

131

JOGOS EDUCATIVOS COMO UMA FORMA DE AUXILIAR NA APRENDIZAGEM NO MUSEU VIRTUAL SAGRES. *Roberto Dias Torres Junior, Ana C. Bertoletti, Antônio C. R. Costa, Jeter Jorge Bertoletti.* (Departamento de Matemática, Instituto de Matemática UFRGS).

O sistema SAGRES é um ambiente construído na Web para suprir as necessidades de apresentação dos conteúdos do Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS, que possibilita a apresentação de informações de forma adaptada às características de um ou mais visitantes, usando para isso o nível de conhecimento do usuário no assunto. Diversos tipos de jogos educativos vêm sendo incluídos no SAGRES, como uma forma alternativa de aprendizado. Por apresentarem um ambiente interativo e divertido, os jogos facilitam o aprendizado, através de perguntas direcionadas ao conteúdo dos textos presentes nas bases de dados do Museu. Esses jogos, aplicados de forma lúdica, auxiliam no aprendizado pois podem interagir com figuras, som, usando os sentidos da visão e audição. Além disso, o fato desses jogos estarem disponíveis na Internet quebra a barreira geográfica, tornando-se uma ferramenta auxiliar no aprendizado estudantil, particularmente no que se refere à fixação de conceitos. Para as crianças, esses jogos são de grande valia pois proporciona que elas aprendam brincando. Para o desenvolvimento desses jogos, estão sendo usadas as linguagens JavaScript e HTML (HyperText Markup Language), visto que se busca colocá-los disponíveis na Internet. Futuramente utilizar-se-á Macromedia Flash/Shockwave. Nessa fase inicial buscou-se desenvolver o jogo da memória, de palavra-cruzada e da força, visto que são considerados os que mais apóiam o desenvolvimento das habilidades cognitivas, como a memorização e a rapidez do pensamento (RHAE/ CNPq).