

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Magale Krause

**JOGOS DIGITAIS NOS ANOS INICIAIS: POSSIBILIDADES E
DESAFIOS**

Agudo, RS
2018

Magale Krause

JOGOS DIGITAIS NOS ANOS INICIAIS: POSSIBILIDADES E DESAFIOS

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação.**

Orientadora: Prof^a Dr^a Susana Cristina dos Reis

Agudo, RS
2018

Magale Krause

JOGOS DIGITAIS NOS ANOS INICIAIS: POSSIBILIDADES E DESAFIOS

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação.**

Aprovado em 14 de dezembro de 2018:

Susana Cristina dos Reis, Dra. (UFSM)
(Presidente/orientador)

Felipe Becker Nunes, Dr. (UFRGS)

Tânia Maria Moreira, Dra. (UFSM)

Agudo, RS
2018

JOGOS DIGITAIS NOS ANOS INICIAIS: POSSIBILIDADES E DESAFIOS

DIGITAL GAMES IN THE INITIAL YEARS: POSSIBILITIES AND CHALLENGES

Magale Krause¹, Susana Cristina dos Reis²

RESUMO

O presente artigo refere-se a um estudo de caso, realizado em uma escola estadual, localizada no município de Agudo-RS, apresentando breve levantamento de literatura sobre jogos digitais e suas possibilidades e desafios. Por meio deste estudo, buscamos mapear as expectativas e as dificuldades dos professores quanto ao uso de jogos digitais em sala de aula nas séries iniciais do ensino fundamental, bem como, contribuir com pressupostos teóricos e pedagógicos que ajudem professores em formação continuada a refletirem sobre como integrar jogos digitais no contexto escolar público. A presente pesquisa fez-se necessário em razão de muitos professores ainda não usarem recursos tecnológicos disponíveis na escola, e, também, a observação que os alunos estão pouco interessados em estudar e cada vez mais focados em jogos digitais no celular. O desenvolvimento deste estudo permitiu tecer algumas considerações e sintetizá-los como resultados: a) necessidade de diversificar a prática de ensino na escola, bem como a importância de oferecer jogos digitais como forma de retomar conteúdos vistos em sala de aula ou de aprender algo novo; b) conscientizar os professores que o trabalho com jogos proporciona aprendizagem lúdica e significativa; para isso, c) é necessário inovar e buscar despertar maior interesse e atenção dos estudantes, e desta forma, proporcionar momentos de cooperação e de encantamento que resgatem a vontade de estudar dos nossos alunos.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Prática de Ensino; Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work is a case study performed at a state school, located in Agudo- RS. It shortly presents a literature review about digital games and their possibilities and challenges. Additionally, in this study we tried to map the expectations and the difficulties of teachers concerning the use of digital educational games in initial years of elementary school. We also tried to contribute with theoretical and pedagogical data that help teachers in continuing education to reflect about how integrate digital games at the public school context. The present research is relevant once many teachers still do not use the technology available at school, and students are less interested in studying and more and more focused in playing digital games on their cellphone or consoles. The development of this study allowed us to take some considerations and summarize them as results: a) the necessity of diversifying the teaching practice and the importance of offering digital games as a way to review some content explored in class or to learn something new; b) to make teachers aware that the use of games provides ludic and meaningful learning; for such, c) it is essential to innovate and stimulate greater interest and attention from students, thus allowing cooperating and motivating moments which bring back our students' will of learning.

Key-words: Digital games; Learning; Teaching Practice.

¹ Aluna do curso de Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas à Educação - UFSM;

² Professora Orientadora, Doutora em Letras - UFSM.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea passa por constantes mudanças, as quais são impostas pelas inovações tecnológicas. A presença da informática na educação vem crescendo nas últimas décadas e a introdução de jogos digitais substituem os jogos lúdicos concretos, com o intuito de fazer com que a aprendizagem se torne algo mais fascinante. Diante disso, é necessário repensar as formas de ensinar, aprender e cativar a atenção dos alunos, para potencializar a aprendizagem no contexto escolar.

A presente pesquisa originou-se a partir do trabalho como Supervisora Escolar em uma escola da rede pública estadual, localizada no município de Agudo – RS. Nesse contexto escolar, são muitos os relatos sobre a falta de interesse do aluno em aprender, bem como os relatos que reportam à indisciplina, a falta de motivação e de notas baixas. Além disso, percebemos, cada vez mais, nossos alunos focados e interessados em jogos e em usá-los a favor de sua aprendizagem. Com os avanços das tecnologias surgem novos estudos sobre os jogos digitais que, da mesma forma que os analógicos, “provocam fascínio nos jogadores que destinam determinado tempo do seu dia jogando” (GOMES; REIS, 2018).

Em vista disso, surgiu a necessidade de investigar sobre como é possível integrar recursos digitais em práticas pedagógicas, mais especificamente, como pode-se explorar jogos educacionais digitais em séries iniciais, haja vista a importância de fomentar a cultura digital na escola.

A inserção de jogos digitais na educação, que podem ser jogados em computadores, celulares, tablets ou videogames, visam atender as expectativas propostas nas leis vigentes (PCNs), com a finalidade de inovar as práticas metodológicas, propor aulas mais dinâmicas, atrativas e promover aprendizagens significativas.

A presente pesquisa fez-se necessária em razão de muitos professores ainda não usar recursos tecnológicos disponíveis na escola, alunos pouco interessados em estudar e cada vez mais focados em jogos digitais no celular. A partir dessa problemática, surge o interesse em desenvolver este estudo, a fim de constatar como os professores veem e exploram os jogos digitais no contexto

escolar, haja vista essa nova geração de alunos que encontramos em sala de aula na contemporaneidade.

Portanto, este artigo reporta uma pesquisa desenvolvida em uma escola da rede pública estadual, localizada no município de Agudo – RS, a qual busca mapear as expectativas e as dificuldades dos professores quanto ao uso de jogos digitais em sala de aula nas séries iniciais do ensino fundamental, bem como, contribuir com pressupostos teóricos e pedagógicos que ajudem professores em formação continuada a refletirem sobre como integrar jogos digitais no contexto escolar público.

Para alcançar esse objetivo, na pesquisa buscamos: a) Identificar o perfil dos professores e as necessidades de formação continuada para o trabalho com jogos no contexto escolar; b) Verificar como jogos digitais são explorados na prática de ensino; c) Propor um trabalho com o uso de jogos digitais na sala de aula, a fim de testar as teorias que dão suporte ao presente estudo.

Em estudos mais recentes, pesquisadores percebem nos jogos digitais, princípios de aprendizagem que provocam maior interesse e envolvimento nas atividades (GEE, 2005; REIS, 2017). Em estudos na área da educação, Reis (2017, p. 78) reporta que “atualmente, tecnologias emergentes tendem a atrair muito mais a atenção dos alunos do que materiais impressos”. Nessa mesma linha de pensamento, McGonigal (2012 apud REIS, 2017, p. 12) afirma que “o ato de jogar não é apenas um passatempo, mas pode ser considerado uma abordagem para melhorar o trabalho em grupo visando a conquistar mudanças reais”.

Considerando tais pressupostos, acreditamos que é fundamental ao professor procurar informações e pesquisar sobre os jogos digitais, pois eles estão presentes no contexto social dos alunos e, a cada dia que passa, surgem novos jogos, informações e opiniões sobre o uso desse recurso em sala de aula. Essa pesquisa é importante para constatar como os professores veem e vivenciam esse assunto.

Para melhor compreensão, o presente artigo é composto por cinco seções: na primeira, apresentamos uma pequena introdução a esse estudo; após abordamos a revisão de literatura, destacando artigos correlatos sobre os jogos digitais no contexto escolar; na terceira, destacamos a metodologia de pesquisa e o contexto da investigação; na quarta, discutimos dados da pesquisa e apresentamos uma proposta de jogos para reforçar o estudo; por fim, na última, abordamos as considerações finais.

2. O USO DE JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Com a intenção de tornar a prática de jogos digitais mais efetiva nos anos iniciais, sintetizo estudos publicados na área da educação, os quais foram pesquisados aleatoriamente na Internet para após discuti-los e compará-los com as situações vivenciadas na pesquisa e com uma possível inserção de jogos digitais na prática de ensino, em séries iniciais.

