

JOGOS ELETRÔNICOS: O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA ESCOLA ESTADUAL CAIO MARTINS DE JANUÁRIA-MINAS GERAIS.

Autores: HEMERSON BARBOSA DA SILVA, MAISA RODRIGUES CANABRAVA, RONNIE CONCEIÇÃO FERREIRA, THAMIRES ALVES DE ALMEIDA, LUÍS GUSTAVO SANTOS ROSA, NEY SILVA SANTANA

Introdução

Diante as muitas críticas e polêmicas relacionadas aos jogos digitais, onde abordam somente os malefícios do seu uso, este trabalho tem o objetivo de apresentar os benefícios que os jogos eletrônicos podem oferecer para as crianças e jovens tanto dentro como fora do ambiente escolar.

Os jogos eletrônicos envolvidos no processo educativo tem um importante papel norteador, ampliando e modificando as formas de ensinar e aprender. Desde a antiguidade o lúdico é uma prática constante na vida do ser humano. Com o avanço da globalização os jogos eletrônicos estão cada vez mais inseridos no cotidiano de crianças e adolescentes. Johnson (2005) afirma que os jogos desenvolvem o raciocínio por incentivarem o jogador a tomar decisões, escolher e priorizar, já que as regras raramente são estabelecidas na íntegra antes que se comece a jogar, o que quer dizer que literalmente se aprende jogando.

A aprendizagem é um conceito amplo que aborda a dinâmica de apropriação do ser humano de seu mundo e envolve aspectos psicológicos, biológicos e sociais. O uso de tecnologias podem trazer muitos benefícios para a educação, os Parâmetros Curriculares Nacionais ressaltam a importância do uso de novas tecnologias, no processo de ensino e aprendizagem, desde que estes estejam associados às situações que levem ao exercício da análise e da reflexão (BRASIL, 1997, p. 19).

Para Hostetter (2004), os jogos eletrônicos podem ser utilizados com muito sucesso na educação, porque mudam as habilidades cognitivas dos aprendizes, justificando essa hipótese pela capacidade que a nova geração tem de processar uma carga enorme de informação ao mesmo tempo.

Material e métodos

As oficinas de jogos eletrônicos na Escola Estadual Caio Martins, Januária MG, têm sido de grande importância, sendo que a mesma traz benefícios mútuos para professores, alunos e acadêmicos bolsistas do subprojeto Interdisciplinar Educação Física e Letras Português, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES).

Buscou-se através de discussões, observações, questionários e atividades planejadas, no decorrer 2º semestre de 2017, analisar a contribuição dos jogos eletrônicos para o ensino, aprendizagem, desenvolvimento afetivo e social. A evolução de um indivíduo não depende somente da capacidade intelectual garantida pelo caráter biológico, mas também do meio ambiente que também vai condicionar a evolução, permitindo ou impedindo que determinadas potencialidades sejam desenvolvidas. A afetividade surge nesse meio e tem uma grande importância na educação. Na opinião de Gros (1998), a utilização de vídeo games permite o desenvolvimento das capacidades de absorção de informações e o estímulo à criatividade.

Com base nesses objetivos foi executado um torneio de jogos eletrônicos o *PLAY GAMES* com 85 alunos do 6º, 7º, 8º e 9º da Escola Estadual Caio Martins, Januária Minas Gerais, onde 62 participaram diretamente como competidores e 23 indiretamente dando apoio como torcida. Os alunos com necessidades especiais também participaram do torneio com o acompanhamento dos professores de apoio, onde os mesmos foram orientados pelo coordenador pedagógico que ao término de cada etapa do evento fosse feito um relatório dos discentes pelos professores de apoio. Os jogos foram divididos de acordo com cada modalidade de jogo sendo elas: estratégia, corrida automobilística e futebol.

Os aparelhos usados para a realização do evento foi uma televisão da marca *SAMSUNG* de 60 polegadas e um vídeo game *Playstation Dois* da marca *SONY*, ambos da própria escola. O campeonato foi realizado na sala de vídeo da ESCOLA ESTADUAL CAIO MARTINS, onde os participantes foram divididos de acordo com cada modalidade e obedeceram a um sistema de chaves de classificação, onde o vencedor se classificava subindo de posição até chegar à semifinal e posteriormente para final da respectiva modalidade.

Resultados e Discussão



A partir das atividades executadas houve um melhor desempenho dos alunos, onde os mesmos passaram a valorizar as atividades em grupo e respeitar as diferenças entre eles. Observou-se nos alunos uma melhor concentração, desenvolvimento da linguagem, a busca da lógica para enfrentar desafios, o aumento do raciocínio, a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança.

Os jogos, de uma maneira geral, trouxeram muitas contribuições à formação do aluno, propiciando o desenvolvimento de diversas capacidades cognitivas, afetivas e sociais, além de momentos de lazer e descontração.

De acordo com o questionário feito com os professores, em relação aos alunos participantes das oficinas de Jogos Eletrônicos *Play Games*, ficou nítido a opinião dos docentes, como pode se observar no gráfico a seguir:

Conclusão

No decorrer do semestre houve uma grande troca de conhecimentos entre alunos, professores e acadêmicos onde a experiência vivida é e vira a ser de grande importância para a formação de todos os envolvidos das oficinas de jogos eletrônicos.

Vale resaltar que o uso de tecnologias para o ensino e aprendizagem, estimulam os alunos na busca do saber e servem de auxílio para os educadores utilizarem de forma pedagógica uma metodologia diferente mais não menos importante que a tradicional. Diante de todas as experiências vivenciadas ao longo do semestre o interesse dos alunos pelo conhecimento se tornou cada maior.

Agradecimentos

Primeiramente a Deus por nos dar saúde e muita força para superar todas as dificuldades.

A UNIMONTES por nos proporcionar uma formação acadêmica de alto nível, além de ofertar bolsas de cursos interdisciplinares na área de Educação Física e Letras Português.

A ESCOLA ESTADUAL CAIO MARTINS e todo seu corpo docente, além da direção e administração que proporcionaram as condições necessárias para que nós alcançássemos nossos objetivos.

Ao supervisor pedagógico Odilson Batista e a professora de português Josilene Rodrigues Borges ambos da ESCOLA ESTADUAL CAIO MARTINS que se dedicaram a nos ajudar durante o processo de realização deste trabalho.

Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência que está contribuindo cada vez mais para a formação de jovens e adolescentes, principalmente para os acadêmicos que buscam sua profissionalização na área de educação escolar. As experiências vivenciadas no âmbito escolar são de grande valia para os acadêmicos bolsistas, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para o aprendizado. Onde os mesmo tem um contato direto com a sala de aula e as diferentes formas didáticas e pedagógicas da interdisciplinaridade na área de Educação Física e Letras Português.

Referências bibliográficas

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

GROS, B. *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1998.

HOSTETTER, Obe. Video Games - The Necessity of Incorporating Video Games as part of Constructivist Learning. **Game Research**. Disponível em: <http://game-research.com/index.php/articles/video-games-the-necessity-of-incorporating-video-games-as-part-of-constructivist-learning/> Acesso em: 15 set. 2017.

JOHNSON, S. **Surpreendente!** A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

Gráfico 1. Percepção do corpo docente referente à participação dos alunos nas oficinas de Jogos Eletrônicos, *Play Games*.

Realização:



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E INOVAÇÃO SUPERIOR



Apoio:

