

# FUNDAMENTOS PARA METODOLOGIAS BASEADAS EM JOGOS<sup>1</sup>

## ELEMENTS FOR GAMES-BASED METHODOLOGIES

Stephane Mayara Melo Nunes<sup>2</sup>

Luciana Carlena Correia Velasco Guimarães<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este artigo tem como propósito defender o uso da tecnologia e de jogos na educação, bem como apresentar conceitos fundamentais para uma boa prática de ensino no contexto atual, onde a tecnologia fornece a base para uma sociedade completamente imersa em seus benefícios. É uma pesquisa de caráter bibliográfico que analisou a obra de Celso Antunes, Howard Gardner, Marc Prensky e Maria Montessori, partindo dos conceitos de Inteligências Múltiplas e Nativos Digitais, e dos preceitos de métodos que valorizam o bem-estar, criatividade e experiência do aluno, bem como os jogos na educação, com o intuito de fomentar a criação de metodologias de ensino que utilizem a Gamificação, para docentes que possuem pouco conhecimento na área. Os pressupostos teóricos utilizados são direcionados, em sua maioria, à educação infantil, mas oferecem suporte para todas as etapas do ensino, uma vez que a valorização do aluno, seu pensamento crítico e bem estar são o foco principal para metodologias possíveis a partir do exposto neste artigo.

**Palavras-chave:** jogos na educação; gamificação; criação de metodologias.

**ABSTRACT:** This article aims to defend the use of technology and games in education, as well as it presents fundamental concepts for a good teaching practice in the current context, where technology provides the basis for a society completely immersed in its benefits. It is a bibliographic research that analyzed the work of Celso Antunes, Howard Gardner, Marc Prensky and Maria Montessori, basing on the concepts of Multiple Intelligences and Digital Natives, and the precepts of methods that value the well-being, creativity and experience of the student, as well as the use of games in education, aiming to promote the creation of teaching methodologies that use Gamification, for teachers who have little knowledge in this area. The theoretical assumptions used are directed, for the most part, to early childhood education, but also offers support for all stages of education, since the appreciation, the critical thinking and well-being of the student are the main focus for possible methodologies based on what it states in this article.

**Keywords:** games in education; gamification; creation of methodologies.

**Data de apresentação:** 14/12/2022.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, como requisito para obtenção do título de Especialista em Informática na Educação

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Pós-graduação em Informática na Educação, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá. E-mail: stephane.nunes@outlook.com

<sup>3</sup> Orientadora, Mestra em Educação Especial. E-mail: luciana.guimaraes@ifap.edu.br

## 1 INTRODUÇÃO

No processo de evolução da humanidade, a necessidade de comunicação exerceu um papel imprescindível em relação ao desenvolvimento de novas habilidades, que levaram a novas necessidades, que nos fizeram evoluir cada vez mais ao ponto de partirmos de desenhos nas cavernas para o ciberespaço. Esta relação de causa e efeito que permeia a evolução do Homem tem papel fundamental na construção da sociedade como conhecemos hoje.

Estudiosos como Émile Durkheim (1858 - 1917) e Max Weber (1864-1920) conceituam "sociedade" como um organismo vivo, criado a partir das ações e conceitos dos indivíduos que fazem parte dela, o qual exerce poder sobre as ações de cada indivíduo que a integra (DURKHEIM, 2004), ou como um processo em constante evolução, resultante das ações e da compreensão dos indivíduos (WEBER, 1982).

Podemos observar que, se há um tipo de consenso entre os pensadores, é que a sociedade é construída por seus indivíduos. E se nós, os tais indivíduos que constroem a sociedade, vivemos em constante mudança, adaptação, evolução, é válido concluir que a sociedade, como fruto de nossas ações e relações, acompanhe nossas mudanças. À medida em que nossa realidade se transforma, precisamos acompanhar as mudanças de fatores primordiais para a constituição desta sociedade, de modo a contribuir para sua existência.

