


A importância dos jogos lúdicos digitais para o processo de ensino e aprendizagem: Um estudo qualitativo

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.009-005>

José Leonardo Diniz de Melo Santos

Mestre em Educação, Culturas e Identidades
Universidade Federal Rural de Pernambuco/Fundação
Joaquim Nabuco
E-mail: dinizleonardo152@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7258-1982>

Aline Costa Lopes

Doutoranda em enfermagem
UFSM - Santa Maria-RS.
Mestrado em ciências da saúde e vida- UFN- Santa
Maria-RS
E-mail: Enfermeiraalinecosta@hotmail.com

Teddy Talbot

Doutor em Neurociências pela USP. Campus Ribeirão
Preto - SP.
E-mail: teddytalbot17@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7505-9440>

Riverson Ferreira Rodrigues

Formação: Pós-graduação em Educação em Direitos
Humanos
Entidade: Universidade Federal do Ceará (UFC)

Indiria Tibolla Alexandre de Souza

Mestra em Ciências Ambientais (ênfase em Ecologia)
Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB)

Elizeu Crispim de Mello

Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Mestrado em Ciências da Educação.
Universidade: Veni Creator Christian University
(VCCU) Flórida- USA
E-mail: elizeucrispim@hotmail.com
LATTES: <https://lattes.cnpq.br/2357998907383892>

Paulo Sérgio de Moraes

Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Mestrado em Ciências da Educação.
Universidade: Veni Creator Christian University

E-mail: pmoreca@bol.com.br

LATTES: <https://lattes.cnpq.br/5200006365087208>

Lucio Andrade Duarte

Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Licenciado em Música e Especialista em Docência do
Ensino Superior
Universidade: Faculdade Evangélica Cristo Rei
E-mail: maestro.duarte@gmail.com
LATTES: <https://lattes.cnpq.br/5729199593237948>

Maria Josany da Costa Duarte

Formação acadêmica mais alta com área da graduação:
Licenciada em Letras, Especialista em Docência do
Ensino Superior, Mestre em Políticas e administração de
educadores.
Universidade: Universidade Aberta do Brasil
E-mail: josany1@gmail.com
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/1567645869877591>

Thatiane Fernandes Cabral de Albuquerque

Especialista em psicopedagogia clínica e institucional
E-mail: tfdecabral@gmail.com
ORCID- 0009-0008-0655-7850

Diêgo Cabral Herculano

Graduando em Pedagogia, especialista em Gestão,
Supervisão e Orientação Educacional.
E-mail: dyego.pb1@hotmail.com

Sérgio David de Moraes

Mestrando em Ciências da Computação
Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
E-mail: sergiomhouse2014@gmail.com

Marcos André de Souza

Mestrando em Direitos Humanos (UNIT-SE)
Universidade: Universidade Tiradentes -
Aracaju/Sergipe
E-mail marcos.andre.se2@gmail.com

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar as percepções dos professores sobre a importância dos jogos lúdicos digitais no processo de ensino e aprendizagem. Utilizando uma abordagem qualitativa, a pesquisa foi conduzida por meio de entrevistas em profundidade com quinze professores de uma escola pública brasileira. As entrevistas foram gravadas, transcritas e analisadas por meio da técnica de análise do discurso. Os resultados revelaram que os professores reconhecem o potencial dos jogos lúdicos digitais para promover o engajamento dos alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas. Os jogos foram apontados como facilitadores para a exploração e



compreensão de conceitos complexos, além de estimular habilidades cognitivas e socioemocionais, como o pensamento crítico e a colaboração entre os estudantes. No entanto, foram identificados desafios relacionados à formação docente específica e à infraestrutura escolar adequada. Os jogos lúdicos digitais foram considerados ferramentas pedagógicas eficazes para melhorar a qualidade do ensino e aprendizagem, promovendo o desenvolvimento holístico dos alunos. No entanto, é necessário abordar os desafios associados à sua implementação para maximizar os benefícios e minimizar os impactos negativos.

Palavras-chave: Jogos lúdicos, Tecnologia, Educação.



1 INTRODUÇÃO

No contexto da sociedade contemporânea, as tecnologias digitais desempenham um papel cada vez mais central em diversas esferas da vida humana, influenciando desde a comunicação até o entretenimento e a educação. Com o avanço tecnológico e a popularização de dispositivos como smartphones, tablets e computadores, novas formas de interação e acesso à informação surgiram, transformando a maneira como as pessoas se relacionam com o mundo ao seu redor. Nesse sentido, as tecnologias digitais oferecem uma gama diversificada de recursos e ferramentas que podem ser explorados para enriquecer processos educacionais, proporcionando oportunidades de aprendizagem mais dinâmicas e interativas (CONTE; HABOWSKI; RIOS, 2019).

No âmbito dos jogos lúdicos digitais, encontra-se uma vertente que capitaliza esses avanços tecnológicos, combinando elementos de diversão, entretenimento e aprendizagem em um único ambiente virtual. Os jogos lúdicos digitais são aplicativos ou softwares projetados com o intuito de proporcionar experiências interativas e imersivas, nas quais os usuários podem participar de narrativas, resolver desafios e explorar ambientes virtuais. Esses jogos variam em complexidade e temática, abrangendo desde simples quebra-cabeças até simulações educacionais sofisticadas, oferecendo oportunidades para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais de forma envolvente e motivadora (SENA et al., 2016).

