



JOGOS, MÍDIAS SOCIAIS E E-GAMES

Práticas de Aprendizagem na Educação Básica e Educação Especial

Pedro Augusto Cardoso Costa¹
Pedro Henrique Martins Santos²
Yara Helena Rocha Queiroz³

¹ UFMG/Instituto de Ciências Exatas/Estatística, augustcc@ufmg.br

² UFMG/Faculdade de Letras/Letras, phmartins@ufmg.br

³ UFMG/Faculdade de Educação/Pedagogia, yaraqueiroz@ufmg.br

Resumo: O objetivo deste artigo é levantar estudos sobre a abordagem e execução do ensino escolar/didático por meio de jogos, e-sports e mídias digitais, observando como essas ferramentas conseguem complementar os conteúdos abordados na educação básica ou bilíngue, considerando a adaptabilidade, a interdisciplinaridade e a eficiência dessa inserção no conteúdo para o público da Educação Especial.

Palavras-chave: educação, educação especial, aprendizagem, jogos, e-sports, mídias digitais.

1. Introdução

Um dos desafios para os docentes na Educação Básica brasileira é reunir experiências de oportunidades de aprendizagens em diferentes abordagens para seu repertório de docência. Considerar jogos, tecnologias e mídias sociais, à esses planos de aula, pode ser ainda mais desafiador. Porém ferramentas e abordagem essenciais para a inclusão e atratividade no ambiente escolar.

Este artigo pretende reunir experiências do uso de jogos analógicos, mídias digitais e e-sports como abordagens complementares do aprendizado com alta capacidade de adaptações a diversos ambientes e situações educacionais, bem como, considerando o público da Educação Especial em especial os alunos dentro do TEA (Transtorno do Espectro Autista), além de apresentar os principais desafios visto na literatura acadêmica brasileira.

2. Embasamento teórico

Feijó (2017) no artigo *O ensino da língua inglesa para crianças autistas: uma possibilidade real*, cola luz sobre as intervenções precoces para o desenvolvimento da aprendizagem de um segundo idioma de forma geral, bem como as características e dificuldades normalmente na comunicação e comportamento



sentida pelas pessoas com TEA, lembrando que há um espectro, cada pessoa é diferente no diagnóstico e intervenção.

O mesmo artigo, reflete sobre os benefícios de conhecer o aluno e diversificar as formas de apresentar os conteúdos de maneira respeitosa, atraente e como o professor deveria se portar. As capacidades neurológicas, advindas da neuroplasticidade, ou seja, a capacidade do cérebro humano em realizar novas conexões, proporciona ao aprendiz possibilidades de se 'reinventar' pelos novos aprendizados que uma lesão neurológica limitou, no caso do TEA.

Sobre o comportamento do professor na sala de aula, Feijó (2017) cita Roth (apud PIRES, 2001, p. 51) que

diz que o professor deve conhecer sete características para elaborar suas atividades:

- 1. energia:** crianças precisam de movimento;
- 2. barulho:** não se deve esperar uma aula silenciosa, no máximo pode-se controlar a altura do barulho e permitir que as crianças sejam barulhentas de forma positiva em jogos movimentados;
- 3. rapidez:** crianças aprendem rápido e esquecem rápido, é preciso revisar constantemente o que foi ensinado;
- 4. sentidos:** crianças gostam de usar seus sentidos: além de falar, precisam ver, ouvir, tocar, cheirar e provar.
- 5. imaginação:** o professor deve aproveitar o fato de confundirem fantasia com realidade;
- 6. entusiasmo:** o professor deve acompanhar o entusiasmo e a alegria das crianças para o benefício de todos;
- 7. tempo:** crianças são crianças, não se deve esperar demais, pois tudo acontece com o decorrer do tempo. (FEIJÓ. 2017. p. 568.)