Trazendo todos estes conceitos para a realidade em que vivemos, baseada na tecnologia (tamanho sua influência em nosso cotidiano), um outro conceito vem à luz da discussão é Cultura Digital. Podemos defini-la como a forma como agimos e o produto das nossas ações dentro de uma sociedade que se mistura com a tecnologia. A própria prática da cultura tornou-se diretamente ligada com a tecnologia. O termo Cultura Digital em si é novo, mas sua prática já acontece há tanto tempo quanto a tecnologia assume influência na sociedade.

Desta forma, a educação é fortemente influenciada pela sociedade, pela cultura e pela tecnologia. Ferramentas como os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) que, em sua essência, têm como intuito auxiliar no aprendizado dentro e fora do ambiente escolar, são exemplos de uso da tecnologia a favor da educação. Mas não apenas ferramentas criadas especificamente para o meio educacional podem ser utilizadas, muito pelo contrário. Buscar elementos do cotidiano é essencial, uma vez que a aproximação da escola com o dia-a-dia dos alunos, com seus conhecimentos prévios, torna o processo de ensino-aprendizagem mais leve (ZABALA, 1998).

Sendo assim, é objetivado, a partir deste trabalho, estabelecer conceitos que sirvam como base para a construção de metodologias de ensino aliadas à tecnologia, especialmente relacionadas ao uso de jogos que promovam o aprendizado de forma lúdica e significativa. Na construção deste artigo, foram analisadas as obras de Celso Antunes, Howard Gardner, Marc Prensky e Maria Montessori, além dos trabalhos de Macedo e Machado (2006) e Faria *et al* (2012).

No capítulo SOCIEDADE, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO, será abordado o contexto social, o perfil dos alunos a partir do conceito de "Nativos Digitais", e o panorama da educação no contexto da Cultura Digital. Em EDUCAÇÃO BASEADA EM JOGOS, são apresentados métodos e conceitos que auxiliam na criação de uma boa metodologia baseada em jogos. E, por fim, é feita uma discussão a respeito da prática educacional, com ênfase na necessidade de incluir os conceitos e métodos apresentados, a fim de incentivar o uso do lúdico de diferentes formas, a partir do conhecimento que o docente tem a respeito de suas turmas.

## **2 SOCIEDADE, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

Neste capítulo, é traçado um panorama da utilização da tecnologia e da internet pelas crianças e adolescentes brasileiros nos últimos anos. Em seguida, são apresentados os "Nativos Digitais", que configuram o perfil do aluno atual, para isso, foi usado como referência as obras *Digital Natives Digital Immigrants* (2001) e *Digital Game-Based Learning* (2007), de Marc Prensky. Ainda nesta seção, é abordado o uso da tecnologia de forma indiscriminada apesar de seu potencial educacional, reforçando a necessidade de um olhar mais atento e menos preconceituoso em relação ao uso da tecnologia como aliada à educação.

### **2.1 Uso da internet por crianças e adolescentes**

Segundo os dados publicados pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil em 2018, 86% dos brasileiros com idades de 9 a 17 anos são usuários da Internet. A cada 10 pessoas nesta faixa etária, 8 consomem algum ou alguns dos seguintes serviços: vídeos, programas, filmes e séries. Este percentual é superior ao de utilização de mensagens instantâneas, jogos offline, jogos online e até mesmo para ouvir músicas (CRUZ, 2019).

Desde o ano de 2014 o uso da Internet através do celular é maior que o uso pelo computador. Esta diferença se torna maior a cada ano e deve manter-se assim nos anos subsequentes. Outro método que também vem crescendo neste período é através das TVs, embora o celular seja predominante nas famílias das classes menos favorecidas, onde os jovens acessam exclusivamente pelo telefone (CRUZ, 2019).

Apesar de mais de 80% dos jovens usarem a Internet, menos da metade desses jovens acessam a Internet na escola. O que deve ser levado em consideração, visto que se tantos deles sabem usar a Internet, por que não os guiar através da escola para um uso melhor desta ferramenta, tirando maior proveito de todo seu potencial quanto a ser uma fonte de dados quase infundável? (CRUZ, 2019).

