

JOGOS EDUCACIONAIS: UM RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO SUPERIOR REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Paola Batista Paranaíba¹

RESUMO: Cada vez mais no âmbito educacional o processo ensino-aprendizado pede inovações nos recursos pedagógicos. O presente trabalho apresenta uma revisão bibliográfica sobre a utilização dos jogos educacionais digitais e não digitais como recursos pedagógicos em sala de aula de cursos superiores. Tendo como objetivo primário apontar os resultados da utilização dos jogos como recursos pedagógicos e como objetivo secundário apresentar de forma sintetizada o que os objetos que compõe a amostra retratam em seus expostos. A amostra foi composta por 9 trabalhos que atenderam aos critérios de inclusão para serem analisados. A metodologia utilizada foi de quantificar os trabalhos por áreas de conhecimentos sendo as exatas, biológicas e humanas, identificando assim qual percentual destes utilizam os jogos educacionais digitais e não digitais como recurso pedagógico. Os resultados apontam que entre os anos de 2004 a 2018 todas as áreas de conhecimentos, seja em uma disciplina ou outra tiveram a utilização dos jogos em sala de aula, tendo uma prevalência dos jogos educacionais digitais em relação aos jogos educacionais sem o uso do computador.

Palavras-chaves: jogos, educacionais, digitais, ensino superior.

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios que o homem tem no seu cotidiano o ato de jogar, seja este através das brincadeiras ou competições. A disputa é algo que instiga o ser humano, fazendo com que a superação seja constante. Assim quando a brincadeira se torna mais rígida, com regras, times são separados ou a disputa é um contra o outro, os vencedores são valorizados, o ato de brincar se torna um jogo. (Larizzatti, 2014).

Compreende por jogo segundo Huizinga (1938) como uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. Já para Claparede *apud* Araújo (1992), o jogo é um processo de derivação por ficção e tem por função permitir ao indivíduo realizar o seu eu, ostentar sua personalidade, seguir momentaneamente a trilha de seu maior

¹ Acadêmica do Curso de Pós-Graduação em Docência e Gestão do Ensino Superior da Faculdade Estácio de Sá.

interesse nos casos em que, não possa consegui-lo recorrendo as atividades sérias. Freire (1994), conceitua o jogo onde existe a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando sua prática. Assim, se uma atividade recreativa permite alcançar a vitória, ou seja, pode haver um vencedor, estamos tratando de um jogo.

O conceito de Lima (2007) sobre jogo diz que:

Jogos são atividades que os participantes possuem uma maneira formal de proceder e estão sujeitos a regras. Se direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental. Proporciona aos participantes entendimento das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades, com os adversários de jogo ou companheiros.

Em síntese jogos tem um final previsto; regras; um objetivo a atingir e apresenta uma evolução regular: começo, meio e fim.

Segundo Rizzo (1988), os jogos desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido. Podem ser jogados de forma individual ou coletiva, sempre com a presença do educador para mediar o processo, observar e avaliar o nível de desenvolvimento dos alunos, diagnosticando as dificuldades individuais.

Quando se trata de jogos, principalmente os educacionais e, antes de seguir é importante compreender o conceito de educacional. Portanto, este está relacionado com educação, ação de educar, de ensinar alguém a aperfeiçoar suas capacidades intelectuais ou morais. É um termo derivado do latim *educatio* (Holanda, 2010). Assim, unido com jogos, sendo que este se origina do vocábulo latino *iocus*, que significa diversão, brincadeira, pode se dizer que jogos educacionais é o ato de assimilar conteúdos se divertindo no ambiente escolar.

Os jogos educacionais ganham espaços nas instituições de ensino desde a educação infantil até o ensino superior.

Quando utilizado no ensino buscando auxiliar no processo de aprendizagem, é denominado Jogo Educacional e, de acordo com Tarouco *et al.* (2004), são aplicações utilizadas com algum objetivo educacional ou com embasamento pedagógico. Logo, para sua utilização é necessário, por parte do docente, seu conhecimento prévio e que esteja atrelado a princípios teórico-metodológicos bem fundamentados, tendo em vista os objetivos que deverão ser alcançados. (DUARTE e ALLEVATO, 2018)

A presença dos jogos é mais constante nas primeiras séries escolares, uma vez que há diversas comprovações científicas do benefício destes para o desenvolvimento humano através do lúdico.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimentar espontâneo. O lúdico passou a ser

reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. Desse modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (Machado, Nunes apud Almeida, 2007).

