

# **JOGOS EDUCACIONAIS AUXILIANDO A EDUCAÇÃO NAS ESCOLAS POR MEIO DA PLATAFORMA MOODLE.**

Gabriel Coutinho Pereira, Jossivaldo de Carvalho Pacheco, José Valdemir dos Reis Júnior  
[gabrielthe1@hotmail.com](mailto:gabrielthe1@hotmail.com), [jpacheco@ufpi.edu.br](mailto:jpacheco@ufpi.edu.br), [valdemirreis@ufpi.edu.br](mailto:valdemirreis@ufpi.edu.br)

Colégio Agrícola de Teresina da Universidade Federal do Piauí - CAT/UFPI.

## **Introdução**

A implementação de jogos educacionais na Plataforma Moodle voltado para alunos do Ensino Médio e Ensino Técnico é importante considerando que os jogos estimulam a criatividade, leitura e resolução de problemas.

Existe uma variedade de jogos que pode ser instalador no Moodle, como jogos que abordem acontecimentos históricos, jogos matemáticos, laboratórios virtuais, estratégicos e jogos de tabuleiro (por exemplo, xadrez).

Pode-se citar como conseqüência básica da importância dos jogos na educação a possibilidade de estimular a autoconfiança bem como o incremento da motivação. Adicionalmente verifica-se que este é um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido, pois até mesmo o mais simples dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

## **Material e métodos**

Foi usado um computador Desktop com o sistema operacional Linux Ubuntu, para a instalação e configuração do ambiente Moodle, versão 2.1.1. Foi necessário a instalação de um servidor web, denominado de Apache, bem como o PHP, versão 5, e um sistema de gerenciador de banco de dados MySQL, versão 5.

Inicialmente cadastraram-se alunos, professores e as disciplinas na plataforma para posteriormente viabilizar a instalação dos jogos educacionais, observando os requisitos necessários por cada jogo.

## **Resultados e discussão**

O presente projeto cumpriu a etapa inicial referente à instalação e configuração do servidor com o ambiente moodle, verificado no endereço [moodlecat.ufpi.br/moodle](http://moodlecat.ufpi.br/moodle).

A etapa seguinte será a integração de jogos específicos para os cursos de Ensino Médio e Cursos Técnicos, fazendo que os jogos sejam utilizados nas diversas disciplinas.

A etapa final a ser realizada é fazer jogos personalizados, que será debatido posteriormente com os envolvidos no projeto e os professores.

## **Agradecimentos**

Agradeço a todos os que me ajudaram na elaboração deste trabalho. A Deus, a minha família pelo incentivo e questionamentos e a todos que direta ou indiretamente colaboram para este trabalho acontecer.

## **Referências**

Suporte à Inovação: Plataformas, Sistemas e Espaços de Aprendizagem, disponível em <http://www.ccems.pt/projectos/suporte%c3%80inova%c3%87%c3%83o/tabid/252/language/pt-pt/default.aspx?pagecontentmode=1#78>, acessado em 01 de Setembro de 2011.

Apenas os jogos educativos educam?, disponível em <http://educacao-e-tecnologias.blogspot.com/2010/05/apenas-os-jogos-educativos-educam.html>, acessado em 02 de Setembro de 2011.

Jogos educacionais estimulam criatividade, leitura e resolução de problemas <http://www.ensino.eb.br/exibeNoticia.do;jsessionid=B1C04D8288899782C94F5F057A72C3E6?id=9584>, acessado em 01 de Setembro de 2011.

*Activity* *Module:* *Game*, disponível em <http://moodle.org/mod/data/view.php?d=13&rid=1196&filter=1>, acessado em 01 de Setembro de 2011.