

# UMA DISCUSSÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO: REFLEXÕES A PARTIR DOS FÓRUMS DE DISCUSSÃO DO CURSO GAMES E EDUCAÇÃO\*

Adriana Oliveira Bernardes  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

## Resumo

As questões derivadas dos problemas educacionais brasileiros são sempre discutidas por professores, alunos e pessoas do público em geral, que já passaram pelos bancos escolares e conhecem as dificuldades quando o único recurso utilizado pelo professor são as aulas expositivas. Essa reflexão é importante, pois exames internacionais mostram a vulnerabilidade do ensino no Brasil em variadas áreas do conhecimento, indicando que necessitamos de soluções para os problemas educacionais brasileiros, uma vez que perpassam pela formação do professor e, conseqüentemente, pelos recursos utilizados em sala de aula. O jogo digital traz, para a sala de aula, o universo do cotidiano do aluno, motivando-o a aprender e a desenvolver habilidades e competências importantes. O objetivo deste artigo é discutir o jogo como recurso motivador, capaz de desenvolver habilidades e competências no aluno, por meio das reflexões dos professores em fóruns em um curso de extensão. Para o desenvolvimento do trabalho utilizamos a pesquisa bibliográfica realizada nos fóruns, que discutiram a utilização de jogos pela educação. O fórum contou com a participação de, aproximadamente, 35 professores da rede estadual de ensino, de ambos os sexos, que trouxeram importantes contribuições para um contexto de aprendizado colaborativo. Essas contribuições refletem sobre a relevância de utilizar recursos atrativos para trabalhar conteúdos com os alunos, a importância do conhecimento, e como os jogos contribuem para o interesse dos discentes. Sobre a importância do jogo, concluímos este artigo ao considerar os aspectos positivos e negativos da sua utilização.

**Palavras-chave:** jogos na educação; aulas atrativas; fóruns de discussão.

## 1. Introdução

A atual afirmação de que a escola brasileira vive momentos ruins é inexata; desde o seu surgimento, a escola brasileira – para a educação dos filhos de pais abastados –, suscitava melhores recursos.

Ao longo do século XX, a escola passou por várias fases, sem que contribuísse, igualmente, para uma formação de excelência de seus alunos, até porque a questão principal, durante muito tempo, foi o próprio acesso à educação.

Hoje, o problema do acesso é quase inexistente, porém a exclusão de alunos em algumas disciplinas é visível. Uma vez que esse acesso existe para maioria da população, o que se verifica há alguns anos, espera-se que o ensino oferecido seja de boa qualidade. No entanto, exames internos e externos aplicados aos discentes demonstram que a escola contribui pouco para o desenvolvimento dos alunos ou para a formação cidadã, que é uma prerrogativa da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996).

Poderíamos afirmar que a escola tem fracassado no intuito de formar o aluno que irá colaborar para o desenvolvimento da sociedade em todos os níveis do conhecimento;

---

\* XIV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online.

ao contrário, esse aluno tem alcançado péssimos resultados em leitura, escrita, Matemática e Ciências, tanto em exames realizados aqui no Brasil quanto no exterior. Com relação às dificuldades, o relatório apresentado pelo Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD) afirma que: “Outros países como a Colômbia, o México e o Uruguai obtiveram resultados melhores em 2015 em comparação ao Brasil, muito embora tenham um custo médio por aluno inferior.” (INEP, 2015).

## 2. Jogos digitais

Para melhorar o processo de ensino-aprendizagem, novos recursos são necessários. A escola não tem conseguido concorrer com as facilidades do mundo digital, ou seja, som, imagem, vídeo, lazer e, é claro, os jogos despontam atraindo fortemente o público jovem. “Foi possível observar claramente que os jogos digitais educacionais são de fato o futuro da aprendizagem, e que a tecnologia, que se torna cada vez mais parte do nosso cotidiano, não deve ser ignorada.” (CARVALHO, 2018, p.35)

Em relação a utilização de recursos lúdicos no ensino, questionamos afirmando que:

Por que recursos lúdicos como jogos e vídeos não são utilizados com frequência pela maioria dos professores, se sabemos que tais recursos, relatados por vários autores motivam e trazem benefícios ao aprendizado? (BERNARDES, 2016, p. 5)

Sem dúvida, os jogos têm visível potencial para ser utilizado com sucesso no âmbito educacional e a sua utilização em sala de aula, como recurso educativo, pode trazer maior incentivo ao aluno e motivação para aprender.

