



NOVAS TECNOLOGIAS PARA A EDUCAÇÃO: A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM SOB O ENFOQUE DA NEUROEDUCAÇÃO

Robson Palma Nascimento de Sena¹, Jhonatan Phelipe Peixoto²

¹ Acadêmico do Curso de Psicopedagogia, Universidade Cesumar – UNICESUMAR, EAD. Bolsista PIBIC⁸/ICETI-Unicesumar.
robson0031@hotmail.com

² Orientador, Mestrando, Departamento de Pedagogia, UNICESUMAR, Pesquisador do Instituto Cesumar de Ciência, Tecnologia e Inovação – ICETI. jhonatan.peixoto@unicesumar.edu.br

RESUMO

A presente pesquisa está em andamento e objetiva estudar sobre a influência dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem e as contribuições da neuroeducação nesse processo, perpassando pela importância de compreender os aspectos subjetivos que estão ligados à aprendizagem e como o professor poderá atingir os objetivos do seu plano de aula/ensino levando em consideração as especificidades dos seus alunos. A referida pesquisa justifica-se pelas mudanças do cenário educacional brasileiro que, mediante a transformação políticas, sociais, econômica e culturais da sociedade contemporânea, requerem a alteração dos paradigmas que o permeiam, sendo necessário aos profissionais da educação, em especial ao professor, repensar sua prática e compreender melhor sobre os aspectos subjetivos que estão ligados à aprendizagem para que ele possa considerar as especificidades dos seus alunos, tornar o ambiente educacional mais significativo e, conseqüentemente, atingir os objetivos da educação. Para tanto, adotou-se a metodologia da pesquisa bibliográfica de temas correlacionados e espera-se que os seus resultados sejam capazes de propiciar a reflexão sobre o papel docente em suas diversas perspectivas, bem como fortalecer o entendimento das subjetividades e especificidades dos alunos para a viabilização de um ambiente motivador e atrativo que dê significado à aprendizagem e ressignificar a importância dos estudos e pesquisas voltados para a formação continuada.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Educação; Jogos digitais; Neurociência.