

# Inovar e Aprender: Os Jogos Digitais nos Processos de Aprendizagens Interativos<sup>1</sup>

Sheilla Silva da Conceição<sup>2</sup>

## Resumo

O presente artigo reflete sobre o uso dos jogos digitais educacionais e apresenta o uso desta ferramenta como recurso pedagógico capaz de colaborar para a inovação da aprendizagem dos conteúdos formais da educação. Com isso, pode ocasionar a interferência de outros indivíduos que poderão atuar como promotores do crescimento cognitivo. O texto sustenta-se no método de abordagem da pesquisa qualitativa que favorece a compreensão da realidade analisada. Tem como campo empírico as escolas municipais de Aracaju SE. E para coleta de dados foram utilizadas a observação participante, e a própria plataforma dos jogos. Desse modo, considera-se que, se faz necessária mudança de concepção acerca do uso dessa tecnologia em suas diversas formas, sem desconsiderar a ludicidade, nos processos de aprendizagem tanto dos alunos quanto dos profissionais da educação.

**Palavras-chave:** Processos de Aprendizagem; Tecnologias; Jogos Digitais Interação.

## Introdução

O presente artigo objetiva discutir temas e aspectos relacionados à aplicabilidade dos jogos digitais como recursos tecnológicos midiáticos nos processos de aprendizagem. O uso dessas tecnologias no ambiente educacional é considerado uma nova forma de linguagens, métodos, ferramentas que possam criar melhores condições e maiores possibilidades para a melhoria da qualidade do ensino.

É notório que o uso das mídias está no centro do debate na educação e que estas devem ser tratadas como possíveis recursos didáticos. Mas não basta a tecnologia como meio de informação, é preciso levar o aluno a “aprender a aprender”, construindo algo que permaneça para a vida. Apesar de estar na era da informação computadorizada, sabe-se que a verdadeira evolução de um povo se faz também em outros níveis socioeconômico e político-cultural que cada um vai assimilando desde a infância.

Por que usar as tecnologias midiáticas na educação? Para fazer aquilo que o professor faz tradicionalmente, ou seja, passar a informação para o aluno, administrar e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no III Simpósio Internacional de Inovação em Educação 2015.

<sup>2</sup> Mestra em Educação pela Universidade Federal de Sergipe. Especialista em Informática em Educação na Universidade Federal de Lavras. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Sergipe. Compõe a Equipe de avaliação e pesquisa da Coordenadoria de Tecnologia Educacional do Município de Aracaju, Professora da Educação Básica da Rede Estadual de Sergipe. Professora da Faculdade UNIRB/SERIGY. Membro do GEPIED-UFS/CNPQ E-mail: sheillaconceicao@gmail.com

avaliar as atividades que o aluno realiza? A análise dessa questão permite entender que o uso das tecnologias midiáticas vinculado a uma atividade lúdica na qual serão utilizadas, tornam-se recursos poderosos para a aprendizagem dos alunos. Um sistema educacional conservador, certamente deseja uma ferramenta que permita a sistematização e o controle de diversas tarefas específicas do processo atual de ensino.

Isso significa dizer que a análise de uma mídia com finalidades lúdicas e educacionais não pode ser feita sem considerar o seu contexto de uso. Ela só pode ser considerada como “boa” ou “ruim” dependendo do modo como ela será utilizada. Portanto, para ser capaz de qualificar uma mídia é necessário ter muito clara a abordagem educacional a partir da qual ela será utilizada. Isso implica ser capaz de refletir sobre a aprendizagem a partir de dois polos: a aquisição da informação e a provável construção do conhecimento feita pelo aluno.

A construção do conhecimento acontece pelo fato de o aluno ter que buscar novas informações para complementar ou alterar o que ele já possui. Além disso, o aluno está criando suas próprias soluções, está pensando e aprendendo sobre como buscar e usar novas informações, aprendendo a aprender com as tecnologias midiáticas abordadas nesse artigo: os jogos digitais educacionais

Assim, este trabalho discute os Jogos Digitais nos processos de aprendizagens que tem como lócus de pesquisa a educação municipal de Aracaju/SE. Pauta-se na pesquisa qualitativa, pois, fundamentando em Trivinos (1995), esta tem sua natureza desreificadora dos fenômenos, do conhecimento e do ser humano; e a rejeição da neutralidade do saber científico. Sua dimensão teórica apresenta um enfoque dialético, histórico-estrutural que tem por objetivo principal transformar a realidade que se estuda.