2.1 ESTUDOS CORRELATOS SOBRE JOGOS DIGITAIS

Os jogos e as brincadeiras já eram utilizados pelos filósofos gregos, para ajudar no processo de aprendizagem (MCGONICAL, 2012). Atualmente, no Brasil, o uso de jogos digitais vem ganhando maior espaço, tornando-se “uma atividade comercial em expansão” (GOMES; REIS, 2018, p. 1), com venda de produtos online e ganhando cada vez mais espaço entre crianças, jovens e adultos como forma de “atividade social, com o propósito de divertir-se e desafiar-se na resolução de problemas, de forma individual ou colaborativamente”. (GOMES; REIS, 2018, p. 2)

Nas últimas décadas, tem-se discutido sobre a importância de trabalhar com material concreto e jogos para facilitar a compreensão de conceitos nas séries iniciais. Nesse sentido, destaca-se o seguinte:

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (VYGOTSKY, 1989, p. 89).

As atividades lúdicas têm por objetivo produzir divertimento e, por meio de jogos ou brincadeiras é possível aprender algo de forma prazerosa. Lerner (1991) salienta que “(...) por muitos anos os jogos têm sido usados apenas para diversão, mas só recentemente têm sido aplicados os elementos estratégicos de jogos em computadores com propósitos instrutivos” (LERNER, 1991, p. 37). Ou seja, os jogos digitais estão ganhando espaço cada vez maior nas salas de aula para facilitar a compreensão de novos conceitos.

Da mesma forma conforme sugerem Gomes e Reis (2018), o educador pode usar “recursos potenciais para incentivar práticas significativas de forma

complementar aos jogos e atividades práticas em sala de aula” (GOMES; REIS, 2018, p. 2). Em estudo realizado por Reis (2017, p. 2) reforça-se que “faz-se necessário aperfeiçoar conhecimento de como integrá-los na universidade ou na escola”.

Os jogos digitais podem ser importantes na aprendizagem, pois além de aprender de forma lúdica, também auxiliam no desenvolvimento integral da criança. Por meio desse recurso, as crianças aprendem a criar estratégias, argumentar e trabalhar em grupo. Além de ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercer sua liderança. Os jogos, também, dependendo da situação, permitem que os jogadores experimentem o sentimento de frustração (GEE, 2005). De acordo com Fialho (2017, p. 16), em relação à importância do jogo na aprendizagem, pode-se dizer que:

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora da elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetos propostos na obra seja assegurado.

Além desses aspectos, os estudos prévios salientam que os jogos digitais são recursos potenciais para promover a interação entre os estudantes e a imersão (REIS, 2017). Além disso, jogos digitais possuem características e recursos que promovem a construção do conhecimento, o favorecimento da aprendizagem lúdica, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e, também, a motivação.

Ainda, com relação aos jogos digitais, a pesquisa de Gomes e Reis (2018) discute como o professor pode planejar os estágios de uma proposta prática com jogos comerciais, tendo o jogo como um recurso que poderá ainda gerar material didático digital complementar. De acordo com os autores, os jogos digitais, no contexto educacional são fonte de pesquisa em diversas áreas, porém, pouco se encontra sobre metodologias de uso de jogos que favorecem o professor em sala de aula.

Diante da carência de material a ser explorado, e tendo em vista a deficiente formação profissional, os autores (idem) em seu artigo oportunizaram a elaboração de material didático para o ensino de línguas, conforme destacam .

Vivemos um momento de expansão tecnológica e faz-se necessário que os professores reflitam sobre sua prática pedagógica, especialmente sobre

adequação de estratégias de ensino para promover a aprendizagem por meio de recursos digitais (GOMES; REIS, 2018, p. 1).

Tendo em vista que as crianças e jovens estão conectados virtualmente e as tecnologias despertam seu interesse, entende-se que a escola e os professores precisam englobar jogos digitais e diferentes situações comunicativas, porém, o estudo de Reis e Gomes (2018, p. 2) apontam que “o uso efetivo de jogos digitais educacionais em sala de aula ainda é pouco explorado, embora seja desenvolvido para esse fim”.

Os jogos digitais utilizados como recursos de aprendizagem contribuem no desenvolvimento da criatividade e tendem a melhorar o processo de aprendizagem. Conforme Reis e Gomes (2018) apontam o desenvolvimento de diferentes competências de maneira lúdica e prazerosa, por meio dos jogos em sala de aula, podem proporcionar maior interesse e atenção, ao envolver os alunos em práticas colaborativas eles poderão desenvolver a comunicação, a argumentação e o conhecimento. Essas também são algumas das competências tão em voga nas discussões de elaboração da nova Base Nacional Comum (BNCC, 2018).

Na mesma linha de pensamento, Reis (2017, p. 35) afirma que:

Ao usar os jogos digitais no contexto de ensino e de aprendizagem, o professor pode adotar recursos potenciais para incentivar práticas significativas, pois oportunizam ao aluno a inserção em espaços virtuais para simular, interagir e construir conhecimentos colaborativamente”, além de “desenvolver competências que nem sempre são praticadas efetivamente em sala de aula”.

Da mesma forma, Gomes e Reis (2018) reforçam que é importante que os professores explorem jogos digitais, a fim de diversificar e melhorar seu fazer pedagógico. Para isso, o professor precisa explorar previamente e entender sobre fases, níveis de dificuldades, conteúdos que podem ser explorados, sistemas de recompensa, se o jogo é individual ou com outros jogadores *online*, enfim, é importante o professor explorá-lo para posteriormente utilizá-lo no contexto de sala de aula.

Em perspectiva similar, Medina (2013, p. 4) em sua pesquisa sobre a contribuição dos jogos didáticos para o ensino da matemática, afirma que:

O meio educacional em seus projetos de ensino, precisa transformar-se, criar ambientes descontraídos e lúdicos, mesmo com a limitação de recursos

tecnológicos disponíveis na escola, pois o crescente uso de instrumentos digitais no mundo do trabalho precisa de recursos humanos incluídos digitalmente e criativos.

Nem sempre as escolas dispõem de recursos tecnológicos em pleno funcionamento e com boa internet para explorar jogos *online*, mas mesmo assim é necessário tentar. Instalar alguns jogos nos computadores é uma alternativa, mas segundo reforçam Gomes e Reis (2018, p. 2) “não basta inserir o jogo por si só, os educadores precisam reservar um tempo, explorar um jogo e fazer conexões com o conteúdo”.

Para Gee (2008), todos os jogos digitais têm conteúdo que podem ser expressos por fatos e habilidades que devem ser dominadas pelos jogador. Desviar a atenção dos estudantes dos jogos e focar apenas em atividades envolvendo quadro e livro didático não tem sido uma tarefa fácil. Por isso, percebe-se o crescente interesse dos professores em buscar formação continuada sobre práticas educacionais atrativas e inovadoras envolvendo tecnologias.

Para isso, é necessário explorar e escolher games desafiadores que despertem o prazer dos jogadores e que permitam explorar a construção e fixação de conceitos vistos em sala de aula para propor atividades a partir deles. Como sugestão, Reis (2017, p. 101) indica que:

Durante o ato de jogar, o professor deverá assumir o papel de mediador com o propósito promover prática online para dar suporte aos objetivos de aprendizagem dos alunos, bem como para ofertar feedback as atividades realizadas pelo jogador. Com relação a produção, os autores sugerem que sejam propostas atividades extras pelos professores, além dos desafios do jogo, para que os alunos possam refletir e aprender a partir das escolhas linguísticas feitas durante o jogo.

Os jogos digitais podem ser explorados como um recurso didático para promover o ensino e a aprendizagem, porém para serem utilizados com fins educacionais a sua inserção em sala de aula precisa ser planejada, com objetivos de aprendizagem, que promovam a aprendizagem de um conteúdo ou, então, para servir de base para atividades extras, tais como a de produção textual a partir do jogo explorado (GOMES; REIS, 2018).

Os autores Alves e Coutinho (2016) , em um estudo com alunos espanhóis, concluíram que a interação com os jogos pode indicar maior motivação dos

estudantes para a aprendizagem. Além da motivação, ao jogar o aluno aprende o conteúdo de forma prazerosa.

Na sequência, são elencados alguns benefícios que os jogos digitais podem trazer aos processos de ensino e aprendizagem.

A integração de jogos nas atividades de ensino e pesquisa torna-se uma alternativa para o favorecimento de outras competências, tais como, o trabalho em equipe, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a produção efetiva da língua-alvo (REIS, 2017, p. 70).

