



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

ANÁLISE PRELIMINAR SOBRE O EMPREGO DE JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino Educação e Diversidade

Forma de Apresentação: **RESULTADO DE PESQUISA**

Lucas Lial da Silva¹
Priscila Tamiasso-Martinhon²
Célia Sousa³

RESUMO

O presente trabalho consiste a análise preliminar das publicações que se encontram dentro da linha temática “emprego de jogos no processo de aprendizagem” disponibilizadas nos anais eletrônicos de dois eventos científicos anos de 2018 e 2019. Foram selecionadas e avaliadas 20 publicações, cujos resultados indicam que, durante o período aferido, a pesquisa na área teve um como público-alvo predominantemente estudantes do ensino superior e instituições públicas. A análise dos dados ressalta a importância da reflexão do tema e da divulgação destes estudos e aponta no sentido da necessidade do intercâmbio de ideias e experiências na área.

Palavras-chave: Revisão Bibliográfica. Eventos Científicos. Descritores.

1 INTRODUÇÃO

O emprego de jogos no processo de aprendizagem costuma instigar discentes e docentes durante a formação básica e/ou continuada, fazendo-se muito presente nas discussões da área a importância de se estabelecer um propósito pedagógico bem delimitado para sua aplicação. Nesse contexto emergem inúmeros questionamentos, que vão desde a sua elaboração, até a possibilidade e eficiência de seu uso como ferramenta didática (VIEIRA *et al.*, 2019). Nessa perspectiva, um recorte possível para enriquecer e diversificar diálogos que envolvam teorias em aberto é participar de eventos científicos. “Estes, por sua vez, cada vez mais se fortalecem como local de fala imprescindível ao incentivo de discussões, debates, reflexões, críticas, socialização e divulgação de conhecimento” (RODRIGUES *et al.*, 2021). Assim, na tentativa de se obter argumentos para uma reflexão sobre temáticas envolvendo jogos em sala de aula, o presente trabalho

1 Licenciando em Química, Instituto de Química (IQ), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). IC do Grupo Interinstitucional e Multidisciplinar de Ensino, Pesquisa e Extensão em Ciências (GIMEnPEC). Monitor do Grupo Interdisciplinar de Educação, Eletroquímica, Saúde, Ambiente e Arte (GIEESAA).

2 Docente do Departamento de Físico-Química (DFQ), IQ/UFRJ. Coordenadora do GIMEnPEC. Pesquisadora do GIEESAA. Email: pris-martinhon@hotmail.com

3 Docente do Departamento de Físico-Química, IQ/UFRJ. Coordenadora do GIEESAA. Pesquisadora do GIMEnPEC. Email: sousa@iq.ufrj.br



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL
Sul de Minas Gerais
Campus Poços de Caldas

se propôs a fazer uma breve revisão bibliográfica sobre esse assunto em dois eventos científicos da área.

A escolha desses eventos se deu tanto pela ênfase que dão à utilização dos jogos como ferramentas no processo de aprendizagem, quanto pela presença cada vez maior das tecnologias digitais no cotidiano discente, sobretudo em tempos de Ensino Remoto Emergencial (ERE). O Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) é descrito como o maior evento científico de toda a América Latina na temática, como o próprio nome pontua, “jogos” e “entretenimentos digitais”. Trata-se de um evento que reúne desde estudantes e pesquisadores, até empresários que se interessam por jogos digitais. Por sua vez, o Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia (JALEQUIM) é um evento organizado com palestras, minicursos e apresentações de pesquisas, que dá ênfase a uma abordagem lúdica e aplicada em sala de aula.

2 METODOLOGIA

A pesquisa, classificada como descritiva, utilizou como procedimento técnico o levantamento de trabalhos disponibilizados nos anais do SBGames e do JALEQUIM. Para o escopo desse levantamento, foram selecionados diversos artigos que traziam como tema principal o emprego de jogos para fins pedagógicos. A análise foi feita para os anos de 2018 e 2019. Os trabalhos selecionados passaram por uma triagem, sendo escolhidos aqueles que abordaram a temática de jogos de forma significativa ao dedicarem exclusividade ao tema de interesse. Foram analisados títulos, palavras-chave e esfera de aprendizagem dos jogos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da triagem foram selecionados 20 artigos. A análise qualitativa e quantitativa realizada evidenciou que a maioria dos artigos apresentava em seu título os descritores “jogo(s)”, 55%, ou “lúdico(s)”, 10%; enquanto 35% não apresentava estes termos. A análise das palavras-chave evidenciou que 60% dos trabalhos apresentavam o descritor “jogo(s)”, 15% “educação”, 10% “ensino” e 15% outros elementos de busca.

