

OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: A utilização em sala de aula por meio do PIBID Letras na ECIT Chiquinho Cartaxo.

ANDRADE, Fabrícia Maria¹
DA COSTA, Amanda Lima²
HONORATO, Jefferson³
MACIEL, Raylessa Vieira,⁴
TAVARES, Rallson Walter Batista⁵

RESUMO: Os jogos educacionais digitais são games com propostas pedagógicas. Eles podem apresentar novos conteúdos ou exercitar habilidades específicas dos estudantes, de uma forma lúdica, desafiadora e interativa. Nesse sentido, o referente trabalho tem como objetivo relatar a experiência dos bolsistas do PIBID do curso de Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa do Instituto Federal da Paraíba, Campus Sousa na produção e aplicação de jogos digitais em sala de aula, na ECIT Chiquinho Cartaxo. Assim, a partir de uma abordagem qualitativa, foi analisado o engajamento e interação dos discentes por meio da utilização de recursos digitais e a sua contribuição para o processo de ensino aprendizagem. Portanto, mediante essa experiência foi percebido a capacidade que esses jogos digitais podem trazer o aluno, notou-se maior motivação, empenho e atenção dos estudantes na captação e entendimento de temáticas abordadas em oficinas do PIBID pelos bolsistas. Dessa forma, percebe-se o seu auxílio como importante recurso para o professor na viabilização do conhecimento em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: PIBID; Sala de aula; Metodologias; Jogos digitais.

1 INTRODUÇÃO

O PIBID traça um caminho importante para a formação dos licenciandos, pois a partir dele, o futuro professor conecta a prática docente com a teoria vista no decorrer do curso. Esse processo traz benefícios com vistas à interação e as

¹ Graduada em Serviço Social pelo CCJS- UFCG campus Sousa-PB e graduanda em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID- IFPB, Campus Sousa-PB. E-mail: fabriciaandrade59@gmail.com

² Graduada em Administração pela UEPB, Campus Patos-PB e Graduanda em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID- IFPB, Campus Sousa-PB. E-mail: costa.lima@academico.ifpb.edu.br

³ Graduando em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID- IFPB, Campus Sousa-PB. E-mail: jeffhonorato230@gmail.com

⁴ Graduada em Enfermagem pela UFCG-Campus Cajazeiras-PB e Graduanda em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID- IFPB, Campus Sousa-PB. E-mail: raylessa.vieira@academico.ifpb.edu.br

⁵ Graduando em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID- IFPB, Campus Sousa-PB. E-mail: railsonwalter17@gmail.com

metodologias utilizadas em sala de aula, contribuindo para um contexto qualitativo na formação profissional através da experiência com a prática docente.

Nesse contexto, o PIBID oferece aos bolsistas possibilidades de interagir com o processo educativo, com a apropriação de métodos de ensino e a capacidade dos discentes conseguirem engajar-se nas aulas, o que lhes permite traçar caminhos e recursos para o processo de ensino aprendizagem e suas efetivações na aquisição do conhecimento. Sendo assim, através das observações realizadas por meio do PIBID nas aulas de língua portuguesa, foi possível avaliar a importância de recursos metodológicos inovadores em sala de aula, nesse caso, os jogos digitais.

A interação trazida pelos jogos digitais é facilitada pela constante evolução tecnológica, que continua a moldar e aprimorar a experiência dos jogos que podem ter um impacto positivo no desenvolvimento individual em determinados aspectos, como melhorar as habilidades de raciocínio lógico.

Nesse contexto, segundo Zanca e Tono (2018) em um mundo onde a globalização é uma realidade, a sociedade passa por várias intervenções e transformações de cunho sociais, ambientais, políticas, culturais e tecnológicas. Assim, dadas essas mudanças sociais, é plausível perceber a importância das tecnologias digitais. Sendo assim, a escola não pode ignorar a tecnologia, pelo contrário deve utilizá-la no processo de ensino aprendizagem.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho foi realizado a partir de relatos de experiência, que consiste em um conjunto de narrativas detalhadas por uma experiência vivida, seja no âmbito profissional ou pessoal, abordando pontos de vista positivos e/ou negativos. Nesse caso, as atividades aqui analisadas, ocorreram na sala de aula da ECIT Chiquinho Cartaxo através do PIBID. Esse momento promoveu busca de metodologias para trazer conteúdo para sala de aula. Logo, utilizamos a produção de jogos digitais pautados em Língua e Literatura, no intuito de fomentar, viabilizar e conhecer acerca de conteúdos linguísticos e literários.