As possibilidades de ensino ao fazer uso de jogos digitais são amplas. Gee (2008) sugere os principais princípios promotores da aprendizagem presentes nos bons jogos eletrônicos, tais como: identidade, interação, produção, riscos, customização, agência, boa ordenação dos problemas, desafio e consolidação, informação na hora certa e a pedido, sentidos contextualizados, frustração prazerosa e pensamento sistemático, explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos, ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído, equipes transfuncionais, performance anterior à competência. Os princípios citados por Gee (2008), nos convencem de que todo jogo oferece algum tipo de aprendizagem, que será útil à educação formal, na vida social e no mundo do trabalho.

Em uma pesquisa sobre o uso de jogos digitais na universidade, Reis (2017) ressalta que, na escola, ao explorar jogos e integrá-los às atividades de linguagem, professores deveriam melhor focalizar os objetivos, a interação, o *feedback*, o contexto proporcionado pelo jogo, para que o ensino e aprendizagem da língua-alvo aconteça de modo mais efetivo.

Outro ponto importante é a avaliação que deve ser feita por nós professores, antes de propor o jogo em sala de aula. Reis (2017) propôs questões para orientar a análise dos JD, com relação à estrutura do jogo, às práticas sociais e discursivas, sugerindo alguns questionamentos para orientar a análise, conforme sintetizado na tabela 1:

Tabela 1 – Questões para orientar a análise de jogos digitais

| |
|---|
| <p>Como é proposta a narrativa de um jogo? Como são propostos os desafios e metas em um jogo? Como se dá o fluxo do jogo? Como os desafios propostos favorecem o engajamento e agência do jogador nesse contexto? Como se dá a interação do jogador no jogo? Quais recompensas (badges, pontos, etc.) o jogador alcança por meio do jogo? O que o jogador aprende ao jogar? Como se dá o uso da linguagem nesse contexto? Há uso de linguagem verbal, não-verbal, oral, gestual? Como se dá a prática e a produção da língua-alvo no jogo? Que elementos encontramos em um jogo? Nos diálogos propostos nos jogos, é possível identificar discursos, ideologias que emergem desses jogos? É possível observar crenças, preconceitos? Como são representados os avatares? Quais as ações os avatares realizam? E os jogadores? Há interação entre avatares e jogadores? Os avatares e jogadores se encontram em situações de perigo? preconceito? Violência? Como os cenários são propostos no jogo? Representam situações reais? Imaginárias?</p> |
|---|

Fonte: (REIS, 2017, p. 94).

Esses questionamentos desenvolvidos por Reis (2017) servem de roteiro para análise ao escolher um jogo para propor aos alunos e estabelecer um planejamento de como esse jogo pode ser utilizado em sala de aula, e como podemos tornar a aprendizagem em sala de aula mais parecida com os *games*, assim como, evidenciar o que o aluno pode aprender com e por meio dos jogos digitais.

Levando em consideração todos os aspectos abordados até aqui, fica o entendimento de que todos os jogos oportunizam algum princípio de aprendizagem e se bem explorados, podem ser recursos riquíssimos para desenvolver o conhecimento e habilidades. Na sequência descrevemos a metodologia.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

A presente pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Educação Básica Professor Willy Roos, com professores do Ensino Fundamental, no município de Agudo, RS. Agudo conta com três escolas estaduais, sendo uma localizada no interior e duas centrais. A escola pesquisada possui 45 professores, 11 funcionários e atende atualmente 165 alunos no Ensino Fundamental, 379 no Ensino Médio e 65 na EJA (Educação de Jovens e Adultos).

Para esta pesquisa, fez-se um estudo de caso e utilizou-se uma abordagem qualitativa para a interpretação dos dados obtidos por meio da aplicação de questionários. Conforme Gil (2002), o estudo de caso consiste em um profundo estudo de um objeto, de maneira que permite seu amplo e detalhado conhecimento.

Nesse sentido, com a intenção de investigar como ocorre a integração e o uso de jogos digitais nos anos iniciais, foi inicialmente feita uma pesquisa exploratória, em que foram sintetizados estudos publicados na área da educação, para após discuti-los e compará-los com as situações vivenciadas na pesquisa, a fim de trazer sugestão de jogos para inserção na prática de ensino, bem como propostas de atividades.

3.1 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi feita por meio de questionários e utilizamos a ferramenta *Googledocs*³, para elaborar o questionário e aplicá-los aos professores do ensino fundamental sobre o estudo proposto. Responderam ao questionário de pesquisa cinco professores da instituição de ensino mencionada anteriormente.

3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Foram convidadas a participar da pesquisa professores que atuam do 1º ao 6º ano, para responderem um questionário sobre como exploram os jogos no contexto escolar, além disso, buscamos verificar como os jogos digitais são incluídos no planejamento escolar.

Inicialmente foram convidados as cinco professoras que trabalham com as turmas dos anos iniciais e quatro professores da área das linguagens, que atuam no sexto ano, porém, apenas cinco responderam ao questionário.

Os respectivos entrevistados tem graduação em Pedagogia, Educação Especial, Letras (inglês), Educação Física e Arte. Três pesquisados são do gênero feminino e dois masculino. Três têm Especialização completa, uma incompleta e uma não tem especialização.

³ [Googledocs](#)

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS COLETADOS

No questionário aplicado, cinco questões principais referente ao uso de jogos foram as norteadoras deste instrumento de coleta de dados (ver apêndice A), e as respostas encontram-se sintetizadas na sequência.

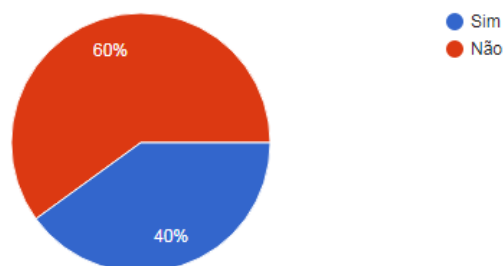
Ao questionarmos sobre o uso de jogos digitais na escola, nota-se nas respostas da questão 1 que 60% dos professores não utiliza jogos digitais educacionais no contexto escolar. Essa é a realidade apontada também por Gomes e Reis (2018) em seu estudo sobre jogos digitais, em que os autores apontam vários problemas, entre eles, a deficiente formação profissional e o uso de metodologias ultrapassadas no contexto escolar.

Na prática escolar, evidenciamos que os professores sentem-se inseguros para trabalhar com jogos digitais, pois conhecem pouco sobre o assunto, nem conhecem suas possibilidades, daí a necessidade de buscar formação continuada para superar deficiências na formação e inovar suas metodologias de ensino, como constata-se na figura 1.

Figura 1 – Professores que utilizam jogos digitais em sala de aula

1) Você utiliza jogos educacionais digitais em suas aulas?

5 responses



Fonte: Autor.

Já com relação à questão 2, temos dois professores que responderam sobre sua experiência com jogos e que buscam outras formas de ensinar e fixar conteúdos. No entanto, no discurso das professoras, nota-se que não há clareza

sobre o uso de jogos em sala de aula. “Quiz e produção colaborativa de textos” são atividades ou recursos possíveis de utilizar em aula, no entanto, não ilustram especificamente o uso de jogos. Não fica claro quais usos são feitos com relação aos jogos, o que pode ser contestado na imagem abaixo.

Figura 2 – Como os professores exploram os jogos digitais em sala de aula

2) Se verdadeira a resposta anterior, na sua opinião, como você explora esse recurso em sala de aula e qual a finalidade de integrá-los em sua prática docente?

2 responses

O uso do jogo digital é sempre uma complementação da teoria trabalhada em sala de aula

Quiz para testar conhecimentos e textos digitais de forma colaborativa.

Fonte: Autor.

Em seus estudos, Vygotsky (1989) afirma que é do jogo que a criança aprende a agir e sua curiosidade é estimulada. Os jogos podem enriquecer a aula, pois brincando também se aprende e a aprendizagem se torna muito mais prazerosa. Por outro lado, percebe-se, por parte de uma das professoras a tentativa de inovar a sua prática pedagógica. Ao questionar sobre as razões ou o porquê que jogos não são utilizados em sala de aula, evidenciamos que a resistência ao uso de jogos digitais e de recursos tecnológicos ainda é muito comum nas escolas.

Johnson (2005 apud GOMES; REIS, 2015, p. 2) afirmam que “no passado, essa atividade era discriminada e configurava-se, na opinião de alguns, como uma grande perda de tempo ou como um estimulador para a formação de crianças agressivas e violentas”. Atualmente, essas percepções estão mudando, e práticas inovadoras estão surgindo por meio do uso de jogos, como mostra a próxima figura.

Figura 3 – Razões de os professores não utilizarem jogos digitais

3) Se negativa a resposta anterior, por que não os utiliza? Quais são as razões para isso?

