

Fatores positivos e negativos dos jogos eletrônicos na escola

A existência do jogo pode ser observada em todos os contextos da humanidade, no qual sua essência modula-se conforme a evolução das interações e civilizações. O ato de jogar ganhou associações ao divertimento e lazer na sociedade, mas sua ação transpõe esse enquadramento. O jogo proporciona movimento a vida em sociedade, em que por meio do jogo das palavras, corpo, cordas, e cadeiras, proporcionasse o desenvolvimento humano.

Nessa perspectiva, uma das principais características do jogo é a capacidade de transcender o espaço e tempo, para sua própria realidade (CAILLOIS, 1990). Isto é, ao jogar vivencia-se um ambiente de imaginação e, em que somente aquilo importa. Essa característica do jogo foi compreendida por civilizações antigas e utilizada para outros propósitos, como o aprendizado da linguagem pelas sociedades romanas e gregas (NALLIN, 2005).

A partir da sociedade moderna as aplicações dos jogos e brincadeiras foram ampliadas pela ciência, em que sua utilização como meio de aprendizagem foi retomada no contexto escolar. Apesar do destaque no meio acadêmico e científico, a escola ainda possui dificuldades em costurar as formas de jogar com a aprendizagem de conteúdos presentes nas disciplinas.

Com o desenvolvimento das tecnologias e conexões digitais, novas vivências e formas de expressões foram criadas. O ser humano iniciou um processo de virtualização das interações, em que um dos seus principais impulsores foram os jogos eletrônicos. Em um curto período de tempo os jogos eletrônicos se tornaram um fenômeno de massa, contribuindo para a formação de uma cultura digital. A popularidade desse fenômeno, instigou diversas pesquisas para compreender os efeitos, possibilidades, e impactos na sociedade. Como resultado de algumas pesquisas, os jogos eletrônicos demonstraram ser um possível aliado na aprendizagem escolar (MARTINS et al., 2014).

Os jogos eletrônicos apresentam elementos complexos que são estruturados para atrair os jogadores em um processo de profunda imersão, no qual se mantem uma dinâmica atrativa, desafiante e recompensadora. Nesse sentido, a aplicação dessa prática na escola demonstrou ser eficiente no

aumento da motivação e desempenho dos alunos (HYRYNSALMI; SMED; KIMPPA, 2017).

Nesse sentido, a aplicabilidade dos jogos eletrônicos na escola seguiu dois caminhos: a criação de jogos eletrônicos educativos e a gamificação dos processos educacionais. Os jogos educativos (conhecidos como *Serious Games*), são caracterizados como uma área da indústria em que os jogos são criados com um propósito de aprendizagem e simulação. Assim, o foco deixa de ser o entretenimento, para abordar treinamentos militares, médicos e também na educação escolar (FREITAS, 2018). Dessa forma, a partir dos anos 2000, diversos softwares foram desenvolvidos com o intuito de serem implementados nas escolas e até mesmo durante o cotidiano dos alunos.

Em relação ao caminho da gamificação, observa-se que esse processo consiste na implementação de elementos estratégicos presentes nos jogos eletrônicos, com o intuito de aumentar o interesse e dinamizar a compreensão de conteúdo, tarefa e solução de problemas (HYRYNSALMI; SMED; KIMPPA, 2017). Isto é, a gamificação como método, não consiste na utilização de dispositivos e softwares na sala de aula, mas na incorporação de conceitos que estão no cerne dos jogos eletrônicos, para ressignificar o processo de ensino-aprendizagem (MARTINS et al., 2014).

Entretanto, toda questão possui dois lados da moeda. Ainda que as aplicações e pesquisas demonstrem os benefícios dos jogos eletrônicos no ensino-aprendizagem na escola, algumas dificuldades e problemas existem. Os problemas já iniciam na carência de estudos que investiguem os pontos negativos, falhas e dificuldades da abordagem de jogos eletrônicos no contexto escolar. Nessa perspectiva, recentes estudos demonstram que os processos de ensino por meio jogos eletrônicos podem apresentar algumas complicações e adversidades (HYRYNSALMI; SMED; KIMPPA, 2017; FREITAS, 2018).

A princípio, o contexto educacional experencia dificuldades estruturais e humanas. Assim, a inserção dos jogos eletrônicos nesse meio se debate com essas questões, no qual as escolas possuem problemas para adequar a interdisciplinaridade, duração das aulas, o trabalho em grupo, e a aprendizagem social requerida pelos jogos eletrônicos. Além disso, a produção de jogos direcionados a educação escolar não possui investimentos, levando ao aumento do valor para se produzir um jogo de qualidade (FREITAS, 2018). A produção

também levanta a questão da eficácia dos softwares, em que existe uma dificuldade em equilibrar a jogabilidade e diversão numa ferramenta sólida de aprendizado.

Desta forma, os jogos eletrônicos podem possuir instabilidades e limitações nos conceitos de aprendizagem. Essas limitações estão relacionadas em seu formato, aplicação e mediação. Para exemplificar esse ponto se faz necessário olhar a motivação baseada na recompensa utilizada nos jogos. Esse fator pode direcionar rendimento para situações onde somente haja recompensas, em que a motivação intrínseca será substituída por um fator extrínseco (HYRYNSALMI; SMED; KIMPPA, 2017). Em relação as limitações de aplicação e mediação, analisa-se a distância entre os jogos eletrônicos e os educadores. Isto é, independentemente de quão eficiente seja o método escolhido pela escola, se os professores e gestores não possuírem domínio e compreensão da lógica desta metodologia, nada fara sentido.

Portanto, os jogos eletrônicos necessitam estar na escola, mas no formato correto. É necessário experimentar os jogos eletrônicos, ouvir e sentir a nova geração. Somente assim, existe a possibilidade de estabelecer conexões entre o contexto escolar de forma geral e a cultura digital. Ao contrário, o ensino estará fadado a repetir modelos e estratégias que não condizem com a revolução social proporcionada pelas tecnologias da informação e comunicação.

Prof. Me. Joacks de Paula Lemos Filho

REFERÊNCIAS

- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa, Ensaio, 1990.
- FREITAS, de S. Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games. **Journal of Educational Technology & Society**, Taiwan, v. 21, n. 2, p. 74-84, 2018.
- HYRYNSALMI, S; SMED, J; KIMPPA, K, K. The dark side of gamification: how we should stop worrying and study also the negative impacts of bringing game design elements to everywhere. In: GamiFIN Conference, I, 2017, Pori. **Proceedings**. Pori: TUT Game Lab, p. 96-104, 2017.
- MARTINS, T. M. de O; NERY FILHO, J; DOS SANTOS, F. V; PONTES, C. E. A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira. In: Seminário jogos eletrônicos, educação e comunicação, X, 2014, Cabula. **Anais**. Cabula: GPCV1, p. 1-10, 2014.

NALLIN, C. G. F. **O papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil.** 2005. 35 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

Com o intuito de ilustrar e complementar a temática aqui abordada, é sugerida a leitura de uma reportagem e de um artigo científico, proporcionando maior aprofundamento acerca do tema. Seguem os links de acesso:

Reportagem:

<https://tecnoblog.net/339163/games-na-educacao-de-antagonistas-a-grandes-aliados>.

Artigo:

https://www.researchgate.net/publication/326876949_The_Dark_Side_of_Gamification_An_Overview_of_Negative_Effects_of_Gamification_in_Education.