



JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA EM TEMPOS DE PANDEMIA

Servulla Cristianne Marques Trindade ¹

INTRODUÇÃO

Diante do cenário estabelecido pela pandemia da COVID-19, repensar e adaptar novas formas de ensino-aprendizagem no sistema educacional foi extremamente necessário para buscar diferentes possibilidades e novas metodologias para que o ensino pudesse dar continuidade de forma significativa. Os educadores, por sua vez, precisaram se reinventar e modificar suas práticas docentes perante às novas demandas tecnológicas. Nesse contexto, as tecnologias passaram a ocupar um grande espaço nas atividades escolares e possibilitaram inúmeros recursos capazes de contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos educandos, tornando-se importantes ferramentas para auxiliar nas práticas metodológicas durante o ensino remoto, visto que proporcionam uma variedade de informações e de suportes que fornecem subsídios nas práticas pedagógicas dos educadores e permitem a realização de atividades que resultam na construção do conhecimento.

Dentre os recursos ofertados pelas tecnologias, podemos ressaltar a utilização dos jogos digitais, que são capazes de propiciar diversas possibilidades de interação e troca de conhecimentos. Por serem recursos digitais dinâmicos e atrativos, os jogos são instrumentos que podem instigar nos educandos um maior interesse na participação das aulas, estabelecendo uma conexão entre as atividades interativas e os conteúdos propostos, a fim de contribuir no processo de construção de novos saberes.

Nesse sentido, surge a necessidade e a curiosidade de analisar como a utilização dos jogos digitais podem colaborar nos processos de ensino-aprendizagem em uma turma do 3º ano do ensino fundamental da escola Plenitude Complexo Educacional, localizada na cidade de Angicos/RN. O presente trabalho descreve as observações feitas e discute sobre o uso dessas ferramentas digitais, apresentando as possibilidades, os benefícios e os resultados obtidos com a inserção destes recursos tecnológicos, que foram fundamentais para despertar o interesse, instigar a participação dos alunos e auxiliar no desenvolvimento das habilidades e competências das crianças dessa modalidade de ensino.

¹ Licenciada em Computação e Informática pela Universidade Federal Rural do Semi-árido – UFERSA e graduada pelo curso de Pedagogia da Universidade Nove de Julho - UNINOVE, servullac@hotmail.com.



METODOLOGIA

Os jogos digitais foram pensados e aplicados como uma estratégia para manter a atenção dos alunos, uma vez que se dispersavam com facilidade diante das aulas mediadas por meio das telas. Tais recursos foram se tornando fortes aliados para ajudar a manter a frequência e a participação dos educandos durante os momentos de aulas remotas, motivando-os a ligarem suas câmeras para interagir uns com os outros. Com o sucesso da utilização dessas ferramentas, os jogos passaram a ser usados mais frequentemente com o intuito de explorar os temas trabalhados, para que as crianças pudessem assimilar e consolidar as habilidades e competências propostas e sanar suas principais dúvidas.

Foram utilizados jogos online disponibilizados em sites educacionais, assim como jogos produzidos através do endereço eletrônico do *Wordwall* e elaborados pela própria professora, por meio das ferramentas de interações oferecidas pela *Microsoft Office Power Point*.

O planejamento também foi parte fundamental para obter o sucesso na execução das atividades e na realização dos jogos, pois as aulas eram adaptadas ao ritmo de aprendizagem e as dificuldades encontradas pelos educandos. Por esse motivo, os jogos digitais eram selecionados ou elaborados com bastante cuidado para atingirem os objetivos propostos.

Durante a utilização dos jogos, foi perceptível uma grande mudança de comportamento dos educandos, que por sua vez, sentiam-se mais motivados a participarem das aulas remotas e apresentavam mais interesse e maior interação com os seus colegas e com a educadora. Os alunos ficavam na expectativa para as próximas aulas, mantinham suas câmeras ligadas, sugeriam ideias para a criação de novos jogos, se faziam presentes e construía vínculos que foram de grande importância para o desempenho dos mesmos. Com o auxílio de tais recursos, foi possível explorar diversas áreas de conhecimento e desenvolver diferentes habilidades e competências, por meio de jogos de estratégia, de raciocínio lógico, de memória e percepção, *quizzes*, entre outros, e mesmo trabalhando de forma remota, constatou-se o avanço dos alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas, exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9).



Diante desse cenário, a escola tem o papel fundamental de orientar os educandos de modo a auxiliá-los na utilização dessas ferramentas, com o intuito de oportunizar melhores condições de construção de conhecimentos, já que as novas tecnologias da comunicação e da informação transformam o conceito de conhecimento, no qual o desenvolvimento de competências torna-se um processo contínuo e múltiplo, em suas fontes, em suas vias de acesso e em suas formas (LÉVY, 2000).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) os jogos compõem uma forma interessante de propor problemas, visto que permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções, assim como propiciam a simulação de situações que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações, possibilitando a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas (BRASIL, 1998, p. 46). Logo, tais recursos podem ser importantes para a aprendizagem, visto que podem mediar a construção de novos saberes de forma lúdica e recreativa, uma vez que

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os 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).

