

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUÍZ DE FORA FACULDADE DE  
EDUCAÇÃO CURSO DE  
ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO  
PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Julcileide Silveira dos Santos**

**Os Jogos Na Educação: Quais Os Benefícios?**

**Juiz de Fora**

**2018**

**Julcileide Silveira dos Santos**

**Os Jogos Na Educação: Quais Os Benefícios?**

**Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.**

**Orientador: Prof. Rita de Cássia Oliveira**

**Juiz de Fora**

**2018**

**Julcileide Silveira dos Santos**

**Os Jogos Na Educação: Quais Os Benefícios?**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em ..... de ..... de .....

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Rita de Cássia Oliveira - Orientador  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Walter Alexandre Oliveira Bicalho  
Universidade Federal de Juiz de Fora

**Juiz de Fora**  
**2018**

## **AGRADECIMENTOS:**

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem ele nada seria possível, e a todos que de maneira direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho. A Universidade Federal de Juiz de Fora por ter me dado a oportunidade de realizar este curso, a Prof. Rita de Cássia Oliveira por ser minha orientadora nessa fase final de curso, e ter se preocupado e me ajudado na conclusão desse projeto.

## **RESUMO**

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e de projeto didático desenvolvido pelo(a) candidato(a) ao título de especialista. O projeto didático foi desenvolvido em escola uma escola pública de Barbacena/MG, tendo utilizado como recursos o “Google formulários”, o qual os alunos acessaram para responder as perguntas sobre a pesquisa. Os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto didático foram perceber que utilizar tecnologias, em sala de aula é uma forma de trazer esses segmentos para o âmbito escolar e aproximar o professor/aluno de maneira a tornar as aulas mais produtivas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games, Educação, Tecnologia.

## Sumário

1. MEMORIAL REFLEXIVO .....	8
2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO .....	10
2.1 Educação por internet .....	10
2.2 Processos Cognitivos .....	10
2.3 Módulo zero.....	11
2.4 Computador em Sala de Aula.....	12
2.5 Técnicas e Métodos para uso de TIC's em sala de aula .....	13
2.6 Produção de Material Pedagógico .....	13
2.7 Tecnologia da Informação e Comunicação II.....	14
2.8 Tecnologia da Informação e Comunicação I.....	15
2.9 Gestão escolar Informatizada .....	15
3. PROJETO DE TRABALHO .....	17
3.1 Tema: .....	17
3.2 Título: .....	17
3.3 Identificação de um problema: .....	17
3.4 Levantamento de hipóteses e soluções: .....	20
3.5 Mapeamento do aporte teórico-científico:.....	21
3.6 Definição e descrição do produto .....	23
3.7 Processo de Elaboração .....	23
3.7.1 Objetivos .....	24
3.7.2 Desenvolvimento .....	24

4. RESULTADOS .....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>	26
4.1 Documentação e registros.....		26
4.2 Descrição e análise dos resultados.....		30
4.2.1 Conclusão .....		30
5. REFERENCIAS .....		31
6. ANEXOS.....		32

## 1. MEMORIAL REFLEXIVO

Minha formação acadêmica se constitui em uma graduação em pedagogia, obtido na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG/Barbacena) com início em fevereiro de 2009, e termino em dezembro de 2013. No decorrer desses quatro anos de faculdade tive a oportunidade de aprender e trabalhar efetivamente com projetos adotados pela faculdade.

Após o termino de minha graduação no período de 19/02/2014 a 31/07/2014 ministrei aulas de Filosofia, e de 30/07/2014 a 06/08/2014, Sociologia, na Escola Estadual Professor João Anastácio (Polivalente). Tive a oportunidade também de ministrar aulas de Artes no período de 06/02/2014 a 01/03/2014 na Escola Estadual José Bonifácio Lafayette de Andrada, apesar do pouco tempo de aulas ministradas em ambas as escolas para mim foi fundamental esse início, pois foi a partir desse momento que percebi que realmente quero permanecer na área educacional. Trabalhei no Programa Mais Educação no período de 01/03/2015 a 29/09/2015, na Escola Municipal Embaixador Martim Francisco, prestando atenção especial a crianças carentes de minha comunidade, o programa desenvolve atividades recreativas e dinâmicas para essas crianças consideradas “vulneráveis”, no qual tive a oportunidade de trabalhar de perceber a grande importância de se trabalhar com jogos na educação.

E em 30/09/2015 comecei a trabalhar como Professora Regente- P1, na Escola Municipal Embaixador Martim Francisco, no ensino fundamental, e logo após educação infantil. Atualmente estou trabalhando na educação infantil com crianças de 4 e 5 anos.

Através do curso de **Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico (TICEB)**, pude perceber a importância de estarmos sempre nos atualizando, e o quanto se faz necessário trazer para sala de aula recursos inovadores, proporcionando aos alunos aulas mais prazerosas, criando uma aproximação do aluno com o professor. Desta forma percebo que o curso está sendo de grande importância, estou aprendendo cada vez mais. Apreendendo novas práticas docentes, proporcionando uma aprendizagem mais significativa no domínio das tecnologias, e contribuindo assim com o meu desenvolvimento social e intelectual.

Como estou envolvida na área da educação vejo como é difícil falar em educação sem citarmos a tecnologia, pois ambas estão interligadas. Vivemos num mundo onde a informação é acelerada e os jovens, crianças e adultos são envolvidos pela tecnologia. Dessa forma se torna impensável, não se atualizar, pois essas novas



mídias vieram para ficar. Vejo a necessidade de estar me atualizando e buscando meios de trazer essas novas tecnologias para a sala de aula de maneira mais significativa, e também para minha vida como pessoal, pois as tecnologias são os nossos meios de comunicação. Com este curso estou me capacitando para a “nova era tecnológica”, como pessoa e como profissional.

