

UTILIZAÇÃO DE JOGO DIGITAL COMO AUXÍLIO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

ALESSANDRA CRISTINA DE ARAUJO

RESUMO

Este trabalho destaca a relevância dos jogos digitais dentro do cenário atual, relacionada ao uso de tecnologias digitais cada vez mais presente no nosso cotidiano, inclusive na educação, e a abordagem de tal área de forma crítica no meio escolar. Assim, tem-se como objetivo a aplicação de um jogo para observar e analisar se ele contribuiu no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de *Ensino Religioso*, abordando o tema *Valores Humanos*. A fim de alcançar tal objetivo, desenvolveu-se uma metodologia a partir da execução do plano de ação no qual foi aplicado um jogo intitulado de “Estudando com Balões” para o componente curricular de *Ensino Religioso*, tratando o conteúdo de *Valores Humanos* em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. Este plano de ação se constitui de quatro etapas, dentre elas: Primeira avaliação diagnóstica; realização do jogo; segunda avaliação diagnóstica; e análise, sendo observadas e descritas as experiências e os resultados obtidos pelos alunos. O jogo é caracterizado no decorrer do trabalho, bem como é explicado dentro do tópico *Discussão* a respeito do desenvolvimento da aplicação das atividades com os alunos no laboratório de informática. Foram utilizadas avaliações diagnósticas para analisar o perfil da turma e verificar os resultados alcançados com o uso do jogo. Ainda no tópico de discussão, os resultados são apresentados graficamente, nos quais conclui-se que foi significativa a execução do plano de ação para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, sendo possível auxiliar e melhorar a aprendizagem através de aulas que despertam o interesse dos alunos.

Palavras-chave: Jogo; Digital; Ensino; Aprendizagem; BNCC;

1 INTRODUÇÃO

Hodiernamente, de maneira cada vez mais célere, novas tecnologias estão se tornando mais presentes na vida cotidiana, de forma que representam uma substancial influência nas atividades desempenhadas pelas pessoas, potencializando o mundo moderno globalizado. A *internet* impulsionou o surgimento de ferramentas de comunicação, dentre elas as redes sociais, como *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram*, *Likedin* etc. Dessarte, o acesso às informações facilitou bastante a interação entre indivíduos em distintos lugares da Terra, pois tais mídias sanaram distâncias, bem como permitiram a disseminação de acontecimentos com muito mais agilidade. (VILAÇA, ARAUJO, 2016).

Sob esse viés, entende-se que as redes sociais possibilitam que os indivíduos interajam com outros usuários, comuniquem-se, leiam notícias, opinem, reivindiquem, produzam seu próprio conhecimento, divulguem informações e até mesmo se mobilizem coletivamente (VILAÇA, ARAUJO, 2016, p.18). Em consonância a Pozo (2008), cada vez mais somos exigidos pela sociedade a adquirir novos saberes, e, por intermédio da *internet*, podemos buscar, compartilhar e atualizar nossos conhecimentos frente às demandas contemporâneas.

Ainda em conformidade a Pozo (2008), com a era da informatização, é necessário que

as escolas se adaptem a esse perfil. Ou seja, é preciso haver a associação da informatização com a estrutura pedagógica, de modo que os conteúdos possam ser trabalhados em paralelo com as tecnologias. Mais especificamente, a escola hoje necessita trabalhar com a tecnologia como uma inovação nas práticas e nas sequências pedagógicas.

Diante deste contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi elaborada enquanto um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais a todos os alunos. Desse modo, a BNCC se institui como base para elaboração dos currículos escolares em todo o Brasil, inclusive nesse contexto de adaptação a tecnologias digitais na educação. De modo congruente às Competências Gerais da Educação básica, a BNCC discorre sobre a necessidade de utilizar e de compreender as tecnologias de forma crítica, reflexiva, auxiliando nas diversas áreas do conhecimento, relacionadas ao trabalho e à sociedade (BRASIL, 2018).