2 responses

Nunca utilizei, até o momento. O motivo, talvez, a preocupação em trabalhar todo o conteúdo.

Não. Receio de desviar o foco do conteúdo e dificuldade para relacionar o conteúdo com os jogos.

Fonte: Autor.

A não utilização de jogos digitais e o domínio desses novos recursos é muito comum entre os profissionais de educação. Essa realidade também foi percebida por Gomes e Reis (2018) em seu estudo sobre Jogos Digitais, em que os autores apontam a deficiente formação profissional, o uso de metodologias ultrapassadas e a necessidade de oferecer melhores condições de ensino aos professores para promover a aprendizagem dos estudantes. Além disso, Gomes e Reis (2018) alertam para a necessidade de professores aprenderem a produzir material didático para ser explorado em sala de aula como atividade complementar ao uso do jogo, dando a oportunidade de colocar o aluno no centro do ensino.

Essas questões reforçam que é preciso superar o receio de usar jogos em sala de aula, pois como vemos em Gee (2008), os jogos digitais tem vários princípios promotores da aprendizagem necessários à vida contemporânea. As tecnologias estão presentes em diversas áreas sociais e a escola precisa acompanhar esses novos avanços para prepararem melhor seus alunos para a sociedade atual. Na figura abaixo, constata-se uma das dificuldades demonstradas pelos entrevistados em relação as dificuldades em trabalhar jogos digitais em suas práticas pedagógicas.

Figura 4 – Dificuldades de os professores trabalhar jogos em sala de aula

4) Quais suas principais dificuldades encontradas para trabalhar com jogos?

5 responses

| |
|--|
| No momento não sinto dificuldade, pois a escola apresenta o laboratório com boa internet |
| Relacionar com o conteúdo, a dedicação dos alunos para os jogos e não a outras coisas. |
| Tempo para achar jogos relacionados com o conteúdo e testa-los antes. |
| Nenhuma |
| Não vejo como os jogos podem me ajudar a entender conteúdo, os jogos são uma forma de laser. |

Fonte: Autor.

Na questão 4, buscamos identificar as principais dificuldades encontradas pelas docentes quanto ao uso de jogos, entre elas destacamos a questão de relacionar o conteúdo com os jogos e a necessidade de explorá-los e analisá-los, que são critérios importantes para o trabalho com jogos digitais em sala de aula. Ainda, o tempo para elaborar ou pesquisar jogos, de acordo com o conteúdo que se quer fixar, não deixa de ser um grande desafio, também, uma visão distorcida de que jogos “são apenas forma de laser”.

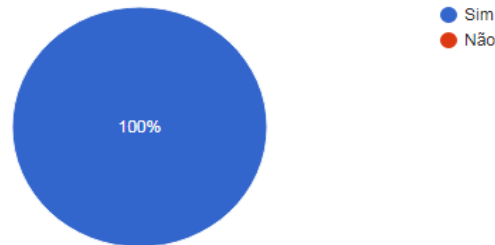
Gomes e Reis (2018), em sua pesquisa sobre jogos digitais e o ensino de línguas, enfatizam que não adianta inserir jogos por si só, é preciso criar material didático a partir dos jogos, trabalhar uma atividade complementar. Para Gee (2003; 2005 apud REIS, 2017, p. 3) “jogos incorporam bons princípios de aprendizagem, por isso se forem selecionados apropriadamente é possível que os alunos, ao mesmo tempo, aprendam e se divirtam com eles”.

Ao questionarmos sobre o interesse dos professores em formação continuada sobre o uso de jogos, todos demonstraram interesse em participar de Formação Continuada sobre como explorar jogos digitais em sua prática docente, como percebe-se na figura 5. Porém, em função do curto espaço de tempo, não foi possível desenvolver a oficina com os professores pesquisados.

Figura 5 – Interesse de os professores em oficinas sobre jogos didáticos

5) Você gostaria de fazer uma oficina sobre como explorar jogos digitais em sua prática docente?

5 responses



Fonte: Autor.

Tendo em vista que não tivemos tempo hábil para propor uma formação continuada, neste artigo apresentamos uma proposta de atividades, com a intenção de contribuir com os professores para que eles iniciem desenvolver práticas com jogos, seguindo os pressupostos estudados.

4.1 PROPOSTA METODOLÓGICA E DISCUSSÃO DE DADOS

Para exemplificar os estágios de desenvolvimento de práticas, tendo por base jogos, selecionamos três jogos digitais educacionais para analisar sobre temas que estão contemplados no Plano de Ensino do Ensino Fundamental da referida escola pesquisada e organizado conforme quadro 1, modelo sugerido pelos autores Gomes e Reis (2018, p. 5).

Tabela 2 – Jogos em estudo.

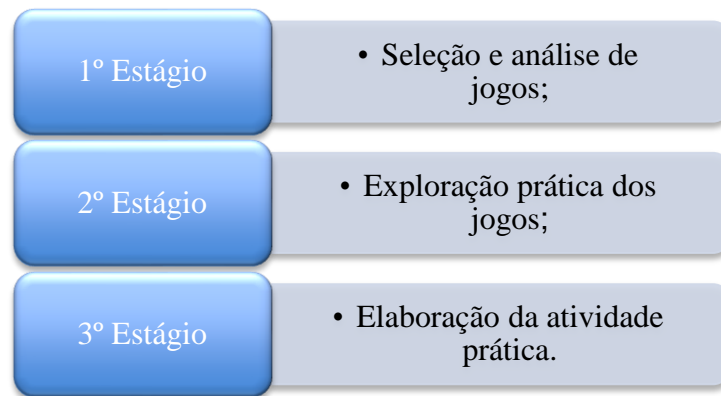
| Jogo Educacional | Estudo 1 | Estudo 2 | Estudo 3 |
|-------------------------|--|--|--|
| | <i>Ativar</i> | Action Verbs | Mergulho Marinho |
| Objetivo do Jogo | Em Ativar os jogadores começam selecionando uma questão para ser voluntários e defensores, e o jogo oferece quatro opções: Pare de praticar bullying em sua escola, ajude sua família, seja voluntário no abrigo local de animais ou limpe o parque local. | O jogo educacional destinado a complementar o ensino de língua inglesa por meio da resolução de problemas em um mundo virtual. | O jogo "Mergulho Marinho" tem como objetivo sensibilizar para questões sobre meio ambiente e limpeza dos mares e oceanos. Nele, o jogador é um mergulhador que deve retirar todo o lixo do mar, sem incomodar os animais marinhos. Ao final de cada fase, o jogador tem a visibilidade dos lixos retirados por categorias, por exemplo, plástico, vidro, papel, metal, etc. Assim, o estudante pode sensibilizar-se para o impacto do lixo no meio ambiente e a importância da proteção da vida marinha. É simples de se utilizar, não requer download, e é ideal para os anos iniciais do Ensino Fundamental. |
| Elaborado por: | iCivics | Distance teaching and mobile learning, corp. ("DTML"). | Centros de Pesquisa, Inovação e Difusão (CEPID) apoiados pela FAPESP |
| Público-alvo | Alunos do Ensino Fundamental e Médio | Alunos do Ensino Fundamental | Alunos do Ensino Fundamental |
| Site: | http://www.gamesforchange.org/game/game-3/ | https://games.dtml.org/games/actionverbs | https://rede.escoladigital.org.br/odas/mergulho-marinho |

Fonte: (GOMES; REIS, 2018, p. 6).

No estudo de Gomes e Reis (2018, p. 6), os autores constataam que “os jogos educacionais são alternativas que podem contribuir para tornar as aulas mais dinâmicas e interdisciplinar”. Nesse sentido, apresento a seguir uma proposta de uso de jogo educacional como atividade complementar ao ensino de língua estrangeira, tendo como base o jogo “Action Verbs” integrado ao ensino de língua inglesa.

Para fazer o planejamento de atividades com jogos digitais, Gomes e Reis (2018, p. 8) indicam os seguintes passos: seleção e análise dos jogos, exploração prática dos jogos e elaboração da atividade prática (ver Figura 6).

Figura 6 – Estágios de elaboração de MDDC com jogos digitais.



Fonte: Banco de dados NUPEAD (apud GOMES; REIS, 2018, p. 8).

