

# IMPORTÂNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA FORMAÇÃO DO ALUNO

Tairine Vieira Barros Monteiro  
UnU de Ciências Sócio-econômicas e Humanas  
Bolsista do Convênio Cabo Verde-Brasil  
Universidade estadual de Goiás-Anápolis  
tairinefogo@hotmail.com

Claúdia Dolores Martins Magagnin  
PUC-Goiás/ UEG  
clau.magagnin@gmail.com

Cláudia Helena dos Santos Araújo  
UnU de Ciências Sócio-econômicas e Humanas  
Universidade estadual de Goiás-Anápolis  
[helena.claudia@gmail.com](mailto:helena.claudia@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

Com o advento do desenvolvimento tecnológico e a revolução Industrial, criaram-se jogos eletrônicos de computadores, que foram ainda mais propagados com a chegada da Internet. Atualmente, os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano da maioria de estudantes adolescentes e jovens e esta realidade não pode ser ignorada pela escola. Ao contrário, é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições para a formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais.

Este artigo tem como base os resultados da pesquisa Leitura na Tela<sup>1</sup>. Pretende-se discutir a importância dos jogos eletrônicos, destacando que fazem parte do cotidiano dos alunos e a escola, portanto, pode canalizar esta preferência para o processo de ensino-aprendizagem.

### **A Aprendizagem por meio dos Jogos Eletrônicos**

O uso dos jogos eletrônicos na escola certamente deve ser voltado para os alunos e para a aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento

de habilidades como: concentração, memória, atenção e raciocínio lógico, dentre outras.

Para que a criança desenvolva o controle mental de sua expressão motora, a Educação Física realiza atividades considerando seus níveis de maturação biológica e, na parte recreativa, proporciona a aprendizagem das crianças em várias atividades esportivas, que ajudam na conservação da sua saúde física e mental e no equilíbrio sócio-afetivo.

Segundo Barros (1991), desenvolvimento psicomotor é de suma importância na preservação de problemas da aprendizagem e na redução do tônus, da postura, da direcional idade, da lateralidade e do ritmo. A educação da criança deve evidenciar a relação por meio do movimento de seu próprio corpo, levando em consideração sua idade, sua cultura corporal e seus interesses. Essa abordagem constitui o interesse da educação psicomotora que para ser trabalhada necessita da utilização das funções motoras, cognitivas, perceptivas, afetivas e sócio-motoras. Sendo assim, Rodríguez (2008) considera a coordenação motora como

A junção de um conjunto de habilidades e das estruturas corporais. Dentro dos pré-requisitos para o desenvolvimento da coordenação motora, encontram-se a experiência adquirida, a informação sensorial, a capacidade intelectual e a antecipação (p.86).

Na atividade de resolução dos jogos eletrônicos, o computador pode ser um importante aliado no desenvolvimento das funções motoras, já que em seus programas, a solução de alguns desses jogos exige a habilidade do raciocínio e das funções motoras, num encadeamento de ideias e procedimentos, o que possibilita a interação mediadora feita pelo professor.

Na concepção de Gros (1998), a utilização de videogames permite o desenvolvimento das capacidades de retenção de informações e o estímulo à criatividade. Também desencadeia o planejamento de situações, a formulação de hipóteses e a experimentação, além de obrigar à tomada de decisões e a consequente confirmação ou invalidação das hipóteses criadas pelo jogador à medida que o jogo se desenrola.

No ambiente escolar, o professor pode propor o uso dos jogos eletrônicos, visando a explorar as experiências vividas pelo aluno, aquelas que ele já possui e, de forma intencional, partir de algo prazeroso para os alunos para o alcance de importantes objetivos em relação ao seu desenvolvimento psicomotor.

Desta maneira, a tecnologia – em especial os jogos eletrônicos – não pode ser ignorada, pois representa um importante recurso didático, capaz de promover a

aprendizagem, sobretudo nas aulas de Educação Física. Cabe ao professor se dispor a analisar os diversos jogos desportivos e eletrônicos, adequando-os aos diversos objetivos de ensino.

O professor não pode ficar alheio à realidade das experiências vividas pelos alunos; mas, ao contrário, necessita conhecer aquilo que lhes interessa e lhes desperta curiosidade, contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, permitindo que o estudante traga para a sala de aula seus conhecimentos adquiridos anteriormente, inclusive por meio dos jogos eletrônicos.

