

# Novas perspectivas para a prática docente: os jogos pedagógicos e a tecnologia

*Jamily Charão Vargas*<sup>1</sup>  
*Raquel Rodrigues Nunes da Silva*<sup>2</sup>

## RESUMO:

O artigo aborda de forma reflexiva as transformações ocorridas na sociedade em relação à infância e às práticas lúdicas, visando fomentar o diálogo existente no âmbito sociocultural de forma a ressaltar a relevância do trabalho com jogos e da tecnologia como instrumentos de auxílio ao professor no processo de ensino-aprendizagem. O texto objetiva destacar o papel da escola diante da modernização da sociedade no sentido de quebrar paradigmas, inovando a prática pedagógica. Essa modernização exige da educação novos padrões de conhecimentos, para que a escola possa atender as exigências da atual sociedade. Nessa perspectiva, faz-se necessário reavaliar a práxis docente no sentido de inovar sua metodologia fazendo uso da tecnologia e dos jogos em prol da renovação pedagógica, para que o docente possa desenvolver um trabalho que possibilite a formação de um sujeito crítico, reflexivo, autônomo, apto a interagir no contexto social em movimento.

**Palavras-chave:** Jogos pedagógicos; Tecnologia, Práxis docente.

**Área:** Educação

---

<sup>1</sup> Pedagoga, Mestre em Educação, Professora da Rede Municipal de Foz do Iguaçu e Professora do Curso de Pedagogia da Faculdade União das Américas.

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade União das Américas.

## **INTRODUÇÃO**

As transformações ocorridas na sociedade, principalmente em relação aos avanços tecnológicos, implicam em mudanças na forma como a infância e a escola devem ser entendidas pelos profissionais da educação. Por um lado, as crianças estão em constante contato com novas formas de aprendizagens que precisam ser pensadas pelos educadores, bem como a orientação e sistematização desses conhecimentos dentro de uma sociedade em que a tecnologia promove inúmeras informações. Por outro lado, perdem-se elementos fundamentais da infância, como brincadeiras que promovem socialização, espontaneidade, expressões corporais e a criação da própria criança a partir da imaginação.

O presente artigo visa fomentar a discussão sobre a importância do trabalho com os jogos na escola e a utilização da tecnologia como instrumento na prática pedagógica reflexiva, numa perspectiva de construção do conhecimento e desenvolvimento integral da criança. Nesta perspectiva, sabe-se da importância que o trabalho com a ludicidade ocupam no ambiente escolar para a formação da criança, uma vez que permite respeitar a fase de desenvolvimento e as peculiaridades da infância. Nesta escrita, destaca-se também o uso da tecnologia, por se acreditar na impossibilidade de rejeitar os instrumentos tecnológicos para a infância atual.

Para tanto, destaca-se a urgência de profissionais da educação conhecedores desses instrumentos e preparados para essa práxis, que alia lúdico e tecnologias, duas "peças" essenciais para a comunicação e envolvimento do indivíduo com o meio em que vive.

A inovação da sociedade cibercultural requer diferentes olhares para a educação, portanto faz-se necessário que as escolas estejam preparadas para formar indivíduos aptos a interagir socialmente e profissionalmente. O trabalho com jogos, segundo teóricos como Zóboli (1996), Piaget (1998), Macedo (2000) e Kishimoto (2003), permite o desenvolvimento sociocultural e intelectual, bem como facilita o processo ensino-aprendizagem.

Diante desses avanços é preciso que as instituições de ensino quebrem paradigmas, renovem o ato pedagógico, ofertando metodologias que promovam o uso da tecnologia e dos jogos pedagógicos a favor da educação, repensando os tradicionais métodos de ensino-aprendizagem.