Em conformidade ao que sugere a BNCC, no cenário das tecnologias digitais em que nos encontramos, existe uma demanda de novos recursos pedagógicos e métodos que vem a acrescentar ao ensino. Isso se configura como uma forma de contribuir no processo da aprendizagem, podendo citar o uso dos jogos digitais (FROSI, 2010).

Nesse âmbito, de acordo com Tonéis (2017), a *gamificação* pode ser entendida como conceito de aplicar elementos básicos que fazem parte dos jogos em atividades divertidas e atraentes. Ela representa a utilização de mecanismos para solucionar problemas práticos e despertar engajamento de um público específico, no caso os alunos. Desse modo, o uso dos jogos deve ser planejado e aplicado para produzir conhecimentos, mantendo os jogadores interessados em aprender o conteúdo a ser trabalhado.

Seguindo na dimensão do aprendizado, o jogo parece auxiliar o ser humano a aprender e a compreender, também, que existem regras em suas ações que não podem ser quebradas. No caso dos jogos digitais, o estabelecimento dessas regras é pensado a partir de um programa, desenvolvido por especialistas, que vai oferecer um universo limitado de ações para os jogadores (MARTINO, 2014).

Nessa perspectiva, o objetivo deste trabalho é compreender a temática de *Valores Humanos* a partir da aplicação do jogo “Estudando com os balões” com estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental na disciplina Ensino Religioso. Tal objetivo se define a partir da noção de que os jogos propõem situações desafiadoras e motivam os jogadores a resolverem esses desafios, contribuindo para momentos prazerosos e lúdicos. Devido às características dos jogos, busca-se utilizá-los como estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem (SALES et al, 2017).

2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

O trabalho foi desenvolvido com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental da educação básica de uma escola municipal. A investigação consiste na aplicação de um jogo digital na disciplina de *Ensino Religioso*, que é um componente curricular da turma. O jogo, denominado “Estudando com os balões”, refere-se ao conteúdo *Valores Humanos Relativos da Verdade*.

A metodologia proposta segue as etapas descritas a seguir:

Etapas 1 – Aplicação de uma avaliação diagnóstica, a qual se faz importante para identificar o nível de conhecimento sobre as temáticas, assim, sendo utilizada para identificar dificuldades e/ou necessidades dos alunos em relação ao conteúdo.

Etapas 2 – Aplicação do jogo “Estudando com os balões”. Durante essa etapa, foram feitas observações sobre:

- Participação dos alunos na realização do jogo;
- Disciplina da turma durante a aplicação do jogo;
- Dificuldades em relação ao jogo e/ou conteúdo;

- A etapa 2 foi realizada no laboratório de informática da escola, e aplicada pelo professor da disciplina e pelo pesquisador deste trabalho. Em laboratório, os alunos receberam as instruções para desenvolver a atividade proposta no jogo digital. Os estudantes resolveram o jogo em duplas devido a restrições de máquinas disponíveis. Durante o desenvolvimento das atividades, os alunos puderam discutir assuntos pertinentes ao conteúdo e ao jogo, e também realizaram pesquisas e análises em seus materiais didáticos.

Etapas 3 – Aplicação de uma nova avaliação diagnóstica, a qual terá seus resultados comparados com a avaliação diagnóstica da etapa 1. Essa comparação foi importante para analisar a aplicação do jogo e identificar se ele contribuiu ou não no processo de ensino e aprendizagem dos discentes.

Etapa 4 – Nesta etapa, os resultados obtidos na avaliação diagnóstica foram analisados e discutidos.

O jogo "Estudando com os balões" apresenta sete balões, e cada um contém um Valor relativo da verdade em que são apresentadas frases. Os alunos devem responder qual o número do balão contém o Valor relativo da verdade correspondente à frase. Se o aluno acertar, ele estoura o balão, se não, ele tem que responder novamente até acertar qual o valor. Para concluir o jogo, é necessário que todos os balões sejam estourados. Enquanto o estudante não apresenta a resposta certa, ele não estoura o balão correspondente à frase, de modo que o jogo propõe ao aluno a revisão do conteúdo, já que ele não tem prazo para concluir a execução do jogo. A seguir, a Figura 1 representa o início do jogo, e a Figura 2 o fim do jogo.