### **2.2 Novos alunos: os nativos digitais**

Para explicar melhor sobre a condição dos alunos que os professores encontram em sala de aula atualmente, será referida a obra de Marc Prensky, professor e escritor responsável por cunhar os termos "Nativos Digitais" e "Imigrantes Digitais". Prensky (2001) traça o perfil dos "novos alunos", levando em consideração aspectos relacionados não somente a sua rotina escolar, mas também seu contexto social e tudo em que isso implica no tocante, desde o modo de pensar, agir e seus gostos, e como isso afeta no seu aprendizado.

O primeiro aspecto a ser abordado é a forma como os estudantes costumam ser vistos, através de um olhar antiquado e até obsoleto. A ideia de um aluno que senta na cadeira e assiste a aula, na maior parte do tempo, em silêncio, exceto por breves participações sobre o conteúdo, como forma de demonstrar sua compreensão acerca do assunto e que, claro, mantém essa postura do início ao final de um dia letivo, representa um padrão que não é o encontrado na prática. A sociedade mudou. Os alunos mudaram. A sala de aula mudou. E com isso, as metodologias de ensino também devem mudar. O que leva ao próximo aspecto: a tecnologia. Prensky (2001) trata a familiaridade com a tecnologia como um fator determinante para os conceitos de nativos e imigrantes digitais, que permeiam toda sua abordagem quanto à educação.

Percebemos que os alunos de hoje são diferentes. Como Prensky afirma, os chamados “nativos digitais” - que são aqueles que nasceram dentro do contexto das tecnologias digitais como conhecemos hoje. Segundo Prensky (2001), a forma como as pessoas que lidaram a vida toda com esse tipo de tecnologia, sem ter vivido no contexto anterior (na chamada era analógica), é diferente da dos “imigrantes digitais”, que são aqueles que viveram no tal contexto anterior, e tiveram que se adaptar às novas tecnologias à medida em que elas surgiram. Ele explica que os alunos deste novo contexto estão acostumados com o modo de vida que acompanha o cenário tecnológico atual e, portanto, não conseguem - e não devem -, se adaptar ao modelo antigo, com qual os imigrantes digitais aprenderam e, muitas vezes, tentam reproduzir - que causa problemas no processo de ensino-aprendizagem. Repetir modelos antigos de ensino torna o aprendizado maçante e, portanto, menos atrativo aos alunos, que estão imersos na cultura digital.

Sendo assim, é preciso entender o “novo” perfil de aluno (“novo”, porque mesmo antes das novas tecnologias fazerem parte e modificar a sociedade, métodos antigos ou tradicionais já eram problema, como explicam Bourdieu, Passeron, Weber e Marx lá em sua época, ou ainda o mais contemporâneo Paulo Freire). O perfil antigo de aluno era apenas mais condescendente aos modelos antigos, mas enfrentava tantas dificuldades quanto o atual. Este segundo, todavia, apresenta maior resistência e de, certo modo, força professor adaptar sua metodologia, e a escola a mudar ou adaptar o seu conteúdo às suas necessidades. Isso torna necessário buscar meios de falar a mesma língua do aluno e atualizar o modo de ensinar, dentro desta nova cultura em que vivemos (PRENSKY, 2001; 2007). Deste modo o uso de jogos na educação, conforme o trabalho de Antunes e de Prensky, configura parte essencial para o cenário ideal da educação contemporânea.

### **2.3 Tecnologia e educação**

Na educação, a compreensão e trabalho relacionado à cultura digital, torna-se não apenas um diferencial, mas cada vez mais o necessário. Vivemos na era dos nativos digitais, onde sua atenção é, majoritariamente, dirigida às ferramentas tecnológicas que estão à sua disponibilidade, educativas ou não (principalmente a segunda). Incorporar a tecnologia na educação e aceitar a cultura digital como forma de cultura geral e, portanto, parte do currículo a ser desenvolvido, não deve mais ser opcional, mas essencial.

O uso da tecnologia pelas crianças está cada vez mais precoce, pois crescem com acesso contínuo à aparelhos conectados à Internet como Smartphones, Televisores, Tablets, entre outros aparelhos similares. Ter acesso a tantas informações não significa garantia de conhecimento relevante à criança, porque, sem a orientação de um professor, ela pode perder seu tempo com conteúdos unicamente de entretenimento. Esta é uma característica que ganhou muita notoriedade durante o período de isolamento social por conta da pandemia de COVID-19.

Outro ponto que dificulta o processo de desenvolvimento educacional das pessoas na Internet é o fato de que os conteúdos de entretenimento é que viralizam e ficam famosos, e assim como na sociedade, na Internet também os usuários buscam estar na moda, acompanhar o que está sendo comentado e participar da trend do momento, e com as crianças não é diferente, pois elas ficam acompanhando as redes sociais desde muito antes de aprenderem a ler (ARAÚJO, 2009; LISBOA, 2018).

Chegamos então ao ponto de comentar que, diferentemente das gerações anteriores, que cresceram num meio mais analógico e tiveram acesso a estas

tecnologias quando já estavam alfabetizadas, a atual geração, desde muito cedo – antes mesmo de aprender a ler, escrever e em certos casos até falar –, já fazem uso de smartphones para acessar conteúdos na Internet, grande parte desse conteúdo é de canais de entretenimento focado no público infantil (CRUZ, 2019), porém sem retorno educacional.

### **3 EDUCAÇÃO BASEADA EM JOGOS**

Neste capítulo, são apresentados os conceitos e métodos utilizados ao redor do mundo que servem de base para elaboração de metodologias que utilizam a Gamificação e que valorizam a experiência e aprendizado através do lúdico. Com isso, a primeira obra analisada é *Mente Absorvente* (1949, 1987), de Maria Montessori, criadora do método que recebe seu nome, o qual é referência em educação infantil e é utilizado em escolas ao redor do mundo até hoje. Logo após, é apresentado o conceito de "Inteligências Múltiplas", resultado da pesquisa de Howard Gardner, analisada através de suas obras *Estruturas da Mente: a teoria das Inteligências Múltiplas* (1994), *Inteligências Múltiplas: a teoria na prática* (1995) e *Inteligências Múltiplas ao Redor do Mundo* (2009). Finalizando com o conceito e possibilidades de aplicação de jogos, a Gamificação, na educação, fundamentada pelo trabalho de Celso Antunes, nas obras *Inteligências Múltiplas E Seus Estímulos* (1998) e *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências* (2014).

#### **3.1 Montessori e a educação infantil**

No que diz respeito ao ensino de crianças, o trabalho da médica e educadora Maria Montessori serve de grande ajuda pela forte preocupação com o bem estar da criança em sua metodologia. Ela foi uma das primeiras educadoras a voltar o olhar para a educação infantil de uma forma humanizada, além de considerar aspectos que direcionam ao estímulo do protagonismo da criança durante sua educação (FARIA *et al*, 2012).

A pesquisa de Montessori acompanha a criança desde o nascimento até o início da fase adulta, portanto, abrange também todo o período escolar (da alfabetização ao ensino médio), o que torna seu método tão bem recebido até a atualidade. Montessori (1987) afirma que "a criança tem uma mente capaz de absorver conhecimentos e o poder de se autoinstruir", e essa concepção sobre o modo de aprendizado nos primeiros anos de vida é o que direciona seu método

Segundo a doutora, a criança tem uma capacidade intelectual muito grande devido a ausência da consciência da forma como os adultos possuem. A consciência seria nossa capacidade de lembrar de informações preexistentes, o que nos prende a regras preestabelecidas e que, conseqüentemente, torna o aprendizado, ou seja, a conquista do saber, um "trabalho exaustivo e de cansaço" (MONTESSORI, 1987. p 37). A criança vê cada descoberta com entusiasmo por se apresentar como uma nova experiência. O descompromisso com regras e funções sociais torna o aprendizado mais atrativo e é por isso que, muitas vezes, a escola se torna um ambiente em que o estudante não gosta de estar.