Para Antunes (2003), o jogo é toda e qualquer atividade que impõe desafios aos seus participantes, desde que o outro esteja estimulado. Nesse sentido, as crianças possuem um grande interesse pelos jogos digitais, já que tais recursos permitem a interação e a motivação por meio de desafios a serem vencidos e objetivos a serem cumpridos. Dessa forma, os jogos podem apresentar duas funções importantes: a função lúdica, que propicia a diversão e o prazer através da brincadeira, e a função educativa, que proporciona a construção do saber do indivíduo, seus conhecimentos e sua compreensão de mundo (KISHIMOTO, 2001).

Diante disso, os jogos digitais podem ser excelentes aliados nas práticas docentes e para o desenvolvimento dos alunos, visto que proporcionam o compartilhamento de informações e de experiências, apresentam situações de resoluções de problemas, definem estratégias colaborativas entre os jogadores, possuem a capacidade de simulação, entre outros aspectos que propiciam novas descobertas através do brincar. Assim sendo, a quantidade de informações,



conhecimentos e valores que um jogo traz é bastante significativa, pois seu conteúdo é facilmente absorvido, entendido e socializado entre os jogadores, uma vez que os indivíduos interagem com os jogos, com suas narrativas e com seus discursos de forma ativa (TAVARES, 2006).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os educandos demonstraram bastante satisfação ao realizar os desafios apresentados pelos jogos, e com isso, se mantiveram concentrados, ajudando uns aos outros e vibrando a cada conquista. Assim sendo, podemos afirmar que os jogos se constituem um meio para construção e transformação da informação e do conhecimento, pois por um lado, permitem ao jogador o acesso à rede de informações e, por outro, são instrumentos eficazes para o desenvolvimento das interações entre as representações da comunidade de jogadores, permitindo a contextualização do conhecimento (MOITA E SILVA, 2006).

Os jogos digitais também se tornaram um excelente instrumento de avaliação durante o período de aulas remotas, já que por meio de sua utilização foi possível observar e analisar o desempenho dos alunos diante dos objetos de conhecimentos propostos e possibilitou uma grande reflexão sobre os métodos de avaliação que podemos utilizar no cotidiano escolar, uma vez que durante o processo de avaliação da aprendizagem nós não precisamos julgar, necessitamos isto sim, de diagnosticar, tendo em vista encontrar soluções mais adequadas e mais satisfatórias para os impasses e dificuldades (LUCKESI, 2005).

Diante dessas circunstâncias, a avaliação podia ser realizada de forma individual, onde o link era disponibilizado para as crianças, que por sua vez, registravam seus nomes, possibilitando opções para examinar e investigar o desempenho dos alunos. Os jogos também podiam ser utilizados através do compartilhamento de tela, onde os alunos iam dialogando sobre quais opções seguir e as possíveis soluções para obter êxito frente aos desafios apresentado, tornando possível analisar se o aluno estava seguro e correto diante das respostas sugeridas ou dos objetivos que precisavam ser alcançados. Dessa forma, foi possível realizar avaliações coletivas, nas quais podíamos nos aprofundar e trabalhar as dificuldades a fim de sanar as dúvidas presentes durante a execução do jogo e no decorrer das aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Chegamos ao fim do ano letivo com a certeza de que é possível promover situações de ensino-aprendizagem utilizando os recursos tecnológicos de forma contextualizada. Observou-se que os educandos precisavam de estímulos e metodologias de ensino dinâmicas e atrativas para manterem a atenção e a vontade de estudar durante o ensino remoto, mediado por meio das telas. Logo, o uso dos jogos digitais e as estratégias de ensino utilizadas conseguiram despertar a curiosidade e o interesse dos alunos de forma bastante positiva.

Diante das situações vivenciadas, pode-se constatar que a utilização dos jogos digitais promoveu mudanças significativas no comportamento dos alunos resultando em uma maior participação, comunicação, desempenho, aprendizagem e maior interação entre educandos e educadora. Com essa experiência, ficou claro que os jogos podem ser recursos tecnológicos importantes no auxílio às práticas metodológicas, isto porque tais instrumentos proporcionam uma diversidade de informações, conhecimentos e ferramentas atrativas para se desenvolver atividades que resultam na construção de novos saberes.

Portanto, comprovou-se o benefício e a eficácia da utilização dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem das crianças do 3º ano do ensino fundamental, uma vez que tais recursos ajudaram a romper com a monotonia das aulas remotas e possibilitaram a inovação das práticas educativas. Nesse contexto, os jogos digitais podem ser usados de modo interativo no cotidiano escolar com a finalidade de contribuir na formação crítica, criativa e autônoma dos educandos, trabalhar suas principais dificuldades e auxiliá-los na construção de novos conhecimentos, de forma dinâmica, divertida e atrativa.

Palavras-chave: Jogos digitais; Ensino Remoto; Pandemia.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem na escola: reelaborando conceitos e criando a prática**. 2 ed. Salvador: Malabares Comunicações e eventos, 2005.



MOITA, Filomena; SILVA Antônio. **Os Games no Contexto de Currículo e Aprendizagens Colaborativas On-Line**, 2006. Disponível em:
<<http://www.filomenamoita.pro.br/pdf/osgames.pdf>> Acesso em: 02 fev. 2021.

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> Acesso em: 30 mar. 2021.

TAVARES, M. T. de S. **Jogos Eletrônicos: educação e mídia**, 2006. Disponível em:
<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/marcostavares.pdf>> Acesso em: 20 fev. 2021.