

JOGOS *ONLINE* E EDUCAÇÃO: UM OLHAR DOS PROFESSORES

Daniela Certo da Silva¹; Ketilin Mayra Pedro²

¹Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Sagrado Coração (USC); ²Diretora e Docente do Centro de Ciências Humanas – Universidade do Sagrado Coração (USC)

RESUMO

Atualmente as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação permeiam toda nossa vida e influenciam a vida de todas as pessoas, em diversos ambientes. Deste modo, 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. Nesta perspectiva, a presente pesquisa teve 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 pretenderam-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, utilizamos como instrumento para coleta de dados um *checklist* e um questionário. A pesquisa foi realizada em uma escola de Ensino Fundamental I do município de Bauru/SP. Até o momento identificamos o conhecimento dos professores sobre tecnologia e o uso dos jogos digitais, nas próximas etapas identificaremos os jogos *online* preferidos desses estudantes, os mesmos serão analisados e iremos 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.

Palavras-Chave: Jogos *online*. Nativos digitais. *Gamification*.

INTRODUÇÃO

Atualmente as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) permeiam toda nossa vida e influenciam a vida de todas as pessoas, em diversos ambientes. Para Costa (2002), a conexão e a interatividade proporcionadas pela internet e pelas TDIC marcam a nossa cultura e a sociedade, tornando-as cada vez mais digital.

Neste cenário, um dos setores que mais cresce na indústria de mídia e entretenimento são os jogos digitais para videogames e computadores, sendo que estes conquistaram um espaço importante na vida de crianças e jovens. Segundo Prensky (2001), atualmente, muitos jovens passam mais tempo em frente a um jogo de computador ou console de videogame que no ambiente escolar.

Segundo Savi e Ulbricht (2008), Frosi e Schlemmer (2010), os jogos digitais

proporcionam interação com mundos e realidades virtuais que outros tipos de jogos não propiciam, por conseguinte, crianças e adolescentes que passam muito tempo na internet fazem dos jogos a atividade principal no mundo virtual.

De acordo com Arruda (2011), outra característica que motiva a utilização dos jogos *online*, é que estes são considerados como uma atividade livre, sendo que o usuário pode iniciar e finalizar o jogo quando quiser, não havendo uma obrigatoriedade ou limite de tempo.

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.

Segundo Gómez (2015), temos uma escola com estrutura e ideias do século XIX, que não considera os avanços e as características dos indivíduos do século XXI. Os jogos *online* podem auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, pois proporcionam práticas educacionais atrativas e inovadoras, mas ainda observa-se que estes são pouco explorados por professores, seja pela barreira da falta de formação específica para utilizar os recursos tecnológicos ou pela barreira atitudinal, uma vez que muitos professores não reconhecem o potencial das TDIC e dos jogos no contexto educacional. Para serem utilizados com fins educacionais os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos pedagógicos aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos estudantes (GROS, 2003).

Diante do exposto, abordamos o conceito de *Gamification*, que configura-se atualmente como uma nova metodologia, que emprega os jogos *online* e digitais em situações que não são apenas de entretenimento, mas que possibilitam a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades e competências (PEDRO, 2016). Nesta perspectiva, consideramos que se as preferências dos nativos digitais pelos jogos *online* forem observadas e valorizadas, esta nova metodologia da área educacional poderá apresentar impactos positivos no processo de ensino-aprendizagem, no entanto, destacamos a importância da intencionalidade pedagógica ao utilizar recursos tecnológicos no contexto educacional, uma vez que, a escolha do jogo, o delineamento de objetivos e estratégias de ensino adequadas serão preponderantes para uma utilização efetiva destes recursos no meio escolar (PEDRO, 2016).

Ao fazemos uma revisão da literatura verificamos que, comumente, é investigada a relação dos estudantes com os jogos *online* ou então seu impacto no processo de ensino-aprendizagem (ALVES, 2012; PESCADOR, 2012), no entanto, há uma escassez de estudos que investiguem a preferência dos estudantes em relação a este artefato e utilizem estes dados a favor da escolarização. Verificamos também em uma pesquisa avançada no *Google*, por meio dos descritores “catálogos de jogos *online*” e “catálogos de jogos educativos” que não há materiais informativos que apresentem características e aplicação educacional de jogos *online*, materiais estes que poderiam incentivar e orientar a utilização destes recursos nas práticas pedagógicas. Sendo assim, a presente pesquisa visa responder às seguintes perguntas: Quais os jogos *online* preferidos dos estudantes? Qual o conhecimento dos professores em relação a jogos *online* e *gamification*? Como utilizar estes jogos no contexto escolar?