Os jogos foram produzidos pelos bolsistas do PIBID a partir de conteúdos da grade curricular da disciplina de Língua Portuguesa repassados pelo professor supervisor de acordo com cada turma onde os jogos seriam aplicados, na intenção de

não tão somente repassar conteúdos, mas também avaliar métodos tecnológicos inovadores capazes de aprimorar a captação e mediação de conhecimento. A análise será fundamentada nos estudos de Zana e Tono (2018) e Almeida e Poro (2023).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dada a importância do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – para a formação dos licenciandos em Letras Língua Portuguesa, nota-se que desenvolver atividades com estudantes do Ensino Médio, contribui bastante para melhorar a percepção dos universitários sobre a prática escolar. Assim, por meio das atividades desenvolvidas na ECIT Chiquinho Cartaxo, foi possível perceber a relevância dessas experiências, o que enriquece qualitativamente as práticas pedagógicas e metodológicas.

Nesse aspecto, os licenciandos tiveram o olhar voltado para as turmas acompanhadas na ECIT Chiquinho Cartaxo e as atividades realizadas, sendo elas, pautadas na utilização de uso de tecnologias inovadoras em sala de aula. Assim, através do projeto foram produzidos e aplicados jogos digitais em turmas do ensino médio no referente instituição, com o intuito de levar a tecnologia para a prática pedagógica. A esse respeito, Zana e Tono (2018, p.116) suscita que: “no processo de inclusão digital de crianças e adolescentes deve prevalecer o “diálogo” sobre prós e contras do uso das tecnologias, entre pais e filhos, independentemente do grau de desempenho escolar”.

Nesse contexto, observando o uso dos jogos digitais no contexto da sala de aula e ao presenciar o comportamento dos alunos nas referentes atividades, foi possível perceber uma maior interação na participação das aulas, sendo que os mesmos demonstraram engajamento e percepção dos conteúdos trabalhados, dessa forma, tornando o aprendizado bem significativo. Sob esse viés, Almeida e Porto (p.277, 2023), apontam que “nesta perspectiva, a reflexão em torno da aprendizagem assistida, como parte fundamental do desenvolvimento da autonomia do pensamento, pressupõe uma curadoria assertiva, que conferida à Escola, contribui na mediação da informação e conhecimento”.

Mediante essa experiência com os jogos na sala de aula, fica implícito que sua contribuição como aporte para o conhecimento é significativa, pois trazem didáticas diferentes e inovadoras, ou seja, tirando os alunos da rotina existente em sala de aula,

possibilitando então o gosto dos estudantes em apreciar conteúdos, condição esta que são percebidas nos momentos de aulas e aplicações desses jogos, já que de acordo com Almeida, Lima e Porto (2023, p. 277):

Assim sendo, é importante que o professor compreenda a significância de proporcionar momentos de uso das novas tecnologias, para que o estudante esteja em contato com situações reais de uso desenvolva as habilidades necessárias para interagir bem com a cultura digital.

