



JOGOS *ONLINE* NA EDUCAÇÃO: UM PANORAMA DAS PREFERÊNCIAS DOS NATIVOS DIGITAIS

¹Daniela Certo da Silva; ²Ketilin Mayra Pedro

¹Discente do curso de Pedagogia; Centro de Ciências Humanas, Universidade do Sagrado Coração, Bauru

²Docente do Centro de Ciências Humanas, Universidade do Sagrado Coração, Bauru

Atualmente as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação permeiam toda nossa vida e influenciam a vida de todas as pessoas, em diversos ambientes. Nesta perspectiva, observamos que os jovens utilizam os recursos tecnológicos principalmente para a comunicação e o entretenimento, sendo que os jogos *online* fazem parte do cotidiano dos estudantes, e deveriam ser utilizados também no âmbito educacional como ferramenta de aprendizagem. De acordo com os dados da pesquisa *TIC Kids Online Brasil 2015*, 84% das crianças e adolescente brasileiros, entre 9 e 17 anos, utilizam jogos *online*. Segundo os autores Kirriemuir e Mcfarlane (2004), os jogos costumam absorver muitas horas dos jogadores e consomem um tempo que poderia ser aproveitado em outras atividades. Nesta perspectiva, consideramos que fazer com que os estudantes desviem sua atenção para atividades educacionais deixando os jogos *online* de lado não é uma tarefa simples. Por isso, o número de pesquisas que tentam encontrar maneiras de unir diversão e ensino utilizando jogos *online* e educacionais tem aumentado, sendo que alguns teóricos reconhecem o fracasso das práticas pedagógicas que ainda se pautam na pedagogia tradicional e na transmissão do conhecimento. Diante do exposto, o presente projeto de pesquisa tem como objetivo geral analisar as preferências dos estudantes nativos digitais em relação aos jogos *online* e a utilização destes no contexto escolar. Enquanto objetivos específicos pretende-se: identificar os jogos *online* preferidos dos estudantes; classificar os jogos indicados pelos estudantes; identificar o conhecimento dos professores sobre jogos *online* e *gamification* e apresentar possibilidades para utilização de jogos *online* no contexto educacional. Para esse fim, utilizaremos como instrumento para coleta de dados um *checklist* e um

questionário. A pesquisa será realizada em uma escola de Ensino Fundamental I do município de Bauru/SP. Espera-se com o presente projeto: identificar quais os jogos *online* preferidos desses estudantes, definir estratégias para introduzi-los no ambiente educacional e, posteriormente, elaborar um catálogo com a caracterização e informações educacionais dos jogos *online* apontados pelos participantes da pesquisa, sendo esta uma ação que caracteriza a inovação deste projeto, uma vez que não existe na literatura materiais que fornecem este subsídio para os professores. O contato com a escola participante já foi realizado e obtivemos o aceite para a realização da pesquisa. Estamos na etapa de elaboração dos instrumentos para a coleta de dados. O *checklist* foi elaborado na plataforma do Google Drive com base nos resultados da pesquisa de Pedro (2016), a ideia de elaborar o instrumento em um ferramenta *online* é estimular a participação dos estudantes e otimizar o tempo em relação a coleta e tabulação dos dados. O instrumento apresenta uma listagem de 11 jogos *online*, com suas respectivas telas de interface, para que os estudantes classifiquem quais destes costumam jogar. A próxima etapa prevista é a aplicação do checklist e análise dos jogos mais selecionados pelos estudantes.

Palavras-chave: Jogos online. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Nativos Digitais. Educação .

REFERÊNCIAS

KIRRIEMUIR, J.; MCFARLANE, A. **Literature Review in Games and Learning**. Bristol: Futurelab, 2004. 39 p. Disponível em: <https://www.nfer.ac.uk/futurelab/>. Acesso em: 20 set. 2016.

PEDRO, K. M. **Estudo comparativo entre nativos digitais sem e com precocidade e comportamento dotado**. (Doutorado em Educação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Unesp/Marília, 2016. Disponível em: <http://repositorio.unesp.br/handle/11449/143469>. Acesso em: 01 set. 2016.