

UMA ABORDAGEM INOVADORA PARA EDUCAÇÃO INTERDISCIPLINAR — TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, ENGENHARIA, GESTÃO E ESPORTES: UMA APRENDIZAGEM EXPERIMENTAL ATRAVÉS DE JOGO EDUCATIVO.

Autores

RICARDO MIYASHITA

Doutor na área de engenharia de produção e professor adjunto do Departamento de Engenharia Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ.

CARLOS ALEXANDER MEDEIROS

Aluno do curso de Ciência da Computação da UERJ e orientando do grupo de pesquisa Inovação e Sociedade com bolsa Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação – PIBITI do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq.

LUIZ ALBERTO BATISTA

PhD em Ciências do Esporte, professor do Instituto de Educação Física e Desportos - IEFD da UERJ.

MARIZA COSTA ALMEIDA

Doutora na área de inovação tecnológica; professora adjunta de engenharia de produção na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

BRANCA TERRA

Pós-doutora na área de inovação tecnológica; professora adjunta do Departamento de Ciências Administrativas da UERJ.

Colaboradores:

LEONARDO LEHNEMAN AGOSTINHO

Mestrado do Curso stricto sensu em Ciência Contábeis da UERJ e Bolsista de Inovação Tecnológica - INT da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ.

SÉRGIO RICARDO CORTINES CAMPOS

Graduado em Educação Física e Fisioterapia e pós-graduado em Anatomia Humana e Trauma-ortopedia. Pesquisados assistente do grupo de pesquisa Inovação e Sociedade.

Apoio

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e FAPERJ.

Resumo: Este trabalho tem por objetivo a elaboração de um sistema educativo computadorizado, em especial um Quiz¹, para aprendizado de conceitos relacionados com os Jogos Olímpicos: história dos jogos olímpicos (origem, motivações que faziam os gregos competirem, entre outros) os locais onde ocorreram e características dos diversos esportes envolvidos em cada jogo olímpico.

Palavras-chave: inovação; inovação no esporte; esporte; ciência, tecnologia e inovação; empreendedorismo

¹Quiz, também conhecido como *game*, ou jogo de perguntas e respostas, em que os alunos, através de equipes, participam de disputas periódicas (etapas) relacionadas sempre à matéria apresentada pelo professor, como se estivessem num campeonato... (FONTE: Labegalini, Andréia Cristina Fregate Baraldi; Marçolla, Rosângela (Orgs.). **Comunicação e Educação: a didática a serviço do ensino superior**. UNIMAR, Marília, São Paulo: Arte & Ciência, 2009. p. 160, 21 cm. Obra coletiva. ISBN- 978-85-61165-51-2).



AN INNOVATIVE APPROACH TO INTERDISCIPLINARY EDUCATION - INFORMATION TECHNOLOGY, ENGINEERING, MANAGEMENT AND SPORT: AN EXPERIMENTAL LEARNING THROUGH EDUCATIONAL GAMES

Abstract: This work aims the development of a computerized educational system, especially a Quiz for learning concepts related to the Olympics: a history of the Olympic Games (origin, motivations that made the Greeks to compete, among others) the locations where they occurred and characteristics of the various sports involved in each Olympic games.

Keywords: innovation, innovation in sport, sport, science, technology and innovation, entrepreneurship

Introdução

O Brasil sediará em breve dois grandes eventos esportivos: Copa do Mundo de Futebol em 2014 e Olimpíadas no Rio de Janeiro em 2016, além de já ter sediado os Jogos Pan Americanos em 2007. Esses mega eventos aumentaram a discussão no Brasil sobre o seu legado para as cidades e regiões que os hospedam. No que diz respeito à produção de conhecimento, este contexto é propício para a disseminação de atividades esportivas junto à população em geral, incluindo o meio acadêmico, que poderá usar essa oportunidade para motivar a consecução de atividades de ensino, pesquisa e extensão com foco no esporte e em especial, na inovação no esporte.