Ainda segundo Carvalho (2018):

A tecnologia é uma poderosa aliada para melhorar a educação, pois os desafios para a aprendizagem ainda são enormes, e é preciso atrair mais os alunos, para que se sintam motivados em aprender e se dedicar aos estudos. Quanto mais conseguimos avançar, melhor será para a educação. (CARVALHO, 2018, p.35)

Podemos lançar mão de diversificados recursos nas aulas tornando-as mais atraentes para os alunos. Uma habilidade desejável nos mesmos é a resolução de problemas, também facilitada pelo jogo: “o jogo pode estimular o aluno a propor e resolver problemas.” (DETÂNICO, 2011, não paginado). A partir dessa premissa, por que não utilizar os jogos com essa finalidade? A resposta para essa questão está na formação do professor, que é precária, bem como as condições das escolas, que na maior parte das vezes possui laboratórios de informática sucateados, e não comportariam a utilização de jogos.

Essas considerações são importantes para discutir o motivo pelo qual o jogo ainda não é amplamente inserido no cotidiano da escola e do ensino, uma vez que não há condições de oferecer recursos básicos para os discentes.

Além disso, existe preconceito por parte do professor, que não consegue visualizar a possibilidade de aprender por meio da tecnologia; o professor ainda não percebe que o jogo favorece (e complementa) o processo educativo, tornando as aulas mais atrativas.

Na citação a seguir, Detânico (2011) afirma sobre a importância dos jogos na educação, uma vez que desenvolve habilidades; que o jogo pode ser utilizado para auxiliar

no processo de ensino e aprendizagem da Matemática, da Física e da Química, disciplinas responsáveis por grande parte do fracasso escolar dos alunos:

Os jogos educacionais oferecem uma contribuição importante para o desenvolvimento cognitivo, uma vez que dão acesso a mais informações e enriquecem o conteúdo do pensamento infantil através da possibilidade de interação com o objeto de estudo/conhecimento. (DETÂNICO, 2011, não paginado).

### **3. A utilização dos fóruns na aprendizagem colaborativa**

A Web 2.0 e seus recursos de comunicação também incluem o fórum, sendo a segunda geração de serviços on-line; caracteriza-se pela capacidade de potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo (PRIMO, 2007).

Vale ressaltar que os fóruns apresentam-se como ferramentas riquíssimas para diálogos e troca de experiências, na medida em que são antecedidos por leituras que oferecem subsídios teóricos e pelo uso de cases para a busca de soluções alternativas. (BRUNO, 2007, p. 1).

Sendo bem utilizados, os fóruns colaboram fortemente para o aprendizado do professor e promovem discussões importantes no âmbito educacional. Como ferramenta de interação, o fórum de discussão fortalece ativamente a rede de construção de conhecimento, permite a avaliação no decorrer do processo de aprendizado, favorece o aprimoramento do planejamento da disciplina, argumentação e a ação de alunos, tutores e professores, redirecionando a qualidade de ensino e aprendizagem (SOARES et al, 2014, p.4).

Em relação aos fóruns, que são ferramentas assíncronas, os autores abaixo explicam que:

As ferramentas assíncronas são um tipo de comunicação que não está sintonizada ao mesmo tempo e espaço onde se encontra o aluno e o tutor, como exemplo o e-mail e o fórum de discussão. (SOARES et al., 2014, p. 5).

Nesse contexto, consideramos que os fóruns colaboram para a comunicação entre os grupos, e favorecem a troca de conhecimentos.

Neste artigo, discutiremos a visão dos professores sobre a utilização de jogos digitais na educação, por meio dos seus depoimentos nos fóruns do curso “Games e Educação”. O objetivo do artigo é discutir a utilização do jogo na educação, uma vez observado o fator motivacional e as possibilidades de desenvolver habilidades e competências no discente, além de discutir ideias apresentadas no fórum oferecido pelo Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro (CECIERJ).

### **4. Metodologia**

A metodologia empregada foi a de revisão bibliográfica com consulta aos fóruns da disciplina Games e Educação. Professores de ambos os sexos participaram do fórum,

em sua maioria da rede estadual do Rio de Janeiro. Os fóruns pesquisados tinham os seguintes títulos: “Para que eu vou usar isso na minha vida?” e “Mas por que jogos?”.

## 5. Resultados

Consideraremos aqui dois eixos que se repetiram nas respostas, a dos que abordam a importância da introdução dos jogos no ensino e as que ressaltam a importância de passar para o aluno a importância do conhecimento.

