

# Conectando saberes: a interseção entre educação, jogo e docência

## RESUMO

Refletir sobre o atual panorama educacional implica compreender a urgência de adotar uma abordagem cuidadosa, receptiva ao “novo” e alinhada às transformações sociais. Este estudo visa a apresentar perspectivas sustentadas por autores dedicados à exploração dos jogos e de suas potencialidades no processo de ensino e aprendizagem. Assim, é imperativo difundir o conhecimento acerca dos jogos e das oportunidades que podem catalisar a “inovação” no ambiente educacional. Promover um local propício para práticas inovadoras é uma empreitada desafiadora que requer uma gestão participativa, formada por educadores que estimulam a curiosidade dos alunos e proporcionam aulas contextualizadas, fiéis à realidade em que os alunos estão inseridos. Essa abordagem visa a incitar uma reflexão nos estudantes sobre seu processo formativo e seu potencial para contribuir com a sociedade, tornando-se cidadãos participativos e ativos, plenamente conscientes de suas responsabilidades. A reflexão sobre conceitos e definições destaca a importância de integrar os jogos como instrumentos pedagógicos no contexto educacional.

**Palavras-chave:** educação; jogo; docência.

## 1 INTRODUÇÃO

O cenário educacional atual enfrenta desafios impactantes no desempenho dos alunos, incluindo a disparidade entre formação profissional, metodologias e interesses. Cortella (2016) destaca a defasagem entre métodos educacionais, professores e alunos. Para reduzir essa lacuna, educadores adotam jogos como ferramenta pedagógica, proporcionando dinamismo ao acesso ao conhecimento. Antunes e Rodrigues (2022) ressaltam o engajamento proporcionado pela interação lúdica em diversas áreas do conhecimento. Pesquisadores abordam, de maneira multidisciplinar, como os jogos contribuem para o desenvolvimento humano na educação, analisando sua aplicação em contextos diversos. Estudiosos, como Silva e Almeida (2023), destacam a aquisição de habilidades, incluindo resolução de problemas e criatividade, por meio dos jogos. Diante disso, é crucial discutir e integrar estratégias didáticas fundamentadas em uma base teórica que aborde a “cultura do jogo” na educação.

Luana Caetano de Medeiros Lima  
Mestra em Ensino na Saúde – Universidade  
Estadual do Ceará – UECE.  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4316-1935>.

Charlline Vládia Silva de Melo  
Doutora em Ensino de Ciência e  
Matemática- Universidade Federal do  
Ceará, Mestra em Microbiologia médica,  
Especialista em Ciência - UFC.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2702-4745>.

Arnilza Torres Amaral Morano  
Mestranda em Ciências Morfofuncionais –  
Universidade Federal do Ceará – UFC,  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9722-2364>.

João Erivan Façanha Barreto  
Prof. Dr. Faculdade de Medicina  
Departamento de Morfologia, Universidade  
Federal do Ceará -UFC. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2971-8481>.

Domingos Antônio Clemente Maria  
Sílvio Morano  
Prof. Dr. Faculdade de Medicina/  
Departamento de Morfologia, Universidade  
Federal do Ceará -UFC. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1996-4208>.

Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida  
Prof. Dr. Instituto de Educação Física,  
Esporte e Laser, Universidade Federal do  
Ceará -UFC. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8125-2511>

Autor correspondente:  
Charlline Vládia Silva de Melo  
E-mail: [charlline.melo@gmail.com](mailto:charlline.melo@gmail.com)

Submetido em: 15/12/2023  
Aprovado em: 26/01/2024

LIMA, Luana Caetano de Medeiros;  
MELO, Charlline Vládia Silva de;  
MORANO, Arnilza Torres Amaral;  
BARRETO, João Erivan Façanha;  
MORANO, Domingos Antônio Clemente  
Maria Sílvio; ALMEIDA, Marcos Teodorico  
Pinheiro de. Conectando saberes:  
a interseção entre educação, jogo e  
docência. **Revista Interagir**, Fortaleza, v.  
19, n. 127, p. 7-9, jul./ago./set. 2024.

