

Aprendendo com Jogos Digitais “Não Educacionais”

Kleyton A. M. Lisboa¹, Lincoln de Macedo¹, Renan Tomazini¹

¹Departamento de Estatística e Informática – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
52.171-900 – Recife – PE – Brazil

kleytoncomk@hotmail.com, lincoln000@openmailbox.org, renantomazini@gmail.com

Resumo. *Nossa proposta com este artigo é discutir o uso potencial de jogos digitais que não foram criados com finalidades educativas no processo de aprendizagem e educação de pessoas em fase escolar tendo como foco o uso desta tecnologia no ensino de ciências humanas como história, geografia e filosofia. O objetivo secundário deste trabalho é analisar uma forma de uso de jogos digitais que possam favorecer a transversalidade do ensino, considerando um cenário ótimo de cooperação entre disciplinas e a existência de aulas de computação.*

1. Introdução

O uso de jogos em sala de aula há muito tempo não é uma novidade no ambiente de ensino. Já o uso de jogos digitais digamos que é relativamente algo novo. A eficácia deste método já tem sido avaliada por diversos estudiosos. Segundo Fiani (2006), os jogos motivam, já que o jogador se submete a novos desafios em busca de entretenimento, portanto, facilitam o aprendizado e a retenção do conhecimento transferido. Porém muitos jogos ditos como educacionais não atraem o seu público alvo, diferente dos jogos vendidos no mercado de games que prendem esse mesmo público por horas em frente de uma tela.

Neste artigo, está sendo apresentada uma abordagem experimental para o uso de jogos populares do mercado de games, tidos como não educacionais, como ferramenta de apoio ao ensino de ciências sociais. Na Seção 2 descrevemos a importância dos jogos educacionais digitais como importante ferramenta de auxílio pedagógico. Já na seção 3 falamos dos jogos que não são dados como educacionais, os tantos jogos que populam o mercado de games e que, ao nosso ver, podem ser aproveitados como ferramentas educacionais. Na Seção 4, propomos o uso de alguns games que podem ser avaliados como aptos ou que possuem com potencial para uso pedagógicos e na seção 5 sugerimos um método de avaliação heurística para os jogos escolhidos. Por fim, na Seção 7 são apresentadas as considerações finais.

2. Jogos Educacionais Digitais

A utilização de jogos como ferramentas de apoio ao desenvolvimento e aprendizagem educacional, além de serem ótimas ferramentas para o desenvolvimento lúdico, cognitivas, melhora a concentração, desenvolvem a coordenação motora e reflexiva dos participantes. Promovem a interação social, estimulam alunos a resolução de problemas propostos, promovem desafios produzindo um aprendizado de forma prazeroso e mais agradável dentro da sala de aula, que antes era desenvolvido pelo ensino tradicional entre professor e aluno. Montessori (1870 – 1952) e Décroly (1871 – 1932) foram considerados por Wajskop (1999) os primeiros pedagogos a promover uma nova visão educacional

fugindo da tradicionalista da época, no qual propôs uma educação sensorial, com a introdução de jogos na educação. Desde então houve um aumento considerável da utilização dos jogos em sala de aula, trazendo uma nova perspectiva de ensino e aprendizagem. De acordo com Leal (2005), o jogo é uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos participam de uma situação de engajamento social num tempo e espaços determinados, como características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação “imaginária”.

Os jogos educativos tem um papel importante, pois estimulam e favorecem o aprendizado através da socialização entre os participantes ajudando na formação na personalidade e intelectual dos participantes.

3. Jogos Digitais “Não Educacionais”

Apesar da imensa contribuição que os jogos educacionais podem oferecer para o aprendizado dos mais diversos conteúdos, o mercado de jogos digitais no Brasil, que está repleto de títulos, não tem parcela significativa para este seguimento. Games de ação, aventura, RPG e diversas franquias das mais famosas no mundo movimentaram cerca de US\$ 1 bilhão no Brasil só no ano de 2015, segundo dado da ABragames, Associação Brasileira de Desenvolvedores de Games.

