


O lúdico e os jogos digitais na educação: Explorando o potencial da tecnologia para o processo de ensino e aprendizagem

 <https://doi.org/10.56238/sevened2024.009-007>

Teodoro Antunes Gomes Filho

Licenciado em Geografia (UFPel), mestre em Educação (UNISINOS), doutorando em Educação (UNISINOS)
Universidade: Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)
E-mail: teoantunes@msn.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7391-5637>

Silvia Gomes Correia

Doutora em Educação
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (Ifap)
E-mail: silvia.correia@ifap.edu.br
ORCID 0009-0001-8199-5649

Christian Ricardo Silva Passos

Doutor em biotecnologia de microorganismos
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia IFBA - Campus Ilhéus
E-mail: christian@ifba.edu.br

Carlos Eduardo dos Santos Bomfim

Formação acadêmica mais alta com área da graduação (Graduado em psicologia, Mestre em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação)
Instituição de atuação atual: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)
E-mail: carlos_eduardo@ifba.edu.br

Adriano Franzoni Wagner

Mestre em Ciências dos Alimentos
Instituição: Universidade Federal de Santa Catarina
Endereço: Rua Prefeito Leopoldo Freiberger, 275, Biguaçu-SC, CEP: 88160-000
E-mail: adrianofranzoniwagner@gmail.com

Rejane de Carvalho

Graduado em Serviço Social, pós graduação em Neuropsicopedagogia

Universidade: Estácio de Sá/Facuminas.

E-mail: Rejanevisa8@gmail.com

ORCID: 0009-0007-2374-9945

Jefferson Vitoriano Sena

Doutorando em Ciências da Educação.
Facultad Interamericana de Ciencias Sociales.
E-mail: seninhajefferson@yahoo.com.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/0219178139341090>

Eloísa Helena Silva

Especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica
Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Espírito Santo (IFES)
E-mail: eloisa2062@gmail.com
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/3755493622299817>

Sônia Maria de Andrade

Universidade: Mestranda em Educação Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - URI
E-mail: a103193@uri.edu.br
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-2341-2225>

Júlia Soares de Campos Rodrigues

Pós graduação em psicopedagogia
Universidad Del Sol

Joana Soares de Campos

Pós graduada em língua portuguesa e língua estrangeira
Universidad Del Sol

Talyta Maria Aguiar Ribeiro

Graduada em Letras Habilitação Português/Inglês e Especialista em Ensino de Língua Inglesa
Faculdade Única de Ipatinga
Ipatinga-MG

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi analisar o potencial dos jogos lúdicos e de tecnologias digitais para o processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, realizou-se uma pesquisa de revisão integrativa, a qual envolveu o levantamento de artigos nas plataformas SciElo e Google Acadêmico. Durante o levantamento de busca, foram utilizados descritores de busca “AND” e “OR” em conciliação com palavras-chave específicas. Além disso, foram selecionados somente artigos científicos em português publicados entre os anos de 2022 e 2023. Como resultado, constatou-se que a implementação de jogos lúdicos e tecnologias no ambiente escolar revela vantagens significativas para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente para alunos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). A análise enfatiza o papel crucial dessas ferramentas na



promoção de uma abordagem educacional dinâmica e eficaz, embora enfrentem desafios como a falta de habilidade tecnológica e recursos nas instituições. Destaca-se também o papel do educador na diversificação das estratégias de ensino, utilizando jogos como recurso metodológico para estimular a aprendizagem e aumentar a participação dos alunos, resultando em melhorias no desempenho e na dinâmica das aulas. A formação continuada dos professores é ressaltada como fundamental para adotar práticas pedagógicas inovadoras, mesmo diante dos obstáculos na implementação de atividades lúdicas. Conclui-se que a integração de jogos e tecnologias no contexto educacional oferece uma via promissora para aprimorar o ensino, destacando a importância do papel do educador e do investimento em recursos tecnológicos para proporcionar uma educação mais eficaz e significativa.

Palavras-chave: Jogos digitais, Lúdico, Educação, Inclusão escolar, Tecnologia.



1 INTRODUÇÃO

Os jogos lúdicos têm sido uma ferramenta fundamental no desenvolvimento cognitivo, emocional e social de crianças e adultos. Os jogos lúdicos proporcionam um ambiente de aprendizado dinâmico, onde os participantes podem explorar, experimentar e aprender de forma interativa. Com o avanço da tecnologia digital, surgiram novas formas de incorporar esses elementos lúdicos, criando uma gama de jogos eletrônicos e aplicativos educacionais. Essa convergência entre jogos e tecnologia digital tem revolucionado a maneira como aprendemos e nos engajamos com o conhecimento, oferecendo experiências imersivas e personalizadas (DIONIZIO, 2019).

