

Explorando possibilidades de usos de jogos digitais na educação: análise de um sonho brasileiro

Francine Canto

francinecanto@gmail.com

Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

Resumo: Este artigo pretende refletir sobre os benefícios do uso de gamificação e jogos digitais nos processos de ensino-aprendizagem dos primeiros anos do ensino fundamental. Por meio da explicitação das características presentes nos jogos da série “O Mistério dos Sonhos”, veremos alguns dos elementos que fazem com que esta série de jogos seja eficaz em consolidar os conteúdos aprendidos em sala de aula, assim como em desenvolver habilidades sociais e emocionais positivas em seus jogadores; e veremos também algumas das possíveis formas de utilizar este jogo no processo educativo dos chamados nativos digitais.

Palavras-chave: jogos digitais, aprendizagem, gamificação, jogos educativos, primeiros anos do ensino fundamental.

Introdução

Neste artigo refletiremos sobre a importância da gamificação e mais especificamente do uso de jogos digitais na educação, como recurso para nos aproximarmos da realidade dos nativos digitais. Veremos que os jogos digitais são meios apropriados para serem utilizados no processo educativo, por estarem alinhados com os estilos de aprendizagem das crianças da atualidade.

Por meio da análise da série de jogos educativos “O Mistério dos Sonhos”, pontuaremos alguns dos elementos neles presentes que os tornam mídias apropriadas para serem incluídas nos processos de ensino-aprendizagem de crianças dos primeiros anos do ensino fundamental.

Gamificação com estratégia de engajamento

A gamificação, também conhecida por ludificação, consiste no uso de técnicas próprias dos jogos de forma a engajar pessoas em contextos diversos, de forma que atinjam seus objetivos de forma mais prazerosa. Missões, personagens, narrativas, pontuações, objetivos, prêmios, desafios, interatividade: diversos são os elementos que podem produzir engajamento e deixar mais divertido o dia a dia de quem precisa vencer desafios.

Na educação o uso de gamificação vêm sendo cada vez mais difundido como forma de tornar o aprendizado mais envolvente e significativo.

Os nativos digitais e os novos estilos de aprendizagem

De acordo com o escritor e designer de jogos Marc Prensky, em seu artigo “Digital Natives, Digital Immigrants” (2001), os estudantes que atualmente frequentam o Ensino Fundamental podem ser chamados de “nativos digitais”, pois já nasceram e cresceram na era da tecnologia e são nativos da linguagem digital dos computadores, videogames e internet.

Eles se comunicam diferentemente, por meio de mensagens instantâneas, chats e celulares. Eles criam diferentemente, em sites, mundos virtuais e mods - recursos que permitem modificações em games. Eles se coordenam diferentemente, em projetos, grupos de trabalho e MMORPGs (massive multiplayer on-line role-playing games [...]). Eles avaliam diferentemente, utilizando sistemas de reputação on-line para avaliar posts, pessoas e atividades. [...] Eles aprendem diferentemente, pois sabem que, no momento em que quiserem, existem ferramentas disponíveis para ajudá-los. Eles se desenvolvem diferentemente, modificando-se com muita rapidez. (PRENSKY *APUD* MATTAR, 2010, p.10-11)

Diante deste contexto, no qual percebemos os alunos como sendo nativos digitais e partindo do pressuposto da necessidade de que a educação se aproxime da realidade dos educandos, acreditamos que o uso das mídias digitais e mais especificamente dos jogos, no contexto escolar é uma prática fundamental nos processos de ensino-aprendizagem das crianças da era digital.

Jogos digitais: mídias poderosas à favor da educação

Por estarem os jogos digitais alinhados aos estilos de aprendizagem próprios dos nativos digitais, autores como Prensky, Paul Gee, João Mattar, entre outros, nos apontam essas mídias como meios que podem trazer inúmeros benefícios ao universo da educação.

De acordo com Gee (2009, s.d.),

os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva, e os lista: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência.

Assim como as histórias, os livros, os filmes e as músicas, os jogos digitais são um tipo de mídia, fontes de informação e conhecimento. Um bom jogo pode trazer para o aluno os conteúdos e ensinamentos dos quais está precisando num determinado momento de sua formação e fazer isso de forma cativante, divertida, inteligente, significativa e transformadora.

Entretanto, é importante destacarmos que há jogos e jogos, e portanto, a escolha dos mesmos e a forma como estes serão apresentados aos alunos é um fator determinante para a eficácia ou fracasso do processo de ensino-aprendizagem mediado por estas mídias.

Neste artigo, analisaremos a série de jogos “O Mistério dos Sonhos”, analisando quais os elementos nele presentes fazem com que sejam um bom meio de inserir os jogos digitais nas escolas.

Estudo de caso: o mistério dos sonhos

A série “O Mistério dos Sonhos”, da empresa catarinense Xmile Learning, foi especialmente desenvolvida para os três primeiros anos do ensino fundamental, sob a orientação pedagógica da pós-doutora em arte-educação Maria Isabel Leite.