O aumento do interesse dos alunos adolescentes e jovens pelos jogos eletrônicos traz para os professores dois desafios: primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender e, segundo, utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos (RAMOS, 2008).

É certo que os jogos eletrônicos ocupam atualmente boa parte do tempo de alunos adolescentes e jovens, que são os nossos alunos. O interesse por este tipo de jogo deve-se muito provavelmente ao seu caráter interativo e à suas formas, que chama a atenção pelas cores e movimentos.

Os jogos são frequentemente criticados sob a alegação de que podem contribuir para o desenvolvimento de personalidades violentas, além de ocupar em excesso o tempo dos jogadores. Considera Buckingham (2007) que o tempo de entretenimento do cinema dos adolescentes tem perdido espaço para o individualizado da televisão e, deste, para o entretenimento individualizado dos computadores e vide-game.

Evidentemente, esta cena é excessivamente esquemática: entre outras coisas, ela subestima a dimensão social do uso contemporâneo das mídias (os jogos de computador, por exemplo, são um grande foco de interação entre grupos de amigos). (p.1007)

Todavia, não há como negar as inúmeras habilidades que podem ser desenvolvidas por meio desses jogos: agilidade, raciocínio lógico e pensamento estratégico, dentre várias outras. É neste momento que o professor de Educação Física deve mostrar que pode contribuir para a formação desse aluno. No jogo eletrônico, a criança necessita da capacidade de equilíbrio para realizar a sustentação de sua postura, utilizando também a coordenação fina, que diz respeito à habilidade e destreza, como instrumento da ação da inteligência, para uma coordenação elaborada dos dedos e das mãos.

Entretanto, Domingos (2008) considera o raciocínio como decorrente dessa construção a todo o momento, cada vez mais adequada e apropriada.

O desenvolvimento do raciocínio é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas significativas, derivando cada estrutura de estruturas precedentes, isto é, o indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que aperfeiçoam o seu raciocínio tornando esta estrutura cada vez mais equilibrada. Neste processo de elaboração, o educando desenvolve a capacidade de analisar, sintetizar, deduzir, concluir e de fazer demonstrações (p.25).

### **A Formação do Aluno por meio do Jogo**

O jogo é uma atividade típica do homem, que inventa jogos e se diverte com eles. Constitui uma atividade que estipula uma meta a ser alcançada pelos participantes, que normalmente participam por prazer, em vez de focarem a competição e a vitória como pontos essenciais. Pode ser regido por regras pré-estabelecidas ou até mesmo improvisado, e seu fator motivacional é o entretenimento, alcançado por meio da cooperação ou, às vezes, da disputa entre os jogadores (SANTOS 2006).

Os jogos, de uma maneira geral, podem trazer muitas contribuições à formação do aluno, propiciando o desenvolvimento de diversas capacidades cognitivas, afetivas e sociais, além de momentos de lazer e descontração, podendo, portanto, fazer parte das diversas etapas da vida.

Levando em conta Huizinga (2000), não há como negar a dimensão educativa dos jogos, uma vez que desenvolvem no aluno várias habilidades, como a atenção, a concentração e o raciocínio lógico, dentre tantas outras.

Kishimoto (1998) afirma que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, já que leva o aluno a ampliar seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Levando em conta Soler (2009), a função educativa do jogo contribui para uma participação positiva do jovem na sociedade. Essa função se encontra, de uma maneira simples e divertida, nos diversos tipos de jogos, principalmente nos jogos cooperativos.

Segundo Coletivos de autores, a função lúdica do jogo é uma criatividade do ser humano, um ato em que sua intencionalidade é descobrir o processo criativo para modificar, imaginariamente a realidade e o presente. O jogo satisfaz necessidades do aluno, transformando-as em necessidades recreativas, tanto em grupo como individual. O desenvolvimento da criança parte da motivação vinda do professor, que precisa entender de

tal forma o jogo, que estimule o aluno à sua função lúdica, como parte recreativa de sua aula. O jogo, como manifestação do ser humano, não faz se aplica apenas às aulas de Educação Física, mas é nessa disciplina escolar que ele pode se desenvolver mais efetivamente e manifestar toda a sua relevância. Dentro do jogo, o convívio com outros alunos é a aprendizagem de se relacionar democrática e espontaneamente.