Em relação à utilização do jogo digital no ensino, professores (na condição de alunos do curso de extensão) consideraram o recurso favorável para o aprendizado e o desenvolvimento do aluno:

Aluno A: Acredito que a utilização de recursos diversificados pelo professor em sala de aula seja fundamental para uma boa formação do aluno. É importante que o mesmo se conscientize que a sociedade atual demanda do mesmo um esforço em possibilitar ao aluno experiências atrativas em seu processo de ensino e aprendizagem e condizentes com o que lhe é oferecido em seu dia a dia, no qual, as tecnologias são imperativas. O jogo em si na minha opinião como recurso lúdico é de grande utilidade em sala de aula e pode trazer bons resultados não só ao aprendizado a seu aprendizado, mas também para sua motivação ao estudo. Neste contexto, devemos considerar que atividades que envolvam tal recurso devam ser planejadas e tenham objetivos previamente definidos, assim como qualquer outro recurso a ser utilizado pelo professor em sala de aula. (informação verbal).<sup>1</sup>

Aluno B: Acredito que os jogos sejam não só um recurso didático que promove maior interesse por parte dos alunos nas aulas, mas também uma metodologia sofisticada que vem atender a um público cada dia mais conectado e ligado nas tecnologias digitais. Quando adentramos uma sala de aula atualmente encontrarmos um aluno que joga nos mais variados ambientes como smartphones, notebooks, tablets, consoles e etc. Assim sendo por que não usar todo esse potencial interesse e motivação com fins educativos? (informação verbal).<sup>2</sup>

Em relação ao trabalho com o aluno, é ressaltada a importância do conhecimento, os alunos afirmaram:

Aluno C: Uma vez na faculdade uma professora foi bem sucinta e objetiva afirmando que conhecimento não precisa de justificativas para ser obtido pois ele se justifica por si próprio. Para um público experiente essa sentença foi suficiente. Contudo não seria compreendido por discentes crianças e adolescentes. (informação verbal).<sup>3</sup>

Aluno D: A justificativa para obtenção do conhecimento é importante para motivar o aluno, então mostrar ao mesmo o quanto o conhecimento favoreceu a humanidade até agora e como pode beneficiar os indivíduos a viver melhor, ainda que nem todos se enquadrem no sistema de vida de nossa civilização é importante e remete à filosofia. (informação verbal).<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Depoimento do Aluno A transcrito na íntegra para este artigo.

<sup>2</sup> Depoimento do Aluno B transcrito na íntegra para este artigo.

<sup>3</sup> Depoimento do Aluno C transcrito na íntegra para este artigo.

Aluno E: Acho que independente do conhecimento que está sendo ‘transmitido’ nunca é um caminho perdido. É uma construção, mesmo que algumas coisas sejam mais importantes que outras ao longo desse percurso. (informação verbal).<sup>5</sup>

## 6. Discussão dos resultados

O depoimento do Aluno A levanta uma questão importante: a dos professores utilizarem recursos atrativos com os alunos; sabemos que o jogo, sem dúvida, satisfaz a essa exigência. Discute ainda sobre a importância do lúdico na educação (alvo de estudo de vários autores), e afirma que os docentes podem fazer com que os alunos aprendam sem perceber que passam por um processo de aprendizagem.

A partir desse contexto, precisamos considerar que:

A utilização de novas tecnologias na escola nem sempre é realizada de forma efetiva pelo professor. Nas escolas públicas, muitas são as dificuldades para acesso a tais recursos e muitas vezes o professor não está capacitado a fazer uso delas. (BERNARDES, 2018, p. 1).

Apesar das dificuldades enfrentadas na escola é importante que o professor busque maneiras para driblar a situação; sabemos que a maioria, dentro das suas possibilidades, realiza algo nesse sentido. Talvez a utilização de smartphones seja algo a se pensar, a fim de transformar o vilão dos professores em aliado para o ensino e aprendizagem do aluno: “o celular pode tornar-se um aliado no processo educativo e deixar a fama de vilão, podendo contribuir para que realizem as atividades propostas”. (BERNARDES, 2018, p. ).

Já o depoimento do Aluno B ressalta que o discente vive em um mundo tecnológico e que a escola também deveria utilizar os recursos digitais com os quais os alunos lidam em seu dia a dia. No contexto da utilização desses recursos digitais, sabemos que nem sempre os alunos utilizam para buscar conhecimento no ambiente escolar; em vez disso utilizam para atividades que não estão de acordo com a estrutura escolar.

Os professores C, D e E, que são alunos do curso, discutem a importância do conhecimento. Nesse contexto, a discussão de utilizar recursos favoráveis ao aprendizado do aluno abarca uma questão muito interessante; vamos à escola e acreditamos que adquirimos conhecimento proveniente de uma educação formal, porém muitas vezes questionamos a real importância desse conhecimento. A questão – sobre a aquisição do conhecimento –, sempre deve ser discutida com o aluno, pois será um fator de motivação para o estudo. Cabe ao professor responder positivamente acerca dos questionamentos do aluno sobre determinados temas, sem discursos esvaziados de significado.

