

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

Fábio Henrique Macedo

RESUMO

O presente artigo ao longo de seus conteúdos aborda sobre o processo de utilização de jogos na rotina de ensino e aprendizagem da língua portuguesa, consolidando de que forma os docentes podem inserir em suas rotinas a metodologia dos jogos consolidando o ensino da língua portuguesa. O objetivo geral consiste em destacar os principais aspectos da utilização de jogos no processo de ensino da língua portuguesa. Quanto aos objetivos específicos, esses são: descrever os principais aspectos dos jogos educativos; analisar como os jogos digitais podem ser aplicados junto a aprendizagem da língua portuguesa. Na parte metodológica realizou-se uma revisão de literatura, destacando alguns dos principais conceitos e análises de autores renomados no campo pedagógico. Utilizando-se principalmente de livros, artigos e dissertações publicadas aos longos últimos 7 anos, ressaltando quais os procedimentos e aspectos que são fundamentais na rotina de ensino da língua portuguesa. Pode-se concluir que no processo de consolidação da linguagem e gramática, os jogos são uma ferramenta lúdica positiva.

Palavras Chave:Jogos; Língua; Português.

ABSTRACT

This article discusses throughout its contents the process of using games in the routine of teaching and learning the Portuguese language, consolidating how teachers can insert the methodology of games into their routines, consolidating the teaching of the Portuguese language. The general objective is to highlight the main aspects of using games in the Portuguese language teaching process. As for the specific objectives, these are: describe the main aspects of educational games; analyze how digital games can be applied to learning the Portuguese language. In the methodological part, a literature review was carried out, highlighting some of the main concepts and analyzes by renowned authors in the pedagogical field. Using mainly books, articles and dissertations published over the last 7 years, highlighting which procedures and aspects are fundamental in the routine of teaching the Portuguese language. It can be concluded that in the process of consolidating language and grammar, games are a positive playful tool.

Keywords:Games; Language; Portuguese.

1 INTRODUÇÃO

Paiva (2016) descobriu que o jogo didático adequadamente escolhido, ajuda os adolescentes a aprender novas noções matemáticas e habilidades. Esses pesquisadores recomendados colocar jogos no currículo a matemática como uma atividade auxiliar. Eles descobriram que a experiência adquirida através do jogo didático adequado usado após aulas de matemática, poderá lidar com as mesmas noções matemáticas e habilidades como as lições, liderado a uma melhor compreensão e memorização mais durável do conhecimento ensinado.

Pais em seu trabalho (2016) destacou grande valor do jogo como uma parte vital da educação. Colocando jogo didático para ampliar a educação, de acordo com os autores, o aluno interesse em trabalho ativo durante as aulas de matemática e de interesse geral em matemática. Ele melhora todo o processo de lições matemáticas. Como uma característica positiva do jogo se referia sobre necessária integração de conhecimentos de diferentes partes da matemática curriculares e também de assuntos diferentes.

O trabalho tem por objetivo geral destacar os principais aspectos da utilização de jogos no processo de ensino da língua portuguesa, quanto aos objetivos específicos, esses são: descrever os principais aspectos dos jogos educativos; analisar como os jogos digitais podem ser aplicados junto a aprendizagem da língua portuguesa.

Muitos desses jogos educacionais se limitam simplesmente à apresentação de uma proposta e, em alguns casos, a uma avaliação qualitativa do professor sobre suas impressões sobre a aprendizagem dos alunos. Com poucas exceções, essas propostas não incluem uma seção de avaliação dos materiais inovadores que são propostos, em que o efeito produzido pela sua implementação e as causas responsáveis pela melhoria da aprendizagem que alguns autores apontam.

No campo metodológico realizou-se uma revisão de literatura, destacando alguns dos principais con-

ceitos e análises de autores renomados dentro do processo pedagógico. Sendo utilizados livros, artigos e dissertações publicados ao longo dos últimos 7 anos. Ressaltando como a introdução de jogos vem sendo avaliada no ambiente de ensino.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS

A nova geração de estudantes foi significativamente influenciada pela era digital e utiliza constantemente as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no seu dia a dia. Mais especificamente, à medida que os alunos formam as suas personalidades à luz de comunidades flexíveis, procuram estar diretamente conectados, solicitam respostas rápidas, requerem interação social e preferem a aprendizagem baseada em experiências (SANTOS; MONTEIRO, 2020, p. 12).