## **2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO**

### **2.1 Educação Por Internet**

Na disciplina de Educação por Internet, aprendi como é importante estar atualizando diante desse momento totalmente voltado para o uso das tecnologias. A Internet se tornou o principal meio de comunicação que possibilita o acesso a vários tipos de informações sobre os mais diversos assuntos, e que busca facilitar a vida da sociedade, temos como exemplo os cursos EAD, que é uma forma de aprendizagem pela Internet.

E atualmente estamos vivenciando a violência digital, que foi um dos temas trabalhados na disciplina durante a semana 3 e 4, que denominamos de cyberbullying, que é bullying virtual, bullying digital ou bullying eletrônico, que apesar de não ter o rosto do agressor em evidência ataca a um grande numero de pessoas ou grupos ao mesmo tempo.

No primeiro momento do trabalho foi realizada a leitura dos materiais, e pesquisa sobre o tema, para após partir para a realização de um texto coletivo no qual foi possível colocar o que havíamos aprendido.

Com esta atividade foi possível perceber que ao realizar atividades em sala que precise do uso de internet, tais atividades devem ser monitoradas para que não seja feito o uso da violência virtual durante e nem após.

O trabalho ficou muito bom, com as contribuições, e através dele foi possível perceber que vivemos hoje em uma sociedade que depende totalmente do uso da tecnologia, e por isso, devemos fazer com o aluno haja de maneira a não agredir os outros.

### **2.2 Processos Cognitivos:**

Na disciplina de Processos Cognitivos foi possível perceber a importância de se trabalhar o cognitivo dos alunos, pois eles somente vão aprender o que realmente tiver algum significado para eles, e que cada aluno é único, pois cada um terá um tempo e maneira diferentes para aprender o que lhe for ensinado, portanto nós como professores devemos ter em mente que o aluno tem o seu tempo devemos ter paciência.

Aprender é um processo que ocorre através das experiências vivenciadas, no qual o indivíduo é levado a realizar novas descobertas, a aprender a cada dia, a pensar de forma mais autônoma diante de cada situação que está vivendo.

A atividade a ser relatada diz respeito à Proposta Pedagógica, que foi realizada individualmente na semana 5, sendo avaliada na disciplina de Educação por Internet, e na de Processos Cognitivos.

A proposta era a de criar uma intervenção pedagógica em sala de aula utilizando qualquer rede social, no qual tinha como principal objetivo foi produzir um blog para divulgar informações sobre a escola. O nome do blog seria “Blog Escolar: Eu falo”, que tem como objetivo principal aproximar os alunos da escola, e buscar desenvolver a criatividade, o espírito crítico, a expressão oral, leitura e escrita. O projeto tem como público alvo os alunos do 1º ano do Ensino Médio com faixa etária entre 15 e 17 anos.

Observamos que os jovens possuem uma grande necessidade de serem reconhecidos, e valorizados e para que essa busca e reconhecimento possam ocorrer se torna imprescindível que os mesmos se mantenham informados sobre os acontecimentos do meio em que vivem, portanto fazer esse blog seria fazer esse aluno participar de todos os acontecimentos da escola.

Assim sendo, se torna necessário desenvolver neles o hábito de se informarem e comunicar. Papel este que deve ser realizado pelo educador, pois não existe lugar melhor para isso do que a própria escola e não existe melhor suporte didático-pedagógico para se incentivar e trabalhar todas essas reflexões e buscas do que a educação através do “blog escolar”.

Portanto, o blog é uma forma de comunicação que pode ser utilizado por longa data pelos alunos, e uma forma moderna de comunicação dos acontecimentos escolares, auxiliar no desenvolvimento da autoestima dos alunos, já que na faixa etária que eles estão a projeção da sua imagem e de seus pensamentos de forma adequada se torna fundamental para o seu desenvolvimento emocional e intelectual.

### **2.3 Módulo zero**

A disciplina Módulo Zero foi importante, pois através dela começamos a utilizar vários recursos que até então eram desconhecidos, como enviar arquivos na plataforma, utilizar diário, glossário, fóruns e debates etc.

Nesta disciplina foi abordada a questão do plágio, e quais as consequências; também vimos a importância de se fazer um texto coeso de forma que o leitor entenda a mensagem, e como se deve fazer uma pesquisa por internet.

O trabalho relatado começou a ser realizado na semana 4, com a escolha do grupo de maneira virtual, após começamos a realizar leituras de artigos sobre plágio, e como realizar pesquisas na Internet. Na semana 5 foi dada continuidade as leituras.

A semana 6 foi destinada a entender como funcionava e qual a função do “Wiki”. Na semana 7 começamos a discutir no fórum o que seria feito no trabalho, fizemos também um grupo no WhatsApp para que ficasse mais fácil nossa comunicação.

A semana 8 foi o início da criação do texto coletivo com o tema: “Inovações Tecnológicas na Educação: Avaliações e embates”, neste momento todos os participantes contribuíram para a produção do texto, e na semana 9 o texto foi formatado, corrigido e enviado.

Esse trabalho possibilitou aprender a utilizar vários recursos dos quais não possuía conhecimento. O texto ficou excelente com a contribuição de todos os membros do grupo que se dedicaram e colaboraram de forma eficiente.

## **2.4 Computador em sala de aula**

Na disciplina de “computador em sala de aula”, aprendi o quanto é importante estar trazendo a tecnologia para a sala de aula, e que isso influencia muito na aprendizagem dos alunos.

Cada vez mais somos influenciados pelo ambiente em que vivemos, e ao trazer para sala de aula objetos que chamem a atenção do aluno criando significados para que ele se sinta bem naquele ambiente, e aprenda de forma prazerosa.

A atividade individual realizada na semana 3, sobre “gamificação”, foi a escolhida para ser relatada. Atividade essa que ao final da leitura escrevemos as ideias principais dos textos.

Nesta atividade estudei bastante sobre gamificação, que consiste em usar habilidades e mecanismos, dinâmicas, técnicas nos jogos para despertar a curiosidade dos usuários e, propor desafios nos jogos, e em cada etapa jogada e concluída os usuários recebem recompensas, que são itens essenciais para o sucesso no jogo, de

forma que sempre deem continuidade nas etapas do jogo querendo sempre estarem jogando.