No entanto, nota-se diversos resultados positivos quando o jogo entra como recurso pedagógico nos demais anos escolares, sendo assim, o foco do presente trabalho é o ensino superior, compreendido aqui pela etapa subsequente ao ensino médio, onde segundo a Lei de Diretrizes e Bases (Lei 9.394/96 LDB - BRASIL, 1996) no capítulo IV que diz sobre ensino superior:

Art. 43. A educação superior tem por finalidade:

1. estimular a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo;
2. formar diplomados nas diferentes áreas de conhecimento, aptos para a inserção em setores profissionais e para a participação no desenvolvimento da sociedade brasileira, e colaborar na sua formação contínua;
3. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive;
4. promover a divulgação de conhecimentos culturais, científicos e técnicos que constituem patrimônio da humanidade e comunicar o saber através do ensino, de publicações ou de outras formas de comunicação;
5. suscitar o desejo permanente de aperfeiçoamento cultural e profissional e possibilitar a correspondente concretização, integrando os conhecimentos que vão sendo adquiridos numa estrutura intelectual sistematizadora do conhecimento de cada geração;
6. estimular o conhecimento dos problemas do mundo presente, em particular os nacionais e regionais, prestar serviços especializados à comunidade e estabelecer com esta uma relação de reciprocidade;
7. promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição.

Art. 44. A educação superior abrangerá os seguintes cursos e programas:

1. cursos sequenciais por campo de saber, de diferentes níveis de abrangência, abertos a candidatos que atendam aos requisitos estabelecidos pelas instituições de ensino;
2. de graduação, abertos a candidatos que tenham concluído o ensino médio ou equivalente e tenham sido classificados em processo seletivo;
3. de pós-graduação, compreendendo programas de mestrado e doutorado, cursos de especialização, aperfeiçoamento e outros, abertos a candidatos diplomados em cursos de graduação e que atendam às exigências das instituições de ensino;
4. de extensão, abertos a candidatos que atendam aos requisitos estabelecidos em cada caso pelas instituições de ensino.

O jogo como recurso pedagógico, ou seja, algo que proporcione interação dinâmica entre alunos e conteúdo/conhecimento, faz com que a tradicional aula expositiva no ensino superior ganhe outra formatação e contribua assim para uma menor evasão dos discentes.

É importante ressaltar que a cada dia o processo educacional vem sofrendo alterações e fazendo com que os professores que atuam no ensino superior e demais

níveis se adequem a essas mudanças, não podendo ficar tão restrito à sua área técnica, assim como afirmam MEDEIROS, SILVA e MERCADO (2015):

Hoje, a docência no ensino superior necessita de professores com capacitação própria sobre o ato de ensinar e específica para cada área de conhecimento, não se restringindo apenas a ter um diploma de graduação, ou mesmo de mestre ou doutor, ou ainda, apenas o exercício de uma profissão.

Segundo MASSETO (1998):

O processo de educação de adultos pressupõe a utilização de metodologias ativas de ensino-aprendizagem que proponham concretamente desafios a serem superados pelos estudantes, que lhes possibilitem ocupar o lugar de sujeitos na construção dos conhecimentos e que coloquem o professor como facilitador e orientador desse processo. Um outro conceito-chave de um modelo pedagógico inovador é o de aprender fazendo, que pressupõe a inversão da sequência clássica teoria/prática na produção do conhecimento. A docência no ensino superior exige não apenas domínio de conhecimentos a serem transmitidos por um professor como também um profissionalismo semelhante àquele exigido de qualquer profissão. A docência nas universidades e faculdades isolada precisa ser encarada de forma profissional, e não amadoristicamente.

Como objeto de investigação do presente trabalho serão utilizadas publicações de trabalhos acadêmicos científicos disponíveis nos diretórios digitais, referentes ao tema jogos educacionais no ensino superior. Importante ressaltar que para a amostra real deste estudo, serão considerados trabalhos que referem a utilização dos jogos como recursos pedagógicos no ensino superior, sendo estes jogos já aplicados em sala de aula ou elaborado para o nível superior de ensino.

O objetivo primário deste é apontar os resultados da utilização dos jogos como recursos pedagógicos nas aulas ministradas em cursos que são considerados como ensino superior. Já como objetivo secundário é a apresentar de forma sintetizada o que os objetos que compõe a amostra retratam em seus expostos.

DESENVOLVIMENTO

Sendo um estudo quantitativo descritivo com delineamento transversal, utilizou dados já existentes e publicados nos diretórios digitais como material de investigação, fazendo assim levantamento de artigos, teses, dissertações, no entanto sem manipulação de resultados ou apontamentos.