A construção do conhecimento pode ser realizada por meio de jogos digitais em áreas diversificadas: História, Geografia, Educação Ambiental, entre outras; a partir dessas áreas, os alunos poderão aprender sobre o período escravagista no Brasil, ou como descartar corretamente o lixo, por exemplo, conteúdos variados que podem ser abordados nos jogos digitais.

Na citação a seguir, é ressaltado a importância do jogo para a cognição da criança. Trata-se de um estudo sobre o desenvolvimento de habilidades por meio de jogos,

---

<sup>4</sup> Depoimento do Aluno D transcrito na íntegra para este artigo.

<sup>5</sup> Depoimento do Aluno E transcrito na íntegra para este artigo.

reafirmando a possibilidade de atuar positivamente na área educacional, contribuindo para uma maior motivação e uma maneira divertida de aprender, segundo os autores:

De modo geral, nosso estudo reforça que os jogos podem exercitar diversas habilidades, dentre elas as cognitivas que foram ilustradas através da percepção das crianças ao jogar. Portanto, podemos utilizar os jogos em benefício da educação, trabalhando com os jogos digitais que proporcionam alternativas divertidas e motivadoras para brincar, estudar e aprender. (RAMOS; ANASTÁCIO, 2018, p. 90).

## 7. Conclusões

Neste artigo, várias questões foram discutidas em relação à qualidade da educação oferecida pela escola, e como chegar a um patamar adequado. O jogo, sem dúvida, é um recurso importante, mas não o único, pois é necessário que o aluno experiencie diversos aprendizados na escola; a grande questão é: *por que não o jogo?*

Um dos jogos analisados no curso “Games e Educação” – discutido pelos alunos em outro fórum –, trata do funcionamento de um engenho no século XVII. Neste caso, observamos que os jogos também podem passar valores incorretos, uma vez que apresentam questões vergonhosas como a “compra de escravos” e a “exploração” como coisas banais. Devemos ter todo cuidado, não só com a escolha do jogo, mas com qualquer outro recurso didático.

Em relação a esse questionamento uma coisa é certa, introduzir o jogo digital na sala de aula deve ser incentivado, no entanto devemos realizar mais estudos sobre essa prática. Da mesma maneira, os cursos de formação de professores devem viabilizar discussões para futuros docentes, não só sobre a questão do jogo, mas sobre a importância de uma educação de qualidade para os alunos, pautada na diversificação de recursos para o ensino.

## 8. Referências

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Casa Civil da Presidência da República, 1996.

BERNARDES, Adriana Oliveira. "Utilização do skype no ensino de astronomia: uma experiência realizada em colégio público estadual do rio de janeiro". Anais III CONAPESC... Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/42811>>. Acesso em: 26/10/2020 17:05

BERNARDES, Adriana Oliveira. "Inclusão no ensino de física: do currículo às práticas em sala de aula". Anais III CINTEDI... Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/44727>>. Acesso em: 26/10/2020 14:21

BRUNO, A. R. Os fóruns de discussão como espaços de aprendizagem em ambientes on-line: formando comunidades de gestores. Disponível em: [www.abed.org.br/congresso2007/tc/420200712027PM.pdf](http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/420200712027PM.pdf). Acesso em: 31 mai. 2020.

DETÂNICO,

Disponível em:

[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1625/Detanico\\_Adriana\\_Soares.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1625/Detanico_Adriana_Soares.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 20 ago. 2011.

CARVALHO, G. R. de. **A importância dos jogos digitais na educação**. 2018. 41 f. Niterói.

OECD. Country Note. INEP.

Disponível em: <https://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Brazil-PRT.pdf>. Acesso em: 20 de maio de 2020.

PRIMO, A. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. E-Compós, Brasília, v. 9, p. 1-21, ago. 2007. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/153/154>. Acesso em: 10 jan. 2012.

SOARES, Elisangela L. FERNANDES JR, Álvaro M. ALMEIDA, Siderly do C. D. ZANONI, Eliane, COELHO, Katia S. Fórum: Meio de Interação na EAD. Disponível em: <

[www.abed.org.br/hotsite/20-ciaed/pt/anais/pdf/205.pdf](http://www.abed.org.br/hotsite/20-ciaed/pt/anais/pdf/205.pdf)>. Acessada em: 10/09/2019