### **1. REFLEXÃO DA PRÁTICA DOCENTE: EM BUSCA DE ELEMENTOS ESSENCIAIS PARA A INFÂNCIA.**

Sabe-se que a educação ao passar do tempo vem sofrendo constantes transformações e, diante disso, a utilização de jogos no

contexto escolar como instrumento que auxilia o processo ensino-aprendizagem é alvo de tenros debates por parte de estudiosos. Através de várias leituras, sabe-se que no passado, não muito distante, o jogo era visto como um passatempo, longe da seriedade necessária ao ato de ensinar e aprender, portanto inútil ao propósito da educação.

Nas escolas tradicionais o ato de jogar não recebia lugar merecido, era tido como passatempo ou uma forma de extravasar a energia das crianças, por isso, muitas vezes seu uso no ambiente escolar foi negligenciado ou restrito ao momento do recreio. Segundo Piaget (1998, p. 158), "o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, pelo fato de parecer destituído de significado funcional".

Porém nos dias atuais novas leituras são feitas sobre jogos no contexto pedagógico, como uma ferramenta prazerosa de ensino. Nesse sentido, novas perspectivas pedagógicas indicam que o jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo, principalmente como forma de assimilação da realidade, é também culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais, o que é afirmado por Kishimoto (2003):

[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas... Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 2003, p. 17).

Os estudos mostram a relevância do jogo para o processo educacional em sala de aula. Porém os jogos ofertados com objetivos educacionais devem conter regras claras, que sejam assimiladas pelas crianças antes do ato de jogar, pois as mesmas possibilitam ao educando interagir de forma harmoniosa com os outros integrantes do grupo. Nos jogos os indivíduos precisam se deparar com situações-problema, sendo justamente este desafio que dará sentido ao jogo, a necessidade de solucionar o problema apresentado. Assim, além de desenvolver estratégias para chegar ao final da atividade e ter um bom desempenho, ao mesmo tempo o jogador precisa perceber que perder faz parte do ato de jogar. Neste contexto, o fundamental é o que Macedo (2000) destaca:

(...) jogos propostos com objetivo de coletar importantes informações sobre como o sujeito pensa, para ir simultaneamente transformando o momento do jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas a serem solucionados (MACEDO, 2000, p. 13).

Saber como a criança constrói o pensamento é uma importante etapa para a elaboração de atividades que instiguem o desenvolvimento de habilidades favoráveis para o seu crescimento cognitivo, psicomotor, afetivo, social e cultural.

É importante que os jogos possam ser transformados pelo professor de acordo com as necessidades apresentadas pelo educando, essas ações oferecem objetividade, autonomia, além de serem um rico recurso de ensino e aprendizagem, o que se corrobora com Piaget (1998):

É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes (PIAGET, 1998, p. 158).

Percebe-se que a contribuição pedagógica do jogo para a educação acontece desde o momento em que ocorre o processo de compreensão e respeito às regras do jogo, expandindo-se para o desenvolvimento da socialização, interação entre os jogadores da mesma equipe ou de equipes diferentes, diálogo e expressão dos participantes, bem como na construção de conhecimentos referentes ao conteúdo presente no jogo.

Portanto, qualquer atividade de jogo deve ser trabalhada de forma sistemática e organizada pelo professor a partir dos objetivos previamente estabelecidos. É desta forma que o jogo terá uma contribuição para o desenvolvimento integral da criança na sociedade.

O jogo pode ser usado pelo educador como recurso para auxiliar a fixação do conteúdo proposto em sala de aula, nesse sentido Zóboli (1996) destaca:

Há muitas técnicas para fixação da aprendizagem, dentre as quais o professor poderá utilizar-se das seguintes: (...) Uso de jogos pedagógicos individuais ou coletivos: quebra-cabeças, palavras cruzadas, adivinhações, dominó, cartões-relâmpagos, jogos de memória, etc. (ZÓBOLI, 1996, p. 20,21).

As considerações de Zóboli (1996) são relevantes para repensar práticas pedagógicas onde o jogo aparece como um simples momento de diversão da aula.

