

JOGOS DIGITAIS COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO: A INTEGRAÇÃO ENTRE ENSINO E APRENDIZAGEM

FARIAS; Iuri Nunes, Universidade Federal de Santa Maria, email: yuriex7@gmail.com;

MARTINS; Laura, Universidade Federal de Santa Maria, email:

laura_martins2008@hotmail.com;

GEWHER; João Gabriel, Universidade Federal de Santa Maria, email:

joao.gewehr@acad.ufsm.br;

FILHO; Antonio Guilherme Schmitz, Universidade Federal de Santa Maria, email:

schmitzg@gmail.com;

RESUMO

O objeto de estudo da pesquisa se refere ao período pandêmico, decorrente do vírus da COVID-19 e suas variantes, que remexeram com a normalidade mundial, e a consequente discussão estabelecida sobre sua influência na educação e os desdobramentos ocorridos no ensino, com a utilização dos jogos digitais como um elemento de suporte pedagógico para os alunos em fase escolar. No processo de ressignificação educacional se busca identificar e compreender aspectos que demonstrem como a mobilização estabelecida em um espaço virtual (Jogo Digital), promove a convergência de assuntos e discussões relevantes para o campo da Educação Física escolar, considerando os aspectos como multiplayer, solo e co-op. A metodologia está baseada no processo descritivo-analítico à análise dos cenários mediados desenvolvida por Schmitz Filho (2005). No primeiro movimento metodológico, são sistematizados elementos à identificação e interpretação de situações que exponham o aprendizado com jogos e as competências que os mesmos oferecem. Em um segundo movimento, articular o aprendizado através dos jogos digitais para os espaços educacionais. Para que os atos tomados como pedagógicos e educacionais encontrados no universo dos jogos digitais, junto ao espaço midiático, conquistem protagonismo em condições voltadas para a auto referencialidade dos envolvidos. Como perspectivas da pesquisa, surge o resgate do entendimento de que as competências geradas na relação com os jogos digitais aqui expostos, promovam novos olhares e pesquisas na área. O desafio para questões didático-pedagógicas, se localiza no limiar entre o tecnológico e o humano, nas trocas e relações de

similaridade, que fazem com que os conteúdos adquiram significados e impliquem processos de ensinar e aprender próprios ao campo da Educação Física.

PALAVRAS CHAVE: Jogo Eletrônico; Educação; Educação Física.

1. INTRODUÇÃO

Vivemos em um contexto tecnológico de crescente globalização e as gerações atuais já convivem com a tecnologia desde antes de seu nascimento, presumindo que a maioria dos exames pré-natais são realizados por aparelhos tecnológicos (PONTIN, 2017).

Percebe-se pontos relevantes como a resignificação dos professores nessa “Era Digital”, onde as aulas são online e acontecem por meio dos dispositivos eletrônicos. Assim podemos trazer os Jogos Digitais como um elemento pedagógico para dentro das aulas e garantir o acesso aos novos e tecnológicos meios para o ensino.

O jogo trabalha com a sensação de lazer, na qual a socialização é constante e torna esta atividade lúdica uma completa motivadora para quem pratica, sendo capaz de produzir um fluxo contínuo nas pessoas, o caso de passar horas jogando se explica desta forma, pois se consegue envolvimento no ambiente do jogo. É abordada também como uma categoria que envolve a felicidade dos alunos, e torna simples manter a concentração dos mesmos com suas atividades. Nesse contexto, as experiências acontecem em intensa harmonia e oferecem recompensas emocionais e intelectuais para o jogador (CSIKSZENTMIHALY, 1999).

O desafio deste estudo se apresenta na medida em que a utilização de jogos digitais oferece espaço ao desenvolvimento de conteúdo para a Educação Física, se considerando o aspecto problematizador como ponto referencial na ordenação didático-pedagógica.

Portanto, o objetivo consiste em identificar e compreender aspectos que demonstrem como a mobilização estabelecida em um espaço virtual (Jogo Digital), promove a convergência de conteúdo, assuntos e discussões relevantes para o campo da Educação Física.

2. METODOLOGIA

Congreso
de Educación Física y Ciencias

15º Argentino, 10º Latinoamericano, 2º Internacional

Educación Física en y para la Democracia

Desde el 2 al 7 de octubre, 2023

30 años

Com base na problematização apresentada, a pesquisa será interpretada com referência no processo descritivo-analítico da cartografia de análise dos cenários midiáticos de Schmitz Filho (2005). Para sistematizar um primeiro movimento metodológico, os apontamentos serão qualitativos. Os dados passam a ser identificados e interpretados a partir de situações que exponham o aprendizado com jogos eletrônicos e as competências que os mesmos oferecem. O segundo movimento ocorre no sentido de articular o aprendizado através dos jogos digitais para os meios da educação.

As relações e composições em acordo com as tecnologias educacionais em redes, transbordam esta ação conforme o ensino através de jogos digitais começa a se fazer presente no meio educacional.