Este trabalho tem por objetivo a elaboração de um sistema educativo computadorizado, em especial um Quiz para aprendizado de conceitos relacionados com os Jogos Olímpicos: história dos jogos olímpicos (origem, motivações que faziam os gregos competirem, entre outros) os locais onde ocorreram e características dos diversos esportes envolvidos em cada jogo olímpico.

Histórico do Projeto

Como demonstram fatos históricos, em suas primeiras versões os Jogos Olímpicos eram realizados em Olímpia e tinham um caracter regional, uma vez que deles participavam somente representantes de diferentes cidades - estado da Grécia antiga. Passando por uma gradual perda de importância, à medida que os Romanos conquistavam e ganhavam poder na Grécia, os Jogos Olímpicos da antiguidade terminam entre o final do século III d.C. e início



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

laboreuerj@yahoo.com.br

www.polemica.uerj.br

Polêm!ca, v. 11, n. 2 , abril/junho 2012

do século IV d.C. Nas últimas décadas do século XVIII d.C. ocorrem algumas tentativas de recuperar a prática dos jogos, posteriormente, já no século XIX foi instituído o Comitê Olímpico Internacional e finalmente em 1986 acontecem os considerados primeiros Jogos Olímpicos de Verão da era moderna.

Nos primeiros jogos da era moderna participaram 14 nações. Pelo que se sabe, há hoje, aproximadamente, 202 países filiados ao COI, o que faz com que os Jogos Olímpicos da era moderna constituam um fenômeno cultural de proporção mundial. Evidentemente que essa cultura é mais estabelecida em algumas regiões que em outras. No continente Europeu, por exemplo, tanto os jogos quanto os esportes que dele fazem parte, principalmente os mais antigos, são amplamente divulgados e conhecidos, estando arraigados à cultura das pessoas. No caso específico do Brasil, diferente do que acontece nos países da Europa, a cultura do movimento olímpico é, tradicionalmente, pouco difundida, o que faz com que nosso povo tenha dificuldade em atribuir-lhe o devido reconhecimento e valor. Infelizmente essa não é uma boa característica para um país que irá ceder os jogos, sendo recomendável desenvolver ações que visem aumentar a veiculação de informações sobre o olimpismo, com vistas a contribuir com a mudança desse estado da arte.

Nesse sentido o desenvolvimento de questionários que abordem o tema, sobre a forma de jogos, consiste em uma estratégia atraente, e provavelmente eficaz, notadamente quando implementada sob forma eletrônica em sistemas computacionais. O “Quiz Jogos Olímpicos” cumpre esse papel, além de ter a vantagem de, em versões posteriores, abrir caminhos a uma maior interação com o jogador no sentido de propiciar a inclusão e modificação dos itens que o compõe.

A ideia de Quiz veio no âmbito do grupo de pesquisa Inovação e Sociedade, em função de trabalho que vinha sendo desenvolvido na linha de pesquisa Inovação no Esporte. O aluno, co-autor do presente artigo² e autor do jogo, iniciou uma pesquisa para tabelar os anos em que

²Carlos Medeiros de Pontes Medeiros é aluno de Ciência da Computação na Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, atualmente no quinto período e bolsista do grupo de pesquisa Inovação e Sociedade. Sempre gostou da área de programação e seu sonho é criar seus próprios jogos. Também é fã da cultura japonesa, dos animes (os desenhos japoneses) e mangá (os quadrinhos japoneses) o que o fez iniciar os estudos da língua japonesa, uma vez que o Japão é um dos principais produtores de jogos mundiais. Como criar jogos sempre foi uma paixão de infância, o que ele agora pretende levar adiante, no programa de pré - incubação da universidade.



ocorreram os Jogos Olímpicos, bem como cada cidade que os sediaram e as modalidades que foram disputadas.

