

## A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EM ESCOLAS DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: POSSIBILIDADES DE MELHORIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Leandro Martins Mendes <sup>1</sup>  
Rosana Maria Cavalcanti Soares <sup>2</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta reflexões em torno da utilização de jogos digitais na educação profissional, investigando as percepções de alunos e professores acerca da usabilidade de tais recursos midiáticos e sua contribuição para a aprendizagem. A pesquisa, de abordagem qualitativa, aplicou um questionário com questões abertas a três professores que usam jogos digitais em sala de aula e atuam em escolas profissionais dos municípios de Amontada, Fortaleza e Paraipaba, todos pertencentes ao Estado de Ceará, e a três alunos, sendo um de cada docente. O instrumental contemplava basicamente a compreensão dos sujeitos sobre o jogo digital, a utilização dessa ferramenta em sala de aula e sua contribuição para a aprendizagem. Os professores pesquisados reforçaram a ludicidade e as metodologias empregadas neste recurso educacional, e os alunos focaram o entretenimento no uso de jogos digitais; todos confirmaram sua contribuição para a aprendizagem por meio da interação e da diversão. Apontaram ainda benefícios e problemas que precisam ser superados para a implementação e utilização de forma eficaz desses recursos.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Cibercultura, Educação, Jogos Digitais, Tecnologia.

### INTRODUÇÃO

A disseminação de novas tecnologias interfere diretamente nas dimensões individual e social, gerando novas formas de pensamentos, interligados pela cibercultura, e formando um mundo virtual, que passa a ser mais atrativo aos jovens pela grande quantidade de informações e alta resolução de imagens e cores. O foco na utilização de imagens e sons facilita a imersão em um mundo adaptado para estímulos irresistíveis à sua atenção voluntária ou involuntariamente.

A evolução da tecnologia e o grande investimento na indústria de jogos eletrônicos para o entretenimento vêm crescendo bastante nos últimos anos, seduzindo adolescentes e jovens que ficam longos períodos empenhados nos desafios propostos em um “mundo de fantasia” a partir desse artefato midiático. A concentração nos jogos é tão intensa, que as responsabilidades e atividades cotidianas, principalmente relacionadas aos estudos, e até mesmo outras possibilidades de distração presentes no seu contexto, são ignoradas. Esse

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará - UFC, [mml Leandro@gmail.com](mailto:mml Leandro@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor orientador: Mestre, Universidade Federal do Ceará - UFC, [rosanacavalcantis@gmail.com](mailto:rosanacavalcantis@gmail.com).

comportamento gera reclamações entre pais e preocupação para educadores, pois ambos gostariam que esse tempo fosse aplicado aos estudos com o mesmo comprometimento e dedicação que é dado aos jogos.

Diante disso, alguns professores visam desenvolver práticas inovadoras, juntando metodologias de ensino ao uso de jogos digitais voltados para a educação, e proporcionando ao estudante atividades mais atrativas, por meio de uma forma de aprender mais dinâmica e estimuladora. A utilização desses recursos visa auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, potencializando a construção de conhecimentos dentro da dinâmica da aula.

Este trabalho tem como objetivo investigar a utilização de jogos digitais no contexto do ensino e aprendizagem em escolas de educação profissional, apresentando algumas considerações acerca da percepção de alunos e professores sobre esses recursos. Nesta perspectiva, busca-se refletir sobre as compreensões desses sujeitos sobre jogos digitais, descrever como foi a experiência no uso de jogos digitais em sala de aula e elencar as possíveis contribuições dessas ferramentas na aprendizagem.

A atuação como professor em escolas profissionais; que em sua prática utiliza jogos digitais e percebe a aceitação dos alunos por estimular a curiosidade, a atenção e o interesse, tornando as aulas mais dinâmicas, bem como a melhoria no rendimento dos mesmos nas disciplinas que leciona; contribuiu para o interesse em realizar este estudo.

Para isso, foi realizada uma pesquisa, de abordagem qualitativa, a partir da aplicação de um questionário com questões abertas a três professores de escolas profissionais localizadas em diferentes municípios e três alunos do 3º ano do Ensino Médio, sendo um de cada docente investigado.

Além desta introdução, o trabalho está organizado em mais quatro seções. A primeira apresenta a metodologia utilizada para a realização do estudo. Posteriormente, são expostos os principais autores que fundamentam o trabalho e discutem a utilização de jogos digitais na educação. A terceira seção aborda os dados coletados nos questionários aplicados a professores e alunos sobre a utilização e repercussão dos jogos digitais na aprendizagem e, por fim, são tecidas as considerações finais.

