

Educação e interação: o impacto dos jogos educacionais em uma atividade pedagógica na cidade de Blumenau/SC¹

William Campos da SILVA²

Jairo MARTINS³

Leandro VICENCI⁴

Universidade Regional de Blumenau, Blumenau, SC

Resumo

Este artigo apresenta o relato de uma atividade de ensino, envolvendo jogos educativos, as tecnologias digitais, o ensino da língua inglesa e os conceitos de neurociência. Esta atividade pedagógica, realizada no contexto escolar, ofereceu aos alunos uma vivência interativa e colaborativa, estimulando a autonomia, a produção de conteúdo autoral e o protagonismo, contribuindo assim para o desenvolvimento do conhecimento coletivo e interativo. Dentro do contexto da Educação, as tecnologias digitais podem trazer grandes possibilidades de engajamento, colaboração e aprendizagem, tanto para alunos como para professores. Destacou-se também que, por mais possibilidades que as tecnologias digitais e as redes sociais possam oferecer, é fundamental a presença do professor, como agente moderador e orientador destas práticas.

Palavras-chave: Educação; Tecnologias; Comunicação; Redes Sociais; Produção audiovisual; Games.

Dentro do cenário cada vez mais dinâmico e interativo em que vivemos, manter a atenção e o interesse dos alunos às aulas tem sido um dos grandes desafios dos profissionais da área da educação. O excesso de estímulos, juntamente com as ferramentas digitais e suas dinâmicas, exemplificam bem esse contexto.

Acessar todo o potencial dos alunos, descobrir como motivá-los e mantê-los acessíveis, são alguns dos desafios destes novos tempos. Num momento no qual a individualização da abordagem vem crescendo e a compreensão de que cada indivíduo possui características únicas, a neurociência emerge como uma importante aliada dos

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Furb), integrante do grupo de pesquisa Comunicação e Educação Midiática (Furb/CNPq).

³ Mestrando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Furb), integrante do grupo de pesquisa Comunicação e Educação Midiática (Furb/CNPq).

⁴ Mestrando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Furb), integrante do grupo de pesquisa Comunicação e Educação Midiática (Furb/CNPq).

profissionais de educação. Nessa perspectiva, os jogos educacionais surgem como uma opção comumente utilizada para envolver esses estudantes de uma maneira mais informal, prazerosa e divertida, simultaneamente. Os “jogos pedagógicos” são ferramentas educacionais que utilizam a ludicidade como forma de ensino e aprendizagem. Eles são projetados para engajar os alunos de forma divertida e interativa, proporcionando uma experiência de aprendizado mais envolvente (Jogos Pedagógicos, 2024).

Estas práticas, nas escolas, podem funcionar como facilitadores, uma vez que trazem o aluno para um ambiente menos intimidante, como a sala de aula, e oferecem possibilidades de construção colaborativa de conhecimento. Os jogos educacionais proporcionam benefícios como: facilitador da aprendizagem, desenvolvimento de habilidades cognitivas, aprendizagem por descoberta, experiências de novas identidades, socialização e coordenação motora (Gross, 2003).

Uma geração que já nasceu com acesso às informações em tempo real, por meio de notebooks, tablets e smartphones disponíveis para consulta a qualquer momento, traz uma nova dinâmica de interação, caracterizada por diferenças significativas na capacidade de adaptação e resposta a estímulos, indicada por Prensky (2010) de "nativos digitais". A tecnologia está diretamente integrada ao nosso cotidiano, influenciando diversos aspectos, desde o ambiente de trabalho até a forma como recebemos e compartilhamos notícias, interagimos socialmente, nos divertimos e aprendemos.

Os jogos educacionais digitais oferecem uma oportunidade única de envolver os alunos de maneira lúdica e interativa, capitalizando os benefícios das tecnologias para tornar o aprendizado mais atrativo e eficaz. Miranda (2002) ressalta que os jogos educacionais contribuem para tornar o ambiente escolar mais agradável e promovem a participação dos estudantes no cotidiano escolar, podendo até mesmo reduzir a evasão escolar ao tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e envolvente.