Após a apresentação de um *power point*, com todas essas informações nas reuniões mensais dos estagiários do grupo de pesquisa, surgiu a oportunidade de fazer um jogo, em formato de Quiz, envolvendo tudo que havia sido pesquisado e documentado, para o projeto de *Inovação no Esporte*. Naquela ocasião foram envolvidos na tarefa alguns professores do grupo de pesquisa³ da área de esportes e mais tarde surgiu o envolvimento do professor da área de produção, para a consecução final do projeto e outro aluno bolsista da área de gestão revisou o material e a professora analisou a viabilidade técnica e econômica para a pré-incubação nas incubadoras da UERJ.

Inicialmente, com os conhecimentos adquiridos no curso de graduação da universidade e pesquisa na Internet⁴, com a ajuda de vídeo-aulas⁵, tutoriais diversos e fóruns foi dada a partida do projeto.

³ Área de esportes: Professor Sérgio Ricardo Cortines Campos e Professor Luiz Alberto Silva e área de produção: Professor Ricardo Miyashita, sendo que a Professora Mariza Almeida analisou a possibilidade de pré-incubação do projeto nas incubadoras da UERJ.

⁴ **A bruxinha diz.** Notícias e imagens. Disponível em: <http://abruxinhadiz.blogs.sapo.pt>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Ache tudo e região.** Informações, imagens e notícias. Disponível em: <http://www.achetudoeregiao.com.br>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Adilsonpolinário.** Imagens diversas e informações. Disponível em: <http://adilsonapolinario.blogspot.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Blog-audiobook.** Biografias, imagens e informações. Disponível em: <http://www.blog-audiobook-ebook.canoro.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Cidadela dos incultos.** Informações e imagens. Disponível em: <http://cidadeladosincultos.wordpress.com>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Cinema com rapadura.** Informações, notícias e imagens. Disponível em: <http://cinemacomrapadura.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Deuses olímpianos.** Contém informações, imagens e notícias. Disponível em: <http://deusesolimpianos.tumblr.com/>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Dudu thefool.** Informações, notícias e imagens. Disponível em: <http://duduthefool.blogspot.com>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Eventos mitologia grega.** Notícias, informações e imagens. Disponível em: <http://eventosmitologiagrega.blogspot.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2012. **Fan pop.** Imagens e informações. Disponível em: <http://www.fanpop.com>. Acesso em: 20 abr. 2012. **Fear of the dark.** Notícias e imagens. Disponível em: <http://fearofthedark-fotd.blogspot.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2012. **Flickr.** Imagens diversas. Disponível em: <http://www.flickr.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Giscreatio.** Informações e imagens. Disponível em: <http://giscreatio.blogspot.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **História da vida.** Informações, notícias e imagens. Disponível em: <http://historia-davida.blogspot.com.br>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Ignez ferraz.** Imagens e notícias. Disponível em: <http://www.ignezferraz.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **KAMAGATA, Eiichi. Rules Are Meant to be Broken.** Disponível em: http://mp3skull.com/mp3/gintama_ost_3_rules_are_meant_to_be_broken.html. Acesso em: 10 abr. 2012. **Klickeducacao.** Informações e imagens. Disponível em: <http://www.klickeducacao.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Livro de histórias.** Informações, imagens e notícias. Disponível em: <http://livrodehistorias-vestiamor.blogspot.com>. Acesso em: 15 abr. 2012. **MICHIRU, Yamane; NORIKAZU, Miura; KOSHIRO, Yuzu. Invitation Of A Crazy Moon.** Disponível em: http://mp3skull.com/mp3/invitation_of_a_crazy_moon.html. Acesso em: 10 abr. 2012. **Misterios fantásticos.** Informações e imagens. Disponível em: <http://misteriosfantasticos.blogspot.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Mundo educação.** Informações e imagens. Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Mylavitaacchi.** Informações e imagens. Disponível em: <http://mylavitaacchi.blogspot.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **O nosso casamento.** Imagens e notícias. Disponível em: <http://onossocasamento.pt>. Acesso em: 15 abr. 2012. **O vídeo mais emocionante da Apresentação do Rio - Jogos Olímpicos 2016.** Disponível em: <http://www.youtube.com>. Acesso em: 10 abr. 2012. **Odysseus.** Imagens e notícias. Disponível em: <http://www.odysseus.com.br>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Osolinterno.** Contém imagens e notícias. Disponível em: <http://osolinterno.blogspot.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2012. **Phoenix pedra.** Notícias e imagens. Disponível em: <http://phoenixpedra.blogspot.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2012. **Pipa universo.** Notícias e imagens. Disponível em: <http://pipauniverso.pbworks.com>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Professorrobertocarvalho.** Imagens de esportes e informações técnicas. Disponível em: <http://professorrobertocarvalho.webnode.com.br>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Roletando.** Informações, notícias e imagens. Disponível em: <http://roletando.com>. Acesso em: 15 abr. 2012. **Scoutimages.** Imagens diversas e outras informações. Disponível em: <http://scoutimages.blogspot.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Uel.** Notícias, informações e imagens. Disponível em: <http://www.uel.br>.