O tópico a seguir registra o percurso metodológico para o desenvolvimento desse estudo, destacando as etapas realizadas para sua efetivação.

## **METODOLOGIA**

Para o desenvolvimento deste estudo, foi realizada uma pesquisa, de abordagem qualitativa. Araújo e Oliveira (1997, p. 11), sintetizam a pesquisa qualitativa como um estudo que “se desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes”.

Utilizou-se pesquisa bibliográfica, procedendo ao levantamento de autores que discutiam sobre o uso de jogos digitais em sala de aula, bem como pesquisa de campo com seis participantes, três alunos e três professores, sendo realizada a coleta de dados através de um questionário com cinco perguntas abertas. Segundo Matos e Vieira (2001, p. 61), o questionário é uma técnica em que o pesquisador não precisa estar presente para a coleta das informações, devendo o formulário conter questões objetivas e claras, “podendo ser abertas, quando o respondente expressa livremente suas opiniões”.

Os participantes dessa investigação foram três docentes que utilizam jogos digitais em sala de aula e três estudantes do 3º ano do Ensino Médio, do Curso Técnico em Redes de Computadores, sendo um aluno de cada docente pesquisado, de três escolas profissionais, situadas, respectivamente, nos municípios de Amontada, Fortaleza e Paraipaba, pertencentes ao Estado do Ceará. A ideia de realizar a pesquisa em cidades diferentes surgiu pela diversidade de contextos locais, uma vez que o estudo visa descobrir a percepção dos sujeitos (professores e alunos) sobre a utilização de jogos digitais em sala de aula, e por conta das experiências vivenciadas, do ambiente escolar, das metodologias aplicadas, entre outros fatores que podem ser atribuídos ao local, podendo existir diferenciação quanto à aceitação e à repercussão desses recursos no ensino e aprendizagem.

As perguntas do questionário eram relacionadas à compreensão e à utilização de jogos digitais, bem como às possíveis contribuições para a aprendizagem. Os dados coletados foram analisados de forma qualitativa, levando em consideração as opiniões e comentários dos participantes em perguntas subjetivas, com respostas livres.

Para manter sigilo sobre a identidade dos pesquisados, definiu-se que seria atribuído um código referente para cada participante; os professores foram codificados por P1, P2 e P3, e os alunos A1, A2 e A3.

O item a seguir registra o referencial teórico que fundamenta esta investigação.

## DESENVOLVIMENTO

Jogo digital é aquele que usa a tecnologia de um computador. A primeira referência sobre jogos digitais ou jogos eletrônicos data de 1947, com o surgimento de um dispositivo de entretenimento com tubo de raios catódicos, que foi patenteado por Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann. No ano seguinte, já consistia em um dispositivo analógico, permitindo controlar um ponto vetorizado na tela, havendo uma simulação de mísseis acertando alvos, que eram pontos fixos na mesma.

Com os avanços tecnológicos, tais jogos, incluindo os videogames, conquistaram um espaço importante na vida de crianças, adolescentes, jovens e adultos, tornando-se um dos setores em crescimento dentro da indústria do entretenimento. Em síntese, jogos digitais “podem ser descritos como a interação entre o jogador e as imagens que aparecem numa tela, mediada por um processador e uma interface física” (GOTO, 2005, p. 48).

Estes recursos concedem diversão para os jogadores, tendo uma influência demasiada dentro da sociedade. Influi na evolução do raciocínio lógico dos participantes a questões mais complexas, como a simulação da própria realidade, promovendo interatividade entre diversos meios de conhecimento, não unicamente para diversão.

Aparecem nas mais diversas formas, (consoles, games de computador e arcades), sendo que todos devem implementar o conceito de interação entre jogo e jogador. Nessas formas eletrônicas, podem ser encontrados dois aspectos relevantes para este estudo: o espírito participativo e a imersão do participante em um mundo novo, sem sair do local onde está.

Uma característica fundamental de qualquer jogo, inclusive os tradicionais jogos de tabuleiro, RPGs, eletrônicos ou não-eletrônicos, diz respeito à sua natureza participativa. Um jogo exige participação ativa e concentrada do jogador. O que distingue o jogo eletrônico dos demais é a interatividade e a imersão do jogador em um ambiente imaginário, onde o mesmo tem responsabilidade de realizar tarefas ou obrigações a cumprir. A motivação para completar o objetivo proposto pelo jogo e o envolvimento do jogador numa perspectiva lúdica tornam a ação mais prazerosa.