Para nortear o entrelaçamento dos pensamentos foi elaborado um roteiro de indagações: a) atribuições jornalísticas acerca dos jogos digitais no ensino; b) definições de jogos nos cenários midiáticos; c) o jogo digital enquanto elemento pedagógico; d) aspectos extraídos dos jogos digitais para o ensino da educação física.

Objetiva-se encontrar encaminhamentos através desta pesquisa que sejam significativos e possam construir ações teóricas e práticas que transponham a coerção dos limites sociais, reunindo atividades reconhecidas e indispensáveis para sua existência social (SCHMITZ FILHO, 2005).

3. ATRIBUIÇÕES JORNALÍSTICAS ACERCA DOS JOGOS DIGITAIS NO ENSINO

Hoje em dia as crianças e adolescentes vivem imersos em um cenário midiático, digital e tecnológico, no qual é contextualizado sua realidade social e cultural em formação. Contudo, a garantia ao acesso à internet ou demais meios tecnológicos muitas vezes é deixada de lado, inclusive em áreas rurais nem mesmo as escolas têm acesso a rede mundial de computadores como informa Marcelo Valadares (2020) em sua pesquisa realizada pelo Portal de Notícias do G1.

Conforme Trindade (2021) a aprendizagem em rede tem as potencialidades da tecnologia digital introduzidas no ambiente acadêmico, os quais, geralmente são encontrados como novos estimulantes de desafios pelas instituições e professores. O foco encontra-se em

Congreso
de Educación Física y Ciencias

15º Argentino, 10º Latinoamericano, 2º Internacional

Educación Física *en y para* la Democracia

Desde el 2 al 7 de octubre, 2023

30 años

um novo modelo de estudante, nas novas necessidades de aprendizado social, que hoje buscam novas competências e metodologias pedagógicas para práticas de emancipação com vista na realidade e contexto atual. Compete aos professores trabalhar com avaliações e conteúdos de caráter transversal e multidimensional, complementando pedagogias e metodologias já existentes com as novas estratégias e métodos ativos para o ensino e aprendizagem.

São destacadas diversas vantagens e benefícios proporcionados através do ensino com jogos digitais e dentre estes encontram-se: o aumento do engajamento pela diversão, retenção da informação com facilidade ao tornar o aprendizado mais próximo do dia a dia do aluno, estímulo ao raciocínio lógico pelos desafios apresentados nos jogos, tomadas de decisões mais rápidas e eficazes nas soluções de problemas pelos poucos segundos que o jogo oferece em relação a ação do jogador, fortalecimento do trabalho em equipe pelo envolvimento em comunidade co-op de jogos e priorização da interdisciplinaridade, pois o jogo torna o ambiente mais rico em conteúdo e convivência/trocas entre os pares e professor (ORTEGA, 2019).

4. O JOGO DIGITAL ENQUANTO ELEMENTO PEDAGÓGICO

Em acordo com a Lei nº 10.172, de 09 de janeiro de 2001, o Programa Nacional de Tecnologia e Educação – PROINFO, executado no âmbito do Ministério da Educação, visa a promoção do uso de tecnologias digitais de informação e comunicação para a educação em redes públicas. O acesso está relacionado aos direitos básicos dos alunos, portanto os recursos tecnológicos podem ser elementos/ferramentas pedagógicas que contribuam para o desenvolvimento social, econômico, cultural e intelectual (PONTIN, 2017).

A importância de utilizar os jogos digitais como elemento pedagógico é abordado pela própria Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) quando aponta que as práticas da cultura digital no currículo não contribuem somente para uma participação mais efetiva e crítica nas aulas, mas sim, para que se possa ter em mente mais do que um “usuário”, alguém que corrobora da capacidade de transformar, mesclar, remixar e redistribuir produzindo novos sentidos e processos que motivam a criatividade.

5. ASPECTOS EXTRAÍDOS DOS JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

O meio midiático apresenta muitas notícias e conteúdos sobre esse mundo dos jogos digitais, pois acima de tudo é uma área de entretenimento completa. Além disso, as plataformas eletrônicas de notícias e comunicação apresentam uma vasta variedade de trabalhos, onde os jogos são utilizados com objetivos, além do entretenimento.

Cada tópico ao ser analisado pode elaborar premissas que norteiam pensamentos didáticos pedagógicos a serem desenvolvidos a partir dos jogos digitais como um elemento ou ferramenta de ensino. Em todas as notícias encontradas são relatados resultados ou benefícios dispostos pelo uso dos jogos, os quais percorrem os objetivos e conteúdos propostos para a Educação Física como um todo.