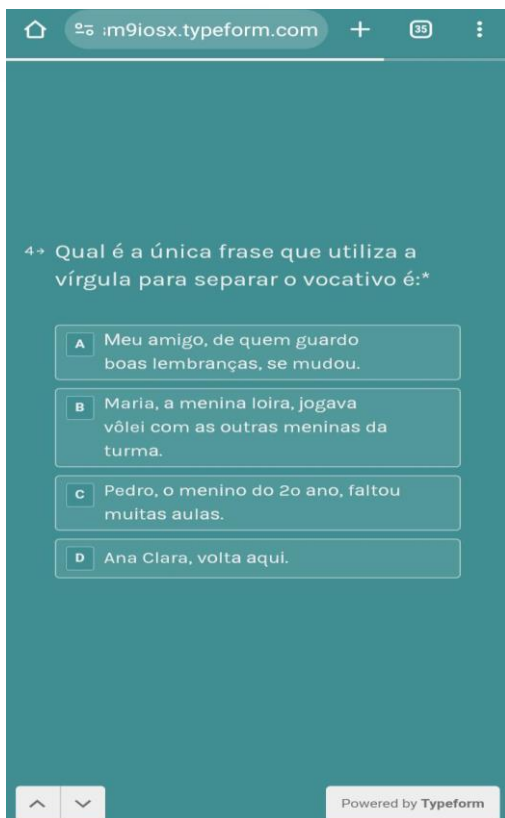
Vale refletir também que são muitos os benefícios positivos, tendo em vista que os jogos digitais também podem contribuir para a formação educacional desses jovens, fomentando a facilitação dos estudos e interação com o conhecimento. Portanto, o uso dessas metodologias pode se fazer a partir de uma aprendizagem mediada e conferida pela escola, explorando tudo que se puder explorar de bom, sendo possível aproveitar com eficiência e trabalhar diversos conteúdos a partir desses jogos.

Dessa forma, a produção de uma aula diferente e pautada na realidade vivenciada por toda sociedade cotidianamente, que é o uso das tecnologias digitais. Nota-se, que trazê-las para sala de aula é uma maneira de cativar, contar, revigorar a empolgação e interação na participação dos alunos em sala de aula, assim;

[...] a capacidade de uso dos recursos informacionais e da internet para ler e escrever em situações diversas no ciberespaço, com uma ampliação do leque de possibilidades de contato com a leitura e escrita também no meio digital. O termo abarca não apenas conhecimentos do código alfabético e regras da língua escrita; ele amplia a interpretação de letramento, incluindo-se as capacidades de manipulação básica de hardwares e softwares e a compreensão dos contextos e finalidades dos textos digitais. (Almeida, Lima e Porto, 2023, p. 277).

Nesse caso, as figuras abaixo trazem algumas das atividades utilizadas pelos bolsistas dentro da sala de aula com os alunos da ECIT Chiquinho Cartaxo, utilizando os jogos digitais, que além de nos possibilitar o contato direto com a sala de aula, também nos concedeu observar que esses jogos promovem uma aula interativa e produtiva, na qual os alunos demonstraram uma participação ativa propiciada pela tecnologia utilizada dentro do processo de ensino aprendizagem.

Figura 01: Jogo Linguístico.



Fonte: Quizz elaborado pelos bolsistas

Figura 02: Jogo Literário

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7			A	G	W	Q	H	A	G	W	Q	H	Á
8			G	H	R	W	L	G	H	R	W	L	G
9			B	O	Y	E	Ç	B	O	Y	E	Ç	B
10			U	W	I	R	Z	U	W	I	R	E	E
11			N	J	P	T	X	N	J	P	T	X	M
12			Ç	Z	A	E	C	Ç	Z	A	Y	C	Ç
13			W	X	S	R	V	W	X	S	U	V	W
14			R	V	D	B	B	R	V	D	E	U	S
15			Y	N	E	G	O	C	I	A	N	T	E
16			E	R	H	Q	M	E	R	H	P	M	E
17			S	Y	P	O	Q	S	Y	P	A	Q	S
18			A	U	L	B	B	T	I	R	A	W	A
19			T	L	C	R	P	T	L	C	D	P	T
20			W	S	Á	T	I	R	A	G	B	R	D
21			K	F	M	G	R	K	F	M	G	R	K
22			R	L	P	J	B	R	L	P	J	B	R
23													
24													
25													
26													
27													
28													
29													
30													
31													
32													
33													
34													

