

JOGOS DIGITAIS NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO.

Elias Ytalo Silva Monteiro¹

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima²

INTRODUÇÃO:

Com o constante avanço das tecnologias contemporâneas e suas funcionalidades, nota-se sua inevitável participação no cotidiano de uma grande parcela da população, visto que tais progressões não impactam apenas nas áreas da comunicação, trabalho e qualidade de vida, mas também no âmbito educacional e cultural, assim, atingindo todos os aspectos da sociedade. Dessa forma, evidenciam-se tais impactos quando tomamos ciência de quantas atividades e objetos se tornaram obsoletos em um curto espaço de tempo e, com isso, novas atividades e artefatos tecnológicos surgem. Logo, ao focarmos na Educação e a sutil presença dos jogos como meio de aprendizado, percebe-se como a gamificação vem ganhando espaço, pois o ensino tradicional não é mais tão efetivo para as novas gerações.

Parafraseando o filósofo e matemático Pitágoras, se educarmos as crianças não teremos que castigar os homens. Este aforismo denota claramente a necessidade da educação, primordialmente, na infância e/ou adolescência em detrimento dos erros dos homens. Em decorrência desta realidade, é inegável que se pode associar a obsolescência da educação tradicional, se comparada à nova educação; tendo em vista a implementação de novas formas de educar, como por exemplo, a utilização dos Jogos Digitais.

Em face a isso, logo se vê necessário a utilização dos jogos digitais como meio didático, servindo para estimular o estudante por meio da percepção audiovisual. Trazendo assim, maior retenção da informação e com mais facilidade, maior estímulo ao raciocínio lógico e maior fortalecimento do trabalho em equipe.

Então, após tais informações, fica nítida a notoriedade que deve ser atrelada a essa temática, pois devido à tendência tecnológica e a enorme popularização dos jogos digitais na sociedade, torna-se notável que esses artifícios também podem participar no âmbito da educação, visto que os professores poderão utilizar novas ferramentas didáticas e, dessa forma, atingirão um grande público de discentes, os quais poderão ter a chance de complementar os conteúdos, vistos em sala de aula, de uma forma mais descontraída e diferenciada.

Dessa maneira, como objetivo geral, este trabalho busca analisar a importância dos jogos, sobretudo dos jogos digitais, na educação. Já os objetivos específicos são: especificar o

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Computação da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE, elias.ytalo@ufrpe.br;

² Professor orientador: Mestranda - Mestrado Profissional em Educação Básica – UFPE, giselle.clima@ufpe.br.

que são os jogos digitais; verificar como esses jogos podem ser utilizados para a educação; bem como enumerar as vantagens e desafios do uso dos jogos digitais na educação.

METODOLOGIA:

Para estudar a importância do uso dos jogos na educação, será feita uma verificação bibliográfica de cunho qualitativo, apoiando-se em técnicas de coleta de bibliografias. De acordo com NEVES (1996, p. 01), a pesquisa qualitativa não busca enumerar ou medir eventos. Ela serve para obter dados descritivos que expressam os sentidos dos fenômenos.

O estudo foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica em sites de renome tais como Google Acadêmico, Scielo e Periódicos - CAPES com os seguintes descritores: “O que são jogos digitais”, “A origem dos Jogos”, “Jogos digitais na educação”, “Os benefícios dos jogos digitais na educação”.

A análise dos artigos coletados neste estudo identifica o uso e os benefícios mais relevantes na utilização dos jogos digitais na educação de acordo com a opinião de cada autor pesquisado.

REFERENCIAL TEÓRICO:

ORIGEM DOS JOGOS:

Os jogos são uma ferramenta essencial criada pelo homem, pois foi através deles que o ser humano desenvolveu inúmeras habilidades, como o raciocínio lógico, a resolução de problemas do cotidiano, a comunicação, a sociabilidade e, com isso, a mudança do meio ambiente em que se encontra. Antigamente, o termo jogar era visto apenas como “passar o tempo”, mas atualmente é utilizado como uma poderosa ferramenta, que contribui em diversas áreas, como a medicina, a matemática e a cultura em geral (CARVALHO, 2018).

Existem registros pré-históricos de diferentes formas de jogos em diferentes partes do mundo. Já há indícios de que os povos indígenas da Ásia, da América pré-colombiana, da África, da Austrália e das ilhas mais remotas do Pacífico desenvolveram os jogos como forma de expressão prática, lúdica e religiosa (RAMOS, 1982). Alguns desses jogos evoluíram e foram posteriormente introduzidos nos primeiros Jogos Olímpicos na Grécia antiga.

Os jogos não têm uma origem clara, pois muitos desses jogos foram produzidos em tempos muito distantes, ou são apenas conhecimentos populares, passados de geração em geração e desenvolvidos de acordo com as necessidades ou condições locais (BARBOSA, 1997).

Como exemplo, um dos jogos de tabuleiro mais antigo já registrado é o jogo Senet há cerca de 5.000 anos a.C. no Egito (TELES & VINHA, 2017). O jogo era também chamado de "jogo de passagem da alma". Pois, para os egípcios, os jogos eram fundamentais após a morte,

pois os povos egípcios acreditavam que o ato de jogar poderia ser uma forma de diversão eterna.