## 2 JOGOS EDUCATIVOS: TRANSFORMANDO TEORIA EM EXPERIÊNCIAS PRÁTICAS

Os jogos educativos desempenham um papel crucial no processo de aprendizagem, pois conseguem converter teoria em experiências práticas de maneira envolvente e cativante. Ao mesclar entretenimento e educação, esses jogos oferecem uma abordagem inovadora para o ensino, estimulando o aprendizado de maneira lúdica que fornece diversas definições de jogo, destacando que pode ser uma situação em que seres se envolvem em uma atividade relacionada ao jogo, uma “atividade lúdica” ou até mesmo uma estrutura abstrata de regras independentes dos jogadores (Leal, 2014).

Uma das principais vantagens dos jogos educativos é a criação de um ambiente de aprendizado dinâmico, em vez de simplesmente absorver informações de maneira passiva, os estudantes são desafiados a aplicar conceitos e habilidades de maneira interativa, tornando a experiência mais memorável e eficaz. Além disso, os jogos educativos oferecem a oportunidade de personalizar o aprendizado de acordo com as necessidades individuais, por mecânicas adaptativas, permitem que os estudantes progridam em seu próprio ritmo, recebendo *feedback* instantâneo e ajustes conforme avançam, contribuindo para um ambiente inclusivo de aprendizado (Antunes *et al.*, 2020).

Outro benefício notável dos jogos educativos é a promoção do

trabalho em equipe e da resolução de problemas. Muitos desses jogos incentivam a colaboração e a comunicação entre os participantes, enriquecendo a experiência de aprendizado e preparando os alunos para desafios do mundo real. Os avanços tecnológicos têm desempenhado um papel fundamental no desenvolvimento e na expansão dos jogos educativos. Plataformas *online*, realidade virtual e outras tecnologias inovadoras têm permitido a criação de experiências educativas imersivas e envolventes, tornando o aprendizado mais atrativo e alinhado às necessidades educacionais contemporâneas Silva e Almeida (2023).

Barros, Miranda e Costa (2019) destaca que a incorporação de jogos pode ser uma abordagem eficaz para melhorar a aprendizagem, preenchendo lacunas deixadas pelo método tradicional. Ele ressalta que os jogos despertam o interesse dos alunos, tornando o processo de ensino mais ativo e facilitando a construção do conhecimento, destacando a capacidade de integração entre sujeito e conhecimento.

Autores, como Antunes e Rodrigues (2022), Hanson-Smith (2016), Prensky (2012), Salen e Zimmerman (2012), Mcgonical (2012), argumentam que os educadores deveriam estar em contante formação sobre o uso de jogos para dinamizar, ainda mais, o processo educativo, permitindo uma maior aproximação com a ludicidade e o desejo de aprender por meio da brincadeira e da diversão. Ao incorporar jogos em suas aulas, o educador deve vivenciar o jogo, compreender suas regras e pos-

sibilidades, apresentar o objetivo central aos alunos e observar se a experiência proporcionou um ambiente propício para o processo de ensino e aprendizagem.

A interação na sala de aula, entre alunos/estudantes e professores, ocorre por meio do jogo pedagógico, esse jogo é característico do ambiente escolar, especificamente do cenário da sala de aula, e é parte integrante da atividade de ensinar. Nele, atuam participantes específicos, ou seja, alunos/estudantes e professores, seguindo regras próprias. Ao jogar, os professores assumem máscaras e papéis. Destaca-se, portanto, que as aprendizagens relacionadas ao jogo desempenham um papel fundamental na formação docente (Lotti; Sarti, 2022).