Compondo a amostra deste estudo, estão 09 trabalhos que foram selecionados a partir dos 17 trabalhos iniciais levantados para a pesquisa, uma vez que ao buscar nos bancos de dados digitais trabalhos que têm como temática a utilização dos jogos no processo educacional dentro do âmbito do ensino superior, os 09 trabalhos após

conferência estão dentro da proposta de análise do presente estudo, que é avaliar a utilização dos recursos pedagógicos, neste caso com foco em jogos educacionais, no ensino superior.

A dinâmica de desenvolvimento é apresentar os dados estatísticos sobre a utilização de recursos pedagógicos, jogos, como metodologia para transmissão dos conteúdos ou conhecimentos pertinentes ao ensino superior, para tanto a análise dos dados foi realizada através de estatística descritiva apresentando percentual através do programa de Excel – Windows 2010. Em seguida sintetizar os objetivos de cada trabalho que compõe a amostra, seguidos das metodologias e por fim os resultados encontrados com a utilização dos jogos como recurso pedagógico, seja no modelo presencial ou a distância de formação superior.

Os dados estão apresentados através da descrição a respeito dos resultados, seja por tópicos e dados estatísticos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os trabalhos utilizados para amostra do presente estudo foram publicados no período de 2004 a 2018 e estão disponíveis nos bancos de dados digitais.

Apontando os jogos como recursos pedagógicos para trabalhar no ensino superior dos trabalhos considerados para a amostra, total de 9, que representam percentual de 100% para dados estatísticos, uma vez que estes trabalhos atendem aos critérios de inclusão para a amostra, ou seja, referem a utilização dos jogos como recursos pedagógicos no ensino superior, sendo estes jogos já aplicados em sala de aula ou elaborado para o nível superior de ensino.

Dos trabalhos 55,55% são vinculados a área da exatas; 33,33% vinculados nas ciências biológicas e 11,11% vinculados na área de humanas. Estes dados mostram que os jogos como recursos pedagógicos são utilizados em todos os campos de formação profissional, porém há um destaque para a área de exatas, que pode estar ligado pela presença de conteúdos de raciocínio lógico, que bem antes do ano mínimo de publicação dos trabalhos que representam a amostra deste estudo, já utilizava os jogos para trabalhar.

Tendo o presente trabalho como objetivo secundário de apresentar de forma sintetizada acerca dos objetivos, metodologias e resultados que são apresentados nos trabalhos que compõe a amostra, esta apresentação será feita através de tópicos,

considerando a primeira descrição da publicação mais antiga e a última descrição a publicação mais atual.

- LOPES, C. P.; ANDRADE, A. M. V. no trabalho Jogos e Simuladores no Ensino Superior de Economia e Gestão em Portugal, publicado no ano de 2004, buscam examinar as abordagens ou barreiras do uso de jogos e simulações para o processo ensino-aprendizagem de economia e gestão no ensino superior em Portugal. Como metodologia de trabalho utilizaram questionários através de *e-mail*, direcionados a professores que atuam no ensino superior dos cursos de economia e gestão de 12 instituições, participaram da pesquisa 216 professores. Como resultados nota-se que os jogos formativos não baseados em computadores têm destaque nos recursos pedagógicos dos professores, atingindo um percentual de 46,3% de utilização nos cursos. Não muito distante os jogos de modelos computadorizadas atingem 31,5%.
- FONSECA, L. M. M. et. al. (2009), com intuito de contribuir para a formação dos acadêmicos do curso superior em enfermagem apresentam no seu trabalho a descrição do processo de desenvolvimento de um *software* educacional sobre semiotécnica e semiologia do Recém-nascido Pré-termo (RNPT). O *software* tem como principal objetivo a interação do aluno com os conteúdos através de diversas ferramentas, estando entre elas os jogos educacionais digitais. O trabalho tem o título de: Inovação tecnológica no ensino da semiotécnica e semiologia em enfermagem neonatal: do desenvolvimento à utilização de um *software* educacional. Como metodologia o trabalho teve quatro fases: 1. Definição do escopo (pesquisa e *brainstorming*; definição do conteúdo e escopo; caracterização do usuário; análise da disponibilidade de recursos de *hardware* e *software*; elaboração inicial da interface; reunião dos recursos de mídia; aprovação da fase), 2. Planejamento (organização do conteúdo; construção de fluxograma de apresentação; desenho da interface; planejamento cronológico; verificação de suporte financeiro e de recursos computacionais de *hardware* e *software* necessários e/ou adicionais; prototipação; aprovação da fase), 3. Produção e 4. Implementação, o que facilita didaticamente a construção. A conclusão apresentada no trabalho é que os autores consideram “que o produto desenvolvido está adequado para ser disponibilizado para uso no ensino de

enfermagem sobre a semiótica e semiologia do prematuro, cuja implantação será avaliada em estudos posteriores, juntamente com a atualização de conteúdos e incremento de outros recursos de mídia conforme sugestões dos avaliadores”.