Dois participantes, as peças de ambos os jogadores são distintas. Jogam-se as tabuinhas (Ao invés de ‘dados’ são utilizadas 4 pequenas tábuas com um dos lados pintados de preto e o outro de branco) para o alto e o jogador que obtiver 4 ou 6 pontos primeiro, terá o direito de começar a partida jogando com os peões pretos. O objetivo do Senet é retirar as suas peças do tabuleiro antes do adversário, avançando suas próprias fichas e capturando e bloqueando as peças do adversário. (TELES & VINHA, 2017)

ORIGEM DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO:

Surgido no Século XVI sendo os gregos e romanos a fazerem, primeiro, o uso para o ensino de letras. No que tange à sua criação os jogos foram, desde os primórdios, criados para auxiliar e beneficiar a transmissão de conhecimentos entre professor e aluno.

Mas, com o advento do cristianismo, sua utilização para o ensino entrou em desuso. Pois, tinham um propósito de uma educação disciplinadora, de memorização e de obediência. Devido a esse acontecimento, os jogos foram vistos como ofensivos, imorais, que levam à comercialização profissional de sexo. (ZANELATO, 2013).

Pode-se identificar que no decorrer da história os jogos expressam formas sociais e culturais de organização das vivências dos seres humanos. Por meio dos jogos, é possível adentrar e adquirir novas experiências no mundo.

A divergência sobre os jogos educativos é que existem duas funções que os acompanham, nomeadamente as funções de entretenimento e as funções educativas.

“1 - Função lúdica – O brinquedo [jogo] propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente; e
2 – Função educativa – O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.” (KISHIMOTO, 1995, p. 60, grifo nosso)

O jogo desperta o interesse das crianças, que irão brincar independente das regras, já que os jogos parecem ser e são divertidos.

A função educacional apresenta jogos como um método de ensino, ou em outras palavras, utiliza o jogo como aliado do conhecimento, dos conteúdos educacionais e do objetivo educacional. O brinquedo se torna um aliado da educação, se transforma em mais um material de ensino.

A combinação dessas duas funções em equilíbrio produz um jogo educativo. Mas quando estão desequilibradas, essas duas funções acabam por levar a situações diferentes, a saber: deixa de ocorrer o ensino, os jogos mantêm sua estrita função lúdica, sendo apenas jogos, e deixa de atuar na ideia da aprendizagem.



Quando utilizados como recurso didático, os jogos são mais satisfatórios no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Uma vez que a criança está satisfeita com a forma como o conhecimento lhe é transmitido, compreendê-los gerará mais benefícios, potencializando o conhecimento. (ZANELATO, 2013).

Antes de escolher o brinquedo que utilizará na atividade, o educador deve estar atento às suas interessantes funções, pois não basta pegar um brinquedo e simplesmente apresentá-lo sem observá-lo e estudá-lo. É necessário analisar o desempenho de brinquedos específicos e a possibilidade de utilização na aprendizagem dos alunos.

JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO:

Os jogos têm grande relevância e importância para a educação, como visto anteriormente. É interessante observar que, na sociedade atual, os jogos vêm sofrendo cada vez mais influência das tecnologias contemporâneas impactando na alta produção dos jogos digitais.

Logo, fica imprescindível a adaptação do meio educacional no que tange aos Jogos Digitais no Âmbito da Educação, visto que "as instituições de ensino não podem ignorar os hábitos dos alunos, caso queiram ser atraentes e promover um aprendizado de alto nível. Não seguir as principais tendências do momento é um erro grave e que deve ser evitado ao máximo." (ORTEGA, 2019).

Trabalhar com jogos digitais em sala de aula, traz várias vantagens e os desafios não podem ser minimizados, conforme enfatiza o artigo da EQUIPE EDUCAMUNDO (2019):

"Na escola, é importante que as atividades envolvendo games tenham um objetivo claro e sejam realizadas dentro de um tempo específico. Dessa maneira, os alunos podem aumentar seus conhecimentos com todos os recursos que a tecnologia proporciona de forma saudável".

A partir desta reflexão, pode-se elencar uma listagem das principais vantagens do Jogos Digitais no Âmbito Da Educação, a saber:

Uma forma alternativa de socialização: devido a diversos jogos serem de característica cooperativa, isso acaba por estimular a interatividade entre os alunos e, também, facilita a interação de discentes mais retraídos e com dificuldades de comunicação.

Estímulo do raciocínio lógico: visto que em muitos casos será necessário um pensamento lógico do jogador para que o mesmo alcance seu objetivo.

Trabalha a criatividade: pois atrelado ao raciocínio lógico, também será de extrema importância essa habilidade criativa, a qual ocasionará na desvinculação das ideias padrões acerca do jogo.

Incentivo ao aprender a aprender: levando em consideração o aumento da dificuldade enquanto o jogador progride no jogo, ficará nítida a necessidade do jogador



buscar novos conhecimentos para se aprimorar e conseguir dar continuidade na sua progressão.