Mundo dos Sonhos é um lugar mágico e misterioso onde vão parar todas as coisas que perdemos no mundo real. É lá que surgem todos nossos medos e é lá também onde todas as lendas e contos de fadas têm origem. Mas esse lugar fantástico está em perigo! Convocadas para desvendar os misteriosos desaparecimentos que vêm ocorrendo, as crianças são os Guardiões dos Sonhos e embarcam em uma grande e inesquecível aventura. (XMILE, divulgação.)

Os jogos foram projetados para serem utilizados complementarmente às atividades escolares, de forma a consolidar os conhecimentos adquiridos em sala de aula. Já são utilizados em mais 300 escolas, tanto públicas quanto privadas, com cerca de 1.000 turmas cadastradas, chegando a 26 mil alunos.

Vamos a seguir elencar os elementos que fazem destes jogos uma boa alternativa a ser utilizada dentro do contexto da mídia-educação:

O aluno aprende brincando

Os jogos foram projetados para proporcionarem uma experiência de jogo divertida, estimulante e eficaz.

Ambiente lúdico de acordo com o universo infantil

O jogo está dividido em quatro “universos”, que se passam em quatro sonhos, cujos portais ficam no cenário do quarto da criança.



Figura 1 - Interface do jogo com esquema explicativo. Fonte: Xmile Learning.

Interdisciplinaridade e uso de narrativas

Os desafios são integrados interdisciplinarmente e diluídos no contexto de histórias. O conteúdo é sempre costurado por um personagem que atua como mediador, o Mestre dos Sonhos. Este personagem orienta a criança e dá sugestões de percurso. Assim, por meio da contextualização e significação do conteúdo didático, fomenta-se a produção e a apropriação significativa do conhecimento.



Figura 2 - Interface do jogo com diálogo. Fonte: Xmile Learning.

Fontes em caixa-alta e narração em áudio

A fala do mestre dos sonhos, além de aparecer em textos em caixa-alta, também é narrada em áudio, de forma a permitir que crianças não alfabetizadas possam seguir a história e resolver os desafios.

Desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais

As histórias propõem a resolução de problemas multidisciplinares com o apoio de personagens que celebram a diversidade do mundo, fomentando habilidades fundamentais na sociedade contemporânea como o afeto, colaboração, a colaboração, a análise crítica e a criatividade.

Pode ser jogado de forma colaborativa

Outro diferencial desta série jogos é a possibilidade de 2 a 3 alunos jogarem na modalidade multiplayer, de forma colaborativa, o que vai ao encontro do desenvolvimento das competências para o século 21.

É acessível por ser multiplataforma

Disponíveis para serem jogados nas versões iOS, Android, Web e desktop para Windows e Linux Educacional.

Oferece múltiplas possibilidades de uso

Os jogos podem ser jogados como atividades de sala de aula, em laboratórios de informática, ou podem ser utilizados como tarefa de casa, sendo acessados pelos alunos em suas próprias casas.

O trabalho do professor é facilitado pela tecnologia

É oferecida também uma plataforma de dados para uso dos educadores, chamada XMS. A cada desafio que a criança participa, informações sobre seu desempenho são registradas e armazenadas pelo XMS. Assim, por meio de um sistema de desempenho simbolizado por cores, o professor pode acompanhar o desenvolvimento das crianças e maximizar seus aprendizados.

Conclusão

Não temos dúvidas de que os jogos digitais são mídias que precisam ser exploradas dentro do universo escolar e por todos os aspectos apresentados pela série “O Mistérios dos Sonhos”, os quais descrevemos neste trabalho, acreditamos que esta seja uma boa referência em relação ao uso de jogos digitais nos primeiros anos do Ensino Fundamental, de acordo com os seguintes pontos: conteúdo de acordo com as Diretrizes do MEC; ambiente lúdico de acordo com o universo infantil; o aluno aprende brincando; oferece apresenta o conteúdo de forma interdisciplinar e faz uso de narrativas; apresenta os textos com fontes em caixa alta e narração em áudio; desenvolve habilidades sociais e emocionais; pode ser jogado de forma colaborativa; é acessível por ser multiplataforma; oferece múltiplas possibilidades de uso; o trabalho do professor é facilitado pela tecnologia; oferece um livro de apoio ao professor.

Referências

FANTIN, M. O lugar da experiência, da cultura e da aprendizagem multimídia na formação de professores. **Educação** (UFSM), v. 37, p. 291-306, 2012.

GEE, P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Tradução de Gilka Girardello. Florianópolis: Núcleo de Publicações do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, 2009. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>>. Acesso em: 03 ABR. 2015.

GIRARDELLO, G. ; OROFINO, I. . Niños, cultura y participación: una mirada sobre educación y medios en Brasil. Infoamérica - **Revista Iberoamericana de Comunicación**, v. 5, p. 113-122, 2011.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

PRENSKY, M. “**Digital Natives, Digital Immigrants**”, 2001. Disponível em:
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

XMILE LEARNING. **Material de divulgação**. Disponível em: <http://www.xmile.com.br/>