A utilização de tecnologia digital em jogos proporciona uma variedade de benefícios, incluindo a capacidade de simular cenários complexos, fornecer feedback instantâneo e adaptar o nível de dificuldade de acordo com o progresso do jogador. Além disso, os jogos digitais permitem uma maior acessibilidade, alcançando um público mais amplo e diversificado. No contexto educacional, eles podem ser usados para ensinar conceitos acadêmicos, desenvolver habilidades específicas e promover a colaboração e o trabalho em equipe (SANTOS; PEREIRA, 2019).

Na educação, a integração de jogos lúdicos e tecnologias digitais oferece oportunidades únicas para engajar os alunos de maneira significativa e motivadora. Ao criar ambientes de aprendizagem interativos e envolventes, os educadores podem aumentar o interesse dos alunos pelos conteúdos e promover uma aprendizagem mais eficaz. Além disso, a personalização dos jogos digitais permite adaptar o ensino às necessidades individuais de cada estudante, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais personalizada e eficiente (GADELHA et al., 2019).

Assim, o objetivo desta pesquisa foi analisar o potencial dos jogos lúdicos e de tecnologias digitais para o processo de ensino e aprendizagem. Espera-se que os resultados desta pesquisa forneçam subsídios teóricos e práticos para a compreensão do papel dos jogos lúdicos e das tecnologias digitais na educação. Compreender o potencial dessas ferramentas é crucial para aprimorar as práticas educacionais e promover uma aprendizagem mais significativa e engajadora.

2 METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida por meio de uma revisão integrativa, um método que permite a análise abrangente e sistemática da literatura existente sobre um determinado tema, reunindo dados de diferentes estudos para oferecer uma visão holística do assunto. Essa abordagem foi escolhida devido à necessidade de compreender o potencial dos jogos lúdicos e das tecnologias digitais na educação, explorando diversas perspectivas e evidências disponíveis na literatura.

Para realizar o levantamento de dados, foram utilizadas as plataformas do Google Acadêmico e Scielo, utilizando palavras-chave específicas e descritores de busca como "jogos educacionais", "tecnologias digitais na educação", "aprendizagem através de jogos", entre outros. A combinação de

operadores booleanos "AND" e "OR" foi empregada para refinar os resultados e garantir a relevância dos artigos selecionados.

Foram estabelecidos critérios de inclusão para a seleção dos artigos, os quais incluíram a escolha apenas de artigos científicos, artigos brasileiros, artigos em língua portuguesa, artigos completos, artigos gratuitos, artigos associados ao tema de interesse e artigos publicados no período entre 2022 e 2023. Outros tipos de estudos, como teses, resumos de conferências e relatórios, foram excluídos da análise para garantir a qualidade e relevância dos dados obtidos.

A análise dos dados foi realizada em duas etapas distintas. Na primeira etapa, foram feitas leituras dos resumos e títulos dos artigos encontrados, selecionando aqueles que atendiam aos critérios de inclusão estabelecidos. Em seguida, na segunda etapa, os artigos selecionados foram lidos na íntegra, permitindo uma análise mais aprofundada do conteúdo. Como resultado, uma amostra final de três artigos científicos foi obtida para análise e discussão.

3 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Como resultado, foi possível obter uma amostra de 3 artigos científicos, como evidencia o quadro 1.