Os jogos digitais na educação têm um grande potencial com seus vários benefícios, mas ainda hoje são poucos utilizados pelos docentes, pois, para muitos, encontrar bons jogos não é fácil. Este fato ocorre principalmente em razão dos muitos jogos educacionais do uso limitado dos princípios pedagógicos, agregando pouco valor às aulas e aos conteúdos programáticos que se propõe abordar. (ECK, 2006) diz que as empresas peritas em desenvolvimento de jogos focam em criar games educativos com o foco na diversão e pecam nas finalidades da aprendizagem. Em contrapartida, jogos desenvolvidos por professores, apesar de haver um bom embasamento pedagógico, os alunos julgam pouco divertidos.

Há também um medo entre os professores de que seus alunos não se envolvam ou colaborem, ou que sua falta de conhecimento tecnológico seja exposta para os seus alunos que já nasceram na era digital e na maioria das vezes tem mais facilidade de compreensão dessas tecnologias do que seu docente.

O preço para desenvolver um jogo educacional primoroso é alto, pois é um tipo de software difícil que necessita de várias áreas de conhecimentos da computação como banco de dados, computação gráfica, entre outros. Além da demanda de designers gráficos, músicos para o desenvolvimento dos efeitos sonoros, elementos gráficos, etc. E diferente dos jogos comuns, necessita de entendedores de conteúdos pedagógicos. Vê-se a precisão de um grupo pluridisciplinar para este tipo de trabalho, evidenciando o preço considerável para os recursos humanos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Portanto, através de todas as informações expostas anteriormente, obtém-se que desde o surgimento dos jogos tradicionais e sua participação no meio educacional, até a chegada dos atuais jogos digitais, dando ênfase na tendência causada por eles em todos os aspectos da sociedade e suas vantagens para os jogadores; fica notável a possível introdução eficaz dos jogos digitais na educação hodierna. Contudo, tendo em vista os desafios que circundam essa temática, deve ser estudada a melhor forma de aplicação prática desse inovador elemento de ensino-aprendizagem e, com isso, nada impede que os jogos eletrônicos sejam utilizados de maneira saudável no ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Tecnologia na Educação; Jogos pedagógicos; Construção do conhecimento; Jogos na educação.

REFERÊNCIAS:



- BARBOSA, M. C. (21 de Junho de 2001). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Acesso em 04 de Dezembro de 2021, disponível em Educação & Sociedade [online]: <https://doi.org/10.1590/S0101-73301997000200011>
- CARVALHO, G. R. (07 de Dezembro de 2018). *A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO*. Acesso em 12 de Abril de 2022, disponível em Portal UFF: https://app.uff.br/riuff/bitstream/1/8945/1/TCC_GABRIEL_RIOS_DE_CARVALHO%20%281%29.pdf
- ECK, R. V. (17 de Março de 2006). *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*. Acesso em 22 de Março de 2022, disponível em Educause: <https://er.educause.edu/articles/2006/3/digital-gamebased-learning-its-not-just-the-digital-natives-who-are-restless>
- EDUCAMUNDO, E. (02 de Julho de 2019). *Por que vale a pena usar jogos eletrônicos na educação*. Acesso em 20 de Dezembro de 2021, disponível em Educamundo: <https://www.educamundo.com.br/blog/jogos-eletronicos-educacao>
- KISHIMOTO, T. M. (16 de Março de 2016). *O jogo e a educação infantil*. Acesso em 17 de Junho de 2022, disponível em Periodicos UNICAMP: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269>
- NEVES, J. L. (Novembro de 1996). *PESQUISA QUALITATIVA - CARACTERÍSTICAS, USOS E POSSIBILIDADES*. Acesso em 21 de Janeiro de 2022, disponível em Course Hero: <https://www.coursehero.com/file/65695125/Neves-PESQUISA-QUALITATIVA-CARACTER%C3%8DSTICAS-USOS-E-POSSIBILIDADES-vers%C3%A3o-1doc/>
- ORTEGA, G. (15 de Agosto de 2019). *Qual é o papel dos jogos digitais na educação infantil?* Acesso em 23 de Fevereiro de 2022, disponível em Escolas Disruptivas: <https://escolasdisruptivas.com.br/steam/qual-e-o-papel-dos-jogos-digitais-na-educacao-infantil/>
- RAMOS, J. J. (1989). *Os Exercícios Físicos na História e na Arte*. Acesso em 29 de Novembro de 2021, disponível em Premios MEC de Literatura Desportiva: <http://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-64692/premios-mec-de-literatura-desportiva-e-jayr-jordao-ramos--centenario-da-republica---1989>
- TELES, J. T., & VINHA, M. (15 de Junho de 2017). *A contribuição do jogo tradicional de tabuleiro no contexto escolar*. Acesso em 11 de Novembro de 2022, disponível em Horizontes: Revista de Educação: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/6314>
- ZANELATO, F. M., & SANTOS, G. A. (2013). *A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL*. Acesso em 27 de Maio de 2022, disponível em Faculdade Capixaba da Serra: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/a-importancia-do-brincar-na-educacao-infantil.pdf>