Os jogos trazem, ainda, importantes contribuições ao desenvolvimento da criatividade ao transportar, para a ficção, situações que poderiam ser vivenciadas no mundo real. Ajuda o aluno a refletir, tomar decisões, fazer descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do outro e renovar sua energia. Por meio do jogo aprende-se a agir, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, ao mesmo tempo em que é proporcionado o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Os jogos podem, portanto, desenvolver as capacidades intelectuais do jogador (SANTOS 2006).

Há uma variedade muito grande de jogos, cada qual com seus objetivos e suas características específicas. Há os que exigem movimentação física e coordenação motora. Outros, mais voltados para o aspecto intelectual, exigem concentração e atenção. Enfim, é possível encontrar jogos para os mais diversos objetivos, conforme o perfil de cada aluno.

Lévy (1998) cita, por exemplo, o jogo de enredo ou jogo imaginativo, o de faz-de-conta, o de papéis e o simbólico ou dramático. A ênfase nestes tipos de jogo é dada à simulação ou faz-de-conta, cujo principal benefício é promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança. O mesmo autor menciona, ainda, os jogos de regra – aqueles em que as regras orientam a brincadeira. Os participantes colocam toda a sua atenção na finalidade do jogo e no atendimento às regras compartilhadas. Os jogos podem trazer uma estimulação para o desenvolvimento da atenção, autocontrole e disciplinas nas regras.

### **Jogos Eletrônicos e suas Características**

Dentre os vários tipos de jogos hoje existentes, os eletrônicos em geral ocupam espaço privilegiado na preferência dos alunos.

Podem-se entender os jogos eletrônicos dentro de uma categoria mais ampla, que é o jogo. Assim, muitas características encontradas no jogo “tradicional” estão presentes nos jogos eletrônicos de computadores, bem como há outras que se as diferenciam e caracterizam esse tipo de jogo, revelando, então, suas especificidades.

Os jogos eletrônicos combinam diferentes linguagens. O ambiente virtual e a multimídia combinam imagens, sons e textos, incluindo os mini-games, os jogos para computador (em rede ou não), os softwares para videogames, os simuladores e os fliperamas e se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social (RAMOS, 2008).

Outra peculiaridade importante dos jogos eletrônicos diz respeito à interatividade, ou seja, a possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações e intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade e permitem a transformação imediata, também relacionada às possibilidades tecnológicas digitais (RAMOS, 2008).

Os jogos eletrônicos atingem, dessa forma, todos os usuários, pois são prazerosos e dinâmicos, despertam curiosidade e interesse, além de estimularem a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido. O computador aparece, então, como uma ferramenta importante que pode servir inclusive para melhorar o aprendizado dos alunos, para além das limitações da sala de aula (SABIN, 2004).

### **Formação do Aluno e as Influências dos Jogos Eletrônicos**

Para Ramos (2008), os jogos eletrônicos permitem que o jogador vivencie diferentes papéis – ora do bandido, ora do policial ou do médico – o que lhe facilita colocar-se no lugar do outro e refletir sobre os diferentes papéis assumidos. Assim, podem interferir tanto positiva como negativamente na vida do aluno, alterando seu papel e seu desempenho escolar.

Abreu *et al* (2008) relacionam o uso de jogos eletrônicos com a maior facilidade de aprendizado, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, a melhora na capacidade de orientação espacial e a facilitação da socialização. Por outro lado, esclarecem que há estudos sugerindo que o uso excessivo do videogame e dos jogos eletrônicos acessados na Internet pode ocasionar transtorno psiquiátrico. Pesquisas realizadas principalmente em países desenvolvidos e nos tigres asiáticos, onde o acesso à tecnologia ocorre de modo mais intenso, apontam que uma parcela das populações jovem e adulta apresenta características de uso problemático desses novos recursos eletrônicos. Por esse e outros motivos, o professor deve estar atento à relação que o aluno tem com o jogo eletrônico, levando-o para o caminho da aprendizagem satisfatória.