Desta forma, o método montessoriano é caracterizado pela valorização da experiência da criança, do conhecimento das coisas e do processo de aprendizagem. Além disso, ele "consiste em harmonizar corpo, inteligência e vontade, se baseia na educação da vontade e da atenção" (FARIA *et al*, 2012). Isso quer dizer que, desde a escolha dos materiais até a disposição deles em sala de aula exercem papel

fundamental no processo de aprendizagem, no favorecimento da autonomia e na manifestação dos interesses dos alunos, buscando sempre respeitar aspectos individuais como tempo e personalidade de cada um.

Considerando a tecnologia como fonte de interesse notória entre as crianças e adolescentes, dispor deste meio como ferramenta para o ensino é uma forma de valorizar a experiência do aluno, seu gosto e interesse. É possível, ainda, promover a autonomia ao oferecer os jogos, por exemplo, como alternativa para o aprendizado fora da sala de aula, incitando o aluno a buscar o conhecimento em um ambiente diferente, quando corpo e mente estão desligados da "consciência" escolar.

Mas não é somente fora da sala de aula que os jogos são bem vindos. Dentro da escola, podem ser grandes aliados na educação ao apresentar conteúdos necessários ao currículo do aluno de maneiras alternativas, lúdicas, que funcionam como estratégia para suprir necessidades que a heterogeneidade de uma turma pode provocar, uma vez que, em uma turma cheia, valorizar a individualidade e ritmo de cada aluno pode ser um desafio.

Nos próximos tópicos, serão apresentados o conceito de "Inteligências Múltiplas" e a importância dos jogos educacionais que, combinados ao Método Montessori pode estabelecer fortes alicerces para o desenvolvimento de metodologias que proporcionem a autonomia da criança, diante do cenário social e educacional em que nos encontramos.

### **3.2 As inteligências múltiplas**

Os primeiros anos de vida de um ser humano podem ser definidos por muitas "primeiras vezes". São os primeiros contatos com diversas situações que irão colaborar significativamente para o desenvolvimento cognitivo, sensorial e individual (relativo às características do indivíduo, sua personalidade). Nesse momento, principalmente nos primeiros cinco anos, é quando o indivíduo estabelece as bases para o desenvolvimento de suas inteligências (ANTUNES, 1998; GARDNER, 1994). Gardner *et al* (2009) define inteligência como "uma combinação de determinadas habilidades lógico-linguísticas, particularmente as que são valorizadas na escola secular moderna"

A partir dos cinco anos, até aproximadamente os dez, a criança começa a desenvolver mais determinadas áreas de conhecimento, uma vez que seu cérebro passa pelos momentos em que as chamadas "Janelas de Oportunidades" estão mais abertas (ANTUNES, 2014). Estas "janelas" são o que permite a alguém realizar determinadas atividades com certa facilidade. Este é parte do conceito das Inteligências Múltiplas, objeto de trabalho de Howard Gardner e defendido por Celso Antunes. Ambos serviram como referência para esse trabalho.

Segundo a pesquisa de Gardner (1995), o cérebro humano é capaz de realizar diferentes tarefas, utilizando regiões diferentes. É apontado, também, variações nas áreas com maior atividade cerebral, dependendo dos estímulos feitos. E ainda, em momentos diferentes da vida, nosso cérebro responde de maneira diferente a esses estímulos. Ao que tudo indica, exercitar o cérebro nos momentos em que sua resposta para os respectivos estímulos - neste caso, os exercícios -, torna o aprendizado mais fácil e até mais eficaz (GARDNER, 1994; 1995).

Para isso, Celso Antunes dedicou grande parte do seu trabalho buscando formas de aproveitar melhor esses momentos de maior facilidade, através do desenvolvimento de atividades e jogos que utilizem na prática esses conceitos. Antunes (2014) defende o uso de jogos como meio atrativo, e também, em

determinados momentos, como ótima opção para desenvolver o cérebro de forma objetiva e otimizada.