Para efetivação da presente pesquisa feita uma pesquisa bibliográfica com análise de conteúdos relativa aos jogos Digitais na educação. Por meio da Plataforma da OJE (olimpíada de Jogos Digitais Educacionais) e acompanhamento feito pela Coordenadoria de Tecnologia Municipal de Aracaju (COTED). Assim, a coleta de dados tem como técnica adotada para pesquisa: a observação participante e os dados obtidos a partir da olimpíada dos jogos digitais e educação realizada em 2013, 2014, 2015. Este último em fase de conclusão.

### **Por Que (não) Ensinar e Aprender com os Jogos Digitais?**

Diante da inovação tecnológica no ensino, faz-se *mister* trabalhar colaborativamente, a fim de que os alunos ampliem seus conceitos de mundo e melhor se

relacionem com o professor e seus colegas. Por meio do trabalho em grupo, presencial ou *online*, o aluno pode, gradativamente, aprender a fazer correlações e extrair conclusões a partir dessas. Posicionando-se como sujeito, participando ativamente de um diálogo contínuo com diversos textos, com outros leitores e com diferentes áreas do conhecimento.

A aprendizagem colaborativa exige um formador que possua um perfil diferente do professor que tem atuado há décadas. Os professores e alunos poderão compartilhar os recursos materiais e informacionais de que dispõem. Os professores aprendem em paralelo com os alunos. O novo papel dos professores é a difusão dos conhecimentos. Deve estar provocando e mediando o educando a aprender e a pensar.

Deste modo entende-se que a educação se dá em todos os espaços humanos e as tecnologias contribuem para as mudanças de paradigma em todos os espaços de aprendizagem. Diante disso, os Jogos Digitais adentram aos espaços formais de instrução educativa, promovendo mudança no paradigma de ensino e aprendizagem, transformando estes espaços, alterando aspectos culturais e tradicionais, exigindo do agente formador adaptação ao novo paradigma convergente.

Compreende-se que, é por meio da comunicação que se pode modificar, alterar a forma de pensar, assimilar, transformar, reinventar o mundo em volta. O contato que se tem com o mundo está em constante movimento e em permanente atualização. “As telecomunicações são responsáveis por estender de uma ponta a outra do mundo as possibilidades de contato amigável, transações contratuais, transmissão de saber, trocas de conhecimentos e descoberta pacífica das diferenças.” (LÉVY, 1999, p.14).

As mudanças vivenciadas são constantes e são aceleradas desde a última década. Em especial, por conta dos avanços científicos e tecnológicos que, juntamente, com as transformações econômicas e sociais, revolucionaram as formas de comunicação entre os seres humanos, os objetos e o mundo ao redor. Encurtaram-se as distâncias, expandiram-se as fronteiras, o mundo ficou globalizado. As novas tecnologias estão relacionadas com todas essas transformações e integram o mundo, acentuando a diversidade cultural.

Diante destas mudanças no cotidiano, a educação deve interferir e interagir no processo de integração e difusão das tecnologias, visando à transformação das relações sociais, no sentido de que elas sejam mais justas e mais democráticas. Para isso, é preciso ter uma concepção de educação que planeiem outros espaços de aprendizagens, e não apenas os tradicionais. Mas também, estratégias metodológicas que provoquem o processo colaborativo de aprendizagem. Assim, serão formados cidadãos capazes de lidar com o avanço

tecnológico, participando dele e de suas consequências, influenciando e contribuindo na construção do mundo que desejarem.

### **Jogos Digitais Educacionais: Espaços de Aprendizagens colaborativos**

Diante da convergência dos meios e do alto grau de interação resultante desta, a forma como as pessoas têm consumido a informação vem mudando com uma velocidade muito grande. Hoje a sociedade além de consumir, também produz conteúdo na mesma velocidade, diante disso, a educação tem como desafio encontrar uma forma de se tornar atrativa também, principalmente para os jovens, no tocante à metodologia.