Atualmente os jogos virtuais são muito presentes no cotidiano das crianças, o que transforma as experiências infantis, a construção de conhecimentos e traz questionamentos relevantes para a educação, no sentido de entender as contribuições e os malefícios que podem causar na infância. Rosado (2006) destaca

importantes contribuições destes jogos:

O ritmo impresso pelo desenvolvimento tecnológico altera o uso dos sentidos das crianças, exigindo que as mesmas sejam hipertextuais, desenvolvam pensamento não linear e façam tudo ao mesmo tempo. Os jogos eletrônicos ajudam as crianças a adaptarem-se às mudanças tecnológicas, exigindo certo saber especializado (...) (ROSADO, 2006, p. 05).

Os educadores devem conhecer o mundo virtual que se encontra à disposição das crianças, em busca de contribuições para o desenvolvimento de habilidades, numa perspectiva de utilizá-lo em benefício do seu trabalho como professor, assim como a Secretaria de Educação em material elaborado pelo MEC (1997) destaca:

Qualidade educacional pressupõe introdução de melhorias no processo de construção do conhecimento, busca de estratégias mais adequadas à produção de conhecimento atualizado e desenvolvimento no educando da habilidade de gerar conhecimento novo ao longo da vida. Implica diversificar espaços do conhecimento, processos e metodologias (BRASIL, 1997, p. 3).

Assim como os jogos tradicionais, o jogo eletrônico pode ser utilizado pedagogicamente para o desenvolvimento infantil na escola. Explorar este recurso a favor da aprendizagem e desenvolvimento dos alunos é fundamental em uma sociedade que se torna cada vez mais dependente da tecnologia e do mundo virtual, visto que o cidadão hoje necessita inserir-se neste contexto. O jogo virtual precisa ser visto como um instrumento no preparo do futuro cidadão. Porém a tecnologia, mesmo com toda sua eficácia, não deve ser o único instrumento do processo ensino-aprendizagem, visto que é essencial ter uma fundamentação teórica apropriada a cada momento, e tal ato acontece com a intervenção do professor, como confirma Valente:

A Informática na Educação de que estamos tratando enfatiza o fato de o professor da disciplina curricular ter conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino-aprendizagem e atividades que usam o computador (VALENTE, 2004, p. 12).

O trabalho com a informática no contexto escolar encontra um problema bastante comum: muitos professores não dominam as ferramentas tecnológicas necessárias para utilizar jogos e sites de pesquisas, portanto não conseguem mudar sua metodologia.

Para Rosado (2006):

A escola precisa desenvolver um olhar crítico e atento ao surgimento dos jogos eletrônicos, de modo a perceber sua relevância e influência, pois é inegável a marca indelével desses elementos tecnológicos na vida dos jovens. Os professores necessitam perceber, ainda, que crianças e adolescente não ficam passivos frente aos apelos da mídia. Este público reelabora os conteúdos a partir de seus desejos e experiências. Então é mister que a escola vença as barreiras do preconceito e introduza a abordagem desses jogos em suas salas de aulas (...) (ROSADO, 2006, p. 8).

A preparação dos professores e das escolas para a utilização dos jogos eletrônicos em prol do desenvolvimento infantil é urgente. Dessa forma, seria possível a transformação da prática pedagógica a partir da incorporação de metodologias utilizadas no processo ensino-aprendizagem. É importante destacar que, para acontecer a inovação aqui referida, o docente deve unir o processo de informatização ao conhecimento curricular necessário ao indivíduo. A Secretaria da Educação, em material elaborado pelo MEC (1997), enfatiza o assunto da seguinte forma:

A capacitação de professores para o uso das novas tecnologias de informação e comunicação implica redimensionar o papel que o professor deverá desempenhar na formação do cidadão do século XXI. É, de fato, um desafio à pedagogia tradicional, porque significa introduzir mudanças no processo de ensino-aprendizagem e, ainda, nos modos de estruturação e funcionamento da escola e de suas relações com a comunidade (BRASIL, 1997, p. 7).