### 3.3 Jogos na educação

Como tem sido apresentado, a tecnologia está tão presente no cotidiano dos alunos, que eles já estão adaptados a certos conceitos de forma intrínseca. Da mesma forma, os jogos representam boa parte de seu consumo, portanto, a "linguagem" dos jogos é algo igualmente familiar. Sua introdução no contexto educacional enfrenta uma barreira a menos quando os alunos já sabem "falar" essa língua. "Hoje é comum usarmos jogos como importante recurso metodológico (em sala de aula, na clínica ou em outros contextos de formação ou orientação)" (MACEDO e MACHADO, 2006)

O desafio passa a ser o de agregar a gama de benefícios e habilidades que permeiam a sua utilização, como o incentivo a auto superação, quando o jogador busca uma posição melhor em um ranking, uma pontuação maior ou um tempo menor para completar uma ação ou chegar em um objetivo, permitindo que ele consiga mensurar seu desempenho em função de uma meta (PRENSKY, 2007).

A utilização dos jogos, neste contexto, é chamada de Games-Based Learning (Aprendizagem baseada em jogos) por Marc Prensky, que se refere aos jogos como portadores do "poder de prender a atenção, igual à televisão, mas sua força vai além desta em relação à capacidade de ensinar. Com a abordagem certa (...), os jogos podem ser uma motivação enorme e ajudar adultos e crianças a aprenderem" (PRENSKY, 2007). Ele defende, ainda, a importância de aspectos como prazer e diversão, que resultam numa disposição maior a aprender, considerando o estado de relaxamento e motivação.

Segundo Antunes (2014), "os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, dessa forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais". A utilização dos jogos na educação permite o desenvolvimento e exploração de habilidades que já existem nos alunos, tornando o ensino mais fluido, se aplicada adequadamente.

O que leva a outro desafio: como saber se o jogo é adequado, ou seja, se ele cumpre um papel educacional ou se prioriza o aspecto lúdico, deixando de lado o conteúdo "curricular" (que, no final das contas, é o objetivo do professor e da escola). Antunes (2014) diferencia os jogos pedagógicos e os "de caráter apenas lúdico" a partir do desenvolvimento, uma vez que "os jogos ou brinquedos pedagógicos" expressam "intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória."

Macedo e Machado (2006) conversam com teóricos como Piaget ao tratar do assunto, e esclarecem que, ao trabalhar com jogos lúdicos de maneira significativa, é necessário levar em consideração que eles "1. Valorizem o prazer funcional; 2. Serem desafiadores; 3. Criarem possibilidades ou disporem delas; 4. Possuírem dimensão simbólica; e 5. Expressarem-se de modo construtivo ou relacional" (p. 36). Prensky considera, ainda, a interação um fator importante, esclarecendo que esta se define pela forma como o jogo digital é jogado, e sua relação entre o jogador e o ambiente do jogo, especialmente do feedback, que pode ocorrer através de uma pontuação, fases ou níveis dentro do jogo. E se manifesta, também, socialmente, quando o jogador interage com outros jogadores (PRENSKY, 2007)

## 4 DISCUSSÃO

Nosso entendimento sobre como funciona o aprendizado tem papel fundamental sobre como conduzimos nossa prática educacional. Se acreditarmos que a mente do aluno é um conjunto de folhas em branco, aguardando informações para serem retidas na memória, nossas aulas serão repletas de informações sequenciadas que serão cobradas em atividades e provas ao longo do ano letivo. Sem muito espaço para discussão e pouca participação do aluno de forma realmente ativa. Mas se aceitarmos que a mente do aluno funciona através de associações, que o cérebro armazena informações de várias formas diferentes e que nossos alunos possuem grande necessidade de ser ativos no processo de aprendizagem, nossas aulas tendem a seguir por outros caminhos.

É preciso entender que: (I) cada aluno é único porque possui uma história, personalidade, interesse e, portanto, necessidades diferentes; (II) nosso plano de aula é um guia e não um conjunto de leis, isso é, ele pode e deve ser adaptado à medida em que encontramos situações diferentes. Cada situação nos pede novos direcionamentos, novas maneiras de conduzir nossa prática. (III) a escola não precisa ser um mundo completamente alheio à realidade externa. Antes de entrar em sala de aula e depois que sair dela, o aluno vai se deparar com todo tipo de experiência, e isso não precisa ser totalmente dissociado da sua educação. Essa mudança tão grande de realidade (dentro e fora da escola) faz com que o aluno separe a educação da diversão, e isso afeta diretamente na sua afinidade com os conteúdos escolares. E (IV) a tecnologia faz parte do cotidiano do aluno. Ela está presente em qualquer ambiente e, por isso, é algo em que o aluno confia, muitas vezes mais do que no professor.

