

## AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

SILVELLO, João Pedro de Carvalho<sup>1</sup>; SENNA, Gleyani<sup>2</sup>; MACHADO, Kátia Luana<sup>3</sup>;  
QUARESMA, Cíndia Rosa Toniazzo<sup>4</sup>;<sup>1</sup>

Os aspectos relativos ao jogo envolvem o lúdico como entretenimento e lazer, mas também formas de aprendizagem, desenvolvimento e aprimoramento de habilidades cognitivas, afetivas e sociais. Apresentam-se em diferentes formatos e linguagens, como digital, eletrônica e impressa. Assim, este trabalho tem como objetivo abordar os jogos digitais como recursos pedagógicos que apoiam o processo de ensinar e aprender. Jogos são atividades com regras cujo objetivo pode ser competitivo, ganhar ou perder; também podem assumir um caráter cooperativo, colaborativo e/ou servir como meio para solucionar um problema ou vencer um desafio. Assim, têm sido amplamente utilizados na educação como elementos favorecedores e motivadores da aprendizagem. Os jogos digitais são aqueles que jogamos em um dispositivo tecnológico, por meio da internet, de softwares, plataformas de jogos e vídeo games. Pode-se jogar individualmente ou em grupo, interagindo com outros jogadores ou com a própria máquina. Um dos aspectos motivadores e envolventes do jogo são as novas oportunidades oferecidas para vencer os desafios, assim o jogador poderá sempre retomar sua trajetória elaborando novas estratégias para avançar e obter sucesso. Desta forma, muitas vezes, causa desconforto, pois requer o movimento de saída da “zona de conforto” na busca de novas possibilidades para atingir o objetivo, ou seja, mobiliza o jogador, criança, adolescente ou adulto para a construção de novos conhecimentos. O trabalho foi estruturado a partir de uma pesquisa bibliográfica. Sendo então, elaborado um material digital no formato texto e apresentação de slides, e realizada, como atividade prática em sala de aula, uma aula com o vídeo game XBOX 360 e seu sensor Kinect, aparelho que permite a “captação” dos movimentos realizados pelo usuário e utilizá-los como parte do jogo. Para esta prática foi utilizado o jogo Just Dance 2016, jogo do gênero ritmo. A proposta a partir do jogo com o vídeo game foi demonstrar a aproximação de um elemento do cotidiano contextualizando com conteúdos curriculares da biologia, educação física e química, como gasto calórico, queima de energia, regras do jogo. A prática demonstrou a capacidade do jogo eletrônico como forma de instrumento de aprendizagem, e também revelou os cuidados que os docentes devem adotar para a introdução deste tipo de mídia em suas aulas. Aponta-se a necessidade de um estudo anterior do contexto e dos conhecimentos que serão enfocados para que o jogo não perca seu foco pedagógico.

**Palavras Chave:** Jogos Digitais; Tecnologia na Educação; Aprendizagem; Ensino;

---

<sup>1</sup>A cadêmico do Curso de Pedagogia - Unicruz - Universidade de Cruz Alta. joao-bohrer@hotmail.com

<sup>2</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia - Unicruz - Universidade de Cruz Alta. gleyani@hotmail.com

<sup>3</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia - Unicruz - Universidade de Cruz Alta. luanakatia2011@hotmail.com

<sup>4</sup>Profª Ma do Curso de Pedagogia/Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação – Unicruz – Universidade de Cruz Alta – cquaresma@unicruz.edu.br