Para responder as questões apresentadas abaixo, delineamos o seguinte objetivo geral: Analisar as preferências dos estudantes nativos digitais em relação aos jogos *online* e a utilização destes no contexto escolar. Enquanto objetivos específicos pretendemos: Identificar os jogos *online* preferidos dos estudantes; Classificar os jogos indicados pelos estudantes; Identificar o conhecimento dos professores sobre jogos *online* e *gamification*; Apresentar possibilidades para utilização de jogos *online* no contexto educacional; Elaborar um catálogo sobre jogos *online* que podem ser utilizados no contexto educacional.

MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa exploratória de cunho qualitativa, a mesma foi realizada em uma escola particular, onde participaram da pesquisa 38 alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, sendo que estes eram distribuídos em duas turmas do período matutino.

Participaram da pesquisa também três professores, sendo que dois são polivalentes e ministram aula para o 5º ano do ensino fundamental e um deles é professor de informática da educação infantil aos anos iniciais do ensino fundamental.

Para a realização da coleta de dados foi elaborado um *checklist*, com base no estudo de Pedro (2016), com o objetivo de identificar a preferência dos estudantes em relação aos jogos *online*, elaboramos o *checklist* na plataforma *Google Docs*, com o intuito de otimizar o preenchimento e a tabulação do referido instrumento; utilizamos também um questionário que foi aplicado com o professor regente da turma, com o objetivo de identificar os conhecimentos deste sobre as temáticas dos jogos *online* e da *gamification*. Destacamos que realizamos uma aplicação piloto dos instrumentos, para que pudéssemos analisar a aplicabilidade dos mesmos e realizar as alterações que forem apontadas como necessárias.

Sobre os procedimentos éticos adotados, informamos que o referido projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade do Sagrado Coração – Bauru/SP, sob o parecer de número 1.899.078, sendo que todos os participantes da pesquisa (ou seus respectivos responsáveis) foram informados dos objetivos do estudo e assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Por meio do *checklist* aplicado nos alunos, observamos que 76, 3% preferem utilizar o *smartphone* em detrimento do *tablete* e do notebook. Os recursos escolhidos pelos participantes da pesquisa convergem com o que aponta a literatura, uma vez que os nativos digitais geralmente optam por recursos móveis que permitem grande mobilidade e conectividade em qualquer espaço. As preferências dos participantes da pesquisa convergem com os dados levantando pelo Comitê Gestor da Internet (2016), sendo que os recursos móveis são apontados como preferidos entre crianças e adolescentes.

Em relação à frequência de utilização percebemos que 81.6% dos estudantes utilizam as TDIC diariamente, resposta essa esperada uma vez que vivemos em uma era digital em que os recursos tecnológicos configuram-se como extensões do nosso próprio corpo (PEDRO, 2016).

Sobre os jogos mais acessados pelos participantes, verificamos que os jogos *Minecraft*, *AngryBirds* e *Fruit Ninja* figuram como os preferidos, de acordo com Crawford

(1984) e Arruda (2011) esses jogos podem ser caracterizados, respectivamente, como: *Real Time Strategy* (RTS – esses jogos são marcados pela estratégia e ações simultâneas de vários jogadores em tempo real, uma vez que são jogados de maneira coletiva; combate – competição entre personagens, geralmente há heróis e vilões; miscelânea – jogos recreativos que envolvem aspectos lúdicos e treino de habilidades.

Em relação ao instrumento de pesquisa aplicado nas professoras sobre a utilização dos recursos tecnológicos, observamos que todas as professoras utilizavam Smartphone, sendo que duas delas (P1 e P3) além deste recurso também utilizavam o notebook para realização de algumas atividades.

Sobre a formação dos professores para trabalhar com recursos tecnológicos em sala de aula observamos que apenas uma das professoras (P2) não teve formação nessa área. A respeito da utilização dos recursos tecnológicos ao currículo escolar se há mais facilidades ou dificuldades, apenas P2 respondeu mais dificuldades. Sobre o termo *Gamification*, observamos que apenas P2 desconhece o mesmo. O Quadro 1 apresenta uma síntese da opinião/conhecimento dos professores sobre o uso dos recursos tecnológicos em sala de aula.