No contexto educacional, os jogos lúdicos digitais têm se destacado como uma ferramenta pedagógica eficaz para promover o engajamento dos alunos e potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Ao integrar elementos de diversão e desafio com conteúdos educacionais, esses jogos tornam-se uma ferramenta atrativa e motivadora para os estudantes, estimulando a curiosidade, a criatividade e o interesse pelo conhecimento (CRUZ JÚNIOR, 2017).

Além disso, os jogos lúdicos digitais oferecem oportunidades para a prática de habilidades como resolução de problemas, tomada de decisão e colaboração, essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos. Com a possibilidade de personalização e adaptação do conteúdo conforme o nível de habilidade e interesse de cada aluno, os jogos lúdicos digitais na educação proporcionam uma abordagem mais individualizada e inclusiva, atendendo às necessidades diversificadas dos estudantes de forma eficaz (SENA et al., 2016).

Diante deste contexto, o objetivo desta pesquisa foi analisar as percepções docentes sobre a importância dos jogos lúdicos digitais para o processo de ensino e aprendizagem. O estudo, de abordagem metodológica qualitativa, foi delimitado a quinze professores de uma escola pública brasileira.



2 METODOLOGIA

A pesquisa realizada foi do tipo exploratória, que tem como objetivo principal explorar um tema ainda pouco conhecido ou estudado, buscando compreender suas características, contextos e possíveis relações. Optou-se por esse tipo de pesquisa devido à necessidade de investigar de forma inicial e aprofundada a integração dos jogos lúdicos e tecnologias digitais na educação, um tema emergente e complexo que ainda carece de estudos aprofundados.

Quanto à abordagem metodológica, adotou-se a qualitativa, que se caracteriza, segundo Lima, Domingues Junior e Gomes (2023), pela busca em compreender os significados, percepções e experiências dos participantes. A escolha dessa abordagem justifica-se pela natureza exploratória da pesquisa e pela necessidade de compreender em profundidade as perspectivas e vivências dos professores em relação ao uso de jogos lúdicos e tecnologias digitais na educação.

A amostra foi composta por quinze professores de uma escola brasileira, selecionados por conveniência devido à facilidade de acesso e disponibilidade dos participantes. A escolha por professores como participantes da pesquisa se deu pelo seu papel fundamental na implementação e utilização de recursos educacionais em sala de aula.

Para a coleta de dados, foi realizada a aplicação de entrevistas em profundidade. Inicialmente, foi feito contato com o gestor da escola para solicitar autorização e apoio na realização da pesquisa. Após a autorização, as entrevistas foram marcadas com os professores participantes, sendo realizadas de forma individual e presencialmente. Durante as entrevistas, foram utilizados gravadores para garantir a fidelidade das informações coletadas. Os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa e concordaram em ser gravados para garantir a transcrição precisa das entrevistas.

Após a coleta de dados, foi realizada a análise dos discursos dos participantes utilizando a técnica da análise do discurso. Essa técnica consiste em identificar os elementos linguísticos e discursivos presentes nas entrevistas, buscando compreender os significados subjacentes e as representações dos participantes sobre o tema em questão. A análise do discurso permitiu uma compreensão mais aprofundada das percepções e experiências dos professores em relação à integração dos jogos lúdicos e tecnologias digitais na educação.

3 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados da pesquisa revelaram uma variedade de percepções e experiências dos professores em relação à integração dos jogos lúdicos digitais no processo de ensino e aprendizagem. A maioria dos participantes destacou o potencial desses recursos para promover o engajamento dos alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas. Muitos relataram que os jogos lúdicos digitais estimulam a curiosidade e a participação dos estudantes, criando um ambiente propício para a exploração e o aprendizado.



Os jogos lúdicos digitais realmente transformaram minhas aulas, tornando conceitos complexos mais acessíveis e motivando meus alunos (E4).

Implementar jogos de simulação histórica trouxe uma nova vida para minhas aulas, incentivando meus alunos a explorar e entender melhor os eventos do passado (E8).

Os jogos de simulação ambiental foram essenciais para envolver meus alunos com questões importantes de sustentabilidade, estimulando seu pensamento crítico e conscientização ambiental (E11).

A análise dos resultados revela que os professores reconhecem o potencial dos jogos lúdicos digitais como ferramentas eficazes para promover o engajamento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. A percepção generalizada é de que esses recursos tornam as aulas mais dinâmicas e atrativas, estimulando a curiosidade e a participação dos estudantes. Isso sugere que os jogos lúdicos digitais oferecem um ambiente propício para a exploração e o aprendizado, permitindo que os alunos se envolvam de forma mais ativa e significativa com os conteúdos abordados em sala de aula.