- SAVI R.; WANGENHEIM, C. G. Um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais na Engenharia de Software (2011), é um trabalho que tem como objetivo avaliar os reais benefícios e qualidades dos jogos educacionais como recursos pedagógicos na formação de profissionais da área de Engenharia de Software. Como metodologia foi desenvolvida e aplicada um modelo de avaliação destes jogos, onde foram realizados diversos estudos de caso com aplicação de jogos de tabuleiro, onde os alunos jogam durante as aulas da graduação em Engenharia de Software. Mesmo apontando para novas pesquisas, o resultado foi que o modelo desenvolvido para avaliação dos jogos educacionais, contribui para avaliar aspectos de motivação, experiência do usuário e aprendizagem em jogo.
- Em 2011, TOPANOTTI, L. R.; LIMA, D. M. e SILVA, M. S. publicam o artigo: Jogos no ensino superior: uma ferramenta para o ensino de morfologia vegetal, que tem como objetivos desenvolver novos materiais didáticos para facilitar o processo de ensino-aprendizagem em Morfologia Vegetal e avaliar o potencial desses na fixação de conteúdo, bem como levantar as principais dificuldades dos alunos na aprendizagem dessa disciplina. Para verificar os objetivos propostos na investigação, foram construídos jogos utilizando cartolinas, papel sulfite, tubos de canetas, potes e pinceis. O projeto e confecção dos jogos foi feita por acadêmicos do primeiro semestre do Curso de Engenharia Florestal. Esses jogos foram aplicados para um outro grupo de Acadêmicos, escolhidos aleatoriamente, do primeiro semestre de Engenharia Florestal, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Os jogos eram todos sobre a disciplina de Morfologia Vegetal. Segundo os próprios autores a conclusão do trabalho é que os jogos aplicados revelaram que os conteúdos considerados de maior dificuldade de aprendizagem em Morfologia Vegetal são parênquima, colênquima e esclerênquima, estruturas secretoras e substâncias ergásticas, nesse contexto, os jogos didáticos foram descritos pelos participantes como ótimas ferramentas de aprendizagem e fixação do conteúdo da disciplina,

sendo que os acadêmicos sugeriram a utilização de mais jogos e de outras atividades para facilitar o ensino.

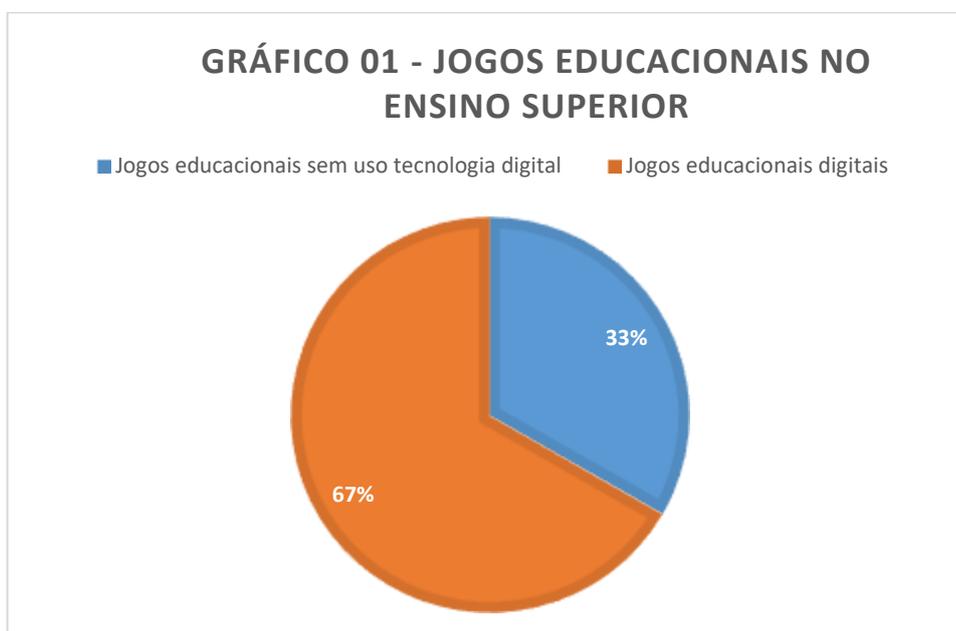
- M. WEINTRAUB; HAWLITSCHKEK, P.; JOÃO, S. M. A. apresentam no artigo Jogo educacional sobre avaliação em fisioterapia: uma nova abordagem acadêmica, 2011, o relato da criação de um jogo educacional para a fisioterapia para contribuir na formação acadêmica dos alunos da graduação. Na metodologia do trabalho é feita a descrição de toda a criação e funcionamento do jogo, descrevendo quais programas utilizados e como é feita a participação do acadêmico no jogo. Como o jogo é um projeto pioneiro na fisioterapia, acredita-se na possibilidade de futuras investigações, no entanto, o recurso já apresenta benefícios, uma vez que o aluno interage e passa a ter senso crítico sobre suas ações vinculadas com situações diárias da fisioterapia que estão presentes no jogo.
- No trabalho que tem como título: A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no estado da Bahia, publicado em 2012, MOTTA, G. S e QUINTELLA, R. H. têm como objetivo a construção de um panorama sobre a utilização dos jogos de empresas na graduação em Administração pelas IES do Estado da Bahia. Para tal construção foi aplicada uma abordagem descritiva e quantitativa através de questionários com perguntas abertas e fechadas aplicados a coordenadores dos cursos de Administração do estado da Bahia. O total de pesquisados foi de 47 representantes das instituições que ofertam o curso, sendo este um número significativo uma vez que existe 92 instituições que disponibilizam o curso em sua grade acadêmica. Todos os 47 coordenadores de curso pesquisados afirmaram conhecer o jogo de empresas enquanto técnica de ensino. Sobre a utilização dos jogos, 40,4% afirmaram utilizar em uma disciplina específica, denominada “Jogos de Empresas” e outros 34,1% informaram utilizar em outras disciplinas, o que totaliza 74,5% que declararam utilizar jogos de empresas para a formação de administradores.
- O trabalho: Desempenho entre turmas que utilizaram jogos no ensino de Ciência da Computação: uma revisão sistemática da literatura, escrito por FÉLIX, I. M.; SIQUEIRA, J.; AMBRÓSIO, A. P. L.; FERREIRA, D.J. (2014), tem como objetivo através de uma revisão sistemática da literatura comparar os resultados obtidos em turmas que utilizaram com turmas que não utilizaram

