

EDUCOMUNICAÇÃO: JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

EDUCOMMUNICATION: *ELECTRONIC GAMES AS A TEACHING AND
LEARNING TOOL*

Helena Schiavoni Sylvestre

Doutoranda em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo, mestra em Mídia e Tecnologia pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” e graduada em Jornalismo pela mesma instituição. Bolsista pela CAPES.

E-mail: helenassylvestre@hotmail.com

RESUMO

Este trabalho analisa o uso dos jogos eletrônicos como ferramentas educacionais sob uma perspectiva educomunicativa. Jogos virtuais, além de proporcionarem entretenimento, estimulam habilidades cognitivas, sociais e emocionais, tornando-se recursos estratégicos em sala de aula. Com o método de ensino tradicional perdendo eficácia, os jogos oferecem uma abordagem mais dinâmica e interativa. Integrados à educomunicação, que enfatiza o diálogo e o uso de tecnologias na educação, os jogos eletrônicos podem criar um ambiente de aprendizagem mais motivador e adaptado às demandas contemporâneas, promovendo o desenvolvimento de competências essenciais.

Palavras-chave: Educomunicação; jogos eletrônicos; ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

This study analyzes the use of electronic games as educational tools from an educommunicative perspective. Beyond providing entertainment, virtual games stimulate cognitive, social, and emotional skills, making them strategic resources in the classroom. As traditional teaching methods lose effectiveness, games offer a more dynamic and interactive approach. Integrated with educommunication—which emphasizes dialogue and the use of technologies in education—electronic games can create a more engaging learning environment, tailored to contemporary demands, and fostering the development of essential competencies.

Keywords: Educommunication; electronic games; teaching and learning.

Introdução

Diante deste novo contexto tecnológico, em que somos rodeados por máquinas e aplicativos inteligentes o tempo todo, o método de ensino tradicional vem perdendo eficácia já há muito tempo. Diante dessa realidade, passou-se a fazer uso do jogo eletrônico como uma ferramenta alternativa para estimular o aprendizado dos alunos. Embora tanto Vilém Flusser (1967) como Johan Huizinga (1938) enfatizem os aspectos especialmente lúdicos dos jogos, que fogem à seriedade e à realidade, no contexto digital, os chamados videogames vêm sendo ressignificados e passaram a adquirir concepções que abrangem mais do que apenas o entretenimento. De acordo com Silva (2002), jogos virtuais proporcionam um contato com diversos aspectos sensoriais, desde a memória (auditiva, visual e cinestésica), a orientação temporal e espacial, percepção auditiva e visual (cor, tamanho, posição, forma, entre outros), raciocínio lógico, até a inteligência linguística. Assim sendo, sob aspectos gerais, os jogos exigem de quem os joga, disposição para conseguir superar desafios, através da concentração em seu enredo e mecânica.

A partir dessa constatação, o jogo eletrônico passou a ser utilizado em sala de aula, como ferramenta de ensino e aprendizagem, uma vez que o método tradicional de educação começou a encontrar dificuldades para manter a concentração do aluno e despertar seu desejo pelo aprendizado.

O objetivo principal deste trabalho, portanto, é analisar, sob uma ótica educacional, como os jogos eletrônicos são utilizados em sala de aula. Para tal, a princípio farei uma revisão bibliográfica sobre jogos, jogos eletrônicos e educação, para, em seguida, fazer um levantamento sobre trabalhos acadêmicos que realizaram a aplicação dos jogos eletrônicos em sala de aula. A partir desses trabalhos, realizarei uma análise buscando evidenciar de que maneira o processo educacional ocorre na sala de aula, ou como ele pode ocorrer.

A priori, neste resumo, trarei os conceitos iniciais dos jogos no contexto educacional e da educação mediada por recursos tecnológicos a fim de justificar, no trabalho completo, o uso dos jogos eletrônicos como uma ferramenta promissora para ser usada no contexto educacional.

A integração de novas tecnologias no contexto educacional

Com o crescimento contínuo de inovações tecnológicas, novas possibilidades de mediação entre educadores e alunos emergem, promovendo não apenas o acesso a informações, mas a construção coletiva do conhecimento. Plataformas digitais, redes sociais e ambientes virtuais de aprendizagem têm se mostrado eficazes para fomentar a colaboração, a troca de ideias e o desenvolvimento de habilidades críticas. A interatividade oferecida por essas ferramentas desafia o modelo tradicional de ensino, dando aos alunos a oportunidade de protagonizarem suas jornadas de aprendizado.

Entretanto, é essencial que o uso de tecnologias no ambiente escolar seja acompanhado de estratégias pedagógicas que valorizem o pensamento crítico, a autonomia e a análise reflexiva. Ferramentas como inteligência artificial, realidade aumentada e big data oferecem novas dimensões de ensino, mas demandam um planejamento que integre a tecnologia de forma significativa no processo de aprendizado, evitando a superficialidade e a dependência de soluções puramente técnicas.