Com esse pressuposto, uma outra plataforma que está conseguindo cada vez mais atrair a atenção dos jovens de forma lúdica, são os jogos digitais. Eles possuem a capacidade de engajá-los por horas e despertar a cognição dos jogadores em vários níveis, de forma espontânea, envolvendo todos os sentidos onde, um dos principais difusores foram os consoles de videogame.

Desde a sua origem na década de 1970, houve uma marginalização e uma série de mitos sobre esse tipo de diversão, chegaram a dizer que se a pessoa jogasse demais poderia ficar cega, que poderia “estragar” a televisão, que fazia mal para a saúde. Logo em seguida vieram as questões de conteúdo, uns diziam que os jogos eram violentos demais e incitavam esse comportamento nas crianças. Questionava-se também a qualidade do conteúdo, defendendo que só abordavam temas fúteis, além de uma infinidade de outros boatos que faziam com que os pais não gostassem que seus filhos o jogassem.

O tempo passou e, grande parte dessas opiniões começaram a mudar ou a não ser levada em conta. Isso porque, a geração daquela época agora são pais de família e, além disso, ainda são jogadores. Uma parte deles também levou a coisa mais “a sério”, iniciando empresas de jogos, estudos em universidades, buscando na verdade, mostrar o quanto aprenderam e o quanto os jogos ainda podem ensinar.

Em um recente relatório divulgado pela empresa *Newzoo Games Market Research*<sup>3</sup>, informa que existem hoje no mundo cerca de 1,2 bilhão de jogadores, ou seja, 18,75% da população mundial levando em conta o universo pesquisado de 6,4 bilhão no mundo, movimentando \$70,4 bilhões de dólares, com estimativa de crescimento para \$ 86,1 bilhões até o ano de 2016 onde *tablets* e *smartphones* representarão 47,6% e 18,8%

---

<sup>3</sup> 2013 Global Games Market Report – Disponível em: <<http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics/>>. Acesso em: 7 fev. 2015.

respectivamente. Baseado nessa informação, percebe-se que o potencial alcançado pelos jogos digitais já é uma realidade, e principalmente agora nos dispositivos móveis diante do potencial de crescimento.

Esse cenário se dá pela popularização do *smartphone* graças a sua capacidade de convergência de conteúdos. Nele é possível além de falar ao telefone, assistir tv, enviar e receber: e-mail e mensagens de texto, acessar a internet, utilizar os aplicativos e jogar em um único aparelho. Sobre o termo convergência Jenkins (2009, p. 27) cita como: [...] fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.

Isso faz com que os jovens estejam cada vez mais conectados com tudo e com todos ao seu redor. Eles conseguem se manifestar de diversas formas por um dispositivo que começa a fazer parte da sua vida. Não mais apenas como um acessório, mas uma plataforma de conexão com o mundo que implica diretamente na sua relação de aprendizagem, já que qualquer dúvida que tenha, pode ser sanada por uma breve pesquisa na internet. Este tipo de acontecimento ressignifica o papel do professor e o motivando na utilização de tecnologias para reter a atenção dos alunos por mais tempo e propiciar um ambiente colaborativo onde eles também possam participar.

Diante da grande exposição e acesso a informação existente, a criação de métodos extraclasse, utilizando-se das tecnologias da informação faz com que a sala de aula não seja o único local de aprendizado, contribuindo assim para que o aluno esteja imerso a um ambiente de aprendizagem; estas hipóteses direcionam a pesquisa para a elucidação da problemática.

Alguns autores já colocaram diversos pontos de vista os quais contribuem para o melhor entendimento deste novo cenário que está se formando à frente de uma maior utilização de jogos como plataformas de aprendizagem, que por sua vez, não é algo extremamente novo.

Para Huizinga (1980) o jogo é algo que precede a própria cultura e faz parte dela antes mesmo da atual civilização, onde o homem desenvolve a imaginação por meio da realidade para conhecer melhor o próprio significado da realidade, e isso antecede a civilização justamente porque os próprios animais são capazes de brincar. “A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos.” (HUIZINGA, 1980, p. 7)

O lúdico colabora com essa capacidade de “imaginar uma nova realidade” já que propicia uma maior interação com o ambiente sendo extremamente importante para o desenvolvimento das competências de aprendizado de uma forma prazerosa. Diante disso, é importante que os professores se habituem com a utilização da tecnologia para a expansão do conhecimento e se tornar um mediador do conhecimento, conforme explica Masetto (2000, p. 144-145) "por mediação pedagógica entendemos a atitude, o comportamento do professor que se coloca como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e a aprendizagem". Lembrando sempre que não se deve ficar preso a meios, mas se preocupando com os fins. Não adianta possuir salas de aula com computadores, *tablets*, acesso a internet, sem propriamente ter claro o uso dessas interfaces em seu projeto pedagógico.