Os jogos devem levar em consideração a existência de alguns critérios e características: jogador, adversário, interatividade, regras, objetivo, condições de vitória e derrota, e entretenimento.

Numa perspectiva educacional, é importante conhecer o perfil do usuário (aluno jogador) para criar ou buscar em empresas especializadas ou na própria internet exemplos práticos de jogos digitais e sua utilização na simulação de eventos cotidianos, trazendo esses

materiais para compor a prática pedagógica e gerando resultados significativos para o aprendizado dos educandos.

Os jogos digitais educacionais podem trazer benefícios e auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem a partir da motivação, pois são ótimas ferramentas de entretenimento, e ao mesmo tempo em que divertem, incentivam prazerosamente o aprendizado dentro de um mundo fictício, em um ambiente interativo e dinâmico.

São recursos que facilitam o aprendizado, já que viabiliza a implementação de elementos gráficos representativos, em que o aluno consegue visualizar figuras que simbolizam determinados conceitos, como, por exemplo, átomos e moléculas, sendo possível projetar em um ambiente de aprendizagem situações complexas que testam os conhecimentos do jogador e suas tomadas de decisões, estando em grupo ou não. Segundo Gros (2003), alguns jogos online, que são disputados em equipes, ajudam a aprimorar o desenvolvimento de estratégias em grupo e a prática do trabalho cooperativo.

Destacam-se também por auxiliar no desenvolvimento de habilidades cognitivas e do raciocínio lógico, pois automaticamente o jogador desenvolve conhecimentos que favorecem o processamento de informações e a criação de táticas relacionadas à resolução de problemas e tomada de decisões. Gros (2003) destaca que os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, já que para vencer os desafios o jogador precisa elaborar estratégias e entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam.

A indústria de jogos, que antes era considerada produtora de artefatos de passatempo ou “brinquedos” de criança, vem firmando um mercado que cada vez mais conquista espaço. De acordo com Kenski et. al (2003), os jogos há muito tempo deixaram de ser coisa de garotos trancados em casa – os “viciados” em “Atari” e em fliperamas durante os anos 80 cresceram, mas não abandonaram o hábito.

Para Alves (2008), usa-se o termo “jogos digitais” para se referir aos elementos tecnológicos que são utilizados nos PCs que apresentam narrativas, interatividade, interface, qualidade e realismo das imagens de forma diferenciada, isto é, mais simples, mais elementar.

Em sua formação inicial em nível superior, o professor geralmente não é preparado ou recebe orientações para a busca de novas alternativas de ensino apoiadas pelas tecnologias. Os conteúdos são trabalhados prioritariamente através de livros, no quadro ou com apresentação de *slides*, e pouco se conhece sobre outros recursos mais dinâmicos e interativos que podem ser utilizados na abordagem dos conteúdos, com suporte nas tecnologias.

No âmbito educacional, o professor não precisa ser um grande conhecedor sobre jogos para utilizar em sua aula recursos como videogames ou jogos computadorizados. É preciso

que ele reflita sobre sua prática pedagógica e busque novos métodos, como, por exemplo, o auxílio de um software de computador que simule o conteúdo abordado em sala, o que contribuirá para a construção de uma aprendizagem mais interessante e significativa.

A utilização de novos elementos da tecnologia, como os jogos digitais educacionais, estimula o raciocínio, facilitam o aprendizado e motivam novas descobertas até chegar até o final do jogo; os alunos também poderiam melhorar o desempenho nas avaliações utilizando esses recursos. Conforme Kenski et. al (2003), o poder de imersão dos videogames e a sequência constante de desafios são tão fortes, que podem levar ao que os psicólogos chamam de flow (“fluxo”, em inglês), ou estado de experiência máxima.

O aluno de hoje pertence a uma geração que nasceu rodeada pelos meios tecnológicos, conectados virtualmente através de computadores, telefones celulares, tablets etc. Dentre as excentricidades deste novo modelo de educando, pode ser destacado o imediatismo, em que tudo que acontece tem que ser noticiado em tempo real e para isso ele utiliza o máximo de recursos tecnológicos.

Diante desse contexto, os sistemas de ensino e as escolas precisam repensar que o ensino para esse aluno não pode se limitar a uma educação “conservadora”, usando apenas quadro branco e livros; o mesmo necessita de novos desafios para manter sua atenção e foco na aula, que poderia ser obtida através da utilização de OAs (Objetos de Aprendizagem), que são jogos digitais de cunho educacional, voltados para facilitar o aprendizado dos alunos. Souza e Zakabi (2006) destacam que estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer.