A educomunicação, ao articular comunicação e educação com o suporte tecnológico, aponta para um futuro onde a aprendizagem será cada vez mais dinâmica, participativa e adaptada às realidades dos alunos, exigindo um repensar contínuo das práticas pedagógicas e das competências exigidas para a formação integral dos cidadãos.

Os jogos como ferramenta de ensino e aprendizagem

Nos dias atuais, os alunos possuem acesso a variados meios de comunicação e, conseqüentemente, diversas fontes de informação. O que acaba tornando a escola, eventualmente, desmotivadora por conta de seus métodos de ensino.

O método expositivo permite ao docente alcançar duas metas de imediato: “promover a informação de forma ordenada, atualizada e sintética e, finalmente, proporcionar a compreensão de conteúdos”. A exposição oral é, possivelmente, o método mais antigo e mais utilizado pelos docentes em sala de aula. Entretanto, esse método vem sendo duramente criticado, uma vez que estimula a passividade dos alunos, acarretando em desânimo e desinteresse destes. A crítica mais contundente diz respeito ao processo de aquisição de conhecimento na exposição oral. Neste método, o estudante é um mero depósito de informações, quando na verdade, o ensino deve ser realizado de modo engajador e que estimule o interesse do aluno. (PEREIRA, 2013, p. 21)

Assim, a educação deve ser diversificada, uma vez que envolve múltiplas tarefas. É preciso que os alunos tenham domínio sobre o processo de aprendizagem, para que possam desenvolver suas competências, e não só absorver as informações expostas. Torna-se imprescindível uma educação que objetive desenvolver habilidades a fim de obter e utilizar informações. (MORATORI, 2003 *apud* BARBOSA; MURAROLLI, 2013)

Nesse contexto, o jogo pode ser considerado uma ferramenta de auxílio educacional, uma forma de motivar os alunos na aprendizagem. Não podendo ser considerado apenas como foco de diversão e distração, o jogo deve ser associado a uma atividade com objetivos pré-determinados a serem atingidos e um meio de aprendizagem. Por meio do jogo, os alunos conseguem alcançar as metas traçadas de forma engajada.

Os jogos eletrônicos são potencialmente ferramentas estratégicas para as aulas, podendo ser utilizados de maneira interdisciplinar, além de ser um auxílio e um estímulo ao processo de ensino e aprendizagem, de modo lúdico e agradável para os alunos.

Em todas as fases da vida, jogar estimula o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo. Como uma atividade estimulante, através dela é possível gerar motivação espontânea nos jogadores, fazendo, assim, com

que os estudantes despertem em si o desejo de aprenderem por si próprios. E quando esse desejo é realizado, o jogador sente prazer e tem um sentimento de recompensa, tendo ainda mais incentivo para continuar a adquirir conhecimento. (CUNHA et al., 2009 *apud* BARBOSA; MURAROLLI, 2013)

Os jogos vêm ganhando espaço na educação para a inserção de ludicidade nas salas de aula e facilitação do aprendizado. Ao se utilizarem dessa ferramenta, a maioria dos professores pretende fazer de suas aulas mais atrativas, visando uma aprendizagem mais envolvente. Ademais, esse tipo de atividade estimula em demasia o raciocínio, facilitando ao aluno a resolução de problemas em seu cotidiano.

Em muitos aspectos, os jogos eletrônicos possibilitam um melhor ambiente de aprendizado. Os jogos permitem um ajuste de nível de dificuldade conforme as habilidades do jogador provêm aos jogadores uma interação compartilhada suas ações. Também despertam a fantasia e a curiosidade, além de oportunidades imediata, e dá aos jogadores escolhas e controle sobre para colaborar, entreter-se, competir ou socializar-se com os outros jogadores, promovendo a superação de dificuldades de aprendizagens, indo além de seus limites. (MELO, 2012, p. 11)

A proposta não é transformar escolas em *lan houses*, mas criar um ambiente no qual os professores possam utilizar a linguagem interativa dos jogos eletrônicos para debater com os alunos sobre questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, vendo, ouvindo e compreendendo as relações que os alunos criam com essa mídia através de questionamentos e mediações para a construção de novos sentidos para as narrativas. Ou ainda, aprender com eles, novas maneiras de enxergar e compreender essas ferramentas culturais.