É nesse contexto que as tecnologias vêm chegando às escolas através de projetos políticos. Muitas vezes esses projetos chegam às escolas públicas brasileiras como pacotes prontos, sem muitas possibilidades de transformação. Por isso, torna-se necessário “[...] reflexão sobre a relação existente entre a elaboração da política pública para o setor educacional e o aparelho institucional que a elabora, assim como é crucial verificar quais são as forças que detém o controle desse processo”. (PALMA-FILHO, 2005, p.37)

Em suma, a sala de aula é apenas um espaço físico com cadeiras se não houver a presença do professor e, principalmente, do aluno. É o propósito do porquê está ali, que transforma o ambiente. Alguns exemplos práticos disso são os cursos a distância, os tutoriais, os fóruns e, até mesmo, as redes sociais. Esses ambientes configuram-se como ambiente de aprendizado, como complementos a estrutura pedagógica, sempre contextualizado ao propósito do conteúdo ministrado. Alves (2008) aponta, por exemplo, que não se deve ter a ideia de que se deve criar um jogo para cada tipo de disciplina, acreditando que apenas eles vão abarcar toda a necessidade de aprendizado das disciplinas propostas e saturar essa proposta pedagógica junto aos alunos.

Esta compreensão das tecnologias, das mídias digitais e suas representações é reducionista, contrária as perspectivas teóricas que discutem a presença desses elementos nos distintos ambientes de aprendizagem, principalmente os escolares. Contrapondo-se também com as clássicas teorias psicogenéticas (Piaget, Vygostsky, Wallon, entre outros) que já existem há mais de cinquenta anos e são exaustivamente discutidas nos cursos de formação de professores. (ALVES, 2008, p. 5).

A intenção, é, na verdade, a construção de um ambiente pedagógico produtivo e interativo espacial que desenvolva a cognição dos alunos, tendo em vista que o conhecimento

não se encontra somente em um espaço físico, mas sim em movimento, pois a sociedade está em transição para uma sociedade do conhecimento e aprendizagem contínua como afirma Barbero (2014). O jogo nesse sentido, carrega consigo uma particularidade muito conveniente com essa mobilidade associada a interatividade, tendo em vista que o jogador pode ingressar em um mundo paralelo, com desafios que estimulam seus sentidos de forma prazerosa. Tudo isso, por de uma narrativa que pode transformá-lo no protagonista da história, amplificando a atenção do aluno/jogador com o objeto estudado por muito mais tempo fora da sala de aula. Bobany (2008) reforça:

É por meio dos protagonistas que exercemos a interatividade nos jogos e nas suas narrativas. Este protagonista quase sempre, é uma entidade concreta e perceptível no mundo virtual do jogo, um representante da nossa capacidade de interagir com o ambiente proposto. (BOBANY, 2008, p. 41).

Além dessas características, Moratori (2003) corrobora com a ideia afirmando que

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, lingüística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes. (MORATORI, 2003, p. 9).

Cada uma dessas características acima expostas, demonstra o quanto o jogo pode auxiliar o professor dentro e fora da sala de aula. Em especial, no quesito autonomia, onde o aluno deixa de ser um mero expectador e passa a ser um colaborador, interagindo com o conteúdo, potencializando o entendimento do assunto abordado mediado pela tecnologia.

O modelo de ensino pautado nas tecnologias de informação e comunicação altera a relação ensino-aprendizagem, podendo instalar uma nova fonte de autonomia pela prática da pesquisa, por parte do docente e do acadêmico, em posse do acesso ao ferramental, conhecimento sobre seu funcionamento e suas aplicações facilitadoras da produção dos saberes. (SOARES, 2006, p. 103).

A incorporação de um jogo educativo dentro da sala de aula contribuirá com a difusão do conhecimento e também colabora com o estudo de como incorporar as novas plataformas dentro das salas de aula, motivando professores e alunos, preparando-os para o que está por vir diante da tecnologia e da informação.