O assunto tem acirrado debates e pesquisas sobre a inclusão digital na educação e formação de professores, porém sabe-se que os profissionais dessa área necessitam de capacitação para inserir os benefícios da tecnologia em sua prática pedagógica. Nesta perspectiva é que Sampaio; Leite (1999) contribuem:

Para isso, torna-se necessário preparar o professor para utilizar pedagogicamente as tecnologias na formação de cidadãos que deverão produzir e interpretar as novas linguagens do mundo atual e futuro. É este o sentido de defender a necessidade de alfabetização tecnológica para o professor, e para alcançá-la, é necessário esclarecer o significado pedagógico deste conceito (SAMPAIO; LEITE, 1999, p. 15).

A educação precisa quebrar paradigmas, e a tecnologia

com suas ferramentas promove esse ato, sendo indispensável utilizar as inovações tecnológicas como instrumento facilitador da aprendizagem. Nesse sentido, inserir os jogos virtuais no processo de escolarização do indivíduo é fundamental, já que estamos vivendo em uma sociedade cibercultural.

Como se percebe nas colocações acima, capacitar o professor para que possa usufruir dessas inovações virtuais de forma criativa, crítica e inovadora é o primeiro passo para romper com as práticas tradicionais de ensino-aprendizagem. Cabe ao mesmo ser curioso, reflexivo e planejar suas atividades com dedicação e objetivo, pois ensinar exige essas qualidades, como afirma Freire (1996):

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. [...] Enquanto ensino, continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar; constatando, intervenho; intervindo, educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade (FREIRE, 1996, p. 9).

Colocar-se em uma situação de aluno e de pesquisador em relação às tecnologias é fundamental àqueles professores que ainda precisam conhecer e aprofundar seus saberes sobre este contexto. Depois de aprender as técnicas e estratégias para a utilização do jogo eletrônico é necessário sistematizar aulas que trabalhem as habilidades e competências necessárias à infância atual.

Portanto, o professor não deve tornar o jogo algo obrigatório, o mesmo deve ser prazeroso, ofertando para os alunos conceitos que possam somar no processo ensino-aprendizagem. É preciso analisar o desenvolvimento dos alunos, fazendo anotações para posteriores análises; o professor deve estar atento às necessidades cognitivas dos educandos para selecionar os jogos, propor as regras e analisar a prática dos mesmos nas atividades desenvolvidas, sobre isto afirma Macedo (2000):

...pode-se trabalhar com uma ampla variedade de jogos, desde que não sejam utilizados somente como fins em si mesmos, mas transformados em material de estudo e ensino (na perspectiva do profissional), bem como na aprendizagem e produção de conhecimento (na perspectiva do aluno) (MACEDO, 2000, p. 18).

Não se pode esquecer que uma boa parcela de educandos ainda se encontra abstraída desse processo de aprendizagem tecnológica, sendo o único contato dos mesmos com tal recurso nas escolas. Por isso, é de suma importância para o desenvolvimento desse aluno, que as instituições de ensino se preparem para inclui-

lo no mundo digital, ofertando tecnologia computadorizada de qualidade, para que tais alunos não sejam excluídos desse processo e consigam acompanhar as atividades de uma sociedade tecnológica, desenvolvendo habilidades e relações a partir do mundo digital.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Já se sabe que existem iniciativas para que um trabalho diferenciado, que envolva ludicidade e tecnologia, seja implementado nas escolas brasileiras, porém é aos poucos que isso vai ocorrer; o governo vem trabalhando para que as escolas públicas tenham laboratórios de informática, facilitando, dessa forma, a situação dos alunos menos favorecidos, que têm acesso às novas tecnologias somente na escola, no entanto não basta ter os computadores, se os professores não estiverem aptos a usá-los, para ensinar tais alunos.