Contudo identificamos e classificamos os pontos principais que os conteúdos específicos da Educação Física podem ser trabalhados em cada estilo de jogo. Para o desenvolvimento e apuração destes dados utilizamos as definições de jogos em prol de sua classificação por jogador, no caso, multiplayer, solo e co-op e a partir destes resultou a tabela que apresenta os dados a seguir:

Processo de ensino e aprendizagem com o uso de jogos digitais como elemento pedagógico	
Jogos Digitais	Conteúdos específicos da Educação Física
Multiplayer	Convivência social
	Regras
	Relações com adversários
	Relações com companheiros
	Comportamento colaborativo
	Comportamento competitivo
	Autocontrole
	Autorreferencialidade
	Habilidades cognitivas

Congreso de Educación Física y Ciencias

15º Argentino, 10º Latinoamericano, 2º Internacional

Educación Física en y para la Democracia

Desde el 2 al 7 de octubre, 2023

	Raciocínio lógico
	Resolução de problemas
	Tomadas de decisão
	Estratégia
	Tática
	Técnica
	Interdisciplinaridade
	Engajamento
	Interesse
Solo	Raciocínio lógico
	Habilidades cognitivas
	Estratégia
	Regras
	Tática
	Resolução de problemas
	Tomadas de decisão
	Atenção
	Técnica
	Autocontrole
	Interesse
	Criatividade
	Diversão
Co-op	Convivência social
	Regras
	Relações com companheiros
	Comportamento Colaborativo
	Raciocínio lógico
	Habilidades cognitivas
	Engajamento
	Interesse
	Participação
	Estratégia
	Regras
	Tática
	Resolução de problemas
	Tomadas de decisão

	Atenção
	Técnica
	Autocontrole
	Autorreferencialidade
	Diversão

Tabela 1. Processo de ensino e aprendizagem com o uso dos jogos digitais como elemento pedagógico.

Mattar (2010) expõe que, algumas dessas regras você descobre lendo manuais, mas outras você só descobre jogando. No entanto, o computador faz mais do que mostrar regras ao jogador: ele constrói todo um mundo virtual. E a exploração da física deste mundo envolve os mesmos passos da exploração científica: exploração, hipóteses, teste, reformulação das hipóteses etc. Estão desenvolvendo como protagonistas o seu próprio conhecimento sobre aquele determinado conteúdo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluindo, é possível verificar que os pontos levantados no decorrer do estudo apresentam a capacidade que os jogos digitais trazem como elemento pedagógico para discussões sociais, situações de soluções de problemas em grupo, a resignificação do saber individual e a formação de valores expostos no contexto de socialização humana.

Os objetivos deste trabalho foram atingidos quando conseguimos identificar e compreender aspectos de aprendizado expostos pelo espaço virtual dentro da realidade de um jogo digital, e que estes, têm capacidade para gerar problematizações sobre os conteúdos específicos da Educação Física, sendo eles em qualquer meio que se possa realizar o ato de jogar.

O entendimento e competências dos jogos digitais aqui expostos possam ser utilizados para incentivar novos olhares e pesquisas na área. Para estimular ações inovadoras no meio educacional da disciplina de Educação Física de forma a oportunizar novas possibilidades de experiências sobre a cultura corporal.

O desafio estabelecido, para questões didático-pedagógicas, se localiza no limiar entre o tecnológico e o humano. Nas trocas e nas relações de similaridade, que fazem com que os conteúdos, adquiram significados e impliquem processos de ensinar e aprender próprios ao campo da Educação Física.

Congreso
de Educación Física y Ciencias

15º Argentino, 10º Latinoamericano, 2º Internacional

Educación Física en y para la Democracia

Desde el 2 al 7 de octubre, 2023

30 años

7. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CSIKSZENTMIHALY, Mihaly. **A Descoberta do Fluxo**: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana. Rio de Janeiro: Rocco Ltda, 1999. 159 p. Tradução de: Pedro Ribeiro.

MATTAR, João. **Games e educação**: Como nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.

ORTEGA, Grazielle. **Qual é o papel dos jogos digitais na educação infantil?** 2019. Elaborado por Escolas Disruptivas. Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/steam/qual-e-o-papel-dos-jogos-digitais-na-educacao-infantil/>. Acesso em: 22 jan. 2022.

PONTIN, Gabriela. **Jogos eletrônicos e movimento**: transformando o digital em real nas aulas de educação física. 2017. 49 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

SCHMITZ FILHO, Antonio Guilherme. **A CPI do futebol**: agendamento e processualidades sistêmicas. 2005. 291 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2005. Cap. 5.

TRINDADE, Sara Dias. **Competências Digitais Docentes**. 2021. Elaborado por Research Gate. Disponível em: <https://www.researchgate.net/project/Competencias-Digitais-Docentes>. Acesso em: 25 jan. 2022.

VALADARES, Marcelo. **Coronavírus faz educação a distância esbarrar no desafio do acesso à internet e da inexperiência dos alunos**. 2020. Elaborado por G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/03/23/coronavirus-faz-educacao-a-distancia-esbarrar-no-desafio-do-acesso-a-internet-e-da-inexperiencia-dos-alunos.ghtml>. Acesso em: 25 jan. 2022.