A aprendizagem a partir de jogos digitais educacionais pode ser compreendida diante das seguintes considerações: permite ao jogador buscar seus objetivos sem interpretar seu autointeresse; possibilita entender a lógica da situação do jogo, deixando o jogador mais atento sobre o que irá aparecer ou quais os desafios a seguir; torna o jogador mais racional em determinadas situações, evitando agir pela emoção como normalmente as pessoas agiriam; exige mais prudência nas ações, evitando tomar decisões antecipadas com relação a outros jogadores – o jogador não será surpreendido mentalmente, se antes de fazer alguma ação ele se colocar na posição do outro jogador, levando em consideração as opções que ele tem e considerando que ele quer o melhor para ele; a teoria aplicada aos jogos educacionais não será a solução para todos os desafios enfrentados, mas ela será a base para uma boa prática e obtenção de êxito no decorrer do desafio.

Os jogos digitais são feitos de estratégias e tecnologias, com a forma aproximada de um currículo escolar, com possibilidade de trabalhar interdisciplinarmente, ao envolver várias disciplinas (biologia, física, história, matemática etc.). Considerando-se que o futuro dos jogos eletrônicos, como toda tecnologia, é evoluir e melhorar, com a utilização destes em sala de aula, tanto professores quanto alunos podem se beneficiar de tais novidades e descobertas. A seção a seguir traz os dados obtidos na investigação sobre os jogos digitais.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste item serão apresentados os dados coletados a partir da pesquisa realizada com professores e alunos de escolas profissionais a respeito dos jogos digitais. Basicamente, os sujeitos investigados responderam questões que envolviam os seguintes assuntos: compreensão sobre jogo digital, utilização deste recurso em sala de aula e possíveis contribuições para o processo de ensino e aprendizagem.

Com relação às compreensões dos participantes da pesquisa sobre jogos digitais, os professores registram que são atividades lúdicas de cunho educacional, utilizando programas de computador para interação entre usuários e computador, estimulando o aprendizado, mas necessitando, para isto, de um planejamento prévio para a definição dos objetivos a serem alcançados. O comentário a seguir expressa essa opinião: “atividade lúdica e de entretenimento que podemos encontrar em plataformas de videogame, de computador ou de aparelhos móveis que pode ser utilizada para diversas situações, como de aprendizagem, de diversão, etc.” (P1)

Gros (2003) destaca que, para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdo das disciplinas aos usuários, ou então promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos.

Os alunos, por sua vez, entendem jogo digital como um *game* virtual, feito de códigos, usado para diversão, onde todos tentam superar-se em suas fases.

Percebe-se, dessa forma, que professores apontam o jogo digital como recurso midiático educacional, composto por um conjunto de atividades lúdicas, possuindo métodos empregados em um *software* (jogo) computadorizado e com distintos fins, entre eles a diversão, o ensino e a aprendizagem. Já os alunos identificam prioritariamente a função de entretenimento.

Sobre a utilização de jogos digitais em sala de aula, os três alunos confirmaram que seus professores trabalham com esses recursos. Além de informar os jogos que já praticaram em disciplinas do Curso Técnico em Redes de Computadores, ressaltaram que o uso dos mesmos torna a aula mais prazerosa e dinâmica, e isso contribui para a aprendizagem, como expressa a opinião de um dos estudantes: “foi de grande experiência e aprendizagem, pois com os jogos digitais o aluno aprende de forma não tão cansativa que as aulas teóricas apresentam, e com qualidade até mesmo superior” (A2).

Um dos alunos também destacou a realização de atividades coletivas através de jogos, destacando o quanto a experiência foi interessante:

Recentemente eu levei um jogo de aprendizado para a minha sala de aula pra responder junto com os meus colegas, na verdade era um simulador de defeitos de computadores que apresentava alguns tipos de defeitos e perguntava ao usuário como poderia ser resolvido. Como estudamos para ser técnicos em redes de computadores foi uma boa experiência para a turma. (A3)

Os professores também enfatizaram que a utilização de jogos eletrônicos em sala de aula é interessante por incentivar a participação dos alunos e pelas possibilidades de aprendizagem que proporciona. Para ambos, alunos e professores, é uma via de mão dupla, em que compartilham conhecimentos, brincando e interagindo com o jogo proposto, embora levando em consideração que deve existir uma preparação prévia para não fugir aos objetivos da aula. Isto fica evidente na seguinte fala de um dos professores: “a experiência foi interessante e envolvente, pelas situações de aprendizagem, mas necessita de uma predefinição do que se almeja, dos objetivos e de um fator motivacional para tanto.” (P3).

