

COMO USAR JOGOS ELETRÔNICOS EM SALA DE AULA?

Joilma Francisca Silva de Araújo¹
Letícia dos Santos Carvalho²

Resumo

Os jogos eletrônicos são, atualmente, parte da rotina de muitas crianças e adolescentes. Este trabalho tem como objetivo apresentar algumas possibilidades de uso desses games para a melhora do processo de ensino-aprendizagem. Especialmente, focaremos no uso dos games: Minecraft, Block Story e Green Project. Os resultados demonstram que o uso desses jogos digitais com fins didáticos tem a potencialidade de auxiliar na construção de aulas mais dinâmicas, compreensão mais uniforme de conteúdos propostos, além de melhorar o raciocínio lógico e o pensamento crítico.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos. Ensino-aprendizagem. Educação.

INTRODUÇÃO - GERAÇÃO DOS GAMES

Nas últimas décadas, podemos perceber um aumento contínuo no consumo e desenvolvimento de novas tecnologias. Essas modificações constantes ocorrem para torná-las mais acessíveis, rápidas e interessantes. Desse modo, as gerações mais antigas que tiveram pouco ou quase nenhum contato com as novas invenções de suas épocas, seja pela falta de condições financeiras ou informações, acabaram por desenvolver diversas dificuldades em acompanhar as mudanças tecnológicas atuais. Já as últimas gerações nascem com muito mais facilidade em se adaptarem às mudanças constantes da sociedade atual.

Essa capacidade de se ajustar e lidar com as alterações vigentes ocorre, principalmente, em decorrência do contato prematuro com os recursos atuais, pois: “Em meio às inovações e hibridização das tecnologias disponíveis, nascem sujeitos já inseridos nos caminhos e velocidade da internet, aos jogos compartilhados online, conhecida como geração da era do conhecimento e denominados nativos digitais” (REIS e TOMAÉL, 2016, p.02)

¹ Graduada em Letras Língua Portuguesa | Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | jojo.araujo123@hotmail.com

² Professora da Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | lleticia_carvalho@hotmail.com

Segundo Huizinga (2007), em princípio a nossa espécie humana recebeu a designação de **Homo Sapiens**. Contudo, diferente do culto à razão do século XVIII, se percebeu que o homem não era tão racional assim. Nesse contexto, Huizinga, em 1938, escreve o livro “**Homo ludens**”, para caracterizar o “**homem que joga**”, considerando esse aspecto uma condição primária e inerente ao homem, tanto quanto o ato de pensar.

Segundo o autor, é na intensidade do jogo que reside o lazer. A principal característica do jogo é o divertimento, que está intimamente relacionado com prazer, alegria e agrado. O objeto de estudo de Huizinga (2007) foi a análise do jogo como forma específica de atividade, como forma significativa, como função social. Por suas características, o jogo não é passível de definição, contudo, sabemos que ele é capaz de absorver inteiramente o jogador, é livre, propicia uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade própria (que é o faz de conta), é cheio de ritmo e harmonia e há uma tendência para ser belo.

A função primordial do jogo é **representar** e a base etimológica do termo **lúdico** vem de **ludus**, palavra latina, de **ludere**, da qual deriva diretamente **lusus**. **Ludere** pode ser usado para designar o salto dos peixes e outros movimentos rápidos, mas sua etimologia vem da não-seriedade, ilusão, simulação. **Ludus** abrange os jogos infantis, recreações, competições.

Mais do que um fenômeno fisiológico, o jogo é uma função significativa e faz parte da cultura. Assim:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33)

As principais características do jogo são o fato de ele ser livre e se tratar de uma evasão da vida real.

Uma dessas gerações, que pode ser denominada como nativa digital (PRENSKY, 2006), é a Geração Z. Esta, tem como característica indivíduos que preferem se comunicar através das redes sociais ou dos chats instantâneos; o uso de jogos eletrônicos, sejam online ou offline, que fazem parte de rotinas diárias; e sua preferência de socializarem em ambientes virtuais.

Dentro do ambiente escolar, esses alunos aprendem melhor através de aulas dinâmicas que incluem fatores e instrumentos do dia a dia, como as tecnologias. Dito isso, os games eletrônicos podem ser usados como ferramentas de auxílio às aulas, uma vez que: “O jogo completa o conhecimento do indivíduo, em um ambiente livre de pressões, adequado para a investigação, exploração e resolução de problemas” (ILHA e CRUZ, 2006, p. 01). O que possibilitaria uma melhora tanto no ensino, quanto na aprendizagem.

Além disso, o uso dos jogos digitais em sala de aula melhora a capacidade de memorização, raciocínio lógico, pensamento crítico, trabalho em grupo, desenvolvimento da imaginação, busca de possibilidades, entre outros. Sem esquecer de mencionar que “Esses games também podem ensinar raciocínio dedutivo, estratégias de memorização auxiliando no desenvolvimento da psicomotricidade, principalmente porque exercita a coordenação entre o olhar e a reação das mãos.”(ILHA e CRUZ, 2006, p.02)

Também vale ressaltar que muitos professores, por serem de gerações anteriores, têm maiores dificuldades em elaborar conteúdos que abarquem essas novas tecnologias. A partir dessas informações, este trabalho visa apontar algumas formas de uso dos jogos: *Minecraft*, *Block Story* e *Green Project*, para a construção de aulas colaborativas e/ou dinâmicas que auxiliarão no processo de ensino-aprendizagem.