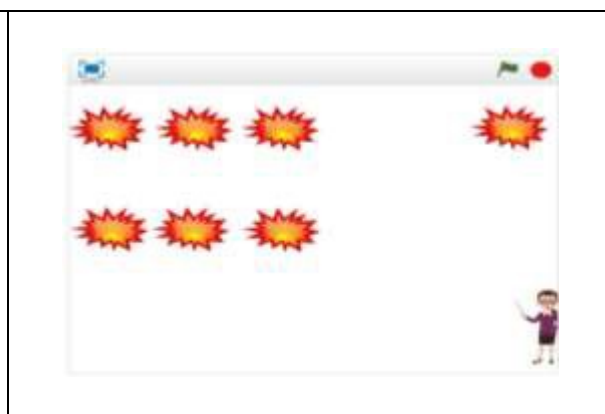


Figura 2 – Fim do jogo

DOI: 10.51189/ensipex2024/29427



Figura 3 – Mensagem para resposta correta



Figura 4 – Mensagem para resposta incorreta

2.2 Aplicação do jogo

Os alunos foram agrupados em duplas, pois tratava-se de uma turma numerosa. A atividade com o jogo despertou o interesse dos alunos, de maneira que foi perceptível uma maior concentração dos estudantes, que participaram de forma mais efetiva quanto ao conteúdo.

A proposta da aplicação do jogo foi uma experiência muito boa e prazerosa, já que, ao final da aula, os alunos conseguiram concluir o jogo, e, com isso, estudaram, pesquisaram, e buscaram conhecimento a partir do acesso que já tinham ao material. Mesmo que o aluno errasse, ele tinha oportunidade de responder novamente mediante uma pesquisa pela busca à resposta correta, fazendo, assim, com que ele aprimorasse seus conhecimentos em relação ao conteúdo.

Desse modo, compreende-se que o jogo despertou uma motivação que muitas vezes os estudantes não têm de estudar e de buscar em seu material o conteúdo necessário para realizar as atividades. Também foi observado que, no decorrer do jogo, eles apresentaram uma melhor postura no laboratório de informática do que nas aulas tradicionais em sala de aula.

3 DISCUSSÃO

Foram aplicadas duas avaliações diagnósticas, sendo uma antes da aplicação do jogo e outra após. A primeira avaliação diagnóstica teve por intuito analisar a situação dos alunos quanto ao conhecimento do conteúdo ministrado. Os resultados dessa primeira avaliação apontaram o que deveria ser trabalhado com o jogo para buscar melhores alternativas de sanar as dificuldades dos alunos. Ao aplicar a avaliação diagnóstica, identificou-se algumas dificuldades em relação ao conteúdo, em que esses erros foram trabalhados na aplicação do jogo.

O jogo foi aplicado no laboratório de informática no período referente a uma aula de 50 minutos. Durante a aplicação do jogo, foi possível perceber, nos critérios relacionados à participação dos alunos na realização do jogo, que todos os alunos se interessaram em participar e em realizar efetivamente a atividade. Em relação à disciplina, percebeu-se que os alunos demonstraram maior interesse no laboratório de informática do que em sala de aula, apresentando maior engajamento com o conteúdo e levantando questionamentos sobre a temática estudada.

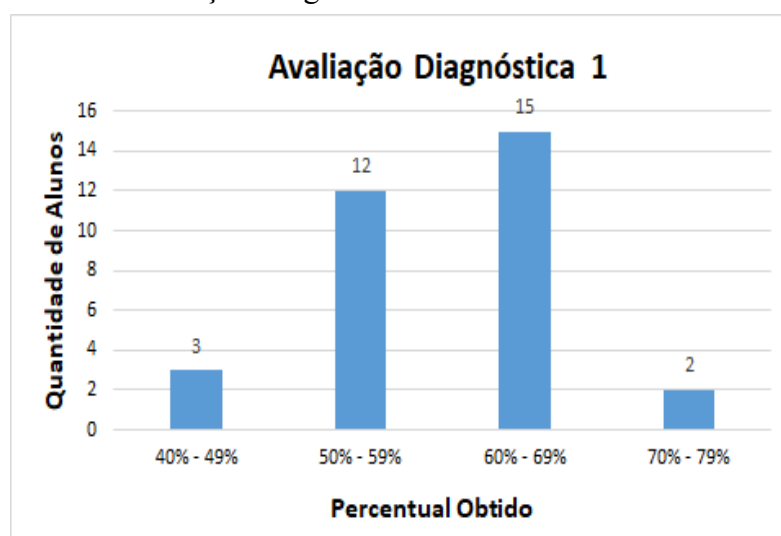
Foram observadas poucas as dificuldades enfrentadas pelos alunos em relação ao jogo “Estudando com os balões”. Já em relação ao conteúdo, os estudantes apresentaram algumas dificuldades, mas essas foram sanadas a partir de pesquisas e de discussões entre professor e alunos. Tais problemas em relação à temática, como pôde ser observado durante a aplicação do jogo, ocorreram porque, geralmente, os discentes não refletiram ou ficaram ansiosos em

responder o que era proposto no jogo sem nem ao menos analisar e pesquisar previamente, já que podiam consultar o material.

Além disso, foi interessante observar a realização do jogo em dupla, pois os estudantes discutiram entre si sobre o conteúdo, de maneira que cada um dos integrantes da dupla expunha sua opinião, seus conhecimentos em relação ao assunto estudado, fazendo com que cada um deles agregassem conhecimento um em relação ao outro. Esse comportamento se relaciona aos conceitos de cooperação e colaboração proporcionados pelo uso de *games* na educação conforme defendido por Kapp (2012). Os alunos também realizaram leitura e estudo para que pudessem completar a atividade.

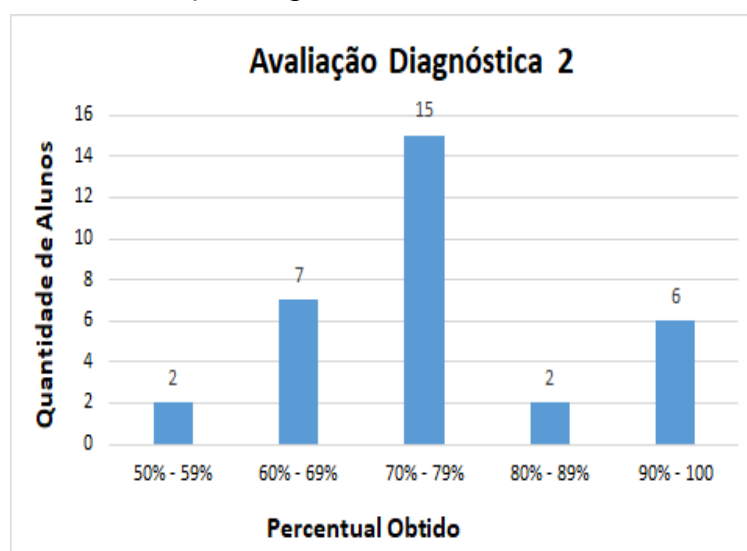
Já a segunda avaliação apresentou a situação dos alunos após a proposta da utilização do jogo, que, neste caso, foi positiva. Através dos resultados obtidos pelos alunos nas duas avaliações, concluímos que a atividade do jogo colaborou na aprendizagem dos alunos, já que, na segunda avaliação, apresentaram uma progressão nos resultados. Apresentamos graficamente esses resultados:

Gráfico 1: Resultado da Avaliação Diagnóstica 1



Como o Gráfico 1 demonstra, 17 alunos apresentaram um aproveitamento acima da média necessária para aprovação, 60%. Os demais 15 alunos apresentaram desempenhos inferiores à média, ou seja, esses discentes estavam com desempenhos abaixo do necessário.