jogos educacionais durante as aulas ministradas nos cursos de graduação em Ciência da Computação, para assim, apresentar as diferenças de desempenho, após análise das experiências práticas realizadas. Para metodologia do trabalho realizaram buscas nos diretórios *IEEE Xplore*, *ScienceDirect*, *ACM Digital Library* e *Scopus*, podendo fazer parte da análise publicações em português e inglês, assim após a etapa de seleção primária, realizou-se a extração dos dados, fase em que os trabalhos incluídos (16) foram lidos por completo, resultando em apenas 02 artigos, que contemplam todos os critérios de inclusão. Como conclusão os autores dizem que “Apesar da ampla utilização de jogos educacionais no ensino para o curso de Ciência da Computação, poucos trabalhos realizam uma comparação de desempenho entre turmas. Durante a condução desta revisão, identificou-se muitos autores que afirmaram a eficiência do uso de jogos no ensino superior, porém, apenas [Yang et al. 2015] provou esta eficiência, por meio de experimento, demonstrando numericamente o desempenho superior dos alunos que utilizaram jogos. [Chamillard 2011], apesar de ter realizado toda metodologia para avaliação do experimento, não obteve resultados contundentes”.

- Os autores MEDEIROS, R; LIMA, R.; SILVA D.; MERCADO, L. P. no trabalho Jogos Digitais como Estratégia de Ensino-Aprendizagem no Ensino Superior: a construção e aplicação do game Renascença na disciplina de Literatura, publicado em 2015, objetiva apresentar uma proposta de estratégia didática baseada na aprendizagem com jogos digitais. Como metodologia foram descritos diversos jogos digitais, com suas regras e aplicabilidade; oportunizada experiências de jogos para acadêmicos de níveis superiores de diversas áreas de conhecimento e realização de questionário sobre os jogos com estes alunos. A conclusão dos autores referente a pesquisa realizada é que professores universitários têm como recursos pedagógicos os jogos educacionais, neste caso, digitais, que são atrativos para os alunos, uma vez que estes demonstraram interatividade e interesse pelos jogos.
- DUARTE, E. M. e ALLEVATO (2018), apresentam em seu trabalho intitulado Jogos educacionais: Estado da Arte das comunicações do encontro nacional de educação matemática, a proposta de mapear estudos envolvendo jogos educacionais nos diferentes anos de escolaridade, procurando identificar se são jogos educacionais digitais na contextualização com a matemática. Para

realizar o trabalho foi realizado um levantamento dos jogos desde as séries iniciais, apresentados no X, XI e XII ENEM, como no presente estudo o foco está no ensino superior, as autoras apresentam que só foram encontrados dois trabalhos, sendo que apenas um apresenta aspectos pedagógicos e entretenimento e aborda um jogo digital. O título do trabalho referente ao jogo digital é: O jogo digital e o raciocínio lógico e Matemático no processo de jogar. Como conclusão para os jogos no ensino superior acreditam que as pesquisas a respeito do tema são poucas e isso se dá por supostos motivos: que a utilização dos jogos não faz parte dos recursos pedagógicos ou que o ensino pela pesquisa neste campo é ignorado.