Quadro 1 – Síntese da resposta dos professores

<i>Facilitadores identificados por você na integração dos recursos tecnológicos ao currículo escolar.</i>	
P1	Com uso da tecnologia o aluno/professor se comunicam de forma lúdica e interativa, dando motivação, vontade e curiosidade em aprender. Através da tecnologia há uma infinidade de possibilidades de acessos e pesquisas: pesquisa a cultura, biblioteca virtual, softwares que podem ser utilizados por professor e alunos para auxiliar no processo de ensino aprendizagem.
P2	Otimizar a aprendizagem dos alunos, oferecer maior ludicidade e aulas mais dinâmicas e desafiadoras.
P3	Desperta o interesse nos alunos, forma mais significativa de ensino e também atrativa. Aproxima o relacionamento entre professor e aluno que passam a compartilhar a mesma realidade.
<i>Dificultadores identificados por você na integração dos recursos tecnológicos ao currículo escolar.</i>	
P1	Por falta de conhecimento dos professores (alguns), os meios tecnológicos são usados de forma incorreta, assim os alunos não se interessam e usam para outros fins em sala de aula. Exemplo: uso para redes sociais. Infelizmente, alguns professores usam a tecnologia “só” para redes sociais e esquecem-se de ensinar.
P2	Acesso à internet deficiente, disponibilidade dos recursos e falta e orientação técnica.
P3	Estrutura da escola como internet e aparelhos disponíveis.
<i>Qual a sua opinião sobre a utilização de jogos online na Educação? Você acredita que esses jogos podem favorecer a aprendizagem dos estudantes?</i>	
P1	Os jogos online são recursos riquíssimos para desenvolver o conhecimento e habilidades (quando bem explorados). Sendo um recurso a mais para a criação, desenvolvimento e prática do conhecimento ajudando no processo de ensino aprendizagem. Através dos jogos, as crianças manejam experiências, criam situações para dominar a realidade e experimenta-la. O “brincar” estimula a criatividade, a imaginação, aprofunda para a criança a compreensão da realidade e constituem a maneira mais divertida de aprender.
P2	Acredito que os jogos representam mais um recurso na busca da aprendizagem dos alunos. Eles podem contribuir para sistematização do conteúdo trabalhado ou como forma de problematização para gerar conflitos importantes para a aprendizagem.
P3	A tecnologia por si só não é capaz de transformar a prática de um professor. Os jogos podem favorecer desde que exista uma base de ensino que possibilite o complemento dos conteúdos trabalhados. Tudo que for próximo ao aluno torna significativo a ele.

Fonte: Elaboração Própria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma análise prévia dos dados coletados permite verificar que os estudantes participantes da pesquisa preferem utilizar o *smartphone* em relação a outros recursos, sendo que essa utilização é diária e constante, tal dado reforça as características apontadas pela literatura sobre o comportamento dos nativos digitais, sendo que esses passam boa parte do tempo conectados na internet e preferem atividades que proporcionem interatividade imediata.

Em relação aos professores percebe-se que esses reconhecem o potencial da tecnologia no contexto educacional, no entanto a barreira relacionada a formação necessária para atuar na área ainda existe, observamos que a metodologia *gamification* ainda não é muito conhecida pelos professores.

As próximas etapas da pesquisa consistirão na análise dos dados apresentados até o momento, para que possamos responder ao objetivo geral e específicos propostos. Após essa etapa trabalharemos na organização do catálogo sobre jogos *online* no contexto educacional.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Videojogos e aprendizagem: mapeando recursos. In: CARVALHO, A. A. A. (Org.). *Aprender na Era Digital: jogos e mobile-learning*. Portugal: De Facto Editores, 2012. p. 11-28

ARRUDA, E. P. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas, SP: Alínea, 2011.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2015**. São Paulo: CGI.br, 2016. Disponível em: <http://www.cetic.br/publicacoes/indice/page:2>. Acesso em: 04 fev. 2017.

COSTA, R. **A cultura digital**. São Paulo: Publifolha, 2002.

CRAWFORD, G. Digital gaming, sport and gender. **Leisure Studies**, v. 24, p. 259-270, 2005.

FROSI, F.; SCHLEMMER, E. Jogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a prática docente. In: IX SBGames. Florianópolis. **Anais...2010**. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>. Acesso em: 9 fev. 2016.

GÓMEZ, A. I. P. **Educação na Era Digital: a escola educativa**. Porto Alegre: Penso, 2015.

GROS, B. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: <http://www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/issue/view/159>. Acesso em: 20 out. 2016.

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.

PESCADOR, C. M. Alunos nativos digitais e professores imigrante digitais. In: SOARES, E. M. S.; PETARNELLA, L. (Org.). **Cotidiano escolar e tecnologias: tendências e perspectivas**. Campinas: Editora Alínea, 2012. p. 15-30.

PRENSKY, M. Digital Natives, digital immigrants. **On the Horizon**, NCB University Press, v. 9, n. 5, out. 2001.

SAVI, R.; ULBRICHT, V.R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote – Novas Tecnologias na Educação**. v. 6, n. 2, 2008, p. 1-10.