De acordo com os autores (idem) a seleção e análise dos jogos é “ uma fase importante no processo de avaliação é a de analisar o recurso” (idem, p. 8) . Por meio da análise, é o momento para observar “metadados e informações básicas do jogo digital”. Para exemplificar cada um dos estágios, descrevemos na sequência:

1º Estágio

Seleção e análise de dados

No 1º estágio, Gomes e Reis (2018, p. 8) indicam que “o professor dentro de sua programação da disciplina opta por um conteúdo e, por meio de busca na internet, elege um jogo que atenda às necessidades didáticas”. A análise deverá fornecer maiores informações sobre o jogo educacional. Para isso, utilizamos a Tabela de análise de recursos digitais de Reis e Gomes (2014) e Gomes e Reis (2018), para identificar as características do recurso tecnológico em foco.

Nessa experiência, selecionamos o jogo *Action Verbs*, o qual está disponível na internet, conforme veremos na tabela 3.

Tabela 3 - Análise de recursos digitais (adaptada).

| | |
|---|---|
| Nome do Jogo: | <i>Action Verbs</i> |
| Autor(es)/ Desenvolvedor(es) | Distance teaching and mobile learning, corp. (“DTML”). |
| Endereço de acesso (URL) | https://games.dtml.org/games/actionverbs |
| Data de acesso: | Último acesso 18 nov. 2018 |
| Resenhado por: | Magale |
| Tipo de jogo: | Action Verbs é um jogo do tipo Aventura que tem como objetivo ensinar Inglês como língua estrangeira. . |
| Narrativa do jogo: | Na narrativa do jogo, o personagem protagonista precisa correr do ataque do dragão, recolher moedas e superar obstáculos pelo caminho, seguindo as ações em inglês que aparecem nas placas. |
| Público-alvo do jogo: | Livre para todos os públicos |
| Regras do Jogo? | O personagem precisa fugir do ataque do dragão, recolher moedas e superar obstáculos pelo caminho, seguindo as ações em inglês que aparecem nas placas. Os níveis e cenários possuem tempo para resolução. Se for atingido pelas chamas do dragão, recomeça o jogo. O cenário segue uma sequência linear do próprio jogo. |

Fonte: (GOMES; REIS, 2018, p.8-9).

Como já vimos anteriormente, jogos podem facilitar a construção dos conhecimentos e eles estão presentes, cada vez mais, como um recurso didático para exercitar o que já foi visto em aula e desenvolver habilidades essenciais nos processos de ensino e aprendizagem. Reis (2017) em sua pesquisa sobre uso de jogos em aulas de Língua Inglesa propôs questões sobre como explorar o uso da linguagem no contexto de um jogo, tais como as linguagens verbal, não verbal, as quais devem ser analisadas ao escolher um jogo.

Gomes e Reis (2018) sugerem que, ao analisar jogos digitais, deve-se contemplar a investigação dos aspectos pedagógicos e técnicos de um jogo. Levando em consideração o jogo, *Action Verbs*, observou-se o seguinte na Tabela de Avaliação de Jogos Digitais (Ver Apêndice B), e a síntese da análise encontra-se na sequência. O jogo *Action Verbs* é um jogo digital educacional com o objetivo de ensinar o inglês como língua estrangeira. Trata-se de um recurso capaz de promover o uso da linguagem em termos de leitura, fala e linguagem visual, além de ser uma forma de entretenimento. O jogo não apresenta eventos comunicativos ou remete a situações comunicativas simuladas, mas ao jogar permitem o jogador a

imersão em seguir ordens conforme surgem nas placas apresentadas no decorrer do jogo, ações por escrito que o personagem deverá fazer/executar.

O tema do jogo são os verbos de ação. O personagem/avatar movimenta-se ao reagir as ações escolhidas pelo jogador. Da mesma forma, quando tem obstáculos no cenário, o jogador precisa acionar a ação de pular, abrir a porta, correr, etc.

As ações estão relacionados com verbos de ação em inglês (correr, pular, subir, abaixar, empurrar, abrir, voar, etc. As habilidades linguísticas a serem exploradas no jogo são principalmente de leitura e reconhecimento de vocabulário.

O jogo *Action Verbs* deverá ser aplicado a alunos que buscam aprender novas palavras na Língua Inglesa, uma vez que as situações apresentados dizem respeito a esse contexto. Além disso, podemos concluir que essas situações têm o objetivo de iniciar o aluno a tal contexto, memorizar o verbo em Língua Inglesa e associar a ação do personagem porque se escolher o verbo errado pode colocar o personagem do jogo em risco e perder.

Ao jogar, é possível promover o uso de outra habilidade linguísticas tais como a produção oral das palavras ou de sentenças em Língua Inglesa, pois conforme o jogo transcorre, surgem novas palavras e o jogador lê e fala em Língua Inglesa no ato do jogo e memoriza-as. Como atividades complementares, podemos trabalhar a produção oral e textual a partir do jogo, planejar e desenhar uma trilha de uma nova fase do jogo com obstáculos, buscando despertar a criatividade e aplicação do conteúdo de modo significativo e colaborativo.

Este game, além de trabalhar uma língua estrangeira, desenvolve o raciocínio e atenção do jogador que precisa passar pelos obstáculos e avançar na pontuação. Alguns princípios promotores de aprendizagem, de acordo com Gee (2009) presentes no jogo *Action Verbs* são: identidade, interação, riscos, desafio e consolidação, sentidos contextualizados, frustração prazerosa e pensamento sistemático.

A Identidade constata-se porque o jogador assume o papel do personagem e faz com que o jogador aumente sua atenção e cuidado com o personagem, pois no imaginário, o jogador se vê no papel do personagem. A interação ocorre com o ambiente do jogo, e partir dos erros e acertos, recebe feedback e novos desafios.

Ao jogar, o aluno correr riscos, pois o jogo permite retornar ao ponto de partida, refletir e criar novas estratégias para vencer os desafios e consolidá-los

através da repetição das habilidades e dos problemas que encontram no jogo. Sentidos contextualizados porque permite contextualizar as palavras nele veiculadas com ações, imagens e diálogos.

Frustração prazerosa ,porque nem sempre passam pelo obstáculo existente no jogo, mas há a possibilidade de recomeçar e gerando situações de desafio e superação nos jogadores. Pensamento sistemático porque incentivam o jogador a criar uma sistemática e estratégias que podem lhe ajudar a ganhar o jogo.O jogo em si não permite a produção no jogo, porém permite projetar a tomada de decisão, os riscos que podem surgir.

A produção pode ser feita como planejamento de material complementar, pois permite recriar cenários, produzir diferentes sentidos aos personagens, pois no momento em que o jogador traz para sua realidade o cenário do jogo, a percepção e a produção de cada jogador é diferente. É um jogo *online* é gratuito e seu sistema de recompensas é simples, mas motivador. É um jogo *online* para sistema operacional *Windows* e *Smartphones*. É um *game single player*, pois possibilita a participação de apenas um jogador por partida.

Os dados sintetizados a partir da tabela em anexo no Apendice B (Indicadores para avaliação de tecnologias educacionais digitais/gêneros digitais ou jogos educacionais), auxiliam o professor a pensar sobre como poderá adotar o jogo com um propósito de ensino. Portanto, consideramos que fazer a seleção e análise do jogo, é uma fase essencial, para o processo de desenvolvimento de material didático digital.

2º Estágio

Exploração Prática dos jogos

Após a fase de análise, é preciso planejar a exploração prática com o uso dos jogos. Nesse momento, prevê-se que os alunos irão explorar o jogo *Action Verbs*, no link: <https://games.dtml.org/games/actionverbs>. Essa aula será realizada no laboratório de informática da escola, com o objetivo de identificar e aprender o significado de diferentes verbos de ação em Língua Inglesa.

Neste estágio, os alunos irão experienciar as situações que o jogo impõe. Os desafios que exigirão tomada de decisões, lembrando que para cada tomada de decisões corresponderá a uma (re)ação no jogo e cada (re)ação exigirá novas

tomadas de decisões do participante, até que uma meta seja conquistada e o desafio superado. A partir disso, poderá usufruir das recompensas ofertadas pelo jogo, que consistem em pontos.

Conforme sugerem os autores (2018, p. 3) “(...) cabe ao professor em sala de aula (re)criar cenários educacionais que imitem os jogos explorando seus elementos de *design* e estratégias, a fim de propor atividades motivadoras” (GOMES; REIS, 2018, p. 3). Tendo em vista esse conceito, é necessário entendermos e adotarmos uma nova cultura de ensinar e de aprender. No próximo estágio, propomos uma atividade prática, a partir do jogo explorado.

3º Estágio

Elaboração da atividade prática

No terceiro estágio, os alunos irão realizar atividades práticas em sala de aula, orientadas pelo professor. Além disso, será o momento para o professor também dar o feedback das atividades, auxiliar nos desafios e avaliar o desempenho dos alunos (GOMES; REIS, 2018).

As atividades práticas tem o objetivo de: a) Registrar em Língua Inglesa os verbos identificados no jogo; b) Descrever o cenário e os personagens em que o jogo acontece; c) Identificar os personagens do jogo; d) Trabalhar em grupos colaborativos; e) Planejar e desenhar uma trilha de uma nova fase do jogo com obstáculos, buscando despertar a criatividade e aplicação do conteúdo de modo significativo; f) Desenvolver o raciocínio, criatividade e atenção.

Para melhor compreensão e organização, essa atividade está dividida em quatro etapas, a seguir descritas.

1º) Em duplas, os alunos deverão discutir sobre seus avanços no jogo e farão o registro escrito no caderno das palavras novas que aprenderam durante o ato de jogar. Ao concluir a primeira etapa, a professora deverá fazer uma revisão com todos os alunos, questionando-os sobre as palavras novas (verbos) que eles identificaram no jogo, buscando explicitar os erros e acertos dos alunos quanto ao significado proposto por eles.

2º) Os alunos descreverão a narrativa do cenário em que o jogo transcorre, identificando os personagens que aparecem e quais são as prováveis regras do

jogo, bem como descrevendo como foi seu desempenho no jogo. Podem ainda fazer um posicionamento crítico de modo oral sobre o jogo.

3º) Os alunos em duplas começarão a planejar e criar um cenário de um outro jogo, no formato de uma Trilha, utilizando papel cartolina. Deverão criar obstáculos (placas com verbos) em Língua Inglesa no trajeto. Devem criar novos Avatares com sucatas e materiais recicláveis. Poderão utilizar um dado e moedas de cartolina para recompensar quem ganha. Podem também registrar a narrativa e as regras do jogo em uma folha, para ser compartilhada com outros colegas jogadores.

4º) Socializar o jogo e explorá-lo com outras duplas. Nesse sentido, é evidente que os jogos digitais são ferramentas úteis no processo de ensino e aprendizagem, pois além de jogar o aluno pode integrá-los com atividades em sala de aula. E como já vimos anteriormente, “os princípios de aprendizagem através dos jogos educacionais”, citados por Gee (2008), convencem-nos de que todo jogo oferece algum tipo de aprendizagem, e que será útil em nossa caminhada escolar, social e no mundo do trabalho. Os autores Alves e Coutinho (2016), concluíram em seus estudos que a interação com os jogos pode indicar maior motivação dos estudantes para o aprendizado. Além da motivação, aprender um conteúdo de forma prazerosa.

Com este estudo concluímos que, para a inclusão de jogos na sala de aula, é importante conhecê-los, para poder escolher bons jogos digitais de acordo com o perfil do grupo a quem será proposto e a aula fluir com tranquilidade. Uma prática pedagógica bem planejada e elaborada é necessária diariamente, para que a aprendizagem ocorra de forma estimulante e prazerosa, tanto para os alunos como para os demais envolvidos no processo educacional. Com o uso de jogos isso não é diferente, pois os jogos possuem elementos que motivam e engajam os alunos, ao explorá-los pode ser uma alternativa para tornar o contexto da escola mais atraente aos alunos que, muitas vezes, sentem-se desmotivados para a aprendizagem.

Nesse sentido, vemos que a escola e o ensino formal pouco mudaram, comparado com a expansão tecnológica no mercado de trabalho, nas indústrias e, até mesmo, na agricultura. Acreditamos que, para que haja mudanças nesse contexto, essas ações dependem dos educadores, pois de nada adianta a escola estar aparelhada com infraestrutura, se o professor mostrar resistência em trabalhar com novas ferramentas e *softwares* educacionais.

Na nossa opinião, esse problema ainda é o maior desafio da educação. Portanto, os professores precisam, aos poucos, mudar suas metodologias de trabalho, buscarem formação continuada e promoverem mudanças em seu contexto de trabalho, integrando em suas práticas pedagógicas diferentes recursos e, ao recorrer aos jogos, a aprendizagem baseada em jogos digitais poderá provocar novos desafios e fazer a diferença, tornando a aprendizagem mais interessante.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou verificar as possibilidades do uso de jogos digitais numa escola estadual do município de Agudo, Rio Grande do Sul, por meio de questionários com professores, visando conhecer a realidade das práticas pedagógicas com a integração das tecnologias no contexto educacional.

Por sua vez, nas entrevistas, observou-se que muitos profissionais de educação mostram-se resistentes a trabalhar com jogos digitais. Nota-se que ainda é um desafio o uso de tecnologias e jogos digitais em suas aulas, além da questão tempo para explorar jogos e elaborar suas aulas relacionando os conteúdos.

Por outro lado, constata-se que estão dispostos a inovar, pois mostraram-se interessados em fazer uma Oficina de jogos, porém, ainda estão acomodados no sentido de terem iniciativa própria para ir em busca de informações e material que possa esclarecer suas dúvidas. Por esse motivo, pretende-se em iniciativas futuras, criar espaços de formação continuada para professores sobre o tema, aplicar a proposta metodológica apresentada para testagem em uma turma e assim, dar continuidade a pesquisa sobre o uso de jogos digitais no contexto escolar.

As literaturas realizadas sobre o assunto nos convencem das possibilidades de aprender de forma lúdica e divertida. A aprendizagem baseada em jogos digitais aumenta o interesse e afetividade pelo assunto em estudo. Além disso, desenvolvem habilidades e competências que em sala de aula nem sempre são alcançadas.

Vale ressaltar que os desafios são grandes, considerando que nem sempre as escolas dispõem de recursos tecnológicos em pleno funcionamento e, uma proposta de trabalho envolvendo jogos digitais e atividades complementares exige tempo e planejamento. É necessário encontrar jogos compatíveis e criatividade para gerar material didático complementar. Nesse sentido, são necessárias a criatividade

e a motivação dos professores para inovar em suas aulas, ensinar e aprender de uma forma mais interessante, mas essa mudança depende de cada professor.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; COUTINHO Isa. **Os desafios e as possibilidades de uma prática baseada em evidências com jogos digitais nos cenários educativos**. Campinas: Papyrus, 2016.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

GEE, James Paul. **Bons Videogames e boa aprendizagem**. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan/jun., 2009.

Games for change. Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/game/game-3/>>. Acesso em: 25 nov. 2018.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Adilson Fernandes; REIS, Susana Cristina. **Jogos digitais e o ensino de línguas: Orientações práticas para a produção de material didático digital complementar**. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/bitstream/>>. Acesso em: 10 out. 2018.

GOMES, Adilson Fernandes; Reis, Susana Cristina. **Estágios de uma proposta prática com jogos comerciais: elaboração de material didático digital complementar**. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/bitstream/>>. Acesso em: 13 out. 2018.

Jogos Educativos para crianças. Disponível em: <<https://games.dtml.org/games/actionverbs>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

LERNER, M. **Uma Avaliação da Utilização de Jogos em Educação**. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ, 1991. (Oficinas de Informática na Educação)

MEDINA, Karen de Souza. **A contribuição dos jogos didáticos para o ensino da matemática**. Artigo apresentado ao curso de Mídias na Educação. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/813>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

PIAGET, Jean. **Biologia e conhecimento**. 2 ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 1996.

Rede Escola Digital. Disponível em: <<https://rede.escoladigital.org.br/odas/mergulho-marinho>>. Acesso em: 25 nov. 2018.

REIS, Susana Cristina. GOMES, Adilson Fernandes. **A produção de jogos sérios interdisciplinares na universidade: novos desafios e possibilidades para o ensino**

da linguagem. Disponível em:<
periodicos.unb.br/index.php/horizontesla/article/view/15633>. Acesso em: 12 nov.
2018.

REIS, S.C. **Pesquisa e Ensino sobre Jogos Digitais na Universidade:** em busca de diretrizes para o *design* e uso de jogos em aulas de língua inglesa. In: TOMITCH, Lêda M.B.; HEBERLE, Viviane M. (Org.). Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas. 1º ed., Florianópolis: PPGI/UFSC, 2017. Cap 4, p. 77-120.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. **Jogos Digitais Educacionais:** Benefícios e desafios. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405>>. Acesso em: 31 out. 2018.

TREVISAN, L. **O uso de Objetos de Aprendizagem Virtuais no processo de alfabetização.** UFSM. 2014. Disponível em:
<https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/11582/Trevisan_Luciana.pdf?sequencia=1&isAllowed=y>. Acesso em: 31 out. 2018.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO

Perfil do entrevistado.