Portanto, através de tal atividade pude concluir que a gamificação é uma constatação de como nós estamos cada vez mais sendo atraídos pelos jogos, que cada vez mais se aproxima da nossa realidade, a verdade é que a humanidade sempre teve uma grande atração para participar de jogos. E ao fazer uso dos jogos no contexto escolar estamos criando meios para que aluno aprenda por vontade própria, pois a tecnologia já faz parte de todo o seu cotidiano, e uma forma de criar significados para que aluno aprenda e sinta “prazer” ao aprender.

## **2.5 Técnicas e métodos para uso de TIC's em sala de aula**

A disciplina de Técnicas e Métodos para o uso das TIC's em sala de aula teve como tema o uso dos Multiletramentos e alguns de seus conceitos. Material este que demonstrou a importância da produção de vídeos nas escolas para desenvolver a alfabetização dos alunos.

Mostrou que as redes sociais, como Youtube, Facebook, Blog, entre outros, está presente na vivência do aluno e que utilizar tais mídias, pode beneficiar o aprendizado do aluno, além de tornar a aula mais atrativa.

Como foi proposto para ser relatado um dos três projetos que foi desenvolvido resolvi relatar o projeto I, da semana 5 que foi realizado em trio. Projeto esse que tem como tema “a sustentabilidade e coleta seletiva”, que busca desenvolver a conscientização sobre a coleta seletiva com os alunos para despertar neles o interesse pela prática, para assim contribuir com o meio ambiente, nossa proposta foi que os alunos criaram um infograma de conscientização a comunidade sobre coleta seletiva.

O projeto final ficou criativo e com possibilidades de ser utilizado em sala de aula, e foi possível com essa matéria aprender que é possível aliar o uso das tecnologias em sala de aula.

## **2.6 Produção de material pedagógico**

Foi possível com essa disciplina de Produção de Material Pedagógico, compreender como o visual atrativo, o texto, o alinhamento das palavras se torna importante para haver um produto bem elaborado. Nesta disciplina foi possível perceber

o quanto somos influenciados pelo que vemos nas redes sociais, televisão etc. Além de termos a possibilidade de desenvolver e ampliar nossa capacidade criativa.

Na semana 3 foi desenvolvida a atividade de diagramação de capa de revista, atividade esta que foi individual, no qual tivemos que colocar código de barra, preço, chamadas, logos, entre outros elementos de uma capa de revista, tudo isto sendo feito no PowerPoint, este trabalho ao meu ver foi um trabalho de grande importância, pois nunca tinha feito nada semelhante.

Após essa capa foi postada em um fórum de grupo, para receber comentários de outros colegas, foi muito interessante e significativo, pois podemos também além de receber elogios sobre nosso trabalho, observar e elogiar o trabalho de nossos colegas de curso.

## **2.7 Tecnologia Da Informação I**

Através da disciplina de Tecnologia da Informação I, percebemos como as transformações tecnológicas influenciaram e influenciam nossa vivência em sociedade, vivemos em um momento onde a tecnologia é uma forma fácil e rápida para comunicar-se.

Esse momento que estamos vivenciando no qual a tecnologia é algo fundamental para a nossa comunicação, faz-se necessário estarmos atualizados para assim sermos seres ativos durante todo o processo tecnológico. E através dessa disciplina, foi possível perceber que é possível trazer para sala de aula tais tecnologias.

A atividade escolhida para ser relatada foi o PAPI, que significa Plano de Ação Pedagógica Inovadora, no qual aprendemos como organizar procedimentos e metodologias que permitam utilizar recursos tecnológicos, atividade realizada na semana 7 que se estendeu até a semana 8, foi uma atividade em grupo.

Nesta atividade utilizamos o google drive, para estar compartilhando o trabalho, usamos também o hangout e para conversarmos e discutimos em grupo quais as próximas ações a serem feitas no trabalho, e também o WhatsApp para estarmos sempre conectados, e a webinar para tirar as dúvidas durante o trabalho.

Foi uma atividade muito importante, pois aprendi que mesmo distante é possível produzir um trabalho de qualidade, além de compartilhar conhecimentos, nosso tema foi: O uso consciente de energia, no qual elaboramos um projeto interdisciplinar.

O plano de ação pedagógica tem como foco a conscientização dos alunos nas questões relacionadas ao consumo consciente e racional da energia elétrica residencial, inovadora busca apresentar e utilizar o uso das novas tecnologias na educação, especificamente, o uso do blog como uma ferramenta educacional importante na construção da aprendizagem colaborativa e como ferramenta de apoio ao professor, analisando a concepção de alunos e professores quanto ao uso do blog bem como a importância da aprendizagem colaborativa e a interatividade.

Portanto, através do uso do blog educacional o PAPI tem como objetivo geral disseminar conceitos básicos de uso eficiente e seguro da energia elétrica e promover a conscientização da comunidade.

## **2.8 Tecnologia da Informação II**

Através dessa disciplina, Tecnologia da Informação II, foram propostas várias formas de uso da tecnologia e sua aplicação na educação, no qual foram apresentados vídeos educacionais, animações etc.

Com essa disciplina o que percebemos e que falta pessoas qualificadas e capacidades na área tecnológica, para estar em sala de aula, pois atualmente se torna necessário se capacitar em relação as novas tecnologias presentes.

Várias vezes nessa matéria discutimos conceitos que além de capacitar o professor para utilizar as TIC's e necessário ter objetivo na utilização, portanto desenvolver atividades que tenha algum objetivo claro.

A atividade relatada foi realizada na semana 9, individualmente, com a elaboração do PAPI II, no qual foi proposto a reelaboração do PAPI I, este trabalho nos mostrar que sempre é possível melhorar o que foi feito, e assim acrescentar novas técnicas.

O trabalho final ficou bem estruturado relevante, além de que o PAPI poderia ser utilizado nas escolas, buscando uma melhoria no ensino e incentivo para os alunos.