Os relatos dos professores destacam a capacidade dos jogos lúdicos digitais de tornar conceitos complexos mais acessíveis e compreensíveis para os alunos. Por exemplo, o uso de jogos de simulação histórica e ambiental demonstrou trazer uma nova vida para as aulas, permitindo que os estudantes explorem eventos históricos e questões ambientais de maneira mais envolvente e imersiva. Isso sugere que os jogos lúdicos digitais não apenas promovem o engajamento dos alunos, mas também facilitam a compreensão e a internalização de conceitos importantes.

Ademais, os relatos dos professores evidenciam que os jogos lúdicos digitais têm o potencial de estimular habilidades cognitivas, como o pensamento crítico e a conscientização ambiental. Ao envolver os alunos em experiências de simulação e tomada de decisão, esses recursos promovem a reflexão e a análise, contribuindo para o desenvolvimento de uma compreensão mais profunda e crítica dos temas abordados. Isso ressalta a importância dos jogos lúdicos digitais não apenas como ferramentas de ensino, mas também como instrumentos para o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida.

Ressalta-se, ainda, que os professores enfatizaram a capacidade dos jogos lúdicos digitais de desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos. Através da resolução de desafios e da colaboração com os colegas, os estudantes são incentivados a desenvolver o pensamento crítico, a tomada de decisão e a comunicação eficaz. Os professores relataram que observaram uma melhoria no desempenho acadêmico dos alunos após a introdução dos jogos lúdicos digitais em sala de aula.

Os jogos lúdicos digitais têm sido fundamentais para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos, proporcionando um ambiente propício para a prática do pensamento crítico e da colaboração entre os colegas (E2).



Ao utilizar jogos de estratégia em minhas aulas, percebi uma mudança positiva no comportamento dos alunos, que passaram a se comunicar de forma mais eficaz e a trabalhar em equipe para resolver os desafios propostos (E1).

No entanto, alguns desafios também foram identificados pelos participantes. Entre eles, destacam-se a necessidade de formação docente específica para a utilização eficaz desses recursos, bem como a disponibilidade de infraestrutura adequada nas escolas, como acesso à internet e dispositivos tecnológicos.

Além disso, alguns professores expressaram preocupações quanto ao uso excessivo de tecnologia, ressaltando a importância de equilibrar o uso de jogos lúdicos digitais com outras atividades educativas.

Na análise dos dados, foi possível identificar padrões recorrentes nas percepções dos professores, evidenciando a importância dos jogos lúdicos digitais como ferramenta pedagógica no contexto educacional. Os resultados sugerem que, quando utilizados de forma adequada e integrados ao currículo escolar, os jogos lúdicos digitais podem contribuir significativamente para a melhoria da qualidade do ensino e aprendizagem, promovendo o desenvolvimento holístico dos alunos. No entanto, é necessário considerar os desafios e limitações associados à sua implementação, visando maximizar os benefícios e minimizar os impactos negativos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa evidenciou uma ampla gama de benefícios associados à integração dos jogos lúdicos digitais no contexto educacional, destacando sua capacidade de promover o engajamento dos alunos e tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas. Os relatos dos professores ressaltam como esses recursos possibilitam a exploração e o aprendizado de forma envolvente, tornando conceitos complexos mais acessíveis e compreensíveis para os alunos. Além disso, os jogos lúdicos digitais foram reconhecidos como ferramentas eficazes para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, estimulando o pensamento crítico, a tomada de decisão e a colaboração entre os estudantes. A percepção geral dos participantes foi de uma melhoria no desempenho acadêmico dos alunos após a introdução desses recursos em sala de aula.

No entanto, apesar dos benefícios evidentes, alguns desafios foram identificados pelos professores. A necessidade de formação docente específica para a utilização eficaz dos jogos lúdicos digitais e a disponibilidade de infraestrutura adequada nas escolas foram destacadas como questões importantes a serem consideradas. Além disso, preocupações quanto ao uso excessivo de tecnologia e a importância de equilibrar o uso desses recursos com outras atividades educativas também foram mencionadas.

Em suma, os resultados da pesquisa ressaltam a importância dos jogos lúdicos digitais como ferramenta pedagógica no contexto educacional, evidenciando seu potencial para promover a melhoria



da qualidade do ensino e aprendizagem. No entanto, é crucial abordar os desafios e limitações associados à sua implementação, visando maximizar os benefícios e minimizar os impactos negativos.



REFERÊNCIAS

CONTE, E.; HABOWSKI, A. C.; RIOS, M. B. Ressonâncias das tecnologias digitais na educação. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, Araraquara, v. 14, n. 1, p. 31–45, 2019.

CRUZ JUNIOR, G. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, v. 39, n. 3, 2017.

LIMA, L. A. de O. .; DOMINGUES JUNIOR, P. L. .; GOMES, O. V. de O. . SAÚDE MENTAL E ESGOTAMENTO PROFISSIONAL: UM ESTUDO QUALITATIVO SOBRE OS FATORES ASSOCIADOS À SÍNDROME DE BURNOUT ENTRE PROFISSIONAIS DA SAÚDE. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, Boa Vista, v. 16, n. 47, p. 264–283, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.10198981. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/2653>. Acesso em: 15 mar. 2024.

SENA, S. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. *CINTED-UFRGS: Novas Tecnologias na Educação*, v. 14, n. 1, 2016.