## **O Papel Mediador do Professor na Construção do Conhecimento do Aluno por meio dos Jogos Digitais**

Há uma distância com as questões específicas do contexto da formação do professor e este fato demonstra que o foco da política é a qualificação de jovens para o trabalho e não a formação de professores com vistas ao processo de inclusão das TDIC às práticas pedagógicas nas escolas. Sobre essa questão, Gatti (2008), ao discutir a respeito da multiplicação da oferta de educação continuada, afirma que uma das preocupações centrais dos administradores públicos tem sido exatamente a escolha de instituições reconhecidas para auxiliar o poder público na implementação das propostas de formação continuada, fator importante neste processo.

Em geral, tem-se a tendência de desvalorizar o que se faz na escola e de buscar receitas fora dela quando é ela mesma quem deveria governar-se. A escola precisa dar o exemplo, ousar construir o futuro. Inovar é mais importante do que reproduzir com qualidade o que existe. A matéria-prima da escola é sua visão do futuro que inclui a formação humana e que tem como auxílio nesse processo as tecnologias da informação e comunicação.

O que é ser professor hoje? É viver intensamente o seu tempo, conviver; é ter consciência e sensibilidade. Não se pode imaginar um futuro para a humanidade sem educadores, assim como não se pode pensar num futuro sem seres com formação humana segundo uma visão rousseauiana (transformar novos seres humanos em futuros cidadãos).

Segundo Paulo Freire (1983), numa visão emancipadora, consciência crítica e não ingênua, os educadores não só transformam a informação em conhecimento e em consciência crítica, mas também formam pessoas. Eles fazem fluir o saber (não o dado, a informação e o puro conhecimento), porque constroem sentido para a vida das pessoas e para a humanidade; e buscam junto um mundo mais justo, mais produtivo e mais saudável para todos.

Vive-se em uma sociedade onde as tecnologias têm afetado vários aspectos da vida, gerando novos instrumentos que aceleram a comunicação, transformam a produção, as relações dos homens entre si e com suas atividades e, dessa forma, a própria organização da sociedade. Tais acontecimentos produzem efeitos sociais que merecem a atenção da escola, de seus profissionais e do estado enquanto instituição mantenedora do ensino de qualidade.

Os ambientes virtuais de aprendizagem também são espaços que podem possibilitar uma ampla interação entre professor, aluno e material; bem como a aprendizagem colaborativa, Kenski (2012) afirma que:

As tecnologias ampliam as possibilidades de ensino para além do curto e delimitado espaço de presença física de professores e alunos na mesma sala de aula. A possibilidade de interação entre professores, alunos, objetos e informações que estejam envolvidos no processo de ensino redefine toda a dinâmica da aula e cria novos vínculos entre os participantes. Paradoxalmente, o uso adequado das tecnologias em atividades de ensino a distância pode criar laços e aproximações bem mais firmes do que as interações que ocorrem no breve tempo da aula presencial. (Kenski, 2012, p. 88)

Diante destas mudanças no cotidiano, a educação pode e deve interferir e interagir no processo de integração e difusão das tecnologias, visando à transformação das relações sociais, no sentido de que elas sejam mais justas e mais democráticas. Para isso, é preciso pensar em uma escola que forme cidadãos capazes de lidar com o avanço tecnológico, participando dele e de suas consequências, influenciando e contribuindo na construção do mundo que desejarem.

O grande desafio hoje para o professor é a apropriação, no contexto formativo, das ferramentas digitais, seguido do reconhecimento das possibilidades de uso pedagógico. Atualmente as redes sociais são consideradas como espaço virtual de interação que pode se tornar um ambiente favorável ao processo de ensino e aprendizagem, tanto para a formação de professores como de alunos. (SALES; FICHMANN, 2013, p.2)

Na maioria das vezes, porém, a escola não considera estes importantes aspectos da vida atual e, no que diz respeito a seus objetivos e métodos, não trabalha com as diferentes fontes de aquisição de conhecimento. Para cumprir seu papel social, a escola não pode ignorar as tecnologias da informação e da comunicação ou entrar em conflito com elas e continuar utilizando uma linguagem distante da realidade.