## **2.9 Gestão Escolar Informatizada**

Através da disciplina de Gestão Escolar Informatizada foi possível perceber a grande importância do gestor na escola, e como isso influência na rotina escolar, que a

escola para funcionar de maneira correta precisa de alguém que seja capacitado para tal função.

Atualmente vivemos em um momento que se faz necessário ter pessoas com espírito de liderança, criatividade, honestidade e vontade de melhorar a qualidade do ensino que é oferecido na escola.

Essa síntese final foi realizada após a leitura de alguns textos sobre gestão e os tipos de gestão que existem, atividade entregue dia 04/03/2018, após a unidade IV, realizada individualmente.

Através dessa disciplina foi possível perceber que existem três tipos de gestão sendo elas: a gestão escolar informatizada, gestão democrática, e a gestão inclusiva, cada uma delas é importante e fundamental para a escola.

A gestão escolar informatizada é uma maneira de possibilitar o desenvolvimento da informação, seja através de softwares ou de outro instrumento que possibilite o uso das informações, o desenvolvimento informacional deve servir a escola no cumprimento de deveres educacionais.

Na gestão informatizada deve se ter o foco na aprendizagem do aluno, com adoção de ações que possibilite a comunicação efetiva de todos os envolvidos que garanta o direito do aluno aprender, e ter acesso a uma educação de qualidade, e para se dirigir uma escola é necessário ter espírito de liderança, e essa liderança é uma qualidade da gestão democrática.

Cabe ao diretor líder, ser comunicativo, com práticas administrativas de qualidade, cabendo a ele coordenar e planejar ações de forma coletiva, partindo dos seus conhecimentos e os da comunidade escolar, o diretor deve sempre levar em conta o local onde se encontra o que pode ser melhorado, e deixar sempre espaço para que todos se envolvam em todas as atividades desenvolvidas no ambiente escolar, pois a escola é um ambiente no qual todos devem se sentir acolhidos, tornando assim a gestão escolar inclusiva.

Portanto, através dessa atividade percebi como é importante ter uma gestão participativa no ambiente escolar, e o quando isso faz com que a escola se torne um ambiente mais agradável.



### **3. PROJETO DE TRABALHO**

O trabalho desenvolvido com os alunos do ensino médio no qual se busca analisar qual o interesse dos alunos pelos jogos digitais. O trabalho foi desenvolvido em etapas: apresentação do tema para os alunos, pesquisa com a utilização do Google Forms (Formulário do Google) no qual os alunos responderam a um questionário, para posteriormente os alunos discutirem em sala se utilizar em sala de aula jogos seria interessante para eles.

#### **3.1 Tema**

Os jogos na educação e na sala de aula.

#### **3.2 Título**

Os jogos na educação: Quais os benefícios?

#### **3.3 Identificação de um problema:**

A Gamification, ou gamificação, consiste em usar habilidades, mecanismos, dinâmicas, técnicas nos jogos; para assim, buscar seduzir as pessoas, levando-as a resolverem problemas que melhorarem o aprendizado, motivando suas ações e comportamentos, no decorrer das atividades propostas nos jogos virtuais.

Os jogos cada vez mais vêm se tornando presente em nosso cotidiano como afirma Joana:

Os jogos digitais são elementos cada vez mais presentes no cotidiano e no imaginário das pessoas. Mesmo quando não estão sendo jogados, eles podem compor estampas de camisetas, servir de parâmetro para criação de filmes e peças publicitárias, ou inspirar a composição de músicas. (LEAL, 2015)

Segundo Joana Leal 2015, os jogos virtuais têm se tornado muito presentes em nosso cotidiano, bem como no imaginário das pessoas. Isto ocorre em função do grande avanço da tecnologia. Com este desenvolvimento, a escola como organização social viva, tem aumentado consideravelmente os usos da informática e de outros recursos

tecnológicos nas atividades de ensino. Há ideia de que estes recursos contribuem para que a educação escolar esteja sempre atualizada.

E com essa evolução tecnológica na escola a utilização de mídias digitais, ou softwares, permite que o aluno desenvolva seus conhecimentos, levando-o à integração de seus conhecimentos prévios com o conteúdo que o professor deseja que o estudante construa através da utilização do mesmo.

E, com essa evolução tecnológica, na escola a utilização de mídias digitais, ou softwares, permitem que o aluno desenvolva seus conhecimentos a partir da articulação entre os seus saberes prévios e os conteúdos curriculares planejados para as aulas. Para tanto os professores constroem estratégias para alcançar os objetivos de cada aula através da utilização das mencionadas mídias. Sendo assim, não são tais mídias ou softwares que ensinam os conteúdos, mas os professores que apreendem nelas possibilidades de que sejam usadas para alcançar o seu objetivo de ensinar. Nesse processo, o planejamento é desenvolvido para contribuir para que os alunos possam pensar de forma crítica e reflexiva, construindo uma aprendizagem significativa.

Deste modo, não basta que essas mídias ensinem o conteúdo, mas elas devem ter como objetivo ensinar os alunos a aprenderem, deve contribuir para que os alunos sejam capazes de pensar de forma crítica e reflexiva, colaborando para uma aprendizagem significativa.

As escolas com ensino tradicional enfrentam diversos problemas, uma das causas apontadas para a dificuldade de aprendizado é o fato de que a escola não “fala” a linguagem dos alunos, cujas vidas estão centradas na tecnologia. De fato, os alunos atuais mudaram de perfil, não só em termos de bagagem de habilidades em ferramentas tecnológicas, que já possuem quando entram nas escolas, mas também em termos de bagagem contextual. De acordo com Wang (2005), basta observar que grande parte das crianças com 4 ou 5 anos, já assistiu a mais de 5 mil horas de televisão, obtendo informações sobre os mais variados assuntos.