O programa usado foi o *Visual C# (C Sharp) Express*⁶, uma plataforma para desenvolvimento de aplicações e utilitários diversos e que pode ser baixada no site da Microsoft, para construir o projeto escolhido: *Aplicação de Janelas do Windows* ou *Windows Form Application*, que se trata de uma aplicação feita com base nos recursos utilizados nas janelas do Sistema Operacional Windows (bordas, caixas de texto e mensagens, ícones e outros). Esse tipo de projeto foi escolhido porque a empresa produtora desse programa é a mesma que desenvolveu (e continua desenvolvendo) o Sistema Operacional *Windows* – ou seja, a *Microsoft*, o que facilitou a implementação dos códigos e a instalação do jogo nos computadores de outros usuários, além do *Windows* ser o Sistema Operacional mais usados nos computadores de hoje em dia.

A linguagem de programação C# é uma linguagem de programação orientada a objetos, desenvolvida pela Microsoft como parte da plataforma “.NET”. A sua sintaxe orientada a objetos foi baseada no C++ mas inclui muitas influências de outras linguagens de programação, como Object, Pascal e Java. Ela foi escolhida por algumas razões: primeiro, os tutoriais *online*, estudados, usavam essa linguagem, segundo, ela é uma linguagem mais robusta, que permite aplicações mais elaboradas, e terceiro porque ela compõe a maioria dos programas que estão sendo usados no novo *Windows 8*.

Com o desenvolvimento do Quiz foi decidido acrescentar ao projeto inicial: músicas, *links* para o usuário aprender mais informações sobre os jogos olímpicos, os Símbolos (Os Aros, O Hino, O Juramento, O Lema e A Tocha Olímpica), seus significados, entre outros. Também há opções de abrir alguns aplicativos como: Calculadora e Microsoft Word. A intenção em

Acesso em: 14 abr. 2012. UEMATSU, Nobuo. **Fanfare**. Disponível em: http://mp3skull.com/mp3/final_fantasy_ix_fanfare.html. Acesso em: 10 abr. 2012. **Vampiraosbourne**. Imagens e informações. Disponível em: <http://vampiraosbourne.blogspot.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2012. **Greciaantiga.org**. Informações sobre a cultura grega. Disponível em: <http://greciantiga.org>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Wikipédia**. Informações sobre os mais diversos assuntos. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal. Acesso em: 14 abr. 2012. **Coladaweb**. Informações sobre história, entre outros. Disponível em: <http://www.coladaweb.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Blogodorium**. Informações sobre esportes e imagens. Disponível em: <http://www.blogodorium.net>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Forum.pt**. Informações sobre esportes. Disponível em: <http://www.forum.pt>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Puroesporte**. Informações sobre esportes e imagens. Disponível em: <http://www.puroesporte.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Picgifs**. Imagens. Disponível em: <http://www.picgifs.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Dreamstime**. Imagens e informações. Disponível em: <http://pt.dreamstime.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Sasukekun**. Informações e imagens. Disponível em: <http://sasukekun.forumcommunity.net>. Acesso em: 14 abr. 2012. **Es.123rf**. Imagens. Disponível em: <http://es.123rf.com>. Acesso em: 14 abr. 2012. 5 Softipp. Tutoriais, vídeo-aulas e informações. Disponível em: <http://www.youtube.com/user/softipp?feature=watch>. Acesso em: 30 mar. 2012. Thenewsboston. Tutoriais, vídeo-aulas e informações para desenvolvimento em programação C#. Disponível em: <http://www.youtube.com/user/thenewsboston?feature=watch>. Acesso em 10 mar. 2012. Msdn. Contém informações, tutoriais e material de desenvolvimento em programação. Disponível em: <http://msdn.microsoft.com/pt-br/ms348103>. Acesso em: 12 mar. 2012. 6 Visual C# Express. Ferramenta gratuita de desenvolvimento de aplicações e utilitários. Disponível em: <http://www.microsoft.com/pt-br/default.aspx>. Acesso em: 10 mar. 2012.