Com a descrição sucinta, nota-se que 33,33% dos trabalhos apresentados não utilizaram o jogo digital como recurso pedagógico, ou seja, trabalharam com materiais do cotidiano, seja simulação de ambientes e situações do curso utilizando os próprios jogadores, bem como uso de papéis, canetas, tintas. Enquanto que 66,66% tiveram o jogo educacional digital como recurso. Dados expressos no Gráfico 01.



Sobre os dados expressos no gráfico, percebe que na era digital que estamos vivendo, a tecnologia faz parte dos recursos que docentes universitários utilizam nas suas metodologias de trabalho, não podendo destacar que jogos considerados como

educacionais tradicionais também estão presentes. Esses dados agregam muito ao presente trabalho, uma vez que ao fazer leitura dos trabalhos analisados, percebe que a utilização dos jogos é algo atrativo e empolgante para os alunos bem como para os professores, havendo assim facilidade de assimilação do conteúdo.

Sobre jogos educacionais digitais, sendo estes os mais utilizados na amostra deste estudo, é importante compreender que na conceituação deste, Lucchese e Ribeiro (2009) apud Schuytema (2008) afirmam que:

Um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos. (Lucchese e Ribeiro, 2009 apud Schuytema, 2008)

Os jogos educacionais digitais fazendo parte dos recursos pedagógicos, não só no ensino superior, bem como de todos os outros níveis escolares, além de promover uma aproximação com a realidade dos alunos, tornando assim o professor como facilitador e mediador do conhecimento para o aluno, segundo Savi e Ulbricht (2008) apresentam os seguintes benefícios:

Efeito motivador: Os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos (Hsiao, 2007). Conseguem provocar o interesse e motivam estudantes com desafios, curiosidade, interação e fantasia (Balasubramanian; Wilson, 2006).

Facilitador do aprendizado: Jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado em vários campos de conhecimento.

Desenvolvimento de habilidades cognitivas: Os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, já que para vencer os desafios o jogador precisa elaborar estratégias e entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam (Gros, 2003).

Aprendizado por descoberta: Desenvolvem a capacidade de explorar, experimentar e colaborar (Becta, 2001), pois o feedback instantâneo e o ambiente livre de riscos provocam a experimentação e exploração, estimulando a curiosidade, aprendizagem por descoberta e perseverança (Mitchell; Savill-Smith, 2004).

Experiência de novas identidades: Oferecem às estudantes oportunidades de novas experiências de imersão em outros mundos e a vivenciar diferentes identidades.

Socialização: Outra vantagem dos jogos educacionais é que eles também podem servir como agentes de socialização à medida que aproximam os alunos jogadores, competitivamente ou cooperativamente, dentro do mundo virtual ou no próprio ambiente físico de uma escola ou universidade. Em rede, com outros jogadores, os alunos têm a chance de compartilhar informações e experiências, expor problemas relativos aos jogos e ajudar uns aos outros, resultando num contexto de aprendizagem distribuída (Hsiao, 2007).

Coordenação motora: Diversos tipos de jogos digitais promovem o desenvolvimento da coordenação motora e de habilidades espaciais (Gros, 2003).

Comportamento expert: Crianças e jovens que jogam vídeo games se tornam experts no que o jogo propõe. Isso indica que jogos com desafios educacionais podem ter o potencial de tornar seus jogadores experts nos temas abordados (Vandeventer; White, 2002)

Em todos os trabalhos analisados verifica a contribuição positiva da utilização dos jogos educacionais, digitais ou não, na formação dos acadêmicos das áreas de exatas, biológicas e humanas, indo de encontro com outros estudos sobre o tema. Bem como afirmam Falkembach, Geller e Silveira (2008) apud Geller & Silveira (1998):

Os professores pesquisados consideram que a utilização destes jogos é vantajosa para o processo de ensino e aprendizagem, justificando que os mesmos servem como estímulo e reforço à motivação, reforçam os conteúdos estudados, despertam o interesse dos alunos, desenvolvem o raciocínio lógico, atraem os alunos, potencializam a aprendizagem, possibilitam a construção do conhecimento de forma prazerosa e propiciam uma forma diferenciada de aprendizagem.