Neste artigo traremos também a noção de games e como eles podem ser ferramentas produtivas no ensino e aprendizagem do aluno. Nessa temática usaremos a noção de games de Ramos et al. (2017) e Gatti (1997 citada por Antunes e Rodrigues (2022):

“exercício para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, possibilitando a interação de participantes com o meio para que interajam simbolicamente, discriminando e identificando objetos, e para que possam classificá-los através de conceitos, aplicando regras e resolvendo problemas que propiciem a estruturação contínua de processos mentais ligados ao ensino e à aprendizagem. (ANTUNES; RODRIGUES.. 2022. p. 3).

Os *games* apresentam também uma característica bem importante para a educação, a autonomia, permitindo os alunos terem maior papel no próprio processo de aprendizado. Além disso, os jogos digitais podem ser moldados e adaptados para diferentes tipos de pessoas, níveis de educação e assunto desejado de forma que o aluno possa ter o próprio ritmo de aprendizado mesmo interagindo com outros pares, essa característica é demonstrada por Ferreira e Pimental (2018)



“Quando o aluno joga, buscar desenvolver estratégias, se apropria das TDIC para potencializar a experiência dos jogos, pesquisa na web por conta própria. Outro aspecto que merece destaque é a interação com seus pares, onde, a partir de processos colaborativos, busca a resolução dos problemas relacionados aos jogos. Neste sentido, a aprendizagem baseada em jogos digitais se destaca como uma metodologia ativa, onde o aluno é um ser ativo. Como jogador ele constrói seus roteiros, desenvolve suas estratégias e mapeia seus caminhos.”(Ferreira; Pimentel. 2018. p. 5.)

Nessa abordagem de utilização dos games, devemos nos atentar aos excessos e supervalorização dessa metodologia dentre as outras tantas que temos. Machado e Oliveira (2015) nos trazem os dados das “adolescências” que cada vez mais perdem a subjetividade por influência de diversos fatores ou “produtos” voltados a esse público, como as mídias sociais e jogos, que cada vez mais trazem consigo uma hegemonização de culturas e pensamentos, o que deve ser evitado e o contrário (heterogeneidade cultural) deve ser trabalhado na abordagem dos games em sala de aula, em consonância às orientações e propagação de uso ciente e estratégico das mídias sociais.

3. Metodologia

Convidados a escrever esse artigo como processo avaliativo e formativo pela disciplina Oficina de Língua Português: Leitura e Produção de Textos pela Universidade Federal de Minas Gerais. Realizou-se pesquisas por temas de interesse pelos autores que convergem em um tema similar. Essas pesquisas foram realizadas na plataforma Scielo, Capes e Google Scholar.

A segunda etapa consistiu na escrita de resumos, esquema estrutural e resenha dos artigos lidos, bem como a escrita de uma proposta de trabalho, versões do artigo final e publicação nos Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online.

Foi utilizada a plataforma Google Documentos para a escrita compartilhada e grupo de Whatsapp para debates sobre o artigo.

4. Considerações

Analisando as metodologias de pesquisa usadas nos artigos destaca-se alguns pontos levantados. Na pesquisa de campo do artigo de Ferreira e Pimentel (2018), é feito uma sondagem nas escolas para identificar a capacidade das mesmas para inserir os alunos no meio cibernético, como áreas de informática, qualidade de acesso à internet e a frequência com que esses alunos utilizam softwares e afins. Com isso, pode-se formular e acompanhar a interação dessas crianças entre elas e a interação delas com os jogos, logo é feita a coleta de dados dessas interações para acompanhamento da evolução do aprendizado.

Na metodologia utilizada por Ferreira e Pimentel demonstra uma nova forma em que os alunos desenvolvem o aprendizado, a priori utilizada para a matéria de Educação





Física, mas que pode ser expandida para demais matérias da grade curricular. Nessa nova forma de aprendizado o conhecimento parte mais da interação entre alunos e jogos, do que dos professores para alunos, de forma que os professores passam a ser um guia e intermediador, em vez de detentor único do conhecimento.