Como bem sabemos, muito destes jogos querem apenas nos divertir, uma excelente forma de entretenimento, escapismo e lazer. A Youtuber Jessica, do canal Game em pauta, compara o entretenimento de jogar videogame com outras atividades sociais exemplificando os games multiplayer e também afirma que game também é uma experiência cultural e social onde a história e a ambientação nos leva a conhecer contextos diferentes. Os games são meios de comunicação que o levam a ter diversos estímulos através de diversos tipos de experiências, mesmo que irreais. Podemos dizer que não jogamos sempre para fugir da realidade, mas as vezes para conhecer outras realidades.

A maioria dos games é baseado num conflito, numa situação inicial onde o jogador é levado a tomar uma decisão e mudá-la. O jogador é conduzido a tomar esta iniciativa e a sua escolha é importante para a condução do enredo do game. Isso o torna um sujeito de postura ativa.

Outra abordagem interessante é ver como os games amadureceram quando comparamos com os games que jogávamos na nossa infância. Apesar da diversidade dos games atender do público infantil ao adulto, a classificação indicativa dos games mais recentes mostra que muitos, com ênfase nos mais famosos, estão com classificação entre 16 e 18 anos. Aspectos como violência, drama, drogas, fê, vingança e sexo são bastante encontrados nestes games. Outros games optam por adotar uma narrativa simplificada para atender um público de idade menor ou mesmo o gosto por jogos mais clichê.

Os jogos digitais deste mercado bilionário estão cada vez mais elaborados e muito tem um incrível potencial de aprendizagem quando bem escolhidos e orientados. Abordaremos isso no capítulo à seguir.

4. Pesquisa de Jogos com Potencial educacional

Foram selecionados alguns jogos com potencial de ensino de ciências humanas como história, geografia e filosofia. Serão analisados aspectos que possam favorecer a

aprendizagem como também será aplicada a avaliação heurísticas exibida no capítulo seguinte para os jogos abaixo:

- Call Of Duty
- Assassin's Creed
- Heavy Rain
- SimCity

5. Avaliação Heurística dos Jogos

Será realizado uma avaliação dos jogos digitais com potencial para aprendizagem escolhidos na sessão anterior. O método de avaliação escolhido foi as heurísticas HEDEG (Heuristic Evaluation for Digital Educational Games). O conjunto de heurísticas HEDEG está subdividido nas seguintes categorias:

- 1) Interface (IN): relacionada com os elementos que permitem a comunicação entre os alunos e o ambiente do jogo;
- 2) Elementos Educacionais (ED): relacionada com os elementos que permitem a construção de conhecimentos por parte dos alunos;
- 3) Conteúdo (CN): relacionada com os elementos de conteúdo das disciplinas, que os alunos irão praticar no decorrer do jogo;
- 4) Jogabilidade (JG): consiste de elementos relacionados à experiência do jogador, durante sua interação com o jogo;
- 5) Multimídia (MM): relacionada a elementos de multimídia do jogo, como por exemplo, sons, imagens, vídeos, entre outros.

6. Conclusão

Conhecendo a potencial utilidade de games como ferramentas de apoio ao desenvolvimento e aprendizagem educacional, podemos fazer o uso dos jogos digitais que já são consumidos por diversos jovens. Muitos destes jogos possuem uma narrativa muito atrativa e um embasamento histórico muito rico em detalhes que podem ser utilizados em favor da aprendizagem do tema escolhido pelo professor.

É sabido que como os demais tipos de mídias, os games devem ser avaliados e bem escolhidos para assim servirem muito bem como mais uma ferramenta de apoio pedagógico ao professor.

7. Referências

Fiani, R. (2006). Teoria dos Jogos. São Paulo: Editora Campus, 2006.

Devedzic, Debenham e Popovic (2000) indicam que o maior problema para o ensino Teoria da Computação é a quantidade de abstrações dos conteúdos abordados;

Jornal da Globo - Mercado de games fatura cerca de US\$ 1 bilhão por ano no Brasil. Disponível em: <http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2015/10/mercado-de-games-fatura-cerca-de-us-1-bilhao-por-ano-no-brasil.html> Acessado em maio de 2016.

Valle, Pedro Henrique Dias, et al. "HEDEG-Heurísticas para Avaliação de Jogos Educacionais Digitais." Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE (2013).

De Paula, Gustavo Nogueira. "A prática de jogar videogame como um novo letramento."
(2011).