A prática pedagógica em sala de aula, requer processos inovadores para atrair a atenção dos alunos e se aproximar cada vez mais da realidade em que o aluno está inserido. Atualmente não tem como esquivar da tecnologia no ambiente educacional pois, desde das classes mais baixas ao chamado público classe A da sociedade brasileira tem acesso a celulares, computadores e outros eletrônicos. Cabendo aos professores se atualizarem e adequarem as realidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitas vezes em seu momento de lazer, ou seja, momento em que o ser humano tem a escolha do que deseja fazer, ressaltando que o “fazer nada” é uma escolha, porém o que mais se nota é que os homens buscam em seus momentos de folga atividades de integração com outros homens, seja nas atividades esportivas ou outras, assim o jogo, seja de bola, cartas, digitais ou outros são sempre muito utilizados uma vez que o ato de jogar é cultural e faz parte da história humana e o homem sente, em inúmeras vezes prazer, em jogar.

Como é algo prazeroso e desenvolve diversas habilidades, os jogos ganham o ambiente educacional e quando utilizado como recurso pedagógico torna as aulas mais atrativas e facilita a assimilação dos conteúdos ministrados.

Para que o jogo seja um recurso positivo para os professores é preciso, antes de mais nada, que os docentes se adequem e se preparem para as novas tecnologias que estão a todo vapor na sociedade. Ficar presos a sistemas educacionais tradicionais enquanto que a inovação pode facilitar o processo ensino – aprendizagem

é o professor “chover no molhado.” Infelizmente, o retrato da educação brasileira ainda são modelos tradicionais de ensino, não que este também não seja válido, mas, pode ser incrementado com recursos tecnológicos.

O presente trabalho que objetivou apontar os resultados da utilização dos jogos como recursos pedagógicos nas aulas ministradas em cursos que são considerados como ensino superior, conclui que mesmo com uma amostra pequena é possível perceber que os jogos vêm ganhando espaço nas salas de aulas do ensino superior, tornando assim o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso. A presença dos jogos está nas áreas de exatas, biológicas e humanas, em algumas mais tímido do que em outras, porém presente. Ao fazer levantamento inicial nos diretórios digitais para o presente estudo, percebe que a palavra jogo sempre está abordada nas publicações referentes ao ambiente educacional, isso é um fator positivo, uma vez que através dos jogos o homem pode relacionar com o meio que está inserido, interagir com outros indivíduos e acima de tudo solucionar conflitos que margeiam seu dia a dia.

Quando se observa sobre os benefícios da utilização dos jogos como recursos pedagógicos, conclui através das amostras que entre os principais benefícios está a facilidade na assimilação e compreensão dos conteúdos ministrados. Outro fato interessante é que o envolvimento dos acadêmicos na elaboração dos jogos também está apontado nos trabalhos analisados.

A utilização dos jogos educacionais digitais é mais presente nos cursos de ensino superior do que jogos que não utilizam computadores, o que podemos concluir que a era digital contribuiu para implantação e utilização dos jogos neste nível de ensino.

Nota-se que a interatividade com os jogos faz com que os alunos aumentem o interesse pelo ambiente educacional e sintam motivados a enfrentar os desafios propostos no decorrer da formação acadêmica.

Entre os jogos não digitais estão os que simulam situações que estes futuros profissionais irão enfrentar no mercado de trabalho, assim os jogos trabalham a práxis do conhecimento, como por exemplo os jogos de empresa. O fator relevante da relação teoria e prática abordada no decorrer dos cursos é que o aluno tem a oportunidade de receber dos professores auxílio para soluções de problemas sem causar danos aos seus possíveis clientes ou negócios.

Uma alternativa que os jogos educacionais digitais apontam, por exemplo, no trabalho apresentado na amostra referente ao curso de fisioterapia, é aluno poder avaliar seus conhecimentos em relação a um procedimento sem expor o paciente a possíveis erros, o que poderia em algumas situações ser irreversível.

Além de ser divertido e prazerosos, através dos jogos o aluno tem acesso ao conhecimento interativo e encontra a solução dos problemas de forma dinâmica.

O presente estudo abre margens para novas investigações no processo de ensino – aprendizagem no ensino superior, incentivando assim gestores educacionais e professores, a ter jogos como recursos pedagógicos bem como objetos de investigação científica.