Assim, para que as escolas públicas possam atender essas exigências da pedagogia atual, é preciso um grande investimento em equipamentos e softwares, bem como em formação e capacitação docente. Porém é importante destacar que o uso da tecnologia deve ser trabalhado em meio a todos os conteúdos e conhecimentos que a escola deve desenvolver. É preciso lembrar que cabe ao poder público ofertar o ensino fundamental, obrigatório e gratuito nas escolas públicas, objetivando, como prega a Lei de Diretrizes e Bases da Educação:

[...] a formação básica do cidadão, mediante: o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo; a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores; o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social (LDB, Art.32).

O Conselho Nacional de Educação (CONSED) lançou o PROINFO – Programa Nacional de Informática na Educação. A ideia fundamental do Proinfo é promover o uso pedagógico das diversas mídias eletrônicas nas escolas públicas de todo o Brasil. Para isso, o programa atua em duas frentes: equipando as escolas com tecnologias da informação e capacitando professores para fazer o uso adequado dos recursos no processo ensino-aprendizagem. No Paraná a Secretaria de Estado da Educação, por meio do Programa Paraná Digital, complementa esta ação, pois conta com



a parceria do Ministério da Educação, por meio do PROINFO, no que tange a ações de distribuição de laboratórios de informática e formação continuada dos profissionais da Educação, de todo País. Neste segundo semestre de 2011 será desenvolvido, em parceria com o MEC, um curso de Educação Digital. O curso tem por objetivo a inclusão digital dos profissionais de educação, buscando instrumentalizá-los para a utilização significativa dos recursos tecnológicos disponibilizados nas escolas públicas estaduais, especificamente aqueles relacionados aos laboratórios de informática do Paraná Digital e PROINFO/MEC.

Essa atitude ameniza um pouco o problema da falta de conhecimento tanto por parte dos professores como de alguns alunos, mas ainda não resolve o problema da inclusão digital dos jovens menos favorecidos ao mundo digital, ainda falta investir em jogos virtuais, aparelhos e softwares mais atualizados.

Percebe-se, portanto, que o jogo e a tecnologia computadorizada podem ser instrumentos valiosos no processo ensino-aprendizagem, assim, entende-se o jogo como uma atividade lúdica em que as partes envolvidas participam de uma situação de engajamento social.

Pode-se perceber neste artigo que vários estudiosos afirmaram o papel importante desses dois fatores no ambiente escolar: o uso de jogos e da tecnologia no processo ensino-aprendizagem. Graças a muitas pesquisas, o tema vem ganhando legitimidade e, hoje, os jogos educativos, bem como a informática, são apontados como instrumentos pedagógicos a favor de facilitar o trabalho do educador em sala de aula. Dessa forma, conclui-se que, embora tal temática ainda se encontre em estudo, já se vislumbra uma disposição no sentido de transformar as tradicionais metodologias de ensino.

---

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. LBD – **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf1/proejalei9394.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2011.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto/ SEED. **Programa Nacional de Informática na Educação**. 1997 Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me001166.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 2003.

MACEDO, L. et al. **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, Jean. **Princípios de educação e dados psicológicos.** Psicologia e pedagogia. 9. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense universitária. 1998.

ROSATO, Janaína dos Reis. **História dos jogos e o game na aprendizagem.** Anais do II Seminário "Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: construindo novas trilhas". UNEB, Salvador/BA, 2006. Disponível em:  
<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/janaina.pdf>. Acesso em: 12 mai. 2011.

SAMPAIO, M. N.; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização Tecnológica do Professor.** Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.

VALENTE, J. A.. Informática na Educação no Brasil. In: BRASIL, Ministério da Educação. **O computador na sociedade do conhecimento.** Disponível em:  
[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=40246](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetailObraForm.do?select_action=&co_obra=40246). Acesso em: 20 nov. 2010.

ZÓBOLI, G, B. **Práticas de ensino: subsídios para a atividade docente.** 7. ed. São Paulo: Ática, 1996