Os jogos digitais educacionais são poderosas ferramentas tecnológicas usadas para entretenimento e beneficiam o usuário através do poder de simulação, maximizando a atração e interação enquanto elemento lúdico que pode contribuir para a aprendizagem. Em sua maioria, os jogos usados em escolas de educação profissional são simuladores, com o fim de recriar comportamentos de um sistema ou processo, através de um sistema computadorizado, produzindo uma forma adequada para estudo e interação, como por exemplo: simuladores de Hardware, pacientes virtuais para estudo de Enfermagem e simulador de Construção Civil.

Sendo assim, é possível afirmar que a simulação seria um processo de projetar um modelo computacional de um sistema real e realizar experiências com este modelo, com o propósito de entender seu comportamento, avaliando estratégias para sua operação. Tem-se como vantagem nas simulações de outros ambientes de aprendizagem sintéticos a capacidade de aumentar, substituir, criar e gerir a vivência que o indivíduo tem com o mundo que o rodeia, ao providenciar conteúdo realístico para instrumentos de cunho educacional.

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação. Esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica (MUNGUBA et. al, 2003, p. 42).

Sabe-se, entretanto, que embora existam potencialidades e benefícios, a utilização de jogos digitais educacionais por professores vinculados à educação profissional ainda é pequena. Como motivos, destacam-se: a baixa produção de jogos de cunho educativo; as tarefas propostas são repetitivas; as atividades são limitadas ao aprendizado de uma única habilidade; alguns jogos têm sua interface muito simples se comparado aos vídeos games, desmotivando alguns alunos.

Muitas empresas que desenvolvem *games* não possuem conhecimentos sobre teoria e prática do uso de jogos em ambientes de aprendizagem, preocupando-se apenas com a produção de produtos educacionais atrativos e divertidos, e deixando de lado os objetivos de aprendizagem. (ECK, 2006). Contrariamente, jogos desenvolvidos por professores com caráter exclusivamente educativo, mas com baixo investimento artístico e que não se insere em uma cultura de projetos para a criação desses artefatos, por vezes produzem recursos pouco divertidos, que não estimulam nem são atrativos aos alunos.

Para que os jogos digitais educacionais sejam motivadores para os alunos e professores é necessário: enfatizar a atividade e a finalidade de jogar; ter um objetivo; definir previamente as regras, que também devem ser processadas como um componente do jogo; envolver atividades intelectuais; existir um ambiente que envolva os jogadores em um conflito ou para solucionar um problema proposto; possibilitar que ao final do jogo haja um resultado diferente no estado do jogador se comparado ao momento de entrada.

Com relação às possibilidades de contribuição dos jogos digitais para a aprendizagem, alunos e professores expressaram os benefícios proporcionados por estes recursos. Para os docentes, aumenta a motivação dos alunos e a interação e torna a aula mais dinâmica e prazerosa. Um dos docentes, entretanto, chama atenção para a necessidade de haver um propósito para a escolha e uso de determinado jogo, para que tenha relação com o conteúdo abordado na disciplina, fazendo parte do planejamento do professor:

“Independente do local, seja numa escola profissional, regular, de campo ou indígena, os benefícios estão relacionados mais à aprendizagem. Pela dinâmica pode haver motivação, entretanto muitas vezes o jogo digital só entretém naquele momento, não tendo feedback positivo em relação ao desenvolvimento das habilidades para a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. Por isso necessita de uma contextualização para cada disciplina em pontos que levem ao

conhecimento, à interação, à descoberta e, enfim, à motivação. Facilita a aprendizagem se houver planejamento” (P1).

Outro professor enfatiza que, com a utilização de jogos digitais, “o aluno aprende o conteúdo de forma prazerosa, pois o jogo é dinâmico, divertido, motivador e dá um suporte a mais nos conteúdos ministrados em sala facilitando a assimilação” (P2).

Para os alunos, através dos jogos a aprendizagem se dá de forma mais divertida e isso aumenta o interesse na aula e facilita a compreensão do conteúdo, como registra este comentário: “estimula o interesse do aluno a aprender de uma forma que realmente chama a atenção dos jovens, pois em um jogo todos sempre tentam se superar e acabavam aprendendo cada vez mais.” (A3).