Quanto à Esfera de Aprendizagem (EA), 10% dos trabalhos foram elaborados ou para o contexto da educação infantil ou para a pré-alfabetização; 20% para o ensino fundamental; 25% para o ensino superior e 20% não apresentava EA, pois se tratava de revisão bibliográfica. A maioria dos jogos (45%) foram aplicados em instituições públicas de ensino, enquanto 15% foram em instituições privadas de ensino e 40% ou não informou, ou não aplicou.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Visitar e (re)visitar anais de eventos científicos, bem como fazer análises temáticas preliminares, como o que foi a proposta desse trabalho, podem contribuir para o surgimento de um olhar acadêmico mais amplo e consistente. Muitos trabalhos reduziram a possibilidade de busca ao apresentarem os mesmos descritores nos títulos e nas palavras-chave, o que pode dificultar o processo de pesquisa ou desvalorizar assuntos de interesse dos pesquisadores.



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL
Sul de Minas Gerais
Campus Poços de Caldas

Verificou-se que muitos trabalhos apresentaram uma discussão sobre o entendimento do real significado dos jogos, bem como sua aplicação como um material que possibilita o processo de aprendizagem, se configurando como metodologia ativa. Outras pesquisas se dedicaram a destacar o vínculo dessa ferramenta com as redes tecnológicas digitais.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, T. C. *et al.* Uma Abordagem Metodológica para a Tradução de Obras Literárias para Jogos. *In: XVIII SBGames, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... SBGames, 2018.*

AUGUSTO, A.; SANTOS, M. L. B. A Utilização do Lúdico no Ensino de Química Orgânica. *In: III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... UNILA, 2018.*

BARBOSA, R. J. O. *et al.* Uma Análise das Bases Teóricas Utilizadas na Elaboração de Jogos no Ensino de Química. *In: III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... UNILA, 2018.*

FIORIN, F. G.; ARROIO, A. O uso de jogos de RPG para o desenvolvimento do processo de Construção de Vivências em aulas de ciências. *In: III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... UNILA, 2018.*

FROSI, O. F.; SILVA, I. C. S. *CodeBots* Ensino Lúdico de Conceitos Introdutórios de Programação para Estudantes da Educação Básica. *In: XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. Anais... SBGames, 2019.*

GINDRI, R. D. *et al.* Produção de RPG digital como ferramenta para o ensino de Biologia. *In: III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... UNILA, 2018.*

HOLANDA, F. V. V. *et al.* Last Chang of Earth: proposta de um RPG. *In: III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... UNILA, 2018.*

MARGALHO, F. J. *et al.* A contribuição do Jogo didático no processo de Ensino e Aprendizagem. *In: III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... UNILA, 2018.*

MARIA, A. S. *et al.* Aprendizagem e ludicidade. *In: III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. Anais... UNILA, 2018.*

MASTROBERTI, P. Ludopoéticas. *In: XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. Anais... SBGames, 2019.*

OLIVEIRA, f. A. S.; PAIVA, D. C. As Intervenções do Treino Cognitivo e Gamificação em Resposta as Dificuldades de Aprendizagem. *In: XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. Anais... SBGames, 2019.*

PIMENTAL, C. A. *et al.* Levantamento de Requisitos para Jogos Educativos Infantis. *In: XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. Anais... SBGames, 2019.*



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL
Sul de Minas Gerais
Campus Poços de Caldas

PIMENTEL, D. R. *et al.* RPG colaborativo para experimentação de vida acadêmica. *In:* XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. **Anais...** SBGames, 2019.

SILVA, R. B. C. *et al.* Jogos no Ensino de Química. *In:* III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais...** UNILA, 2018.

SILVA, A. A. *et al.* Análise do Jogo digital “Funções Orgânicas” para o Ensino de Química Orgânica. *In:* III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais...** UNILA, 2018.

SIQUEIRA, K. *et al.* PROPAGA. *In:* XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. **Anais...** SBGames, 2019.

SOBRINHO, M. E. *et al.* Game Serra Pelada. *In:* XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. **Anais...** SBGames, 2019.

SILVA, A. A. *et al.* Análise do Jogo digital “Funções Orgânicas” para o Ensino de Química Orgânica. *In:* III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais...** UNILA, 2018.

SILVA, F. M. W. *et al.* Em Busca da Pedra Filosofal. *In:* III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais...** UNILA, 2018.

SILVA, R. B. C. *et al.* Jogos no Ensino de Química. III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais...** UNILA, 2018.

SIQUEIRA, K. *et al.* PROPAGA. *In:* XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. **Anais...** SBGames, 2019.

VALES, L. S. T. Os amigos dinossauros *game* educativo produzido com crianças da educação infantil para o ensino da amizade. *In:* XVIII SBGames, 2019, Rio de Janeiro. **Anais...** SBGames, 2019.

VIEIRA, H. V. P. *et al.* O Uso de Aplicativos de Celular como Ferramenta Pedagógica. **REDEQUIM**, v. 5, n. 1, 2019.

VIEIRA, D. M.; RODRIGUES, A. M. Interpretando a Física. *In:* III JALEQUIM, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais...** UNILA, 2018.