Torna-se urgente que o mundo de dentro entre em sintonia com o mundo de fora da escola, de forma que os jovens-alunos possam construir significações, processo que depende da singularidade de cada um da cultura em que está inserido, das interações que realiza com outros, da estrutura de sua própria rede de significados (BONILLA, 2005, p. 14).

Nas representações culturais e educacionais, normalmente não se discutem a produção de conteúdos numa perspectiva de colaboração, autoria e coautoria dos sujeitos. A educação tornou-se estratégica para o desenvolvimento, mas, para isso, não basta “modernizá-la”, será preciso transformá-la profundamente. Nesse processo, torna-se preponderante ter missão e projeto bem definidos, precisa de dados, planejar-se a médio e a longo prazo, fazer sua própria reestruturação curricular, elaborar seus parâmetros curriculares, enfim, ser cidadã.

[...] as mudanças já ocorrem no movimento cotidiano de alunos e professores, das pessoas em geral, que acessam esses novos espaços de interação, comunicação e

aprendizagem. É preciso que as escolas – de todos os graus e níveis de ensino – acordem para a incorporação desses movimentos no cotidiano dos seus cursos. Ou, como diz Umberto Eco, ficarão estagnadas e condenadas à obsolescência (KENSKI, 2007, p.28).

Tudo muda muito rápido, valores se desfazem e/ou se modificam, dissolvem-se fronteiras e desenraizam-se as coisas, as pessoas e as ideias, trazendo com isso diferentes implicações sociais em que emergem novas formas de participação dos cidadãos, bem como se busca sensibilizá-los, cada vez mais, para questionar, intervir e buscar de forma autônoma a apropriação das novas ferramentas tecnológicas.

### **A Experiência com os Jogos Digitais Educacionais na educação municipal de Aracaju SE**

A Olimpíada de Jogos Digitais Educacionais (OJE) vem sendo realizada desde 2013 pela educação municipal de Aracaju e tem por objetivo estimular o processo de aprendizagem dos alunos da rede municipal de ensino, por meio de plataformas digitais, onde são realizadas as competições. É realizada totalmente online. Usa-se a diversão como captador de aprendizado. Os jogos são apresentados em forma de desafios ao longo de uma aventura que articula habilidades cognitivas e colaborativas, já que os alunos se comunicam entre si e com os professores em busca de acertar os desafios apresentados. São jogos casuais, de leitura e enigmas tematizados de acordo com a matriz curricular desenvolvida nas escolas. Nesse sentido, todos os conteúdos do programa curricular estão presentes em partes dos jogos. A olimpíada também contribui para o sistema de gestão das escolas com ferramentas que permitem visualizar o desempenho dos alunos nos desafios em tempo real.

Com base na plataforma da OJE - <http://www.oje.inf.br/aracaju/app/index>, as competições envolvem todas as escolas de 6º ao 9º ano. Os alunos formam equipes entre si e com seus professores para responderem aos desafios e pontuarem em diferentes disputas, a fim de ganharem prêmios virtuais e reais em eventos online e presenciais durante o ano. Em outro momento cada escola forma uma equipe vencedora e vai concorrer com as equipes das outras escolas. Dessas, quatro são finalistas.

Das regras do Jogo - definidas no site descrito acima, pode-se aqui elencar algumas: as equipes disputarão dois tempos de 40 minutos, com um intervalo de 20 minutos entre eles; a equipe primeira colocada em cada grupo ao fim da semifinal se classifica para a Grande Final; em cada um dos tempos estarão disponíveis para cada equipe 20 desafios de enigmas e 8 de minijogos. Os desafios (enigmas e minijogos) do 1º tempo não acumulam para o 2º tempo; cada enigma pode valer de 50 a 200 pontos, dependendo da quantidade de tentativas

até o acerto. Caso seja acertado na primeira tentativa, a equipe receberá 200 pontos; caso acerte na segunda tentativa, 100 pontos; na terceira em diante, 50 pontos; já os minijogos finalizados com sucesso valem de 50 a 150 pontos, dependendo do desempenho do jogador no desafio.