REFERÊNCIAS

- BARBANTI, V.J. – **Dicionário de Educação Física e do Esporte**. São Paulo, Manole, 1994.
- CARVALHO, J.E. – **Material de apoio da atividade esporte e recreação**. Curitiba, 2010.
- CAVALLARI, V.R.; ZACHARIAS, V. – **Trabalhando com recreação**. 2ª Edição, São Paulo, Ícone, 1994.
- DOMENICO, D. – **O ócio criativo**. São Paulo, Sextante, 1987
- DUARTE, E. M. e ALLEVATO **Jogos educacionais: Estado da Arte das comunicações do encontro nacional de educação matemática**, Revista @mbienteeducação, São Paulo, SP. 2018
- FÉLIX, I. M.; SIQUEIRA, J.; AMBRÓSIO, A. P. L.; FERREIRA, D.J. **Desempenho entre turmas que utilizaram jogos no ensino de Ciência da Computação: uma revisão sistemática da literatura**, Goiânia, GO, 2014.
- FERREIRA, V. – **Educação Física – Recreação, Jogos e Desportos**. Rio de Janeiro, Editora Sprint, 2003.
- FONSECA, L. M. M. et. al. **Inovação tecnológica no ensino da semiótica e semiologia em enfermagem neonatal: do desenvolvimento à utilização de um software educacional**, Florianópolis, SC, 2009.
- GUERRA, M. – **Recreação e Lazer**. Porto Alegre, Editora Sagra, 1988.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5º. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003.

- LIMA, J.O. – **Conceitos e diferenças entre recreação, lazer, jogo e brincadeira.** Belo Horizonte, 2007.
- LOPES, C. P.; ANDRADE, A. M. V. **Jogos e Simuladores no Ensino Superior de Economia e Gestão em Portugal,** Porto, Portugal, 2004.
- M. WEINTRAUB; HAWLITSCHKEK, P.; JOÃO, S. M. A. **apresentam no artigo Jogo educacional sobre avaliação em fisioterapia: uma nova abordagem acadêmica,** São Paulo, SP, 2011
- MARCELLINO, N.C. – **Lazer e humanização.** 2ª edição, Campinas, Papyrus, 1995.
- MARIA, V.M.; SILVA, A.X.; ALMEIDA, B.C.; FURTADO, J.L.; BARBOSA, R. V. C. – **A Ludicidade no processo ensino aprendizagem.** Corpus et Scientia, vol. 5, n. 2, p. 5-17, setembro, 2009.
- MASETTO, M. T. **Professor universitário: um profissional da educação na atividade docente docência na universidade.** Ed. Papyrus. Campinas – São Paulo, 1998.
- MEDEIROS, R; LIMA, R.; SILVA D.; MERCADO, L. P **Jogos Digitais como Estratégia de Ensino-Aprendizagem no Ensino Superior: a construção e aplicação do game Renascença na disciplina de Literatura,** Salvador, BA, 2015.
- MOTTA, G. S e QUINTELLA, R. H. **A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no estado da Bahia,** Salvador, BA, 2012.
- RIZZO, Gilda. **O Método Natural de Alfabetização.** In: **Alfabetização Natural.** Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.
- SANTOS, E.S. – **O ensino da recreação: repensando algumas práticas.** Movimento, vol 10, p. 89-106, outubro, 2005.
- SAVI R.; WANGENHEIM, C. G. **Um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais na Engenharia de Software,** São Paulo, SP, 2011.
- SILVA, A.C.; PAIVA, I.M.R.; BARRA, A.O. – **Lazer, recreação e jogos cooperativos.** EF Desportes Revista Digital, Buenos Aires, Ano 15, n.149, outubro, 2010.
- SILVA, T.A.C; GONÇALVES, K.G.F. – **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos.** São Paulo, Phorte Editora, 2010.
- TOPANOTTI, L. R.; LIMA, D. M. e SILVA, M. S. **Jogos no ensino superior: uma ferramenta para o ensino de morfologia vegetal,** Curitiba, PR, 2011.
- <http://secon.udesc.br/leis/ldb/ldb5cap4.pdf>

Anexo – Termo de responsabilidade

Universidade Estácio de Sá
Ensino a distância
Trabalho de Conclusão de Curso
Professora: Maria Cecília Trannin

TERMO DE RESPONSABILIDADE – TCC

A Aluna PAOLA BATISTA PARANAÍBA do Curso de Pós-graduação em DOCÊNCIA E GESTÃO DO ENSINO SUPERIOR, matrícula nº 201506893392 assume toda responsabilidade, perante a prática de cópia ou plágio de obras ou fragmentos de obras de autores, quaisquer que sejam, tanto em material impresso como de Internet, nos aspectos educacionais e legais.

As Normas da ABNT serão o parâmetro para as citações.

Assim, passa a deter toda e qualquer responsabilidade diante de situações ilícitas editoriais e acadêmicas no que se refere à disciplina TCC.

GOIÂNIA, 19 de FEVEREIRO de 2018

Assinatura do aluno:

Paola Batista Paranaíba