SÓ SE APRENDE UM BLOCO POR VEZ

Para começar, devemos lembrar que “Os jogos, sejam eles tradicionais ou eletrônicos, possuem características comuns, como a presença de jogadores, regras, objetivos, estratégias, interatividade e uso de materiais.” (VILARINHO; LEITE, 2015, p. 02-03). Mas dentro dessa perspectiva, cada jogo tem sua forma e objetivo.

Tanto o *Minecraft* quanto o *Block Story* são jogos de simulação no estilo *Sandbox*, neles o personagem principal aparece em um mundo feito de blocos, onde deve desvendar mistérios e sobreviver aos perigos. E ainda assim, abrem espaço para o jogador explorar diversos biomas como: florestas, selvas, planícies, desertos, tundras e criar praticamente qualquer item através de seus recursos. Por fim, *Minecraft* abre espaço para que seus usuários joguem tanto individualmente quanto em grupo, entretanto, *Block Story* só pode ser jogado de maneira solo.

Já o *Green Project* é um jogo de simulação, ação e aventura. Nele, o participante deve lutar para sobreviver em um mundo pós apocalíptico, onde toda a fauna e flora foram destruídas por um fungo radioativo. Para se desenvolver nesse ambiente hostil, o jogador tem que reflorestar todo o ambiente, cultivar sementes e criar animais para curar a natureza local.

CONSTRUINDO E CULTIVANDO O CONHECIMENTO

Para a jogabilidade dos jogos de *Sandbox* e uso dos blocos ser boa, seus usuários devem desenvolver seus reflexos, criatividade, pensamento lógico e crítico, bem como, saber atuar e cooperar em equipe seja com outros jogadores, ou com os NPCs do próprio game. Por outro lado, para ter sucesso no *Green Project*, o jogador deve desenvolver uma grande habilidade de gerenciamento de tempo, pensamento lógico e crítico, Uma vez que, deverá saber os processos e tempo de cultivo das árvores e plantas, bem como, se

organizar para equilibrar o desenvolvimento da flora e, posteriormente, fauna.

Por fazerem uso e ajudar os alunos a desenvolverem essas habilidades, poderíamos usar o *Minecraft* e *Block Story* para trabalhar alguns conteúdos.

Em História, os alunos poderiam construir monumentos históricos e, dentro dos mesmos, escrever em placas sua história. Matemática poderia fazer uma réplica da escola, podendo assim trabalhar as formas geométricas, comprimento e largura dos espaços, e fazer uso dos cálculos para saber com exatidão a quantidade de blocos necessários. Na Biologia, os alunos iriam construir e explorar os biomas, bem como, fariam uma vila sustentável. Em Artes, poderia ser feita uma exposição de esculturas criadas a partir de blocos. E por fim, na matéria de Português, os discentes fariam cenários de uma história criada pelos mesmos.

E por fim, Green Project pode ser usado em Ciências e Biologia, para trabalhar sobre questões ambientais na Semana do Meio Ambiente, bem como mostrar as consequências da poluição, desmatamento e queimadas. Para finalizar, seria proposto um desafio, que para vencer, os alunos deveriam derrotar de vez o fungo radioativo, o que só aconteceria se eles fizessem a árvore da vida florescer novamente através do reflorestamento e vida sustentável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se analisarmos tudo que foi exposto até o presente momento, vamos perceber que o uso dos jogos eletrônicos em sala de aula é bem amplo e variável, por isso, se quiser utilizá-lo, deve primeiro saber os temas que eles abordam e, então, vai relacioná-los aos conteúdos assim como podemos perceber pelos exemplos citados anteriormente.

Também percebemos que as habilidades adquiridas pelos alunos podem auxiliar na construção de aulas mais dinâmicas, auxiliar para uma compreensão mais uniforme dos assuntos propostos, melhorar o raciocínio lógico e crítico, bem como o processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ILHA, Paulo César Abdala, CRUZ, Dulce Maria. **Jogos eletrônicos na educação**: uma pesquisa aplicada do uso do Sim City4 no ensino médio. Disponível em: <<http://ojs.sector3.com.br/index.php/wie/article/view/897> >. Acesso em: 06, Setembro de 2022.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives: Digital Immigrants**. Disponível em: <<http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/fetch/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>>. Acesso em: 05, Setembro de 2022.

REIS, Elismar Vicente, TOMAÉL, Maria Inês. **A geração Z e as plataformas tecnológicas**. In Seminário em Ciência da Informação, Londrina, 2016.

VILARINHO, Lúcia Regina Goulart, LEITE, Mariana Pinho. **Avaliação de jogos eletrônicos para uso na prática pedagógica: Ultrapassando a escolha baseada no bom senso**. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/57587> >. Acesso em: 7 set. 2022.