1) Você é do gênero ?

masculino

feminino

2) Qual sua faixa etária?

20 a 25 anos

25 a 30 anos

30 a 35 anos

35 a 40 anos

40 a 45 anos

45 a 50 anos

+ 50 anos

3) Nome da instituição em que você trabalha?

4) Com qual turma/Ano você trabalha?

5) Você tem graduação em?

Pedagogia

Educação Especial

outra: _____

6) Você possui pós-graduação em nível de:

Pós Graduação - Especialização - Incompleta

Pós Graduação - Especialização - Completa

Pós Graduação - Mestrado

Pós Graduação - Doutorado

Não possui.

7) Qual seu tempo de serviço na instituição?

6 meses

entre 6 meses e um ano

1 a 3 anos

de 3 a 5 anos

entre 5 e 10 anos

mais de 10 anos

Experiência com Jogos Digitais na sala de aula

1) Você utiliza jogos educacionais digitais em suas aulas?

- sim
- não

2) Se verdadeira a resposta anterior, na sua opinião, como você explora esse recurso em sala de aula e qual a finalidade de integrá-los em sua prática docente?

3) Se negativa a resposta anterior, por que não os utiliza? Quais são as razões para isso?

4) Quais suas principais dificuldades encontradas para trabalhar com jogos?

5) Você gostaria de fazer uma oficina sobre como explorar jogos digitais em sua prática docente?

- Sim Não

6) Das opções de horário para esta capacitação, em quais momentos você poderia participar?

quinta-feira a tarde

sexta-feira a tarde

sábado pela manhã – 9h às 11h.

APENDICE B - TABELA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

| | | |
|--|---|---|
| Nome(título) do jogo | <i>Action Verbs</i> | |
| Site/URL em que está disponível o jogo | https://games.dtml.org/games/actionverbs | |
| Aspectos linguísticos | <p>Objetivo - Este indicador tem como objetivo identificar o motivo principal do uso da ferramenta/gênero digital. Para isso, o professor deve buscar responder às seguintes perguntas: é uma ferramenta digital para criar/produzir/desenvolver algo? ou é somente usada para promover interação entre pessoas? Trata-se de uma ferramenta capaz de promover o uso da linguagem em termos de fala, escrita, leitura e compreensão da oralidade? ou apenas é uma ferramenta capaz de proporcionar diversão e entretenimento?</p> | <p>É um jogo digital com o objetivo de desenvolver o inglês como Segunda Língua (SL).</p> <p>Trata-se de um jogo capaz de promover o uso da linguagem em termos de leitura, fala e linguagem visual .</p> <p>O jogo contextualiza um contexto em que o jogador atua realizando as ações que vão surgindo nas placas no decorrer do jogo. As ações são apresentadas por escrito e o jogador deverá realizá-las para atingir os desafios propostos.</p> |
| | <p>Tema/Tópicos – Neste indicador o professor poderá buscar identificar/avaliar os temas/tópicos/temática(as) em discussão por meio da ferramenta/gênero digital. Alguns questionamentos norteadores para a análise seriam: Será possível discutir qualquer temática/tópico estando conectado a essa ferramenta? Ela permite discutir/ensinar algum tema em específico, tais como meio ambiente, educação sexual, diversidade cultural e linguística, letramento digital, aprendizagem de idiomas, aspectos culturais, educação, letramentos acadêmicos, ciência e inovação, conflitos e resoluções, ativismo ou outros tantos?</p> | <p>O tema/tópico linguístico do jogo são os verbos de ação. Mas, permite também trabalhar outros temas tais como sentimento de <i>medo</i>. (Medo de quê?). Quais são os dragões que nos assustam no mundo real?</p> |
| | <p>Registro da Língua – Este indicador ajuda o professor a identificar os níveis de linguagem usados na ferramenta/gênero digital, ou ainda, no jogo, o grau de formalidade, ou ainda com relação as escolhas lexicais encontradas nesse espaço virtual. Para orientar a análise, sugere-se refletir sobre: o</p> | <p>Com relação ao grau de(in)formalidade da linguagem, a linguagem é formal porque focaliza verbos. Há grande apelo multimodal, pois o personagem age a partir das instruções executadas pela seleção lexical que irá fazendo no cenário, na medida em que os verbos vão aparecendo na tela para que o jogador os execute.</p> |

| | | |
|------------------------------------|--|--|
| | <p>jogo/ a ferramenta/gênero possibilita fazer uso da linguagem formal para comunicar algo ou/para discutir algum tema? É possível nesse contexto fazer uso de linguagem informal, usando gírias ou expressões coloquiais? Como as pessoas fazem uso da linguagem neste jogo/ferramenta/no gênero enquanto interagem?</p> | <p>O jogador utiliza apenas a linguagem que está disponível, não tem liberdade para usar novas palavras que deseja ou produzi-las. Limita-se as palavras apresentadas pelo jogo</p> |
| | <p>Eventos comunicativos/gêneros e atividades sociais em jogo – Sugere-se verificar na ferramenta ou, no jogo, quais situações comunicativas, eventos ou gêneros os alunos podem se envolver, ao tentar estabelecer interações com outros jogadores ou com outros NPCs.</p> | <p>O contexto recuperado pelo jogo remete a uma situação de passeio por um parque ou floresta, em que o personagem assume o papel de um menino que tem uma mochila nas costas e deverá executar as ações (no formato de verbo de ações) neste contexto para poder locomover-se.</p> <p>Não há uma situação de comunicação em evidência, ou seja, o personagem não está vendendo, comprando ou comunicando algo. Nesse contexto, o personagem age a partir das ações que estão relacionados com verbos de ação em inglês (correr, pular, subir, abaixar, empurrar, abrir, voar, etc). O personagem executa as ações que o jogador escolher.</p> |
| <p>Aspectos Pedagógicos</p> | <p>Concepção de linguagem - é importante verificar como o uso da linguagem é proposto ou concebido no jogo, ou seja, a linguagem é intencionalmente elaborada para promover o pensamento crítico do jogador? É entendida como objeto ou meio de interação social? É possível perceber a concepção de linguagem, ensino e aprendizagem (behaviorista, comunicativa, sociointeracionista?) que norteia as ações e as atividades do aluno no jogo?</p> | <p>O jogo parece trazer inserido uma visão behaviorista de ensino de linguagem, porque prioriza o ensino de vocabulário, e, também, valoriza fortemente a ação e reação. Nessa visão behaviorista, o conhecimentos é disponibilizado de forma sequencial para o aluno aprender através da repetição e ter recompensas ao acertar.</p> <p>Por outro lado, dependendo da visão/concepção de linguagem do professor, é possível transformar o uso desse jogo em uma visão socioInteracionista, ao permitir que o aluno construa seu conhecimento a partir de suas próprias percepções oriundas das interações com o jogo de forma individual ou colaborativa, e possibilitando que o aluno vivencie situações semelhantes e interação com outros alunos, ao simular ou ao planejar outros cenários semelhantes.</p> |
| | <p>Níveis de Ensino – Neste indicador buscamos identificar a audiência do jogo, ou seja, a qual público o jogo é destinado? Crianças? Jovens? Adultos? Se pensarmos com relação ao ensino de línguas, devemos considerar também o nível de conhecimento linguístico que o jogo exigirá do aluno, as interações no jogo exigem conhecimento em um nível básico, pré-intermediário, intermediário ou avançado?</p> | <p>O jogo <i>Action Games</i> deverá ser aplicado a alunos que buscam aprender novas palavras na Língua Inglesa, sugere-se para crianças em níveis iniciais de aprendizagem, uma vez que as situações/eventos comunicativos apresentados potencializam a prática e a compreensão contextual de verbos em ação. Além disso, podemos concluir que essas situações têm o objetivo de iniciar o aluno a tal contexto e memorizar o verbo em Língua Inglesa e associar a ação do personagem porque se escolher o verbo errado pode</p> |