O videogame é um jogo que, atualmente, faz parte da vida de quase todos os estudantes do mundo todo. Pode, portanto, trazer algumas contribuições para o desenvolvimento de aprendizagem na educação de crianças, adolescentes e jovens – no caso, estudantes. Não se podem, porém, ignorar alguns perigos presentes em muitos desses jogos, como por exemplo, a violência, agressividade, jogadores desconhecidos e até o próprio vício. Entretanto, não é necessário optar pela eliminação do videogame. Basta que se aprenda a utilizá-lo com senso crítico, aproveitando-o em função de processos educativos (FARIA, 2006).

As características dos jogos eletrônicos – como simulação, virtualidade, acessibilidade, superabundância e extrema diversidade de informações – são totalmente novas e demandam concepções metodológicas e também conceituais, muito diferentes das metodologias tradicionais de ensino, baseadas num discurso científico linear, cartesiano e positivista. Sua utilização com fins educativos exige mudanças radicais nos modos de compreender o ensino e a didática (BELLONI, 2001).

Os jogos computacionais constituem ferramentas tecnológicas para entretenimento, que beneficiam o usuário com seu poder de simulação e maximizam a atração e interação por meio da introdução do elemento lúdico no aprendizado (VALE, 2001 e SANTOS, 2006).

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação. Esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica (MUNGUBA et al, 2003, p. 42).

Os autores citados acima – Belloni, Faria, Haidt, Santos, Tavares e Vale – ressaltam que a mediação do professor é essencial no processo de inserção da tecnologia computacional na escola. Desta forma, é importante que um adulto direcione as situações, para que elas se tornem de fato educativas e contribuam para o desenvolvimento do aluno adolescente e jovem.

Dados da pesquisa realizada em três escolas de Anápolis com estudantes da faixa etária entre 13 anos e 15 anos, do nono ano do Ensino Fundamental, dão conta de que os alunos têm mais acesso à Internet em casa do que na escola. Dentre os alunos

pesquisados, 33% têm acesso na escola, 45% tem acesso em *lan houses* e a maioria - 46% - acessam a Internet em casa, como pudemos constatar.

Apesar de tanta facilidade para o acesso ao computador e à própria Internet, a maioria dos alunos - cerca de 65% - nunca frequentaram um curso de computação; somente 35% tiveram essa oportunidade.

Dentre esses alunos que frequentaram algum curso de computação, 79% não souberam ou não quiseram informar que tipo de curso fizeram. Outros 13% fizeram o curso básico em computação, 1% fez o curso de comunicação visual, 3% fizeram o curso básico e o avançado, e 1% fez o curso do Excel. Já 2% cursaram digitação e 1% fez digitação e manutenção.

O interesse dos jovens pelo computador é variado, pois eles o utilizam para diversos fins. Neste trabalho investigamos os principais motivos que levam os alunos pesquisados a utilizarem o computador. Constatou-se que 35,1% deles preferem utilizar o computador para acessar sites de relacionamento, dentre os quais destacaram o Orkut e o MSN. 30% utilizam o computador para jogar. Dentre os jogadores, 70% preferem/gostam de jogar coletivos, e 30% preferem jogar individualmente, (São diversos títulos de jogos, dotados de placas vídeos muito evoluídas e games com desenhos gráficos cada vez mais trabalhados, que exercem forte atração sobre esses jovens). 20,9 % utilizam a grande rede da Internet para pesquisas diversas, incluindo seus trabalhos escolares, enquanto 4% dizem que navegam na Internet, mas não especificaram o que fazem. 2% dizem fazer tudo na Internet e 2% escutam música. 1% diz utilizar o computador para aperfeiçoar a digitação e 3 % gostam de mexer com programas de artes gráficas. Cerca de 2% não responderam ao questionário.

As escolas pesquisadas têm Laboratório de Informática, a maioria deles com acesso à Internet. Para a maioria, o acesso a esses laboratórios são restritos. A visita só acontece quando agendada com antecedência por algum professor. Não é permitido ao aluno realizar pesquisas nesses laboratórios sem a presença da dinamizadora, por conta própria ou desacompanhados do professor, mesmo quando liberado o acesso ao uso do laboratório. Muitos alunos não conseguem conciliar seu tempo na escola com o tempo disponível do laboratório para o acesso à Internet. Com tantos recursos que o Laboratório de Informática oferece, seria muito proveitoso se os professores – principalmente o de Educação Física – utilizassem esse aparato para enriquecer suas aulas e motivar os alunos em um ambiente diferente do da sala de aula tradicional.