coloca-los foi para que o usuário possa, a partir de um programa, abrir alguns outros aplicativos, aumentando a comodidade.

Em todas as etapas do Quiz há imagens ilustrativas para ajudar na compreensão, além da opção de colocar um vídeo na abertura em homenagem aos Jogos Olímpicos que vão ocorrer em 2016. Também foram criadas pastas *online* para armazenar as imagens, as músicas e o vídeo, além do uso de um Banco de Dados para armazenar as perguntas.

Para criar as tabelas com as perguntas foi usado o Microsoft Access 2007⁷, que é um dos programas inclusos no pacote *Microsoft Office* do mesmo ano e que pode ser baixado no site da Microsoft. O Access é um Banco de Dados simples e fácil de editar, sendo que para a sua inclusão no projeto, foi requerido algumas horas de estudo complementar.

Foi criado um cadastro de usuários (Nome, Login, Senha e Confirmação de Senha, Foto do Usuário, entre outros), também utilizando o Banco de Dados citado, para a gravação de novos cadastrados. Entretanto, essa parte foi retirada posteriormente, pois não se adequava bem a proposta inicial do projeto.

O jogo foi elaborado com 3 níveis de dificuldade – fácil, médio e difícil, cada um com 10 perguntas, sendo que, a cada vez que o jogador começa o Quizz, 5 perguntas são sorteadas aleatoriamente, uma depois da outra e sem repetição. O usuário responde uma e a próxima é sorteada. A cada resposta, o jogo informa se o usuário acertou ou errou a resposta e, no fim, é exibida uma mensagem dizendo quantas respostas o jogador acertou.

Ao terminar o jogo, o usuário pode escolher sair do jogo, voltar ao Sistema, que é a janela da qual o usuário decide se deseja iniciar ou Quiz ou realizar outra ação, ou adicionar mais perguntas, dentro de uma abordagem colaborativa. Se quiser adicionar, o usuário antes escolhe a dificuldade que ele deseja acrescentar as perguntas. O limite de perguntas por dificuldade é de 60, pois o sorteio deve ter um tempo satisfatório ao usuário. Também é possível excluir perguntas anteriormente cadastradas, para o caso do usuário ter cadastrado uma pergunta erroneamente ou ver, na lista de perguntas já cadastradas, alguma informação errada e desejar corrigi-la ou simplesmente excluí-la.

⁷ **Microsoft Access 2007**. Programa integrante do Pacote Office 2007. Disponível em: <http://www.microsoft.com/pt-br/default.aspx>. Acesso em: 05 mar. 2012.



O jogo é dividido em cinco telas principais: Início, aonde a aplicação tem início; Abertura, aonde o vídeo é exibido, Apresentação, aonde o usuário escolhe se deseja entrar no Sistema ou não, Sistema, aonde o usuário pode navegar pelas várias opções do aplicativo, e o Quiz, onde o nível de dificuldade das perguntas é escolhida pelo jogador.

