



A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS “NÃO-EDUCACIONAIS” NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM

Orcassia O'hara Eliotério Xavier; Dannúbya Fernanda Guedes Lima; Prof^a Mestra Antônia de Araújo Farias

Universidade Estadual da Paraíba – orcassohara@gmail.com

Universidade Estadual da Paraíba - dannubya_fernanda@hotmail.com

Universidade Estadual da Paraíba - antoniaafarias@gmail.com

INTRODUÇÃO

Todos sabemos que os Jogos Digitais fazem parte do mundo das crianças e dos adolescentes e utilizam deles para diversão a maior parte do tempo. Os Jogos ganham espaço na vida das crianças desde cedo e por isso eles devem ser utilizados para tornar as aulas e os conteúdos mais interessantes e atrativos proporcionando uma aprendizagem maior. Entretanto softwares e jogos digitais educacionais não são utilizados no dia a dia das crianças, elas preferem os jogos não-educacionais, pois são mais fáceis de encontrar e são mais famosos e atrativos. Através deste trabalho vamos mostrar que Jogos Digitais Não-Educacionais podem ser utilizados nas aulas para possibilitar a aprendizagem e faremos a análise de dois jogos digitais: Minecraft e Age of Empires.

Em primeira etapa da pesquisa fizemos uma verificação bibliográfica do que se tem escrito sobre jogos digitais no processo de aprendizagem e sobre classificação de softwares. Em segunda etapa fizemos a análise de dois jogos muito populares no Brasil e no mundo.

Os nativos digitais nasceram na era digital e entendem a linguagem dos computadores, internet e dos videogames e jogos. Por outro lado, os professores nasceram na era analógica e estão acompanhando o desenvolvimento rápido da tecnologia, eles estão lutando para ensinar esses nativos, mas não conseguem acompanhar o ritmo deles. Os alunos nativos digitais recebem as informações de forma mais rápida e aleatória, eles são multifacetados e preferem as imagens e sons aos textos. O mundo em que os nativos digitais estão acostumados é o dos chats e mensagens instantâneas, dos blogs, *youtubers* e redes sociais, e além disso os videogames e jogos digitais entre muitos outros.

Os jogos desenvolvem muitas habilidades como: leitura de imagens, habilidades cognitivas, descoberta e seguimento de regras e dividir a atenção para diversas tarefas. Os nativos aprendem por meio da interação com o jogo e depois passam esse conhecimento para outros jogadores e isso



faz com que o aprendizado seja mais rápido, eles aprendem com a prática e com o erro. Os jogos possibilitam maior contato com a fantasia, imaginação e curiosidade. Esses princípios precisam estar presentes dentro das salas de aula. Defendemos neste trabalho que os jogos digitais devem ser utilizados para facilitar e permitir o aprendizado mais rápido e divertido e não os utilizar para ensinar um conteúdo de forma a forçar um aprendizado.

Temos dois exemplos muito populares de jogos digitais não-educacionais que podem ser utilizados para melhorar a aprendizagem dos alunos. O primeiro é o Minecraft ilustrado na figura 1, que é um jogo digital de construção utilizando blocos, similar ao LEGO e é classificado como micromundo virtual. No jogo não existe vencedor ou perdedor, porque não existe um objetivo final, o jogador tem liberdade para utilizar sua criatividade. O jogo apresenta uma paisagem e um conjunto de ferramentas para que o usuário construa algo a partir dos blocos, mas ele também tem propósitos de sobrevivência, pois em um nível do jogo aparecem monstros como zumbis e esqueletos. O Minecraft não tem instruções de como deve-se agir, ele apenas encoraja o jogador a fazer o que tem que ser feito.

Existem muitos estudos sobre o Minecraft e a educação e muitos deles mostram inúmeras vantagens no desenvolvimento de crianças e adolescentes. Algumas delas são: a interação social, trabalho em equipe, competitividade, noções de espaço e quantidade entre inúmeros outros. Ultimamente a Microsoft lançou uma versão educativa do jogo que ganhará recursos adicionais como por exemplo, criação de portfólios, sugestões de planos de aula, avatares personalizados, cenários de paisagem históricas e também a possibilidade de interagir com 40 alunos para construir algo junto. Esta versão ainda não está disponível no Brasil. O Minecraft é um jogo pago mais o custo é bem baixo. Temos algumas sugestões de atividades que seria a de escavação virtual para ensino de arqueologia, construção de cenários de livros e filmes ou até criar museus, castelos, pirâmides e etc. O Minecraft ajuda a desenvolver nas crianças o pensamento crítico, a autonomia, raciocínio lógico e cidadania digital.



Figura 1: jogo Minecraft (GOOGLE IMAGENS, 2016)

O segundo jogo é o Age of Empires, ilustrado na figura 2, ele é uma série de jogos eletrônicos para computador e consoles portáteis. O primeiro título da série foi lançado em 1997, depois dele foram lançados mais outros seis títulos da franquia principal e quatro derivados. Este é um jogo de estratégia em tempo real, o que significa que possui um objetivo de conquista, precisa-se elaborar estratégias para conseguir alcançar algum propósito. Além do gênero, os jogos da série são caracterizados por marcarem eventos históricos e muitas outras surpresas. Cada jogo traz eventos históricos de uma época específica, algumas delas são: Europa, Ásia e África desde a Idade da pedra até a Antiguidade Clássica; ocidente e oriente nas quatro idades da Antiguidade (Idade da pedra, Idade da pedra polida, Idade do bronze e Idade do ferro), Império Romano, Idade Média, Idade Moderna, Império Asteca, Colonização da América e expansão de nações asiáticas nas épocas pré-modernas, além de mitologia grega, egípcia e nórdica.