Assim, é óbvio que a sua forma de pensar, o seu conceito de aprendizagem eficaz, bem como as suas necessidades e exigências educativas mudaram drasticamente (TEIXEIRA, 2020, p. 16). Além disso, estes alunos lidam diariamente com informação digital, estão ligados entre si através de tecnologias móveis, trabalham de forma interativa, muitas vezes realizam várias tarefas em simultâneo e não só jogam jogos numa maior extensão do que as gerações anteriores, como também os consideram mais interessantes e agradável.

Além disso, os jogos tradicionais na educação têm uma longa tradição e sempre fizeram parte da experiência de aprendizagem humana, tanto em ambientes formais como informais (CARVALHO, 2018, p. 30). Além disso, é evidente que os alunos parecem concentrar-se mais quando absorvem na aprendizagem baseada no computador do que nas tarefas escolares convencionais. Além disso, os jogos permitem aos educadores atrair a atenção e o interesse dos alunos e envolvê-los em experiências educativas com vista a alcançar objetivos específicos, metas e resultados de aprendizagem.

O desenvolvimento de um jogo na forma de software para aprendizagem baseada em jogos apresenta desafios técnicos significativos para educadores, pesquisadores, designers de jogos e engenheiros de software. O desenvolvimento de jogos consiste em um conjunto de processos complexos que requerem conhecimento multifacetado em múltiplas disciplinas, como design gráfico digital, educação, jogos, design instrucional, modelagem e simulação, psicologia, engenharia de software, artes visuais e área de aprendizagem (GROS, 2018, p. 25).

Os jogos educativos digitais são definidos como uma combinação de jogos digitais e conteúdos educativos; facilitariam a aprendizagem através de jogos (CARVALHO, 2018, p. 35). Eles foram projetados para educar as pessoas em áreas específicas, ampliar os conceitos, melhorar a taxa de desenvolvimento ou ajudar as pessoas a praticar ou aprender uma habilidade e abordagem durante o jogo.

Nos últimos anos, os jogos educativos têm sido utilizados como uma estratégia inovadora para uma aprendizagem mais eficaz em níveis mais elevados e melhoraram as práticas cognitivas, como as habilidades de atenção e memória.

O principal objetivo dos jogos educativos é auxiliar a área educacional (SANTOS; MONTEIRO, 2020, p. 22). Os jogos educativos digitais estão se desenvolvendo muito rapidamente, mas a maioria dos jogos educativos não foi confirmada como uma ferramenta que poderia melhorar os resultados. Os estudos raramente disponíveis têm desenhos de estudo deficientes e os seus resultados não puderam fornecer evidências válidas para apoiar ou rejeitar a eficácia dos jogos.

Considerando as complexidades dos ambientes dos jogos digitais e projetando objetivos não-entretenimento (ou educacionais) no jogo, há necessidade de seleção e comparação adequadas dos métodos de avaliação (GROS, 2018, p. 31). O problema importante e menos compreendido, que motivou este estudo, foi a falta de estudos sobre a seleção adequada de métodos de avaliação válidos na determinação da eficácia dos jogos educativos digitais.

Chefer (2014, p. 36) desenvolveu o quadro de avaliação para a Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL). O GBL é baseado nas principais métricas identificadas nos estudos. Esta estrutura visa identificar itens que poderiam ser potencialmente avaliados em GBL. Esta abordagem propõe a avaliação do GBL em termos de desempenho, motivação, percepções, preferências, ambiente GBL do aluno/acadêmico e colaboração entre jogadores. Esta estrutura pode ser personalizada com base em requisitos específicos de medição analítica.