“As metodologias ativas, buscam instruir o aluno como agente principal do processo de aprendizagem, onde deverá interagir com o conteúdo de modo em que, possa pensar, refletir, intervir, atribuindo sentido e significado e promovendo sua autonomia. Nessa abordagem o professor trabalha como um mediador, norteando as ações, orientado as pesquisas.”(Ferreira; Pimentel. 2018. p. 5.)

Observando esse novo quadro de interação entre aluno e professor é possível destacar dois pontos importantes: a capacidade de adaptação do sistema e a autonomia do aluno. Dessa forma, os jogos podem ser adaptados para cada grupo de alunos, abarcando aqueles que precisam de atenção especial, possuem dificuldades e não acompanham no mesmo ritmo que os demais alunos, por n fatores. Logo eles podem andar em seu próprio ritmo em cada matéria, com autonomia e de forma mais inclusiva, pois interagem com seus colegas pelos jogos.

5. Conclusão

Conclui-se que fica claro da necessidade de práticas pedagógicas fora do meio tradicional de ensino assim como Feijó (2017) afirma:

(..) cada criança aprende de uma forma: algumas mais pelo som, outras pela escrita, outras, ainda, pelo movimento. Enfim, são muitas as formas de aprender, portanto, devem ser muitas as formas de ensinar. É possível, sim, que se atinja a todos os alunos, cada um no seu tempo, desde que o professor tenha interesse e preparo para isso. (FEIJÓ.2017. p. 576.)

Logo os jogos digitais e os e-sports figuram-se como um novo meio de ensino capaz de abranger pessoas e suas individualidades de forma mais completa. Bem como uma opção complementar ao ensino tradicional e corrobora com a afirmação de Feijó como um meio de atender essas necessidades práticas pedagógicas.

Referências

ARAÚJO, Gisele. SILVA E SEABRA, Manoel Osmar. Elementos fundamentais para o design de jogos digitais com o foco no treino de competências e habilidades de estudantes com transtorno do espectro autista: uma revisão sistemática * * O artigo é resultado de pesquisa de mestrado de ARAÚJO, G. S. Educação e transtorno do espectro autista: protocolo para criação/adaptação de jogos digitais. 2018. 176 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2018. . Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos [online]. 2021, v. 102, n. 260 [Acessado 24 Outubro 2022] , pp. 120-147. Disponível em: <<https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.102.i260.4033>>. Epub 11 Jun 2021. ISSN 2176-6681. <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.102.i260.4033>. Acesso em: 17 de outubro de 2022

FEIJÓ, Jéssica Azambuja. O ensino da língua inglesa para crianças autistas: uma possibilidade real. I Seminário Luso-Brasileiro de Educação Inclusiva: O ensino e a aprendizagem em discussão, [s. l], p. 564-579, maio 2017. Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/edipucrs/anais/i-seminario-luso-brasileiro-de-educacao-inclusiva/assets/artigos/eixo-5/completo-11.pdf>>. Acesso em: 05 de outubro de 2022.





FERREIRA, José Ricardo Lopes, and Fernando Silvio Cavalcante Pimentel. "E-Sports Na Escola: Desafios E Possibilidade Para a Educação Física Na Cultura Digital." Revista EDaPECI : Educação a Distância E Práticas Educativas Comunicacionais E Interculturais 18.1 (2018): 61-70. Web in: <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/8541>. Acesso em: 23 de outubro de 2022

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 105-128. Acesso em: 24 de Outubro de 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/10745/10260>

OLIVEIRA, Adriano Machado, & MACHADO, Márcia. (2015). A adolescência e a espetacularização da vida. *Psicologia & Sociedade*, 27(3), 529-536. Acesso em: 20 de outubro de 2022

RODRIGUES , Eduardo Santos Junqueira , ANTUNES, Jeferson. Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação. Scielo Brasil, Fortaleza, Ceará, 10 Jun 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248240020>por Acesso em: 19 de outubro de 2022