Fonte: Caça Palavras elaborado pelos bolsistas

Portanto, os resultados encontrados, embora ressalte a importância do uso dessas metodologias, não se pode deixar de lado uma preocupação que isso vem gerando no cotidiano, pois ainda é pouco discutida e analisada, tendo em vista o baixo número de pesquisas realizadas sobre alguns impactos negativos de alguns jogos digitais para a vida estudantil. Assim, ao passo que as tecnologias digitais podem ser usadas para o ensino, também pode atrapalhar, visto que os jovens usam bastante o celular, inclusive em sala de aula.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o tempo em que estamos vivenciando as experiências oferecidas pelo PIBID, é perceptível os benefícios trazidos por ele para nossa formação, onde o contato com a sala de aula e todas as outras atividades intrínsecas na realidade do ensino e das escolas faz crescer as vivências resultando em aperfeiçoamento. Portanto, são essas habilidades que trarão para o nosso futuro profissional um legado de assimilação de conhecimento mediado pelo engajamento com a prática docente.

Entre outras ferramentas e metodologias, os jogos digitais contribuem significativamente para o processo de ensino, além de suporte para o professor, como também para o aluno no que tange ter oportunidades de apreender através de aulas diferentes. Neste caso, fortalecendo e fomentando as formas de saber, oferecendo então, inúmeras possibilidades que se tornam positivas na rotina da vida estudantil e no desempenho escolar.

Contudo, através desta experiência foi possível analisar e avaliar a importância de trazer inovações para a disseminação de conteúdos comprovando que a interferência tecnológica vem gerando benefícios em todas as esferas da vida social, incluindo também a vida estudantil, principalmente dos jovens que podem conciliar esses processos inovadores que a educação vem abarcando para a construção do conhecimento, conciliando em uma rotina estudantil associada de entretenimento, aquisição de saberes a qual estes jogos podem oferecer.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi executado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001”, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba- IFPB, enquanto bolsista do PIBID contando com o apoio do coordenador de área José Moacir e do supervisor de campo da ECIT Chiquinho Cartaxo, Sousa PB Nilson Rutizat realizamos as referidas atividades, onde juntos nesta caminhada foi possível deter conhecimento, aprendizado e experiência que será de grande relevância para o processo formativo.

REFERÊNCIAS

CALEJON, Laura Marisa Carnielo; SILVEIRA, Ismar Frango. **Os desafios da educação escolar na contemporaneidade: tecnologias da informação e da comunicação na educação escolar.** Revista de ensino de ciências e matemática, v. 10, n. 1, p. 130-143, 2019.

Cavalli, F. S., Trevisol, M. T. C., & Vendrame, T. Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. *Psicol. Argum, Curitiba*, v. 31, n. 72, p. 155-163, jan./marc. 2013.

CHACON, Alexandre. **A influência comportamental dos jogos eletrônicos. A influência comportamental dos jogos eletrônicos,**

[HTTPS://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-influencia-comportamental-dos-jogos-eletronicos/](https://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-influencia-comportamental-dos-jogos-eletronicos/). Acesso em :02/03/ 2024.

PASSERO, Guilherme; ENGSTER, Nélia Elaine Wahlbrink; DAZZI, Rudimar Luís Scaranto. **Uma revisão sobre o uso das TICs na educação da Geração Z**. Renote, v. 14, n. 2, 2016.

PEREIRA, Flávia Maria. **Impactos da Utilização das Tecnologias no Processo de Aprendizagem das crianças**. ID on line. Revista de psicologia, v. 11, n. 38, p. 520-529, 2017.

PORTO, Cristiane. LIMA Leidiana. ALMEIDA POSTURA COMPORTAMENTAL DOS JOVENS DA GERAÇÃO DIGITAL, FRENTE AOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. Renote, v. 6, n. 1, 2008.

SILVA, Thayse de Oliveira. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. 2016.

Zancan, Cássia Rejane Balvedi, and Cineiva Campoli Paulino Tono. **"Hábitos dos adolescentes quanto ao uso das mídias digitais."** *EDUCA-Revista Multidisciplinar em Educação* 5.11 (2018): 98-119.