Referencial Teórico

Dentre as diversas abordagens possíveis para o aprendizado, foi adotada neste trabalho a abordagem experiencial, por considerarmos mais eficaz que a abordagem tradicional, envolvendo textos expositivos. Uma das principais vantagens da abordagem experiencial é que o conhecimento tem uma melhor fixação no sujeito que aprende. Isso deve, em grande parte, ao seu caráter prático e vivencial, que leva a um envolvimento sentimental do sujeito que aprende, e, em consequência, a uma maior facilidade para a assimilação do conhecimento. Kolb (1984) define a aprendizagem experiencial como “o processo por onde o conhecimento é criado através da transformação da experiência”.

Pimentel (2007), com base em Alarcão (1984) explica melhor as implicações desse conceito no processo de assimilação do conhecimento: “a aprendizagem não se efetua apenas no plano cognitivo. Na reflexão consciente sobre as experiências, a fim de transformá-las em aprendizagens, é igualmente decisivo considerar os sentimentos, emoções e intuições”.

O processo de aprendizagem, segundo Kolb (1984) pode ser representado graficamente através do ciclo da figura 1.



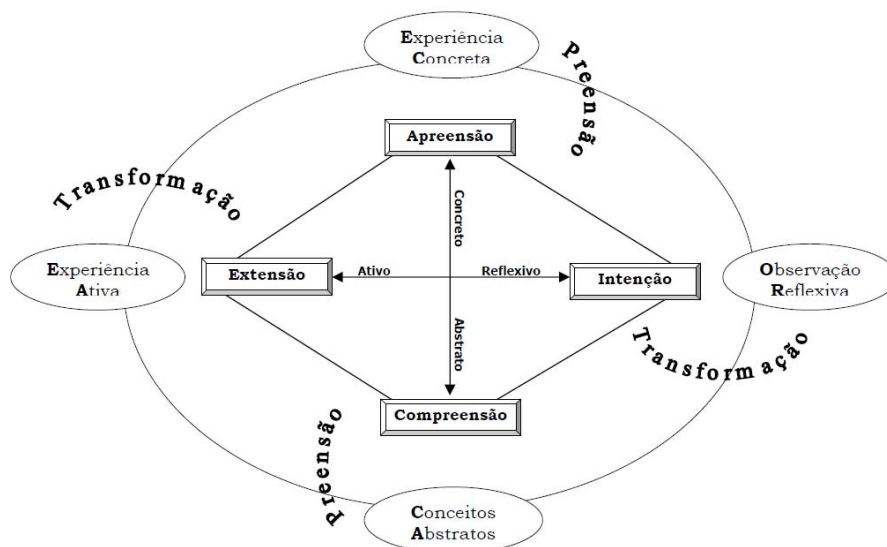


Figura 1 Ciclo da Aprendizagem Experiencial segundo Kolb (adaptado por Pimentel, 2007)

Pimentel (2007) resume cada uma das fases do processo de aprendizagem experiencial da seguinte forma:

“A **experiência concreta (EC)** refere-se a experiências de contato direto com situações que propõem dilemas a resolver. As ações são referenciadas em conhecimentos e processos mentais já existentes, aprendidos anteriormente. Principalmente por atitudes de experimentação, obtém-se a matéria-prima para aprendizagens ulteriores. A **observação reflexiva (OR)** constitui-se num movimento voltado para o interior, de reflexão. Caracteriza-se por atitudes, sobretudo, de pesquisa sobre a realidade, como: identificação de elementos; construção de associações; agrupamentos entre os fatos perceptíveis da experiência; determinação de características, dificuldades e possibilidades de escolhas; partilha de opiniões sobre um determinado assunto. A **conceituação abstrata (CA)** caracteriza-se pela formação de conceitos abstratos e generalizáveis sobre elementos e características da experiência. Constitui-se de ações de comparação com realidades semelhantes, bem como generalização de regras e princípios, cujo intuito é estabelecer sínteses a partir da troca de opiniões, estabelecendo-se um tronco comum de ideias compartilhadas. A **experiência ativa (EA)** é a repercussão das aprendizagens em experiências inéditas, num movimento voltado



para o externo, de ação. Caracteriza-se por aplicação prática dos conhecimentos e processos de pensamento tornados refletidos, explicados e generalizados. A ação está centrada em relações interpessoais, com destaque à colaboração e ao trabalho em equipe”.
[grifo nosso]