Para Wang (2005), atualmente a maioria dos professores não está preparada para essa realidade, e observa-se como é difícil prender a atenção dos educandos, e a Gamificação vem se tornando uma das alternativas que melhora significativamente esse fato, pois exige atenção em alto nível dos educandos. É possível que grande parte do fracasso escolar e de responsabilidade da escola que busca caminhos diferentes da realidade do aluno, pois temos acesso rápido e fácil às novas tecnologias, e se a escola não evolui de acordo com o aluno isso contribui significativamente para o que temos

experimentado questões de indisciplina, falta de interesse e motivação com os estudos podem estar relacionadas ao fato de que a realidade das escolas hoje tem se distanciado da realidade da sociedade como menciona Freire (2009, p. 16) menciona que:

[...] escola e sociedade parecem não caminhar na mesma direção nem falar a mesma língua: a escola mostra-se previsível, normativa, priorizando uma linguagem prescritiva, atuando em via de mão única, perpetuando a transmissão de conhecimento disciplinar e fragmentado. A sociedade, ao contrário, é dinâmica, multimidiática e imprevisível, priorizando a multiplicidade e simultaneidade de linguagens, valorizando o conhecimento em rede, transdisciplinar, construído, co-construído, desconstruído e dinamicamente reconstruído a todo momento e ao longo da vida.

Surge, aqui, a necessidade de se pensar em uma forma de ensino que alie essas duas gerações, para assim, tentar melhorar os processos de ensino/aprendizagem, é torna se necessário refletir sobre como podemos aliar a utilização desses recursos tecnológicos com os conteúdos que precisamos ensinar, e como fazer isso de forma proveitosa e significativa, tanto para alunos quanto professores.

Essas transformações que vem acontecendo em nossa sociedade nos mostram que há uma grande variedade de recursos e possibilidades para se repensar a forma como ensinamos. Um exemplo, para quem leciona a adolescentes, é praticamente impossível desassociá-los de jogos, celulares e computadores em geral. Por que então tentar lutar contra essas ferramentas? Não seria melhor pensar em uma forma de aliá-las a seu conteúdo e utilizá-las de forma a beneficiar suas aulas?

Segundo Wang (2015):

Uma educação baseada nos jogos de computador pode gerar uma mudança drástica nos mecanismos educacionais, ou, no mínimo, ser um ferramental de grande importância para os educadores. O grande apelo dos jogos de computador é o envolvimento pessoal que os estudantes têm nas tarefas que aparecem nas telas. Além de possibilitar um aprendizado bastante divertido.

Para tanto foram esses questionamentos que motivaram o estudo e planejamento do presente trabalho, pois vejo que há uma grande defasagem acontecendo na educação,

os alunos já chegam para estudar desanimados, e sem motivações, e ao utilizar games e uma forma de estimular a frequência dos alunos, assim como a vontade em estudar.

### **3.4 Levantamento de Hipóteses e Soluções:**

Atualmente vivenciamos uma crise de gerações entre aqueles que cresceram jogando videogames e os professores que não entendem esse universo, mas, no entanto, este não é um universo restrito. Observamos que o uso de games está presente nos lares brasileiros independentemente da idade.

É uma ilusão imaginar que apenas jovens jogam games hoje: pessoas de diversas faixas etárias — incluindo, por exemplo, diretores de empresas— também jogam. Por isso, os métodos tradicionais de ensino não conseguem mais envolver os alunos em nenhum nível, nem mesmo na educação online (Mattar, 2010).

Habilidades aprendidas e praticadas com os jogos são pouco utilizadas nas escolas, talvez por isso os jogos despertem ainda uma sensação ameaçadora no meio educacional, pois ainda existem professores que não sabem como lidar com isso na sala de aula e acabam por não trazer esse conhecimento para o ambiente escolar.

Para McGonigal, 2011, para que seja possível aplicar tais habilidades em sala de aula torna se necessário que o professor selecione jogos que tenham algum objetivo, e que seja de acordo com a faixa etária do aluno para que assim, ele se interesse no que está sendo propostos, além de incentivar que ele participe de forma constante em todo o processo ensino/aprendizagem, os jogos são feitos de maneiras a motivar o usuário, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados, pois eles ensinam, inspiram e envolvem de uma maneira que a sociedade não consegue fazer.

Muitos pesquisadores vêm trabalhando qual a finalidade dos jogos para fins educacionais, e veem percebendo que e evidente entre outros pontos a relação dos jogos com a motivação e o engajamento dos indivíduos, conforme Alves (2015, p. 2):

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na

utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus smartphones.

Segundo Gee (2009), os usuários ficam por horas em uma tarefa nos jogos que motivam e engajam seus usuários, com a finalidade de atingir um objetivo, alguns dos princípios de aprendizagem que os jogos desenvolvem são: interação, identidade, riscos, produção, problemas, consolidação e desafios. Os games propiciam o processo de aprendizagem de forma contextualizada, engajando os jogadores a interagir com o meio, com a situação e com outros indivíduos.

De acordo com Alves (2015), atividades divertidas e gamificadas podem engajar públicos diferentes e com idades diversas, este engajamento está ligado à relevância dos conteúdos, e à forma como a aprendizagem é motivada.

### **3.5 Mapeamento do Aporte Teórico-Científico**

Na gamificação o objetivo é despertar a curiosidade dos usuários e, propor desafios nos jogos, e ao jogar a cada etapa concluída os usuários recebem recompensas que são itens que incentivem para o sucesso no jogo; de forma que sempre deem continuidade nas etapas do jogo, e estarem sempre querendo jogar.

A gamificação aos poucos vem ganhando destaque e espaço nas escolas, pois os alunos são motivados a todo instante nos jogos, eles sentem “prazer” ao jogar, e nesse momento eles também estão adquirindo conhecimento. É ao trazer o jogo para a realidade é uma forma de estar buscando que aluno seja mais produtividade, adquira foco, determinação, confiança, atitude entre outros.

Enxergando esse fenômeno chamado “gamificação”, educadores têm buscado incorporar os jogos eletrônicos às salas de aulas. A ideia é empregar os games como um recurso interdisciplinar, que promova a construção de uma nova forma de aprender. LEAL (2015).

O educador pode explorar a gamificação através de certas dinâmicas com sua turma missões ou desafios, que funcionam como combustível para a aprendizagem.