Teixeira (2020, p. 18) apresentou uma estrutura quadridimensional, que ajuda os instrutores a avaliar o potencial do uso de jogos e aprendizagem baseada em simulação na prática de auto avaliação. As quatro dimensões avaliadas pela estrutura incluíam contexto, aluno ou grupo de alunos, representação interna do

2.2 JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LINGUA PORTUGUESA

A brincadeira é considerada uma atividade comum e uma excelente experiência para crianças, adolescentes e adultos. De acordo com Kya (2014, p. 16), a brincadeira compreende uma intensa experiência de aprendizagem na qual os participantes investem voluntariamente muito tempo, energia e comprometimento, ao mesmo tempo que obtêm grande prazer da experiência geral. Além disso, a brincadeira é um importante mediador para a aprendizagem e socialização das pessoas ao longo da vida e é uma forma adequada, notável e respeitável de melhorar o procedimento de aprendizagem (MARTINS, 2018, p. 35). Hoje em dia, o jogo na forma de jogos digitais vem ganhando espaço e popularidade.

Devido ao rápido avanço da tecnologia e da digitalização da vida, os jogos digitais prevaleceram globalmente e tornaram-se parte integrante do nosso ambiente social e cultural (MARTINS, 2018, p. 21). Não é de surpreender que os jogos digitais tenham se tornado a atividade doméstica mais popular relacionada ao computador.

O aumento do tempo gasto em jogos por crianças, adolescentes e adultos pode explicar e justificar o aumento da popularidade dos jogos digitais (KYA, 2014, p. 30). Embora a diversão e o entretenimento sejam os primeiros aspectos que atraem as pessoas a passarem muitas horas a jogar jogos, os princípios e/ou abordagens eficazes, que estão incorporados nos designs dos jogos, facilitam resultados positivos de aprendizagem e mantêm-nos envolvidos.

Os jogos digitais proporcionam experiências envolventes, ambientes de aprendizagem interativos, bem como atividades de aprendizagem colaborativa; portanto, sua popularidade aumentou drasticamente nos últimos anos. Como resultado, os jogos digitais são agora considerados uma poderosa força social, tecnológica e cultural que não pode simplesmente ser ignorada pelas indústrias, empresas, organizações governamentais e comunidades acadêmicas (FERNANDES, 2020, p. 22). Assim, uma quantidade considerável de pesquisas examinando a implementação e o impacto dos jogos digitais em vários domínios de aplicação foi conduzida.

A educação constitui um dos principais campos de aplicação em que a implementação bem-sucedida de jogos digitais pode trazer muitas mudanças inovadoras e positivas, uma vez que os ambientes online interativos constituem uma característica fundamental para a nova geração de estudantes (CORRÊA; NASCIMENTO, 2014, p. 32).

Graças à crescente investigação sobre o impacto dos jogos digitais na educação, podemos agora aproveitar os seus benefícios para melhorar o processo de aprendizagem educacional. Os jogos digitais são aplicados principalmente na educação na forma de jogos sérios (MARTINS, 2018, p. 28).

Particularmente, “jogos sérios” é um termo que descreve qualquer iniciativa baseada em jogos que se concentra mais em propósitos primários do que apenas em puro entretenimento e se refere principalmente ao uso de jogos digitais na educação e em diversas indústrias (COSTA; GENOVESE, 2019, p. 10). Portanto, nem é preciso dizer que os jogos sérios se tornaram um renomado campo de pesquisa acadêmica, graças aos inúmeros benefícios que trazem.

A abordagem pedagógica de utilização de jogos na educação é chamada de aprendizagem baseada em jogos. Graças à psicologia motivacional envolvida na aprendizagem baseada em jogos, os alunos são capazes de se envolver em materiais e disciplinas educacionais de forma dinâmica, divertida e lúdica. Fonseca et. al. (2017, p. 20) citou que a aprendizagem baseada em jogos não é simplesmente o ato de desenvolver jogos para os alunos jogarem, mas o ato de conceber atividades de aprendizagem interativas que possam gradualmente transmitir conceitos e orientar os alunos em direção a um objetivo final.

A aprendizagem baseada em jogos pode ser considerada como um método de ensino que permite aos alunos explorar diferentes partes dos jogos como uma forma de aprendizagem para ajudá-los a melhorar o seu conjunto de competências ou a alcançar resultados de aprendizagem específicos. Por todas estas razões, a afirmação de Fernandes (2020, p. 36) de que o design de software educativo a ser utilizado nas escolas deve ser formado e baseado em métodos e técnicas de design de jogos está a ganhar cada vez mais aceitação dentro da comunidade de investigação em tecnologia educacional.