Tendo isso em mente, buscar meios de agregar os interesses do aluno ao currículo escolar, que é algo que ele precisa aprender com algo que ele goste de interagir, se torna o caminho mais apropriado. Segundo PUTTON e CRUZ (2021), "quando o professor dá preferência às metodologias que utilizam basicamente atividades e situações lúdicas, pode-se perceber interesse maior por parte do aluno". Isso acontece porque a escola, comumente é entendida como um "lugar para promover o pensamento, a cognição, a reflexão, portanto, um lugar que requer disciplina, organização e silêncio" (BRASIL, 202?), e não precisa ser assim o tempo todo. Os momentos de "quebra de rotina" possibilitam aos alunos extravasar, aliviar a tensão dentro da escola que pode ser gerada por um conteúdo que ele tem dificuldade, ou mesmo por muitos outros fatores pessoais. Sozinho, esse aluno vai buscar outras formas de aliviar essa tensão, e comumente acontece através de jogos digitais sem qualquer propósito educacional.

A maioria dos jogos educacionais digitais existentes no mercado possuem grande compatibilidade com o conteúdo comum tratado em sala de aula no ensino regular. Embora este setor esteja em desenvolvimento, dependendo do conteúdo buscado, não existem ou pelo menos não temos acesso a esses jogos. E aqueles que encontramos, muitas vezes são considerados "chatos" pelos alunos. Mas eles são tão desinteressantes assim? Ou o contato que o aluno teve com o jogo é o que tornou o jogo "chato"? Mesmo que se encontre um ótimo jogo, se não houver um propósito e um acompanhamento durante a aplicação do jogo entre os alunos, ele logo perde o propósito. Nota-se, neste contexto, que o "real papel do professor é desempenhar a função de mediador, que também está diretamente relacionado [à] construção do conhecimento, tanto como orientador do planejamento pedagógico, quanto da escolha e tratamento dos conteúdos curriculares." (PUTTON e CRUZ, 2021).

Sendo assim, é preciso que haja um planejamento sobre qual jogo, quando e como será aplicado. A simples divisão de grupos com intuito de criar uma competição, dependendo da turma, já eleva o interesse dos alunos em entender e explorar o jogo. O mesmo vale para atividades como gincanas, que podem ser aplicadas ao final de um conteúdo, como forma de exercitar o entendimento a respeito do tema estudado, possibilitando a revisão do conteúdo e uma nova chance de aprender ou entender algum aspecto que tenha passado despercebido por algum aluno.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através desta análise, é possível constatar que o uso de ferramentas lúdicas na educação não é algo tão novo. A educação passou por muitos cenários que influenciaram diretamente em sua execução e, felizmente, teóricos e educadores buscaram, com suas contribuições ao longo da história, melhorar a forma como se estimula o aprendizado.

A influência da tecnologia na sociedade e, portanto, na educação é inegável. Ela passa por tantas melhorias e evoluções justamente para facilitar o cotidiano do ser humano. Partindo deste princípio, a tecnologia nunca foi inimiga da educação. O que se precisa é de atenção sobre como usá-la de modo realmente benéfico e eficaz. Como qualquer método, entender como "encaixar" a tecnologia na prática docente não é uma tarefa que se realiza e domina do dia para a noite. É preciso dedicação de tempo, vontade e empenho. Atualmente, existem muitos métodos aplicados, dos quais possuímos fácil acesso aos resultados. Podemos sempre contar com a experiência de colegas docentes na busca da metodologia que mais se encaixe à nossa realidade.

