

1. Núcleo de Educação Científica do Instituto de Ciências Biológicas

Com as atuais mudanças sociais, tecnológicas e econômicas se cria a necessidade do sistema de ensino de acompanhamento e adaptação. Os métodos de ensino tradicionais costumam se limitar a definições e aulas expositivas, o que acaba por distrair a atenção dos alunos. O emprego de jogos didáticos ainda é um elemento novo, mas o seu uso acarreta em interesse por parte dos alunos e facilidade de aprendizagem, durante o processo de alfabetização infantil é comum o uso do lúdico, usando como inspiração Vygotsky, Santos e Piaget, ao passo que na educação adulta, os métodos utilizados são baseados em memorização e repetição, diferindo do processo de brincar e aprender que levam a um aprendizado realmente significativo. O objetivo deste estudo foi investigar como a comunidade universitária em sua totalidade percebe jogos e sua ação dentro do ambiente de aprendizado. Para a coleta de dados por meio de formulário, usando o Diferencial Semântico (DS) para quantificar familiaridade com jogos, com gamificação e o histórico dentro do sistema de ensino atual, criando um paralelo entre o ensino lúdico e o tradicional. Trata-se de uma pesquisa empírica descritiva de natureza quali-quantitativa, permeada de uma investigação com o método de interpretação empregado por Bardin no tocante a análise de dados. Os resultados apontam que os docentes participantes da pesquisa acreditam no jogo como uma possibilidade de melhora nos resultados para o ensino, corroborando com a opinião dos discentes que por sua vez também aprovam o ensino por meio de uma forma lúdica que beneficia o aprendizado e a aplicação do conhecimento de forma prática. Salienta-se que muito deve ser ainda discutido a respeito desse tema, que apresenta grande potencial transformador da sociedade atual. (Apoio UNB/NECBIO)

Palavras-chave: Jogos, Aprendizagem, Ensino;