Método

O instrumento de aprendizagem de conceitos sobre esportes olímpicos que é proposto neste trabalho utiliza essa abordagem experiencial. Trata-se de um instrumento duplo. Na primeira parte, diversas informações sobre os esportes olímpicos são apresentados de uma maneira expositiva, através de textos e ilustrações; a segunda parte é um exercício pedagógico na forma de um *Quiz*, ou seja, um jogo de perguntas e respostas. Ao longo do processo de utilização desse instrumento espera-se que o sujeito-participante do aprendizado percorra as quatro etapas do ciclo de Kolb. Como se trata de um ciclo, o mesmo pode eventualmente ser percorrido várias vezes numa mesma aplicação do instrumento, principalmente se o jogador responder o questionário várias vezes, o que é recomendado, pois as perguntas mudam a cada partida.

O procedimento utilizado para a montagem deste instrumento foi:

- 1) levantamento de fontes relevantes de informações sobre jogos olímpicos;
- 2) compilação de informações de cada esporte e da história dos jogos olímpicos;
- 3) seleção das principais informações recolhidas e elaboração de tutoriais de aprendizado;
- 4) elaboração do instrumento lúdico-pedagógico para teste e fixação de conhecimentos;
- 5) desenvolvimento de um programa de computador para a aplicação do jogo;
- 6) aplicações pilotos para teste e aprimoramento do instrumento; e
- 7) disponibilização do instrumento para uso na sociedade

As primeiras aplicações do jogo mostraram-se efetivas do ponto de vista pedagógico e atualmente o mesmo será disponibilizado na Revista Eletrônica Polêmica, para uso pela sociedade e coleta de possíveis sugestões para aprimoramento.

Resultado



Ver link a: <http://www.mediafire.com/?o559rm35ddtdae3>.

Sugestões para Novos Trabalhos

Uma possibilidade de futuro desdobramento do jogo, além dos estudos necessários à pré-incubação de uma empresa de jogos, pelo aluno e professores, seria aumentar o grau de interação dos jogadores com o sistema. Por se tratar de um jogo baseado em informações oriundas de um intenso sincretismo resultante da interação entre fatos históricos e fatos folclóricos, há muitos pontos acerca dos quais os consensos não foram estabelecidos. Nesse sentido a perspectiva é que um maior grau de interação entre jogo e jogadores, assim como destes entre si, possibilitaria, para além de um aumento progressivo na quantidade de informações acondicionadas, a que diferentes interpretações viessem a tona e que novos consensos viessem a ser estabelecidos. Também poderia ser pensado um buscador de informações sobre assuntos relacionados aos Jogos Olímpicos.

REFERÊNCIAS

ALARCÃO, Isabel. **Escola reflexiva e desenvolvimento institucional. Que novas funções supervisivas?** In J. Oliveira-Formosinho (Org.), *A supervisão na formação de professores* (pp. 217-238). Porto: Porto Editora, 2002.

COB - Comitê Olímpico Brasileiro. **Home page**. Disponível em: <http://www.cob.org.br>. Acesso em: 14 abr. 2012.

KOLB, D. **Experiential Learning**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1984.

LABEGALINI, A. C. F. B.; MARÇOLLA, R. (Orgs.). **Comunicação e Educação: a didática a serviço do ensino superior**. UNIMAR, Marília, São Paulo: Arte & Ciência, 2009. p. 160, 21 cm. Obra coletiva. ISBN- 978-85-61165-51-2).

PIMENTEL, Alessandra. **A teoria da aprendizagem experiencial como alicerce de estudos sobre desenvolvimento profissional**. *Estud.psicol. (Natal)*, vol.12, no.2, Ago 2007.

Recebido: 01/2012

Aceito: 04/2012



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

laboreuerj@yahoo.com.br

www.polemica.uerj.br

Polêmica, v. 11, n. 2, abril/junho 2012