Como foi apresentado, trazer os jogos para o contexto escolar pode trazer muitos benefícios, desde que haja um cuidado a respeito de como essa ferramenta se relaciona com o conteúdo estudado. Existem muitos jogos educacionais no mercado, mas eles nem sempre são tão atrativos para os alunos. Um dos motivos para a pouca atratividade é que o jogo, por si só, não vai substituir a relação professor-aluno. Independentemente do tipo de jogo (digital ou manual), a metodologia que o professor utiliza é o que vai definir o sucesso ou não do uso desta ferramenta para o aprendizado do aluno.

Para quem ainda está iniciando seus passos na educação, ou que ainda está preso a metodologias mais conteudistas, menos lúdicas, e quer buscar novas formas de ensinar, mas tem receio de afetar negativamente no currículo do aluno, é importante começar aos poucos, preparando aulas diferentes para serem aplicadas eventualmente. Assim, é possível perceber como a turma lida com esse tipo de proposta, quais pontos podem ser acertados. A frequência com que essas aulas devem acontecer também é um ponto que precisa do olhar experiente do professor, daí a importância de conhecer a turma.

Além disso, elaborar atividades que estimulem o raciocínio e a competição tende a ser bem recompensado pelos alunos, uma vez que essas atividades se tornam uma quebra na rotina e acabam motivando os alunos a buscar referências sobre o conteúdo estudado, exercitando, assim, a memória e compreensão sobre este conteúdo.

## **REFERÊNCIAS**

ANTUNES, Celso. **Inteligências Múltiplas E Seus Estímulos (as)**. Papyrus Editora, 1998.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 20 Ed. Petrópolis, RJ. Editora Vozes Limitada, 2014.

ARAÚJO, Cecília. **Crianças usam a internet antes de saber ler: elas ainda brincam?**. Revista Veja. São Paulo, out. 2009. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/criancas-usam-a-internet-antes-de-saber-ler-elas-ainda-brincam/>>. Acesso em: 29 de mar. 2022.

BRASIL, Ministério da Educação. **Caderno de Práticas. O lugar do lúdico na Educação Infantil**. 202?. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/198-o-lugar-do-ludico-na-educacao-infantil>>. Acesso em: 20 de nov. 2022.

CRUZ, Elaine P. **Brasil tem 24,3 milhões de crianças e adolescentes que usam internet**. Agência Brasil, São Paulo. set. 2019. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-09/brasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet>>. Acesso em: 29 de mar. 2022.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. Trad. Eduardo Lucio Nogueira. Lisboa, Editorial Presença, 2004.

FARIA, Ana Carolina Evangelista *et al.* **Método Montessoriano: a importância do ambiente e do lúdico na educação infantil**. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, v. 12, 2012. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/NDY2.pdf>>. Acesso em: 25 de mar. 2022.

GARDNER, Howard. *et al.* **Inteligências Múltiplas ao Redor do Mundo**. Penso Editora, 2009.

GARDNER, Howard; VERONESE, Maria Adriana Veríssimo. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. 1995.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente: a teoria das Inteligências Múltiplas**. Trad. Sandra Costa–Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.

LISBOA, Ana P. **Especialistas mostram os dois lados do uso da internet na primeira infância**. Correio Brasiliense. Brasil, mar. 2018. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2018/03/24/interna-brasil,668339/especialistas-mostram-os-dois-lados-do-uso-da-internet-na-primeira-inf.html>>. Acesso em: 29 de mar. 2022.

MACEDO, Lino de; MACHADO, Nilson José de. **Jogo e projeto pontos e contrapontos**. 136 p. São Paulo, SP. Grupo Editorial Summus, 2006.

MONTESSORI, Maria. **Mente Absorvente**. Trad. Wilma Freitas Ronald de Carvalho. 2. ed. Rio de Janeiro: Portugália, 1987.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/>>. Acesso em: 27 de mar. 2022.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**. 2 Ed. Saint Paul: Paragon House, 2007.

PUTTON, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na educação infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 05, Vol. 11, pp. 114-125. Maio de 2021. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem>>. Acesso em: 20 de nov. 2022

RODRIGUES, Alberto Tosi. **Sociologia da educação**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

WEBER, Max; GERTH, Hans Heinrich; MILLS, Charles Wright. **Ensaio de sociologia**. 1982.

ZABALA, Antoni. **A prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.