

## ESTUDO APLICADO A EVOLUÇÃO DO USO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Elisabeth Alves Mamede<sup>1\*</sup>, Pablo Vieira dos Santos<sup>1</sup>, Hulgo Leonardo Jacinto Andrade<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Discentes do Curso de Sistemas de Informação, pela Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, Unidade Itumbiara - GO, \*elisabeth\_mamede@hotmail.com; <sup>2</sup>Docente do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara-GO.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologias, Educação, Ensino.

### INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) estão crescendo e se tornando uma ferramenta muito no apoio ao ensino. Assim (Galotta, 2007) aponta que os objetos de aprendizagem não devem ter a pretensão de substituir o professor nem de tornar o aluno um autodidata em relação a um determinado conteúdo. A tecnologia deve ser vista como ferramenta de apoio ao ensino de conteúdos para permitir uma comunicação mais direta entre aluno, professor e aprendizado. O objetivo deste estudo é verificar através de uma pesquisa o como o uso da tecnologia por meio de um jogo pode auxiliar positivamente o ensino de lógica de programação.

### METODOLOGIA

O estudo foi conduzido através de uma pesquisa iniciada em 13 de junho. Foi criado um formulário com perguntas que abordavam fatos como o interesse dos entrevistados em utilizar as novas tecnologias em seus processos de aprendizagem e se consideravam relevante esse apoio da tecnologia como ferramenta de auxílio ao ensino.

Os resultados obtidos foram submetidos a uma análise de dados onde se pode obter um resultado satisfatório quanto ao uso das tecnologias. Foram gerados gráficos para apresentação dos resultados e melhor visualização do conteúdo obtido nesta pesquisa.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO

Verificou-se que grande parte dos entrevistados se pôs a favor do uso das tecnologias no ensino. Foram entrevistadas

223 pessoas, entre elas estudantes, profissionais na área de TI e professores. Para ter em pauta se o ensino de lógica se tornaria mais eficaz com o auxílio de um jogo foram elaboradas quatro perguntas. A primeira pergunta buscava saber a faixa de idade na qual o entrevistado começou a se interessar por TI, essa pergunta se fez importante para termos uma média etária com a qual o projeto pudesse ser aplicado, 110 entrevistados estavam entre 13 e 16 anos, que é justamente uma idade onde as pessoas mais são ligadas a jogos e suas tecnologias. Outra informação importante para esta pesquisa se deu através da pergunta “Você considera que o ensino de lógica de programação através de jogos de raciocínio pode ser mais eficaz?”, assim constatamos que 80% das pessoas consideravam o uso dos jogos eficazes. Com essa pesquisa se pode ter um embasamento para o início de um projeto de construção de um jogo educacional para auxílio ao ensino de lógica de programação.

### CONCLUSÕES

O estudo feito através da pesquisa trouxe resultados positivos em relação ao uso de um jogo educacional como ferramenta de apoio ao ensino, assim pode-se dar início ao desenvolvimento de um projeto que tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo para o fim educacional.

CLUA, E. W. G.; CARLOS JUNIOR, L. L.; NABAIS, R. J. M. **Importância e Impacto dos Jogos Educativos na Sociedade.** I Workshop Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. SBC. Fortaleza, 2002.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003.