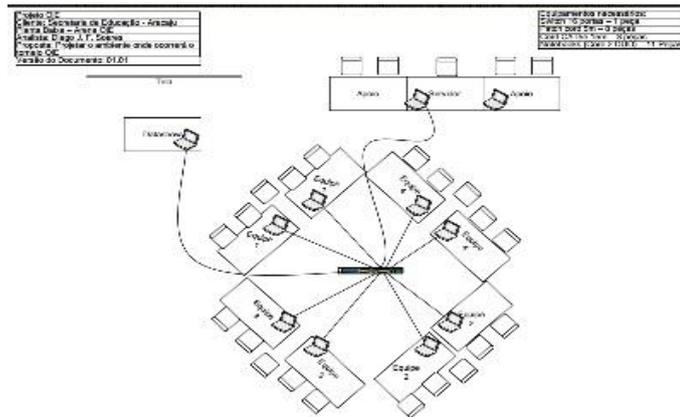
As olimpíadas dos jogos digitais e educação aconteceram em dezembro de 2013 com as escolas do 6º ao 9º anos, envolvendo 2.181 alunos. Cada escola participante formou sua equipe sendo que cinco foram para a final. As cinco equipes com cinco alunos cada. A equipe “Banca dos 20000” da EMEF Oviêdo Teixeira foi a vencedora 3878 pontos; “Aracajuanos” EMEF Santa Rita de Cássia com 3689 pontos foi a vice-campeã; “Akatsuki” da EMEF Anísio Teixeira com 3659 pontos ficou em terceiro lugar; “Grupo da Tec” da EMEF Freitas Brandão, com 3456 pontos assumiu a quarta colocação e Os Águias com 3448 pontos na quinta colocação da EMEF Costa Melo.

Em 2014 a olimpíada aconteceu em Novembro com as escolas do 6º ao 9º ano. Nesse ano quatro foram para final. Representada pelas equipes: “Detonautas”, a EMEF General Freitas Brandão sagrou-se campeã com 4.998 pontos, seguida da vice-campeã, a EMEF Anísio Teixeira, com a turma “Os Racionais” que somou 4.984 pontos. “Os Bons do Oviêdo”, da EMEF Oviêdo Teixeira, colocaram a escola na terceira colocação com 4.056 pontos, e finalmente, “Os Bons do Conrado”, da EMEF José Conrado de Araújo, asseguraram o quarto lugar com 4.036 pontos.

O ano vigente encontra-se em fase de conclusão. Os alunos estão seguindo as etapas da olimpíada. Já participaram das equipes internas em cada escola, da semifinal, e a final está prevista para final de outubro.

Vale esclarecer que nesse ano de 2015 com maior ênfase, os enigmas foram modificados e ampliados, pois em pesquisa realizada com os alunos, estes afirmaram que se não aumentassem o número de enigmas não participariam da olimpíada.

Assim, fica claro que é imprescindível a motivação dos alunos em aprender por meio dos jogos. Mas, estes precisam ser instigados com novos desafios provocadores do processo de construção do conhecimento. Esse fato nos faz recordar e enfatizar a teoria construcionista de Piaget, Vigotski e Papert. Valorizando o aprender a aprender por meio de tentativas e ajuda de outros sujeitos.



**Figura 1 – Estrutura física montada nas finais das olimpíadas dos jogos digitais**



**Figura 2 – Estrutura montada em espaço público do município de Aracaju SE**



**Figura 3 – Alunos de uma escola jogando na final da olimpíada dos jogos digitais**



**Figura 3 – alunos comemorando o resultado final da OJE em 2014**

## **Considerações Finais**

O grande desenvolvimento tecnológico no qual a sociedade está imersa, tem como consequência uma convergência midiática que torna a experiência comunicacional cada vez mais integrada. Esta tornou-se mais rápida e eficaz – adjetivos que fazem cada vez mais necessários no cenário atual.

Os mais diversos recursos tecnológicos permitem, hoje, que as escolas e os educadores utilizem as mais variadas formas de comunicação e atuem de maneira mais dinâmica nos processos educativos. Estes possibilitam múltiplas formas de utilização desses recursos como suportes didáticos, independente do espaço físico da escola e torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e produtivo.

Os Jogos Digitais por sua vez, demonstram possuir características que desde a sua conceituação até execução prática propriamente dita, corroboram como mais uma ferramenta útil na disseminação de conteúdos e aprendizagem. Colaboram, com o professor de forma intra e extra classe de forma engajada e prazerosa, sem necessariamente se limitar a um modelo específico de aula.