| | | |
|------------------------------|--|---|
| | | colocar o personagem do jogo em risco e perder. |
| | <p>Habilidades Linguística e Multiletramentos – É importante identificar no jogo quais habilidades linguísticas potencializam a prática da linguagem. Mais especificamente, é possível promover a oralidade, a compreensão oral, a escrita ou a leitura por meio dos desafios propostos ou situações comunicativas apresentadas no jogo/ferramenta/gênero digital? Que outros letramentos o aluno pode desenvolver ao estabelecer contato com a ferramenta/jogo? Letramento digital/multimodal/ Pensamento crítico? Raciocínio lógico/matemático? Trabalho em equipe?</p> | <p>A habilidade linguística em evidência é a de leitura. Não há espaço para produção escrita ou oral dentro do jogo. Por outro lado, por meio de um bom planejamento pedagógico, é possível promover a oralidade das palavras em Língua Inglesa, pois conforme o jogo transcorre, surgem novas palavras e o jogador poderá ler e falar em Língua Inglesa no ato do jogo. Podemos trabalhar a produção oral e textual a partir do jogo. Nas atividades complementares, pode se planejar e desenhar uma trilha de uma nova fase do jogo com obstáculos, buscando despertar a criatividade e aplicação do conteúdo de modo significativo e colaborativo. Este game desenvolve o raciocínio e atenção para não repetir erros anteriores e avançar na pontuação.</p> |
| | <p>Princípios/Abordagens de ensino e aprendizagem - Com relação aos princípios de ensino e aprendizagem, é importante considerar os princípios propostos por Gee (2005) para identificar bons jogos. Ao avaliar a existência desses princípios, o professor poderá perceber como o ensino e aprendizagem da linguagem é proposto no jogo, bem como a linguagem é compreendida pelos autores do jogo (será a linguagem concebida como uma prática social? Como meio de interação social? ou apenas como léxico e gramática?)</p> | <p>Alguns princípios promotores de aprendizagem presentes no jogo Action Verbs são: identidade, interação, riscos, desafio e consolidação, sentidos contextualizados, frustração prazerosa e pensamento sistemático. De certo modo, é possível inferir que o jogo entende a importância da linguagem como meio de interação, mas focaliza apenas o léxico e a gramática para orientar as ações a serem executadas.</p> |
| Aspectos tecnológicos | <p>Formato do recurso e possibilidade de download – Este indicador visa identificar a plataforma/enginee em que é ofertado o jogo/recurso digital. Sendo um jogo, é importante analisar se este pode ser jogado apenas <i>online</i> ou <i>offline</i>. Também é importante observar se o jogo é disponibilizado em CD, DVD, flash drive, etc., para que possa ser utilizado em laboratórios em que o acesso da internet é restrito. Outros aspectos importantes é avaliar se é um jogo multiplayer ou single, e, ainda, se o jogo oferta suporte <i>online</i> ou apenas <i>offline</i>.</p> | <p>É um jogo <i>online</i>, é gratuito e seu sistema de recompensas é simples, mas motivador. O jogo apresenta desafios adequados ao sistema planejado e ao público previsto. O jogo não está disponível para <i>download</i> nem DVD, apenas <i>online</i> na Plataforma DTML.</p> |
| | <p>Tempo/duração – Este indicador visa identificar o tempo que um jogador gastará jogando para concluir uma fase ou todo o jogo.</p> | <p>O jogo mostra as melhores pontuações obtidas a nível mundial nesse jogo, mas não apresenta dados sobre a quantidade de horas para finalizar os desafios propostos. Acreditamos que isso depende também da</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | | performace de cada jogador. |
| | <p>Recursos extras - Este indicador verifica as opções que o jogador encontra no jogo com relação a disponibilização da transcrição das falas/diálogos dos avatares e da narrativa, se no ambiente do jogo é possível adicionar comentários sobre o jogo, trocar experiências ou interagir com outros jogador, bem como se no ambiente virtual do jogo é possível estabelecer interação com o suporte técnico do jogo via chat ou redes sociais, e, ainda, descobrir com que frequência a equipe desenvolvedora atualiza o jogo.</p> | <p>A versão online do Action Verbs”, roda no sistema Operacional Windows. É um single player game e possibilita a participação de apenas um jogador por partida.</p> |

Fonte – Adaptado de Link (2015); (REIS; GOMES, 2014).

APÊNDICE C – PLANO DE AULA

- **Tema**

Integração de Jogos digitais na aula de Língua Inglesa

- **Faixa etária dos alunos**

7 e 8 anos

- **Turma (série) ou Curso**

2º ano do Ensino Fundamental

- **Disciplina(s)**

Língua Inglesa, Língua Portuguesa e Arte.

- **Conteúdos**

- Verbos de Ação em Língua Inglesa;
- Representação das ações visualmente;
- Criar representação dos cenários e dos avatares (ncps) usando cartolina e materiais reciclável

- Escrever as regras do jogo, e a descrição dos avatares (npcs) em língua portuguesa;
- Escrever de modo colaborativo a nova fase do jogo, com cenários, personagens (avatares) e desafios.

- **Objetivo Geral**

Conhecer palavras novas na Língua Inglesa.

- **Objetivos Específicos**

- ⇒ Identificar e aprender o significado de diferentes verbos de ação em Língua Inglesa;
- ⇒ Registrar em Língua Inglesa os verbos;
- ⇒ Descrever o cenário e os personagens em que o jogo acontece;
- ⇒ Identificar os personagens do jogo;
- ⇒ Trabalhar em grupos colaborativos;
- ⇒ Planejar e desenhar uma trilha de uma nova fase do jogo com obstáculos, buscando despertar a criatividade e aplicação do conteúdo de modo significativo;
- ⇒ Desenvolver o raciocínio, criatividade e atenção.

- **Duração**

5h/a de 50 min.

Justificativa

Visando promover a aprendizagem por meio de recursos digitais, e do desenvolvimento de diferentes competências de maneira lúdica e prazerosa por meio dos jogos em sala de aula e com a finalidade de despertar maior interesse e atenção dos alunos, buscamos desenvolver de forma colaborativa uma atividade complementar ao uso do jogo *Action Verbs*.

Conforme sugerem Gomes e Reis (2018, p.3) em seu artigo sobre jogos digitais e o ensino de Línguas: orientações práticas para a produção de material

didático digital complementar, os autores reforçam que “(...) cabe ao professor em sala de aula (re)criar cenários educacionais que imitem os jogos explorando seus elementos de *design* e estratégias, a fim de propor atividades motivadoras” (GOMES; REIS, 2018, p. 3).

Dessa forma, propõe-se explorar jogos digitais sobre verbos em Língua Inglesa e a partir deles, criar material complementar de forma interdisciplinar.

- **Desenvolvimento**

A atividade será desenvolvida em cinco momentos, com duração de 50 minutos para cada.

Primeiro momento: Os alunos irão explorar o jogo Action Verbs, no link: <https://games.dtml.org/games/actionverbs>. Esta aula será realizada no laboratório de informática da escola. Os alunos deverão sentar em duplas.

Segundo momento: Em duplas, os alunos deverão discutir sobre seus avanços no jogo e farão o registro escrito no caderno das palavras novas que aprenderam durante o ato de jogar.

Ao concluir a primeira fase, a professora deverá fazer uma revisão com todos os alunos, questionando-os sobre as palavras novas (verbos) que eles identificaram no jogo, buscando explicitar os erros e acertos dos alunos quanto ao significado proposto por eles.

Terceiro momento: Os alunos descreverão a narrativa do cenário em que o jogo transcorre, identificando os personagens que aparecem e quais são as prováveis regras do jogo, bem como descrevendo como foi seu desempenho no jogo. Podem ainda fazer um posicionamento crítico de modo oral sobre o jogo.

Quarto momento: Os alunos em duplas começarão a planejar e criar um cenário de um outro jogo, no formato de uma Trilha, utilizando papel cartolina. Deverão criar obstáculos(placas com verbos e números-Ex. Pule 2 casas) em Língua Inglesa no trajeto. Devem criar novos Avatares com sucatas e materiais recicláveis. Poderão utilizar um dado e moedas de cartolina para recompensar quem ganha. Podem também registrar a narrativa e as regras do jogo em uma folha, para ser compartilhada com outros colegas jogadores.

Quinto momento: Socializar o jogo e explorá-lo com outras duplas.

- **Avaliação**

A avaliação será contínua pela de observação e registro da participação e do envolvimento dos alunos ao longo do trabalho. Analisar se desenvolveram habilidades de escuta, respeito à fala de colegas e professora, habilidades de leitura e escrita em Língua Inglesa e Língua Portuguesa, Produção textual e se realizaram os jogos de forma participativa e autônoma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Educational Games for Kids – DTML. Disponível em:
<<https://games.dtml.org/games/actionverbs>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

GOMES, Adilson Fernandes; REIS, Susana Cristina. **Jogos digitais e o ensino de línguas**: Orientações práticas para a produção de material didático digital complementar. UFSM. 2018.