Considerando o potencial pedagógico dos jogos educacionais, conforme enfatizado por Miranda (2002), e a influência das tecnologias digitais na construção do conhecimento, conforme observado por Schiller et al. (2023), há uma clara necessidade de integração desses recursos no contexto educacional. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também destaca a importância do aspecto lúdico na educação. No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, a BNCC ressalta a valorização das vivências e

experiências individuais e familiares dos alunos por meio do lúdico e da interação social. Esta abordagem visa promover um ambiente educativo mais acolhedor e propício ao desenvolvimento integral dos estudantes, utilizando os jogos como uma ferramenta para a exploração e vivência de diferentes contextos e conteúdos de forma mais significativa.

A valorização do aspecto lúdico na educação, conforme preconizado pela BNCC, aliada ao papel das tecnologias digitais na promoção da interatividade, evidencia a importância de proporcionar experiências educativas significativas e contextualizadas. Ao explorar o potencial dos jogos educacionais como ferramenta pedagógica, os professores podem criar ambientes de aprendizagem mais estimulantes e inclusivos, onde os alunos se sintam motivados a participar ativamente do processo de construção do conhecimento.

Em contrapartida, o estudo de Mello *et al.* (2020) analisou o impacto da gamificação e dos jogos educacionais no ensino de inglês, especificamente na produção oral do TOEFL iBT. Durante as aulas, foram implementados elementos de gamificação e jogos educacionais, incluindo trabalho em grupo, competição, desenvolvimento da habilidade oral, pensamento rápido e tomada de decisões. Os resultados obtidos foram avaliados por meio de questionários de percepção dos alunos e análise de aprimoramento lexical.

Os alunos relataram que as aulas gamificadas e a utilização de jogos educacionais tiveram impactos positivos em sua motivação, engajamento e autoconfiança. No entanto, a análise das gravações das produções orais não demonstrou ganhos significativos em termos de aprimoramento linguístico. Apesar da gamificação ter se mostrado eficaz em envolver os alunos, os resultados indicaram a necessidade de mais pesquisas e experiências para subsidiar dados mais aprofundados no ensino de línguas estrangeiras.

É importante ressaltar que, embora a euforia e a motivação dos estudantes tenham influenciado positivamente as atividades, esses aspectos não se refletiram objetivamente nos resultados em termos de ganhos lexicais, queda na hesitação e aumento na quantidade de palavras utilizadas. As limitações do estudo, como o conteúdo específico e o tempo curto para intervir, bem como a amostra pequena para coleta de dados, podem ter influenciado os resultados.

Dessa forma, a pesquisa evidenciou que a gamificação e o uso de jogos educacionais têm o potencial de produzir resultados positivos em relação ao engajamento,

motivação e autoconfiança dos alunos. No entanto, é fundamental que os professores estejam preparados para o planejamento, organização e avaliação das atividades, visto que a implementação dessas estratégias demanda um nível de organização e constante revisão. Novas experiências e estudos são necessários para contribuir de forma mais significativa para o campo do ensino de línguas estrangeiras.

Os estudos analisados revelam que os jogos educacionais têm potencial para transformar significativamente a experiência de aprendizagem dos alunos, promovendo maior engajamento, motivação e desenvolvimento de habilidades essenciais. No entanto, é crucial reconhecer que ainda há desafios a serem superados, como a necessidade de alinhar os jogos com os objetivos educacionais e a realização de mais pesquisas para avaliar seu impacto a longo prazo. Com um planejamento cuidadoso, acompanhado de uma abordagem reflexiva e adaptativa por parte dos educadores, os jogos educacionais podem continuar a desempenhar um papel importante na promoção de uma educação mais dinâmica, relevante e eficaz para as gerações futuras.