Educomunicação mediada por recursos tecnológicos

Com a chegada de novos recursos tecnológicos nas últimas décadas, passa-se a discutir, então, sobre os atuais e vindouros paradigmas da educação em sua associação com o mundo da informação e sobre o papel do docente/instrutor nessa revolução tecnológica. Rena Palloff e Keith Pratt (1999), autores do livro “*Building Learning Communities in Cyberspace*”, por meio de seu trabalho realizado no ciberespaço, chegaram à conclusão de que a construção de uma comunidade educativa, com os professores participando em igualdade de condições com seus alunos, é a chave de todo um processo educacional efetivo. Ou seja, para Palloff e Pratt, o principal conceito norteador quando se fala em educação e tecnologia, é justamente a comunicação.

Mas antes mesmo de entrar na questão da relevância das novas tecnologias no contexto da comunicação e da educação, é preciso lembrar que o educador Paulo Freire já trazia reflexões sobre a aproximação entre os campos da educação e da comunicação muito antes da emergência das inovações tecnológicas mais recentes, como no texto “*Extensão ou Comunicação?*”, de 1969. Para ele, educação é comunicação, é diálogo, em uma perspectiva que não consiste na transmissão de saberes, mas no encontro de sujeitos interlocutores que, juntos, buscam a significação dos significados.

Ismar Soares (2000), um dos principais nomes da educomunicação no Brasil, coloca que o novo campo de intervenção social, por sua natureza relacional, “estrutura-se de modo processual, midiático, transdisciplinar, interdiscursivo, sendo vivenciado na prática dos atores sociais, através de áreas concretas de intervenção social”. (SOARES, 2000, p. 23) O teórico ainda reconhece que o campo se materializa em algumas áreas específicas, tais como:

1. A área da educação para a comunicação;
2. A área da mediação tecnológica na educação;

3. A área da gestão da comunicação no espaço educativo;
4. A área da reflexão epistemológica sobre a inter-relação comunicação/educação como fenômeno cultural emergente.

Soares esclarece que as áreas de intervenção social da educomunicação não se restringem a essas quatro, mas que, basicamente, podem ser resumidas a elas.

Quando se fala na área da mediação tecnológica na educação, uma questão recorrente levantada é sobre a forte presença dos meios técnicos digitalizados nos circuitos comunicacionais nas últimas décadas. É preciso reconhecer que boa parte dos discursos traçados em sala de aula ganham maior efetividade nos contornos de um ecossistema educacional alimentado por dispositivos como smartphone, tablet, computador ou internet. Porém, a mídia na escola deve requisitar sincronias entre os planos do fazer e do saber, a fim de possibilitar ao utilizador conhecer todas as possibilidades e potencialidades dos aparatos técnicos, especialmente em meio *on-line*.

Considerações finais

Considerando o que foi abordado, é possível concluir que os jogos eletrônicos, quando utilizados de forma planejada e com objetivos claros, podem ser ferramentas poderosas para o ensino e a aprendizagem no ambiente escolar. Ao integrar elementos lúdicos e tecnológicos, esses jogos oferecem uma abordagem mais dinâmica e interativa, favorecendo o desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas, sociais e emocionais nos estudantes. Além disso, a educomunicação, enquanto campo teórico-prático, ressalta a importância de um processo educativo dialógico e mediado por tecnologias, no qual professores e alunos colaboram na construção do conhecimento de maneira ativa e compartilhada.

A inserção de jogos eletrônicos nas práticas pedagógicas, portanto, não deve ser vista como um simples recurso de entretenimento, mas como

uma estratégia de ensino que pode proporcionar um ambiente mais engajador e motivador. Tal ambiente favorece não apenas o aprendizado de conteúdos acadêmicos, mas também a promoção de competências essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração.

Assim, o uso de jogos eletrônicos na educação, quando alinhado a princípios educacionais, pode contribuir significativamente para uma educação mais inclusiva, interativa e adaptada às demandas contemporâneas.

Referências

BARBOSA, P; MURAROLLI, P. JOGOS E NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO. *Perspectivas em Ciências Tecnológicas*, Pirassununga, v.2, n.2, mar.2013, p.39-48.

FLUSSER, Vilém. *Jogos*. Suplemento Literário OESP, 1967. Disp. em <<http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/FLUSSER%20Vilm/jogos.pdf>> Acesso em: 21 de jul. de 2021.

FREIRE, Paulo. *Extensão ou Comunicação*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1969.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MELO, I. R. *O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO: UM ESTUDO DA SUÍTE DE JOGOS GCOMPRIS*. Monografia (Especialização em Mídias na Educação) - Universidade Federal do Amapá. Macapá, 2012. 39p.

PALLOFF, Rena; PRATT, Keith. *Building Learning Communities in Cyberspace: effective strategies for the online classroom*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1999.

PEREIRA, A. L. L. *A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem*. Tese (Mestrado em Letras) - Faculdade de Letras, Universidade do Porto. Porto, 2013. 132p.

SOARES, Ismar de Oliveira. *Educomunicação: Um campo de mediações*. *Comunicação & Educação*, São Paulo, (19), p. 12-24, set./dez. 2000.