A aprendizagem é de fundamental importância para a vida humana. Para Piletti (2018) a aprendizagem é um fenômeno complexo que não se restringe apenas ao processo de aquisição de conhecimentos e informações. As informações são importantes, no entanto precisam passar por um processamento muito complexo, para que se tornem significativas para a vida humana.

De acordo com Schirmer, Fontoura e Nunes (2019) a aprendizagem é a construção da ação; é a tomada de consciência de coordenação das ações. Desta forma, o aluno irá construir seu conhecimento por meio de uma história pessoal já trilhada, possuindo uma estrutura, com fundamento nas condições anteriores de todo processo de aprendizagem, além de ser colocado em contato com conteúdo necessário a seu aprendizado. Os autores explicam que a aprendizagem específica da leitura e escrita está relacionada a um conjunto de fatores que demandam a adoção de princípios do domínio da linguagem e a capacidade de simbolização devendo estar presentes condições internas e externas importantes ao desenvolvimento.

Para promover a motivação, Costa et. al. (2019, p.8) apresentou uma nova abordagem de aprendizagem baseada em jogos, denominada aprendizagem baseada em jogos digitais, na qual incorporou jogos digitais em combinação com conteúdo curriculares. Além disso, Fernandes (2020) definiu a principal característica da aprendizagem baseada em jogos digitais como a “união” do entretenimento interativo e da aprendizagem séria através de jogos digitais. A aprendizagem baseada em jogos digitais é uma abordagem de aprendizagem centrada no aluno que utiliza jogos digitais para apoiar fins educacionais, como ensino e aprendizagem.

Lucas et. al. (2020, p. 7) descreveram a aprendizagem baseada em jogos digitais como uma atividade competitiva em que são definidos objetivos educativos com o objetivo de promover a aquisição de conhecimentos pelos alunos. Depois de concebidos de forma a promover o desenvolvimento de competências cognitivas e transversais, estes jogos, que também podem assumir a forma de simulações, permitem aos alunos praticar as suas competências num ambiente virtual e seguro.

Além disso, de acordo com Fonseca et. al. (2017, p. 29), os ambientes de aprendizagem baseados em jogos digitais devem incluir regras e objetivos predefinidos, feedback imediato às ações dos alunos e mudança progressiva do nível de dificuldade. Devem também promover a auto eficácia dos alunos através de experiências desafiantes num ambiente social e colaborativo.

A aprendizagem baseada em jogos digitais e os jogos sérios, em geral, oferecem muitos benefícios, melhoram a educação e têm um impacto dramático na vida moderna, pelo que podem ser considerados uma direção positiva para a educação e a sociedade avançarem que nos últimos anos vários estudos têm como objetivo definir e destacar os benefícios desta abordagem (CORRÊA; NASCIMENTO, 2014, p. 32).

Além disso, estudos relevantes indicaram que a aprendizagem baseada em jogos digitais possui potenciais significativos para aumentar a motivação e o envolvimento na aprendizagem dos alunos e cultiva as suas mentes e espíritos, melhorando assim a sua eficiência de aprendizagem (LUCAS et. al. 2020, p. 9). Graças à sua forma de ensino divertida e atraente, os alunos ficam ansiosos para experimentá-los.

3. CONCLUSÃO

Os jogos podem ser uma estratégia (onde pode-se pensar sobre estratégia ou pelo menos cerca de tática vencedora) e sua utilização no ensino da língua portuguesa. A prática do jogo aumenta a interações entre alunos e meio de jogo didático que deve motivar os alunos para o trabalho. Este trabalho leva à realização dos objetivos de jogo. Os objetivos do jogo são dedicados a objetivos educacionais, que têm de ser realizados pelo jogo. Os objetivos do jogo determinam a forma de jogo. O uso de jogos didáticos só tem valor se ele permite alcançar metas educacionais.