Mas não é o que acontece. No resultado apresentado, 71% dos alunos nunca utilizaram o Laboratório em uma atividade de Educação Física. Essa experiência foi vivida por apenas 29% dos entrevistados, que aprovaram e consideraram a aula muito inovadora e proveitosa. Aqueles que não viveram a experiência afirmam querer provar, e imaginam que seria melhor do que as aulas formais.

Mesmo aprovada por 57% dos entrevistados, que indicaram como ideal e inovador esse tipo de aulas no Laboratório de Informática, ligado à rede de Internet, há quem discorde. Para 33% dos alunos as aulas de Educação Física devem ser ministradas da maneira como que ela está sendo realiza, de preferência na quadra, sem muitas invenções nem qualquer recurso tecnológica inovador. Os que não opinaram somam 10%.

Os professores entrevistados indicaram vários fatores que dificultam a utilização do laboratório de informática. Para eles, a utilização de tais recursos requer melhorias na escola, que apresenta vários problemas, como falta de preparo da dinamizadora do laboratório para dar aos professores o suporte necessário, falta de horários disponíveis e de programas adequados e indisciplina dos alunos, além da falta de estrutura de algumas escolas. A grande quantidade de alunos por sala, associada ao número limitado de aparelhos, é um dos maiores problemas detectados, pois quando se trabalha em duplas, na prática apenas metade dos alunos utiliza o computador.

Conclui-se que os jogos eletrônicos atualmente fazem parte da vida das pessoas – em especial na vida dos jovens – e pode trazer importantes contribuições à sua formação tanto no campo intelectual/cognitivo como no campo social e afetivo. Os jogos propiciam o desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, concentração, agilidade e criatividade, dentre outras. Os jogos eletrônicos, uma vez que ocupam lugar privilegiado na preferência das crianças e adolescentes, não podem ser ignorados no ambiente escolar. Ao contrário, podem ser utilizados numa perspectiva crítica, com bom senso, a fim de que sejam exploradas suas vantagens para a aprendizagem e que os alunos sejam capazes de lidar com possíveis influências negativas.

## REFERÊNCIAS

ABREU C.N et al. **Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão.** Revista Brasileira de Psiquiatria, vol.30 n°. 2 São Paulo, 2008. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516->

[44462008000200014&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S153204980400014) Acesso em 30/06/08

BARROS, Célia Silva Guimarães. **Pontos de psicologia do desenvolvimento**. São Paulo: Editora Ática, 1991.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** São Paulo: Autores Associados, 2001.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DOMINGOS, Jailson. **Jogos didáticos e o desenvolvimento do raciocínio geométrico**. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/8488/1/jogos-didaticos-e-o-desenvolvimento-do-raciocinio-geometrico>. Acesso em: 10/05/09.

FARIA, E.R. de. **Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física**. Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia - ESEBA/UFU. 2006.

GROS, B. **Jugando con videojuegos: educaci3ny entretenimiento**. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1998.

HAI DT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. São Paulo: Ática, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T M. (org). **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LÉVY, P **A inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço**. 2 ed. São Paulo: Loyola. 1998.

MUNGUBA MC et al. **Jogos Eletrônicos: Apreensão de Estratégias de Aprendizagem**, 2003. Disponível em [http://www.unifor.br/hp/revista\\_saude/v16/artigo7.pdf](http://www.unifor.br/hp/revista_saude/v16/artigo7.pdf). Capturado em 30/06/08.

RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RODRÍGUEZ, C. G. **Educação Física Infantil: motricidade de 1 a 6 anos**. São Paulo: Phorte, 2008.

SABIN, Maria Aparecida C3ria. **Jogos e brincadeiras na educa33o infantil**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2004.

SANTOS, C.L. et al. **Jogos Eletrônicos na Educa33o: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos**. São Cristov3o. 2006. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/RevistaDigital>; 2008. Acesso em 20/08/2008.

SOLER, Reinaldo. **110 jogos Cooperativos com balões voando com os sonhos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.

TAVARES, M. T. de S. **Jogos Eletrônicos: educação e mídia**. In: Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: cons... Disponível em <[http://www.comunidades virtuais.pro.br/seminario2/index2.htm](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/index2.htm)>. Acesso em: 30/06/2008.

VALE, Ana Maria do. **Educação popular na escola pública**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2001.