Este estudo explorou uma abordagem inovadora de jogos educacionais no ensino de língua inglesa em uma escola pública localizada em Blumenau, Santa Catarina. Direcionada especificamente aos alunos do 9º ano, com idades entre 14 e 15 anos, a proposta pedagógica consistiu em uma atividade de caça ao tesouro bilíngue. A escolha dessa metodologia buscou não apenas engajar os alunos no aprendizado do idioma, mas também promover uma experiência interativa e colaborativa em sala de aula. Com a participação de 24 estudantes, divididos em grupos previamente estabelecidos, a atividade se desenvolveu, por meio da exploração do ambiente escolar, em busca de pistas e desafios apresentados em vídeos em português e textos em inglês. Cada pista foi acessada por meio de QR Codes, os quais foram preparados antecipadamente pela equipe docente e distribuídos estrategicamente pela escola.

Antes do início da atividade, foram realizados procedimentos de preparação, incluindo a organização dos grupos, o desenvolvimento dos QR Codes e a verificação da disponibilidade de celulares dos alunos para leitura dos códigos. Quando necessário, foram disponibilizados tablets da escola para aqueles que não possuíam seus próprios dispositivos móveis. Durante a realização da atividade, os alunos receberam orientações detalhadas sobre a dinâmica da caça ao tesouro e foram encorajados a trabalhar em equipe para resolver os desafios apresentados. Além disso, cada grupo foi instruído a registrar o

processo da caçada por meio de vídeos, que posteriormente seriam compilados em um Making Off para compartilhamento e reflexão.

Após explorar o impacto dos jogos educacionais e das tecnologias digitais na atividade pedagógica em Blumenau, é evidente que a integração dessas ferramentas pode revolucionar a forma como os alunos aprendem e interagem com o conhecimento. A experiência colaborativa e interativa proporcionada por essa abordagem não apenas estimula a autonomia e o protagonismo dos estudantes, mas também os capacita a se tornarem agentes ativos na sociedade digital.

Promover habilidades como pensamento crítico, criatividade e ética digital torna-se essencial para preparar os estudantes para os desafios e oportunidades do mundo contemporâneo, a integração de jogos educacionais, tecnologias digitais e redes sociais na sala de aula pode proporcionar uma educação mais dinâmica, relevante e eficaz para as gerações futuras. Com um planejamento cuidadoso, uma abordagem reflexiva e adaptativa por parte dos educadores, é possível explorar todo o potencial dessas ferramentas para promover uma aprendizagem colaborativa.

REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

GROSSI, Márcia Goretti; OLIVEIRA, Eliane Silvestre; AGUIAR, Fabiane Angélica de. **A neurociência na formação inicial de professores: uma investigação científica**. Ensino em Revista. 26(3), 871-875, 2019;

MELLO, Diene Eire de; RAMOS, Samantha; CARLOS, Raquel; MOLLERO, Giovanna. Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL iBT Produção Oral. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, vol. 13, núm. 3, 2020, pp. 316-333. ISSN: 1983-3652. DOI: <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.24946>. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577165121018>.

MIRANDA, Simão de. “No fascínio do jogo, a alegria de aprender”. Linhas críticas, Brasília, Vol. 8 nº 14, jan-jun, 2002. P. 21-24.

PRENSKY, Marc. "Não me atrapalhe, mãe - estou aprendendo!": Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI - e como você pode ajudar!. São Paulo - SP: Editora Phorte, 2010. 320 p.

SCHILLER, E.; MARTINS, J.; MARTINEZ, M. A. F. F.; DA SILVA, W. C.; BONA, R. J. A pesquisa sobre educação, comunicação e tecnologias: mapeamento dos trabalhos publicados nos anais das reuniões regionais da ANPEd Sul (2016-2022). Cuadernos de Educación y Desarrollo,

[S. l.], v. 15, n. 5, p. 4090–4107, 2023. DOI: 10.55905/cuadv15n5-010. Disponível em: <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/1377>. Acesso em: 5 jun. 2024.