Quadro 1. Artigos selecionados

Autores	Objetivo	Metodologia	Conclusão
Costa, Dias e Santos (2022)	Discutir o uso da tecnologia na aprendizagem com crianças do ensino fundamental que possui TDAH	Pesquisa bibliográfica	A implementação de jogos lúdicos e tecnologias no ambiente escolar apresenta diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem. Embora alguns profissionais da educação possam sentir desconforto devido à falta de habilidade tecnológica e à escassez de recursos nas instituições, a inclusão dessas ferramentas pode proporcionar uma abordagem mais dinâmica e eficaz para a educação, especialmente para alunos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Estudos demonstram que a utilização de jogos digitais pode despertar o interesse dos alunos e ajudar a controlar sintomas como hiperatividade e inquietação, facilitando o engajamento e a conclusão das atividades. Além disso, o investimento em tecnologia educacional, incluindo acesso à internet e equipamentos digitais, é fundamental para ampliar as oportunidades de aprendizagem e elevar os níveis de ensino.
Sousa (2022)	Analisar a importância de um jogo digital para o processo de ensino e aprendizagem	Pesquisa bibliográfica	O papel fundamental do educador no processo de ensino-aprendizagem é evidente em todas as etapas, destacando-se a importância de diversificar as técnicas de ensino para tornar as aulas mais atrativas e produtivas. A utilização de jogos como recurso metodológico visa estimular efetivamente a aprendizagem, desenvolvendo competências nos alunos. Nesse sentido, este projeto demonstrou que os alunos se sentiram motivados a aprender matemática de forma interativa e prazerosa, adquirindo conhecimentos, habilidades de resolução de problemas e promovendo a cooperação e o trabalho em equipe. Os resultados obtidos com o uso do aplicativo foram positivos, refletindo não apenas em avaliações internas, mas também externas, demonstrando que as aulas de matemática se tornaram mais dinâmicas e eficazes. Em conclusão, este estudo ressalta a importância dos professores em propor estratégias diferenciadas para disseminar o conhecimento aos alunos, destacando a relevância da prática cotidiana na docência para alcançar êxito no ensino.
Lunkes	Compreender como	Relato de	Com base nos dados obtidos e na percepção dos estudantes pesquisados, observou-

<p>et al. (2024)</p>	<p>a utilização dos recursos lúdicos, os jogos, no processo de ensino e aprendizagem, associados ao uso das tecnologias, podem auxiliar na transposição de conteúdos matemáticos</p>	<p>experiência</p>	<p>se uma grande maioria que reconhece as atividades lúdicas e os jogos como instrumentos facilitadores para novas aprendizagens, além de contribuírem para a melhoria do rendimento escolar. As dificuldades encontradas na realização dos jogos, segundo os acadêmicos, foram mínimas, sendo uma delas relacionada ao tempo necessário para a realização desse tipo de trabalho, o que pode levar os professores a desistirem por falta de conhecimento sobre metodologias que superem o modelo tradicional. Nesse sentido, destaca-se a importância da formação continuada do professor. Embora a adoção dessas atividades tenha contribuído para o processo de ensino e aprendizagem dos diversos conteúdos trabalhados, ainda há um longo caminho a percorrer para superar o ensino tradicional no Brasil. No entanto, a experiência descrita demonstra que é possível para o docente inovar os métodos de ensino, promovendo interação, integração e colaboração no desenvolvimento do conhecimento de forma eficiente, a partir de uma abordagem interdisciplinar.</p>
----------------------	--	--------------------	---

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Frente ao exposto, observa-se os benefícios da implementação de jogos lúdicos e tecnologias no ambiente escolar para o processo de ensino-aprendizagem, destacando especialmente sua relevância para alunos com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Costa, Dias e Santos (2022) apontam que, embora alguns profissionais da educação possam sentir desconforto devido à falta de habilidade tecnológica e à escassez de recursos nas instituições, a inclusão dessas ferramentas pode proporcionar uma abordagem mais dinâmica e eficaz para a educação. A utilização de jogos digitais é apontada como uma estratégia eficaz para despertar o interesse dos alunos e ajudar a controlar sintomas associados ao TDAH, como hiperatividade e inquietação, o que facilita o engajamento e a conclusão das atividades.

A análise realizada por Costa, Dias e Santos (2022) ressalta a importância do investimento em tecnologia educacional, incluindo acesso à internet e equipamentos digitais, como elementos fundamentais para ampliar as oportunidades de aprendizagem e elevar os níveis de ensino. A pesquisa destaca a necessidade de superar os obstáculos relacionados à falta de habilidade tecnológica por parte dos profissionais da educação e à escassez de recursos nas instituições, enfatizando a importância de capacitação contínua e investimentos em infraestrutura tecnológica nas escolas.

Sousa (2022) destaca o papel essencial do educador no processo de ensino-aprendizagem, enfatizando a necessidade de diversificar as técnicas de ensino para tornar as aulas mais atrativas e produtivas. A utilização de jogos como recurso metodológico é apontada como uma estratégia eficaz para estimular a aprendizagem, desenvolver competências nos alunos e promover a interatividade no ensino de matemática. O estudo evidencia que os alunos se sentiram motivados e engajados durante as atividades, adquirindo conhecimentos, habilidades de resolução de problemas e promovendo a cooperação e o trabalho em equipe.