De acordo com LEAL (2015), a gamificação na educação se torna uma boa alternativa para os professores ganharem a atenção dos alunos, torná-los envolvidos

com as aulas e mais estimulados a resolverem exercícios. Desta maneira, o celular, antes considerado vilão, passa a ser um aliado para o professor e os alunos se divertem e aprendem os conteúdos da escola no celular, ao invés de continuarem utilizando-o apenas como instrumento de distração.

Através da gamificação é possível transformar as rotinas de estudo, de forma que os alunos se sintam á vontade para participar e se dediquem ao que estão fazendo, buscando assim cada vez mais aprender com cada desafio que as situações exigirem. E através do uso da tecnologia os alunos começam a criar formas de aprenderem cada vez mais.

Neste momento sente-se a necessidade de a escola evoluir; pois atualmente vivenciamos um momento totalmente voltado para o uso das tecnologias e ao trazer isso para o cotidiano escolar além de criar um ambiente mais próximo da realidade do aluno, possibilita a aproximação professor/aluno.

Portanto, a gamificação é uma constatação de como nós estamos cada vez mais sendo atraídos pelos jogos, e de que os jogos cada vez mais se aproximam da nossa realidade. A verdade é que a humanidade sempre teve uma grande atração para participar de jogos.

E ao fazer uso dos jogos no contexto escolar estamos criando meios para que alunos aprendam por vontade própria, pois a tecnologia já faz parte de todo o seu cotidiano, e uma forma de criar significados para que aluno aprenda e sinta “prazer” ao aprender.

### **3.6 Definição e Descrição do Produto**

Atualmente vem crescendo gradativamente os usuários conectados aos jogos praticamente, todos os adolescentes estão conectados ao mundo virtual dos jogos, jogam ou já jogaram algum jogo.

E ao trazer tais jogos para sala de aula observamos que será uma possibilidade de prender a atenção do aluno, enquanto ele se diverte aprendendo conteúdos das matérias ministradas pelo professor.

### 3.7 Processo de Elaboração

Este trabalho será realizado com os alunos do ensino médio, no qual será feita as seguintes etapas:

- I. Será realizada uma divulgação do projeto com a explicação do tema trabalho. O intuito deste projeto é analisar se os alunos possuem interesse de utilizarem jogos nas aulas;
- II. Deixar disponível durante uma semana a plataforma do Google Forms para os alunos responderem;
- III. Solicitar que após a os alunos pesquisa tragam para o debate ideias de jogos que podem ser utilizados;
- IV. Debate em sala de aula, de acordo com os resultados encontrados com a pesquisa;
- V. Expor a pesquisa no mural da escola para que os professores tenham conhecimento do interesse dos alunos pelos jogos.

#### 3.7.1 *Objetivos:*

Realizar uma pesquisa utilizando o google forms, e após um debate, com os alunos do ensino médio, em relação ao uso dos jogos na escola, falar sobre os benefícios da utilização dos games na educação, assim como a necessidade da escola de repensar a forma de seus ensinamentos, buscando inserir o uso jogos na educação.

- Incentivar que as escolas criem um ambiente no qual o uso da tecnologia seja permitido.
- Realizar uma pesquisa através do Formulário do Google forms.
- Possibilitar a aproximação professor/aluno.
- Motivar o uso de jogos na educação.
- Esclarecer que é possível utilizar tecnologias na sala de aula e melhorar o desempenho do aluno.
- Realizar um debate, de acordo com os resultados encontrados, para saber se é interessante para o aluno utilizar jogos na escola.

#### 3.7.2 *Desenvolvimento*

O que me levou a realização desse projeto é a grande barreira existente entre professor/aluno, e o quando os alunos estão desmotivados a frequentar a escola. Uma das formas de aproximar o aluno da escola e trazer para as aulas, algo que seja atrativo para o aluno, como os jogos que atualmente atinge a grande maioria dos adolescentes.

Contudo, é principalmente no campo da educação em que encontramos maior resistência à utilização de jogos como ferramentas de auxílio ao processo de ensino/aprendizagem, pois muitos ainda consideram os jogos apenas como uma forma de recreação e diversão, e não os veem como um recurso motivacional que pode fazer com que os alunos interajam e se interessem.

Segundo Gee (2009), os jogos apresentam características que ajudam no desenvolvimento de habilidades dos jogadores “em um nível mais profundo, porém o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos”.

Para Gee (2009), alguns dos princípios de aprendizagem que os jogos desenvolvem são:

- Identidade: Assumir algum compromisso, e aprender alguma coisa.

“De qualquer modo, os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade e valorize-a.”  
(Gee, 2009).

- Interação: Através dos jogos, os jogadores são levados a tomar decisões e agir, e os jogadores interagem entre si, planejam ações e estratégias.
- Produção: Com os jogos, os jogadores produzem, redesenham, planejam ações individualmente ou em grupo.
- Riscos: Pelos jogos os jogadores são encorajados a correr riscos, explorar, experimentar; e ao errar, podem voltar atrás e tentar novamente até acertar.
- Problemas: Os jogadores são levados a enfrentar novos problemas e precisando sempre estar prontos para desenvolver soluções que os elevem de nível nos jogos.
- Desafio e consolidação: Os jogos instigam o desafio por meio de problematizações que fazem com que os jogadores apliquem o conhecimento atingido anteriormente.



Através dos jogos os jogadores são levados a aprender algo que seja impactante e essencial, e contribua positivamente na sua performance como afirma Alves (2015, p.41)

[...] em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance.

Proponho em primeiro lugar realizar uma pesquisa sobre o interesse dos alunos pelos jogos, e quais jogos mais utilizam, fazendo assim um levantamento sobre o que vai realmente criar interesse nos alunos. Uma pesquisa feita pelo professor sobre games educativos, utilizando o Google Forms.

Após a realização de tal pesquisa, mostrar os gráficos aos alunos os resultados encontrados, e realizar um debate com eles sobre o que acharam da pesquisa, e se seria benéfico para eles utilizarem jogos na escola, e o porquê gostou ou não da ideia.