O Age of Empires é um jogo classificado em micromundo virtual e de simulação, pois o jogador constrói a sua comunidade no jogo e ao mesmo tempo mostra-se simulações de como era vivido aquele momento histórico em uma determinada época. Ele também é um jogo pago. Este é um jogo ótimo para o desenvolvimento do ensino da história, além disso desenvolve na criança o raciocínio e a dimensão de tempo e espaço.

Os jogos de temáticas em História privilegiam o tempo e o espaço, em sua grande maioria. Estes tempos e espaços possuem distinções. O passado “transmitido” no jogo, traz à tona ideais românticas do passado, que almejam um retorno à honra, à organização social, às aparentes relações culturais mais sólidas. Trata-se de um



passado cujas tramas liberam a curiosidade por culturas distantes, exóticas, idealizadas. (ARRUDA, 2009).

O jogo permite que os alunos façam interação com os outros e desenvolvam a sua autonomia e criticidade e ainda traz a inclusão digital para dentro da sala de aula. Uma sugestão de atividade seria a construção de batalhas ou civilizações da temática trabalhada no conteúdo de história, posteriormente construir uma apresentação em *PowerPoint* com informações históricas e as imagens da construção dos alunos.



Figura 2: Tela do jogo *Age of Empires I* (GOOGLE IMAGENS, 2016)

METODOLOGIA

Para esta pesquisa inicialmente foi feita uma verificação bibliográfica do que se tem escrito sobre jogos digitais no processo de aprendizagem e sobre classificação de softwares. Em segunda etapa fizemos a análise de dois jogos muito populares no Brasil e no mundo. A pesquisa ainda está em andamento e pretendemos verificar as dificuldades dos professores na utilização desses jogos digitais.

RESULTADOS DAS ANÁLISES INICIAIS

Com essa análise bibliográfica percebemos que os jogos digitais não educacionais são muito mais atrativos para as crianças e produzem um grande aprendizado se utilizados para o propósito



mais adequado no meio escolar e com a mediação do professor. Entretanto também notamos que os professores encontram grandes dificuldades em utilizar esse recurso por não conhecerem, não estarem habituados ou por falta de estrutura nas escolas como salas de informática com computadores e acesso à internet.

Os professores que não conhecem os jogos digitais, não sabem onde comprá-los, como instalá-los e como jogá-los. Os professores que conhecem os jogos e faz uso deles em sua vida cotidiana encontram outros obstáculos como falta de computadores nas escolas e falta de internet. Alguns ainda tentam levar o seu aparelho e utilizar um *Datashow* mais esse tipo de recurso apenas possibilita que os alunos assistam o professor jogar e isso não se faz interessante, pois a riqueza está em cada criança desenvolver as suas capacidades de raciocínio jogando. Além disso, a maioria dos jogos digitais são pagos, por compra ou mensalidade, e mesmo com um custo baixo fica difícil para os professores adquirirem para toda a turma.

Estaremos dando continuidade na pesquisa e aprofundando na questão das dificuldades encontradas pelos professores e possíveis soluções para que os jogos digitais possam contribuir efetivamente para um melhor ensino/aprendizagem e também na inclusão digital dos cidadãos.

CONCLUSÕES PARCIAIS

Tivemos como considerações parciais percepções na bibliografia quanto as dificuldades dos professores em utilizar os jogos digitais primeiro por não conhecerem acerca dos jogos e isso demonstra que a formação dos professores não trabalha bem essa temática que deveria ser tratada com maior atenção já que as tecnologias estão presentes na vida dos nativos digitais em tempo integral. Também é importante maior disponibilidade de uma formação continuada com ofertas de cursos que envolvam essa temática.

Além de contribuir na formação do professor se faz necessário que as escolas sejam melhor equipadas tecnologicamente para que os professores tenham acessos a todos os recursos inclusive os jogos digitais. As políticas públicas nessa área ainda são poucas e também precisamos levar em consideração que a tecnologia ainda não chegou em todos os lugares ou atingiu todas as pessoas, está chegando de forma lenta e é importante que isso seja acelerado. Através dos jogos digitais dentro da escola além de contribuir com o ensino/aprendizagem vai promover uma inclusão digital dos cidadãos, aprimorando o uso das tecnologias com o uso consciente.



REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens:** o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? Belo Horizonte: Faculdade de Educação, 2009.

ALEXANDRE, Carla e SABBATINI, Marcelo. **A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem.** Universidade Federal de Pernambuco.

MATTAR, João. **Games em Educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

LEFFA, Vilson J., BOHN, Hilário I., DAMASCENO e Vanessa D., MARZARI, Gabriela Q. **Quando jogar é aprender:** o videogame na sala de aula. Belo Horizonte: Rev. Est. Ling. v. 20, n. 1, p. 209-230, jan. /jun. 2012.