Os resultados positivos obtidos com o uso do aplicativo demonstram não apenas uma melhoria no desempenho dos alunos nas avaliações internas, mas também externas, indicando que as aulas de matemática se tornaram mais dinâmicas e eficazes. Em conclusão, Sousa (2022) destaca a importância

dos professores em propor estratégias diferenciadas para disseminar o conhecimento aos alunos, ressaltando que o êxito no ensino requer uma prática docente cotidiana e inovadora.

Autores como Lunkes et al. (2024) destacam que a maioria dos estudantes reconhece as atividades lúdicas e os jogos como ferramentas facilitadoras para novas aprendizagens, associadas à melhoria do desempenho escolar. Apesar disso, as dificuldades enfrentadas na implementação dessas atividades foram mínimas, sendo principalmente relacionadas ao tempo necessário para sua realização e à falta de conhecimento sobre metodologias alternativas por parte dos professores. Esses resultados ressaltam a importância da formação continuada do docente para a adoção de práticas pedagógicas inovadoras.

Embora as atividades lúdicas tenham contribuído positivamente para o processo de ensino e aprendizagem, o estudo aponta que ainda há um longo caminho a percorrer para superar o ensino tradicional no contexto educacional brasileiro. No entanto, a experiência descrita evidencia que é possível aos professores inovar em seus métodos de ensino, promovendo a interação, integração e colaboração no desenvolvimento do conhecimento de forma eficaz, por meio de uma abordagem interdisciplinar. Essa conclusão destaca a importância de investir na formação dos professores e na promoção de práticas pedagógicas que incentivem a participação ativa dos alunos e a construção colaborativa do conhecimento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das evidências apresentadas, é perceptível que a introdução de jogos lúdicos e tecnologias no ambiente escolar oferece vantagens significativas para o processo de ensino-aprendizagem. A análise realizada ressalta a importância dessas ferramentas na promoção de uma abordagem educacional mais dinâmica e eficaz, embora haja desafios relacionados à falta de habilidade tecnológica e recursos nas instituições educacionais.

Além disso, destaca-se o papel fundamental do educador na diversificação das estratégias de ensino, incluindo o uso de jogos como recurso metodológico para estimular a aprendizagem e fomentar a participação dos alunos. Os resultados positivos obtidos com o emprego de tecnologias educacionais refletem não apenas em melhorias no desempenho dos estudantes, mas também em mudanças positivas na dinâmica das aulas.

Por fim, ressalta-se a importância da formação continuada dos professores para a adoção de práticas pedagógicas inovadoras, mesmo diante dos desafios enfrentados na implementação de atividades lúdicas. A experiência demonstra que é possível inovar nos métodos de ensino, promovendo a interação e colaboração entre os alunos, o que contribui para o desenvolvimento do conhecimento de forma mais eficaz.



Portanto, conclui-se que a integração de jogos lúdicos e tecnologias no contexto educacional oferece um caminho promissor para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, enfatizando a importância do papel do educador, da formação continuada e do investimento em recursos tecnológicos nas escolas para proporcionar uma educação mais eficaz e significativa.



REFERÊNCIAS

COSTA, K. G. da; DIAS, M. E. C. .; SANTOS, P. B. Tecnologias e ferramentas educacionais: uso de jogos digitais com alunos diagnosticados com TDAH –revisão de literatura. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 11, n. 13, p. e298111335438, 2022.

DIONIZIO, T. P. O Uso de Tecnologias da Informação e Comunicação como Ferramenta Educacional Aliada ao Ensino de Química. *EaD em Foco*, [S. l.], v. 9, n. 1, 2019.

GADELHA, M. M. T. et al. Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. *Rev. enferm. UFPE on line*, v. 13, n. 1, 2019.

LUNKES, M. E. et al. Atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de matemática: percepção dos educandos do sexto ano do ensino fundamental. *Contraponto*, v. 5, n. 7, 2024.

SANTOS, . A.; PEREIRA, . J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. *REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUCA*, [S. l.], v. 11, n. 25, p. 480–493, 2020.

SOUSA, D. F. MATEC - matemática e tecnologia: utilizando a tecnologia no ensino remoto de forma lúdica, facilitando a aprendizagem e contribuindo para o desenvolvimento das habilidades dos educandos no processo ensino-aprendizagem da matemática. *Pesquisa científica e a produção do conhecimento no âmbito escolar*, v. 1, n. 1, 2022.