desafios da educação é a busca da formação do conhecimento e de estímulos para o aprendizado. Em um mundo onde os jovens se desenvolvem em contato com diferentes mídias desde cedo, o desafio é estimular seu interesse pelo conhecimento. As relações de ensino-aprendizagem necessitam ser mais fluidas e as escolas não possuem mais o monopólio do aprendizado (MATTAR, 2010). Existe uma necessidade cada vez maior da busca de um modelo educacional que respeite as individualidades, que seja inclusivo e capaz de desenvolver as habilidades e diferentes inteligências dos alunos (GARDNER, 1995). O mundo encontra-se em rápida mudança, isso é reconhecido com o surgimento da sociedade da informação e da economia do conhecimento, nas quais a produção, a gestão e o consumo de informações estão no cerne da produtividade econômica e do desenvolvimento social. Emprego, educação, saúde, lazer e diversão ocorrem de maneiras e em lugares inimagináveis a uma geração atrás tendo a tecnologia como centro (SELWYN, 2008). Assim, os jogos analógicos ou digitais surgem como uma alternativa e um elemento facilitador do processo de ensino, ampliando e estimulando o interesse do aluno, pois lhe são familiar. Huizinga (1996) identifica o jogo como um importante elemento de socialização e desenvolvimento de diferentes habilidades, tanto cognitivas quanto específicas. O Projeto tem como objetivo o desenvolvimento de jogos analógicos e digitais facilitadores do ensino de química para alunos do ensino fundamental e médio privilegiando aspectos de uma formação inclusiva, no qual servirá como apoio visual e didático para melhorar a compreensão dos textos e experimentos químicos propostos com a finalidade de tornar o projeto Química Mambembe visual e atrativo.

Palavras-chave: 1) Design; 2) Integração; 3) Conhecimento; 4) Diversão; 5) Inovação.

Apoio: Bolsista CNPq.

---

XIV Jornada de Iniciação Científica da PUC Goiás – 29 e 30 de outubro de 2013  
Semana de Ciência e Tecnologia da PUC Goiás  
ISSN: 2177-3327