Portanto, o presente trabalho busca fazer uma análise bibliográfica reflexiva sobre os benefícios do uso de games na educação, e o quando isso beneficia no ensino aprendizagem dos alunos, assim como o interesse dos alunos pelos jogos, pois através dos jogos o aluno se sente parte de algo valioso e que estimula sua aprendizagem de forma significativa. Assim como a inserção de jogos educativos selecionados pelo professor para serem utilizados nas aulas, sendo como incentivo para a melhoria no desempenho durante as aulas.

## **4. RESULTADOS**

### **4.1 Documentação e Registro:**

Essa pesquisa foi realizada com alguns alunos do ensino médio, no qual eles utilizaram o Google forms, e responderam às perguntas através do link que foi passado.

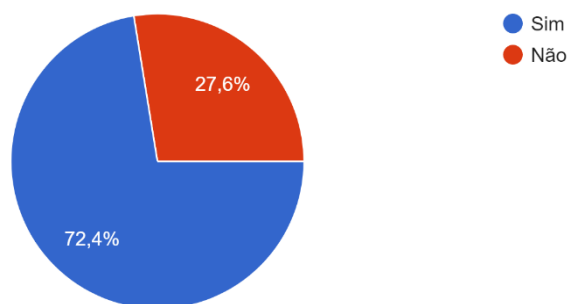
Com essa pesquisa que foi respondida por 87 alunos, podemos analisar que 72,4% utilizam jogos, ou seja, a grande maioria dos entrevistados, já na segunda pergunta observa-se que a maioria dos alunos que responderam estão com 16 a 18 anos, na terceira pergunta notamos que a maioria das pessoas são do sexo feminino 67,6%, na

quarta pergunta que eles passam de 1 a 2 horas jogando cerca de 73,2%, quinta pergunta o tipo de jogos que mais gostam e de ação 26,4%, sexta pergunta o aparelho que mais utilizam para jogar e o celular 65,4%, sétima pergunta que a maior parte dos professores não indicam jogos sobre a matéria, e como destaque podemos aqui citar que o alunos sentem interesse em usar jogos na escola 86,2%, se interessaram pela proposta da utilização de jogos na escola.

Como podemos perceber a proposta de jogos na escola e algo que chama a atenção dos alunos, independente da idade.

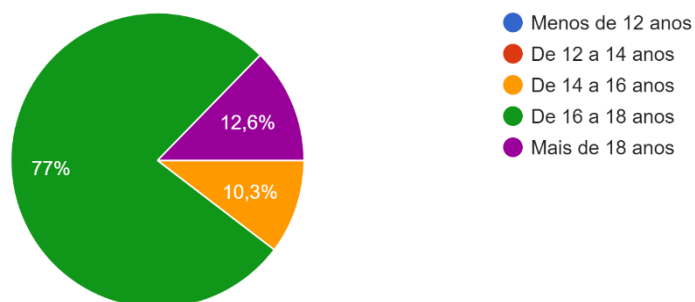
### Você joga algum tipo de jogo?

87 respostas



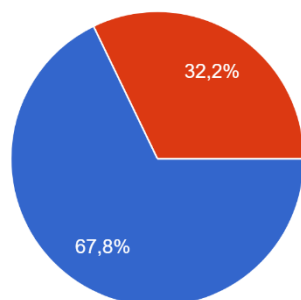
### Qual sua idade?

87 respostas



### Qual seu sexo?

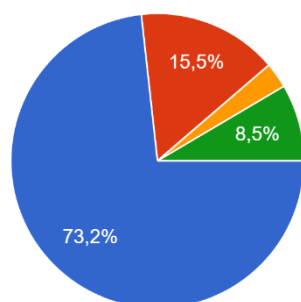
87 respostas



- Feminino
- Masculino

### Quantas horas você passa jogando?

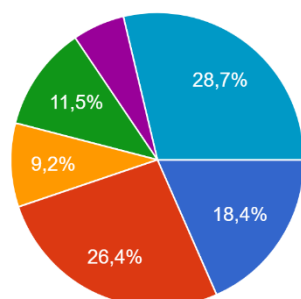
71 respostas



- De 1 hora a 2 horas
- De 2 horas a 3 horas
- De 3 horas a 4 horas
- Mais de 4 horas

### Qual tipo de jogo você mais gosta?

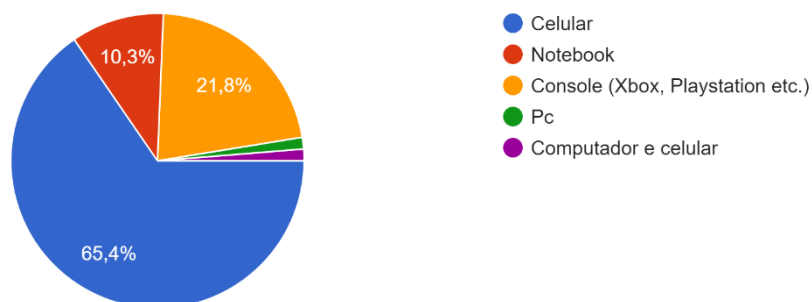
87 respostas



- Aventura
- Ação
- Esporte
- Rpg
- Corrida
- Nenhuma das opções

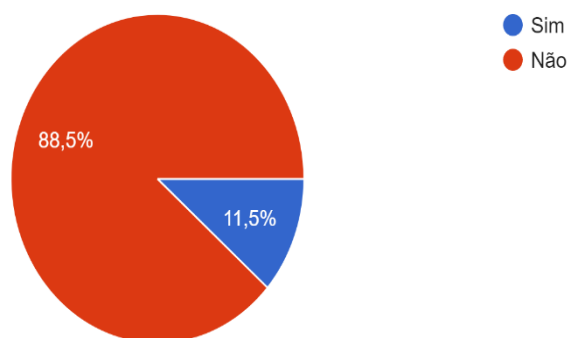
### Qual aparelho você utiliza para jogar?