A seleção de jogo adequada adequado para o uso na lição de gramática, literatura, língua portuguesa no geral. O jogo deve ser capaz de cumprir as metas educacionais da lição. Além disso, o jogo deve ser adequado para a idade, nível e interesses dos alunos conhecimento. Também realização prática do jogo deve ser fácil em termos de preparação do professor para a aula, necessária ferramenta e materiais necessários para a realização do jogo e também o processo do jogo.

A avaliação do trabalho dos alunos durante o jogo. Como toda atividade humana, também a atividade dos alunos durante o jogo didático deve ser avaliada. Porque o personagem do jogo nós usamos somente avaliação positiva, por exemplo, vencedor adquire certo número de pontos positivos, o segundo jogador adquire também alguns pontos positivos, mas menos do que o vencedor. Desta forma da avaliação dos jogos didáticos motiva os alunos para realmente um grande esforço durante o processo de jogo.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Gabriel Rios de. A importância dos jogos digitais na educação / Gabriel Rios de Carvalho; Bruno Dembowski, orientador. Niterói, 2018.



CHEFER, S. M. Os jogos educativos como ferramenta de aprendizagem enfatizando a educação ambiental no ensino de ciências. 2014. 176 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Mestrado em Formação Científica, Educacional e Tecnológica) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba - PR, 2014.

CORRÊA, R. S.; NASCIMENTO, T. G. Baralho celular: jogo didático para o ensino de Citologia em aulas de Ciências do Ensino Fundamental. Revista SBEnBIO (V ENEBIO e II EREBIO), v. 7, p. 6288-6298, 2014.

COSTA, A.A.; GENOVESE, L. G. R. PraCiência: A criação de um jogo como ferramenta pedagógica para o Ensino de Física e História da Ciência. In: XXIII SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, 2019, Salvador. Anais... São Paulo: Sociedade Brasileira de Física, 2019. p. 1-8.

FERNANDES, N. A. Uso de jogos educacionais no processo de ensino e aprendizagem. 2020. 62 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Especialista em Mídia na Educação) - Centro interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, CINTED/UFRGS, RS, 2020.

FONSECA, C. V.; CARDOSO, K. A. Jogos didáticos e pesquisa em ensino de Ciências da Natureza: estudo documental em edições do ENPEC (2007-2015). In: XI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS (ENPEC), 2017. Florianópolis. Anais do XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Florianópolis: ABRAPEC, 2017.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. FirstMonday, v.8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação V. 6 Nº 2, Dezembro, 2018.

KIYA, M. C. da S. O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE– Produções didático-pedagógicas. ISBN 978-85-8015-079-7, v. 2, 2014.

LUCAS, A. E. P. S.; MAXIMO-PEREIRA, M. Jogos didáticos no ensino de Ciências: uma revisão de literatura em artigos de periódicos A1 e A2 da base Qualis. Revista Caderno de Educação Básica, v. 5, n. 2, p. 1-10, 2020.

MARTINS, L. Jogos Didáticos como metodologia ativa no ensino de ciências. 2018. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências da Natureza com habilitação em Física) - Instituto Federal de Santa Catarina, Jaraguá do Sul - SC, 2018.

PAIS, Luiz Carlos. **Didática da Matemática: uma análise da influência francesa**. Autêntica, 2016.

PAIVA, Francisco Rafael de. **Jogos didáticos em matemática no ensino médio: uma proposta para a aprendizagem**. 2016.

PILETTI, C. **Didática Geral**. São Paulo: Ática, 2018.

SANTOS. J.; MONTEIRO, L. Educação e covid-19: as tecnologias digitais mediando a aprendizagem em tempos de pandemia. In: Revista Encantar —Educação, Cultura e Sociedade -Bom Jesus da Lapa, v. 2, p. 01 –15, jan./dez. 2020.

SCHIRMER C.R; FONTOURA, D.R; NUNES, M. Distúrbio da Aquisição da Linguagem e da Aprendizagem. **Jornal de Pediatria**, Rio de Janeiro, v.80, abr., 2019.

TEIXEIRA, P. et al. Percepções docentes e práticas de ensino de ciências e biologia na pandemia: uma investigação da Regional 2 da SBEnBio. In: Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio, vol. 13, n. 1, 2020. p. 153 –171. Maio/Ago. 2022 ISSN 2594 –9004.