Gráfico 2: Resultado da Avaliação Diagnóstica 2



Já o Gráfico 2 deixa claro como a turma apresentou uma evolução após a aplicação do jogo. Apenas dois alunos apresentaram desempenhos inferiores a 60%. Ademais, passou-se de 17 para 30 o número de alunos com desempenho superior a 60%. Fazendo um comparativo entre os resultados apresentados nos gráficos, destaca-se que, na segunda avaliação diagnóstica, oito alunos conseguiram percentuais entre 80% a 100%, sendo que, na primeira avaliação, nenhum aluno atingiu esses percentuais. Além disso, na segunda avaliação, nenhum aluno obteve percentuais inferiores a 50%.

4 CONCLUSÃO

Pelos resultados obtidos neste trabalho, percebeu-se que todas as etapas apresentadas na metodologia foram de extrema importância e contribuíram tanto na formação dos alunos quanto no meio educacional. Após a aplicação da avaliação diagnóstica inicial, foram identificadas dificuldades relacionadas ao conteúdo, as quais nortearam a forma como o jogo deveria ser aplicado como prática pedagógica, procurando motivar os alunos na busca pelo conhecimento. Em relação ao jogo, os alunos apresentaram algumas dificuldades, mas que foram sanadas e que não os impediram de concluir a execução da atividade. Outrossim, a avaliação diagnóstica aplicada após o jogo demonstrou melhoras progressivas em relação ao conteúdo trabalhado com os alunos.

Portanto, entende-se como é interessante que sejam trabalhados jogos com os alunos, pois é uma forma de despertar neles o interesse pelos estudos por se tratar de uma maneira prazerosa de aprender, além de ser um método divertido. Assim, os resultados apresentados neste artigo relatam que o objetivo proposto foi alcançado, já que o jogo auxiliou no estudo e na dedicação dos alunos quanto ao conteúdo de *Valores Humanos*. O uso do jogo se caracterizou como uma metodologia atrativa de ensino deste tema, além de favorável ao processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a Base. Brasília - DF, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em 4 dez. 2023.

FROSI, Felipe O. **Jogos Digitais no Contexto Escolar**: desafios e possibilidades para a Prática Docente. 2010. Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). São Leopoldo, RS, 2010. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>>. Acesso em 14 dez. 2023.

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012. Resenha de: Fardo ML. **Conjectura**: Filos. Educação. Caxias do Sul. 2013: 18 (1): 201-206.

MARTINO, Luis Mauro de Sá. **Teorias das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis - RJ. ISBN: 978-75-326-4740-5. Editora: Vozes, 2014.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. **Gamificação nas práticas pedagógicas**: teorias, modelo e vivências. 2015. 53 p. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre - RS, 2015. Disponível em: <<http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/42-53.pdf>>. Acesso em 10 dez. 2023.

POZO, Juan Ignacio. **Aprendizes e Mestres**: A nova cultura da aprendizagem. Porto Alegre:

ARTMED, 2008.

SALES, Gilvandenys Leite et al. *Gamificação e Ensino Híbrido na Sala de Aula de Física: Metodologias Ativas Aplicadas aos Espaços de Aprendizagem e na Prática Docente*. **Conexões - Ciência e Tecnologia**, [S.l.], v. 11, n. 2, p. 45-52, mar. 2017. ISSN 2176-0144. Disponível em: <<https://conexoes.ifce.edu.br/index.php/conexoes/article/view/1181>>. Acesso em 20 nov. 2023. doi: <https://doi.org/10.21439/conexoes.v11i2.1181>.

TONÉIS, Cristiano N. **Os games na sala de aula: Games na Educação ou A Gamificação na Educação**. 1. ed. São Paulo - SP: Bookess, 2017. 170 p.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa; ARAUJO, Elaine Vasquez Ferreira de (org.). **Tecnologia, Sociedade e Educação na Era Digital**. Duque de Caxias - RJ: UNIGRANRIO, 2016. ISBN 978-85-88943-69-8. Disponível em: <<https://marciovilaca.com/site/tecnologia-sociedade-e-educacao-na-era-digital/>> Acesso: em 15 dez. 2023.