Assim, o estudo permitiu identificar que tanto professores como alunos percebem benefícios na aprendizagem com a utilização de jogos em sala de aula. Aumenta o interesse dos estudantes, melhora a participação e a interação entre eles e é um suporte importante na abordagem dos conteúdos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os recursos tecnológicos têm influenciado a história da educação, da escrita e da leitura. Sua evolução vem desde as tabuletas de argila, os papiros, os pergaminhos, os papéis, os códices, os fólios, as prensas, os quadros de giz, os computadores e *softwares*, indicando as transformações e progressos que fazem parte do desenvolvimento educacional.

O professor é peça fundamental para implementar tais novidades pedagógicas em sala de aula, estimulando a imersão dos alunos em um mundo digital, em que ambos constroem uma nova forma de aprendizado mútuo de maneira intertextual e associativa com a utilização de jogos digitais. As inovações tecnológicas mostram um processo gradativo de assimilação em que a temática proposta pelo educador deve ser considerada para que as mudanças educacionais desejadas ocorram.

No entanto, Almeida (2000, p. 16) enfatiza que “as mudanças para serem efetivas precisam de gente corajosa, disposta a defender suas ideias, criativas para estudar soluções, para buscar parcerias. Gente que pretende ter mais prazer no trabalho, mais envolvimento com o seu fazer e que certamente obterá mais qualidade nos resultados”.

Este estudo apresentou a percepção de três professores que utilizam jogos digitais em sua prática e de três alunos sobre as contribuições destes recursos para a aprendizagem dos

estudantes. Os docentes destacaram que a inserção dessas ferramentas em sala de aula precisa ser planejadas e estar contextualizadas com os conteúdos trabalhados na disciplina. Os alunos ressaltaram que divertem e tornam a aula mais prazerosa. Ambos registraram que os jogos digitais contribuem para a aprendizagem.

Como professor com experiência em escolas profissionais, que utiliza jogos digitais em sala de aula, observam-se vários resultados positivos, construindo outro olhar, com novos caminhos para a educação no ambiente escolar. É preciso aprender a conhecer e conviver com esses novos recursos midiáticos, sendo este o grande desafio para os professores, já que os jogos eletrônicos ocupam um lugar privilegiado na preferência de crianças e adolescentes e não devem ser ignorados dentro de uma instituição escolar, podendo ser explorados para a aprendizagem dentro de uma perspectiva crítica.

Esta pesquisa também visa contribuir para outros estudos sobre a utilização de jogos digitais em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. **Informática e Formação de Professores**. São Paulo, vol. 1, 2000.

ALVES, L. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso**. In: Educação, Formação & Tecnologias, vol. 1 (2), Novembro, 2008.

ARAÚJO, A. O.; OLIVEIRA, M. C. **Tipos de pesquisa**. Trabalho de conclusão da disciplina Metodologia de Pesquisa Aplicada a Contabilidade - Departamento de Controladoria e Contabilidade da USP. São Paulo, 1997.

ECK, R. V. **Digital Game-Based Learning**: It. Educase Review, v. 41, n. 2, mar. 2006, p.16-30, Disponível em: <<http://www.educause.edu/apps/er/erm06/erm0620.asp>> Acesso em 21/02/2015.

GOTO, M. R. **Evoluindo a diversão**. EGM Brasil. São Paulo, 35 ed., 2005, pp. 46-55.

GROS, B. **The impact of digital games in education**. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: <[http://www.firstmonday.org/issues/issue8\\_7/xyzgros/index.html](http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html)> Acesso em 21/01/2015.

KENSKI, R.; AGUERRE, G.; MAROJA, R. **Armas de diversão em massa**. Superinteressante, São Paulo: Junho, 2003. Disponível em: <[http://super.abril.com.br/superarquivo/2003/conteudo\\_122885.shtml](http://super.abril.com.br/superarquivo/2003/conteudo_122885.shtml)> Acesso em 09/04/2015.

MATOS, K. S. L. de; VIEIRA, S. L. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer.** 2.ed. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2001.

MUNGUBA, M. C. et al. **Jogos Eletrônicos: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem,** 2003. Disponível em <[http://www.unifor.br/hp/revista\\_saude/v16/artigo7.pdf](http://www.unifor.br/hp/revista_saude/v16/artigo7.pdf)> Acesso em 01/02/2015.

SOUZA, O. de; ZAKABI, R. **Imersos na tecnologia – e mais espertos.** Disponível em: <[http://veja.abril.com.br/110106/p\\_066.html](http://veja.abril.com.br/110106/p_066.html)> Acesso em 15/02/2015.