Observa-se um aumento significativo no estímulo ao emprego de metodologias ativas de ensino e aprendizagem, o que pode proporcionar maior interação e envolvimento dos alunos, conferindo-lhes o papel de protagonistas no processo educacional. Contudo, é comum que os professores enfrentem desafios na aplicação desses métodos, muitas vezes, devido à falta de conhecimento sobre como implementá-los e à escassez de recursos que os auxiliem nesse processo (Wiener; Campos, 2019, p. 1180).

É essencial que o aluno transcenda o papel de mero espectador e se transforme em um participante ativo, envolvendo-se, interferindo e questionando, alcançando seus próprios objetivos e tirando conclusões nas dinâmicas das atividades, como nos jogos educacionais. Além disso, as ativi-

dades lúdicas desempenham um papel significativo na socialização dos alunos, pois promovem a integração, a disciplina e o desenvolvimento das habilidades sociais por meio das interações em grupo (Gonzaga *et al.*, 2017).

Não existe uma fórmula de sucesso universal que todos os educadores possam aplicar em todos os ambientes de ensino, garantindo resultados idênticos, a variedade de métodos e ferramentas requer uma análise individual por parte de cada professor, a fim de serem empregados de maneira apropriada e eficaz, a realidade dos alunos, juntamente a seus interesses, deve ser constantemente considerada, assegurando que o método e a ferramenta escolhidos atendam adequadamente às necessidades didáticas, contribuindo genuinamente para o alcance dos objetivos propostos (Gonzaga *et al.*, 2017).

Refletir sobre os novos caminhos dos alunos no processo educacional implica considerar a distinção geracional e a necessidade de métodos que atendam às demandas tecnológicas. A gamificação destaca-se como uma abordagem envolvente, empregando jogos simulados e desafios para solucionar problemas. Portanto, os jogos educativos são uma ferramenta valiosa que transcende a sala de aula tradicional, transformando a teoria em experiências práticas. Ao integrá-los eficazmente no processo educacional, podemos proporcionar benefícios significativos para os alunos, preparando-os de maneira mais completa e holística para os desafios do futuro.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Jeferson *et al.* Jogos cooperativos e mediação da leitura: por que não na biblioteca pública? **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 24, p. 3-24, 2020.

ANTUNES, Jeferson; RODRIGUES, Eduardo Santos Junqueira. Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação. **Educação e Pesquisa**, v. 48, local. e240020, 2022.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, n. 23, p. 1-5, 2019.

CORTELLA, Mario Sergio. **Educação, escola e docência: novos tempos, novas atitudes**. [S.l.]: Cortez Editora, 2016.

GONZAGA, Glaucia Ribeiro *et al.* Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

HANSON-SMITH, Elizabeth. Jogos, jogos e gamificação: alguns aspectos da motivação. **Revista Tesol**, v. 1, p. 227-232, 2016.

LEAL, Luiz Antonio Batista. Jogo e educação. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, v. 3, n. 2, 2014.

LOTTI, Ana Luísa Feiteiro Cavallari; SARTI, Flávia Medeiros. O jogo pedagógico e as interações multimodais no ensino. **Revista Educação em Questão**, v. 60, n. 65, 2022.

MCGONICAL, Jane. **A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. São Paulo: Record, 2012.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Traduzido de Digital Game –Based Learning. São Paulo, SP: Senac, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São São Paulo: Editora Blucher, 2012. v. 3.

SILVA, Patrícia Lima da; ALMEIDA, Vilma Ribeiro de. O uso de jogos didático-pedagógico no ensino de ciências como método de ensino e aprendizagem na EMEF Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso em Itaituba-PA. **Revista de Iniciação à Docência**, v. 8, n. 1, local. e11643-18, 2023.

WIENER, Alice; CAMPOS, Aline. Kolligo: gamificação na educação para experiência de aprendizagem mais engajadoras. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 8., Brasília, 2019. **Anais [...]**. Brasília, 2019. p. 1180.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MIRANDA, Simão. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas críticas**, v. 8, n. 14, p. 21-34, 2002.