78 respostas



### Algum professor lhe indicou algum jogo sobre a matéria?

87 respostas



Se sua resposta anterior foi sim, diga qual jogo?

7 respostas

OBA simulado 2018

age of empires

Inglês: já passou um chamado quibz se não me engano, era para que aprendêssemos a pronunciar as cores, outros professores também já passaram jogos de lógica...

Não lembro

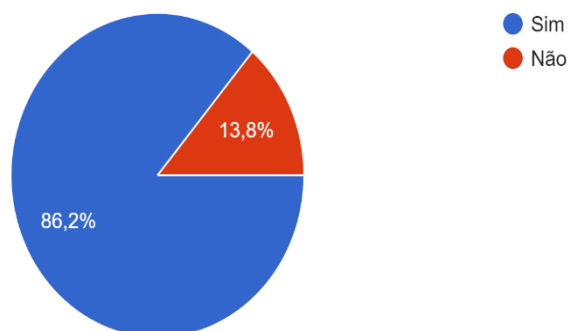
De matemática

Queimada

Vários jogos estilo PUGB

## Você gostaria utilizar jogos na escola?

87 respostas



### 4.2 Descrição e Análise dos Resultados:

#### 4.2.1 Conclusão:

Através de todo o curso pude perceber que se torna necessário inovar a forma como transmitimos os conteúdos necessários à aprendizagem do aluno, ou seja, buscar recursos para implementação, capacitação de profissionais de ensino, e novas formas de estar conscientizando os professores para essa mudança que se torna necessária na educação.

No curso pude perceber a grande dificuldade que nós professores temos de inserir o uso da tecnologia nas aulas, portanto fiz o projeto baseado nisso e busquei mostrar que trazer os games para serem utilizados em sala de aula seria uma forma de tornar a aula mais atrativa para o aluno, e também ensinar que as tecnologias servem também para ensinar, e que tudo o que fazemos influenciam na aprendizagem dos alunos.

O trabalho proposto deve como objetivo mostrar que na escola os alunos sentem a necessidade de trabalhar com algo diferente e interagir entre si e os games além de criar essa interação virtual, também desafia os alunos a buscar mais e mais, e o professor quando seleciona jogos com caráter educativo, além de ensinar fazem com que o aluno se torne mais participativo, pois muitas das vezes através dos games o aluno se sente mais a vontade em sala de aula.

E através dessa pesquisa que foi aplicada com a participação dos alunos e algumas de suas opiniões, podemos perceber que não é novidade falar da necessidade da

escola facilitar processos onde o estudante possa ter prazer em estudar, prazer em estar na escola e prazer em aprender, e os games causam essa sensação de prazer nos alunos, através do uso de imagens, sons que proporcionam, assim, novas formas de sentir, pensar, agir e interagir.

O presente trabalho faz uma análise de qual o interesse dos alunos por jogos, e apesar de alguns relatarem que não fazem o uso de jogos, a maioria gostaria de ter a possibilidade de utilizar em sala.

Portanto, pode se perceber que os jogos tem o poder de atravessar barreiras e facilitar a assimilação de conhecimentos, é uma ferramenta excelente para se passar conceitos, e conseqüentemente para ajudar através de narrativa, cenários e situações, uma pessoa e levada a arriscar e aprender, sem que ele se sinta inseguro. Além de que ao associamos a prática dos jogos em sala de aula ganha se a atenção dos alunos e também a confiança.

## 5. REFERÊNCIAS:

ALVES, Flora. Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

FREIRE, M. M. Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando. In: SOTO, U.; MAYRINK, M. F.; GREGOLIN, I. V. (Org.). Linguagem, educação e virtualidade: experiências e reflexões. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009, p. 13-28

LEAL, Joana. **Gamificação da sala de aula – o que jogos digitais podem fazer pela educação** **Editoria: Educação, Especial, Tecnologia**, Julho de 2015 <http://www5.usp.br/94292/gamificacao-da-sala-de-aula-o-que-jogos-digitais-podem-fazer-pela-educacao/>. Acesso em: 29 agosto, 2018.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em 29 agosto 2018.

McGONICAL, Jane. A realidade em jogo - por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

WANG, Wanderley S. novembro de 2005.  
[https://www.portaldafamilia.org/arqs/Aprendizado\\_atraves\\_de\\_jogos\\_para\\_computador.pdf](https://www.portaldafamilia.org/arqs/Aprendizado_atraves_de_jogos_para_computador.pdf). Acesso em: 24 outubro, 2018

## 6- ANEXOS:

Questionário:

Gostaríamos que você respondesse as questões abaixo para nos ajudar em uma pesquisa sobre jogos. Todos os dados são coletados anonimamente e somente serão utilizados no contexto desta pesquisa.

1)Você joga algum jogo?

- a)  Sim
- b)  Não

2)Qual sua idade?

- a) Menos de 12 anos
- b) De 12 a 14 anos
- c) De 14 a 16 anos
- d) Mais de 18 anos.

3)Qual seu sexo?

- a)  Feminino
- b)  Masculino

4)Quantas horas você passa jogo?

- a)  De 1 hora a 2 horas
- b)  De 2 horas a 3 horas
- c)  De 3 horas a 4 horas
- d)  Mais de 4 horas

5)Quais tipos de jogos você mais gosta?

- a)  Aventura
- b)  Ação
- c)  Esporte
- d)  Rpg

- e) ( ) Corrida
- f) ( ) Nenhuma das opções

6) Qual aparelho você utiliza para jogar?

- a) ( ) Celular
- b) ( ) Notebook
- c) ( ) Console (Xbox, Playstation etc.)
- d) ( ) Pc
- e) ( ) Computador e celular

7) Algum professor lhe indicou algum jogo sobre a matéria?

- a) ( ) Sim
- b) ( ) Não

8) Se sua resposta anterior foi sim, diga qual jogo?

9) Você gostaria de utilizar jogos na escola?

- a) ( ) Sim
- b) ( ) Não