Foi possível perceber que os elementos dos jogos (ludicidade e competitividade), e utilização destes como meio para a aprendizagem de conteúdos formais resultados positivos para o meio educacional. Pois, uma vez que determinado conteúdo é discutido/debatido por meio de um jogo que atrai a tenção desses alunos e faz parte do dia a dia de praticamente todos os jovens, acredita-se que este sente-se instigado a consumir esse conteúdo. Em consequência disso, engaja-se ao conteúdo de forma que contempla o processo de aprendizagem.

O uso de jogos educacionais está presente nos segmentos sociais contemporâneos e a escola necessita avaliar essa condição, uma vez que ela é o ambiente do diálogo e de formação do ser social. Ela necessita ir ao encontro das discussões e processos ocorridos “fora muro” escolar, e colaborar com as necessidades do aluno do século XXI, que é dinâmico e tem suas relações baseadas nas tecnologias digitais. Nessa ótica, estamos considerando que o objetivo a ser atingido é a educação do aluno, que ao adentrar a escola ela já traz consigo experiências tecnológicas, ou seja, os alunos de hoje, estão submersos em uma sociedade informacional. Assim, é mister que as escolas considerem o caráter articulador entre educação e inclusão digital que priorize a aprendizagem por meio da interação e colaboração.

## Referências Bibliográficas

- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In: **Educação, Formação & Tecnologias**; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008, disponível em: <<http://eft.educom.pt>>. Acesso em 01 de Julho de 2014.
- BONILLA, M. H. S. **Escola aprendente**: para além da sociedade da informação. São Paulo: Quartet, 2005.
- BOBANY, Arthur. **Video Game Arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.
- FAVA, Rui. **Educação 3.0**: aplicando o PDCA nas instituições de ensino. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2014.
- FILHO, José Aires de Castro et al. **Um olhar sobre as atividades dos Laboratórios de Informática Educativa das escolas municipais de Fortaleza**. In: Anais do XXII SBIE - XVII WIE (WIE 2011)
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 14. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- GATTI, Bernadete. **Análise das políticas públicas de formação continuada no Brasil, na última década**. Revista Brasileira de Educação. 57 – 69. V. 13. n. 37. jan./abr. 2008.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**, São Paulo: Perspectiva, 1980.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: São Paulo: Papirus, 2007.
- KENSKI, Vani Moreira. Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem. In: **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2012. - 8ª ed. - (Coleção Papirus Educação).
- LEVY, P. “As Tecnologias das Inteligências: o futuro do pensamento na era da informática”. Tradução Carlos Irineu da Costa. 6ª edição. São Paulo, Editoras 34. 1998.
- MARTIN – BARBERO, Jesús. **A comunicação na educação**. Tradutoras Maria Imaculada Vassalo de Lopes e Dafne Melo. São Paulo: Contexto, 2014.
- MORAES, E. G.; SANTOS, M. O jornalismo como narrativa transmídia: reflexões possíveis. In: RENÓ, D.; CAMPALANS, C.; RUIZ, S.; GOSCIOLA, V. Ed(s). **Periodismo transmedia**: miradas múltiples. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario. Escuela de Ciencias Humanas, 9 ago. 2013. p. 21 – 34.
- MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000.
- MORATORI, Patrick Barbosa. Porque utilizar jogos educativos no processo de Ensino Aprendizagem. Disponível em: <[http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t\\_2003/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf)>. Acessado em: 25 de junho 2014.
- NEWZOO, **2013 Global Games Market Report** – Disponível em: <<http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics/>> acessado em: 01 de Julho de 2014.
- POWELL, Richard A; SINGLE, Hellen M. **Focus Group**. 1996. Disponível em: <<http://intqhc.oxfordjournals.org/content/8/5/499.abstract>>. Acesso em: 05 de Julho de 2014.
- SOARES, Suely Galli. **Educação e comunicação: o ideal de inclusão pelas tecnologias de informação : otimismo exarcebado e lucidez pedagógica**. São Paulo:Cortez, 2006.
- TRIVINOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais**: A pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas. 1995.

UNESCO (2009b). **Padrões de competência em TIC para professores**. Brasília, 2009.  
Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156210por.pdf>. Acesso em:  
22 fev. 2015.