**OS JOGOS DIGITAIS E O ENSINO: UM DIÁLOGO POSSÍVEL?**

José Anderson Costa Gomes

*Mestrando do POSENSINO/UERN,* *andersongomes1986@gmail.com*

Verônica Maria de Araújo Pontes

*Orientadora/POENSINO/UERN,* *veronicauern@gmail.com*

**1 INTRODUÇÃO**

Uma das maiores problemáticas que se levanta em sala de aula, a nosso ver, não tem teor puramente teórico. Está muito mais ligada à capacidade do professor em prender a atenção dos alunos ao conteúdo a ser ensinado. Esta capacidade está vinculada à aptidão de planejar e ser criativo nas metodologias a serem aplicadas, sendo imprescindível que o professor primeiramente tenha domínio do conteúdo, visto que na maioria das vezes o professor só se sente à vontade para inovar e utilizar tecnologias digitais quando tem domínio do conteúdo assim como conhecimento quanto ao recurso, para que ele – o docente – transponha as fronteiras do livro didático a partir de situações que melhor se aproximem da realidade vivida pelo aluno e faça uso de recursos que prendam a sua atenção.

Diante das mudanças ocorridas em nossa sociedade e do fato de estarmos inseridos num mundo globalizado onde as transformações tecnológicas, sociais e culturais são presenciadas diariamente através de sons, imagens, interatividade, jogos e animações que fazem parte da vida cotidiana dos nossos alunos, e o ritmo acelerado de introdução dessas novas ferramentas na sociedade não podem ser ignoradas pela escola. A tecnologia digital é hoje uma das principais aliadas dos alunos, em suas atividades sociais e, portanto, podem e devem ser incorporadas às práticas educativas de uma forma muito mais atrativa a eles, embora esta prática direcione ao professor mais uma atribuição, que é a de se adaptar ao contexto da cibercultura.

O uso de tecnologias digitais nas aulas de História e em especial o uso dos jogos digitais neste contexto, não é uma prática de muitos docentes, visto que muitos ainda não estão cientes de como fazer o melhor uso dessas ferramentas. De fato, estudos voltados a esta temática ainda são um tanto incipientes, iniciais, mas por consideramos sua relevância dentro da formação educacional nos dias atuais, foi esta escolha que fizemos no intuito de inter-relacionar os jogos digitais à prática docente.

A sala de aula é um ambiente com normas nas quais todos devem estar adaptados, tendo como fator de ligação entre educador e educando não apenas o livro didático, no qual o educador simplesmente aplica o que lhe é conhecido e o aluno apenas absorve, sem que haja nenhuma contestação ou engajamento e discussão em torno do conhecimento, prática esta que está sendo repensada e entendida como de pouca eficácia, visto que devemos, como professores, preparar e induzir o aluno a questionar ou fazer comparações com a realidade vivida, pois quando passamos a questionar o mundo que vivemos, estamos produzindo conhecimentos, e poderemos instituir relações entre o espaço vivido e como os acontecimentos em nível de mundo estão em comum a esse espaço, a partir daí poderemos fazer uma interpretação do passado não como verdade absoluta, mas sim de uma maneira a historicizá-lo.

Segundo Knauss (1994, p. 28) “Importante é ressaltar que é o aluno que lê o mundo e não o professor, que fica com a função de orientador e animador, é o aluno que vivencia a percepção, a intuição, a crítica e a criação”.

Em sala de aula o caminho mais eficaz para despertar esse conhecimento é a aproximação entre o aluno e as informações sobre os conteúdos estudados, seja ela baseada em pesquisas, debates, filmes, documentários, filmes, jogos e tantas outras possibilidades e recursos que a tecnologia nos disponibiliza, sendo ela digital ou não.

A comunicação entre alunos e professores ou entre alunos e alunos deve ser compreendida como uma produção de conhecimento, visto que é na comunicação que podemos pressupor uma nova metodologia a ser aplicada. O conhecimento não é algo que deva ser dado já prontinho, pois dessa maneira, a aula não se torna bem-sucedida e o conhecimento fica disperso.

Uma das contribuições que os recursos audiovisuais trazem para o processo educativo é que estimulam o aluno a observar, identificar elementos, estabelecer relações, comparar operações que contribuem substancialmente na elaboração do pensamento histórico, e através de jogos o aluno pode executar estas diversas operações mentais.

Ao utilizar um jogo com víeis educativo, por exemplo, o professor pode levar os alunos a compreenderem modos de vida, valores e comportamentos sociais de uma sociedade em determinada época e espaço, sem esquecer, é claro, a condição de ser também uma construção com determinado sentido estético. Mas de uma forma geral, e diante das escolhas acertadas, poderá comparar períodos históricos e chegar a conclusões sobre rupturas e permanências de práticas sociais e valores na sociedade atual.

Por outro lado, também cabe ao professor orientar os alunos para que analisem os fatos criticamente. Os alunos deverão saber identificar deturpações históricas, analisar a produção, a intencionalidade da criação, a representação do real ou a ficção, a ideologia presente, entre outros conhecimentos. É necessário, transcender a ilustração e desconstruir estratégias de persuasão e manipulação.

**2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO.**

Uma vez que as Tecnologias digitais vêm ganhando muito espaço no mundo contemporâneo, no processo de ensino e aprendizagem não poderia ser diferente. A busca por instrumentos que venham a auxiliar o ser humano em suas funções já não é algo recente, porém enquanto alguns utilizam a tecnologia, outros preferem “não arriscar”, como frisa o autor Mercado (1998).

As características da sociedade contemporânea exigem do profissional docente uma nova organização do trabalho em que se torna necessário o aprofundamento dos saberes de uma forma interdisciplinar e transdisciplinar no qual o conhecimento seja visto como algo precioso, ininterrupto e que envolva várias áreas.

É a partir do uso ou desuso das tecnologias digitais que se busca entender o que leva um docente, em especial o professor de História, em um período em que a tecnologia digital é tão usada, a não se apropriar destes recursos de maneira didática em suas aulas, visto que torná-las-ia mais atrativas e dinâmicas para o aluno. Alguns docentes justificam o não uso de diversas maneiras, que podem ir da formação que não contempla o uso das TIC, disponibilidade dos recursos digitais na escola, receio quanto aos efeitos do uso dos recursos digitais, o não conhecimento sobre as TIC e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem.

Em vista disso, é importante lembrar que dentro deste contexto de transformações, o professor tem um papel muito importante, pois além de estar consciente destas variações da realidade pela qual a sociedade está passando, deve também se colocar como mediador deste conhecimento que está chegando ao aluno por diversos meios. O professor deverá ser um sujeito que transforma a aprendizagem do aluno em algo material fornecendo-lhe as orientações necessárias para seu crescimento pessoal e acadêmico, transformando-o em sujeito autônomo na aprendizagem.

O uso do computador restrito à mera transmissão de informação ao educando nutre a prática pedagógica já implantada nas escolas, o que facilita a implantação do computador nos ambientes escolares, visto que não rompe práticas já exercidas pelos docentes, exigindo do professor apenas conhecimentos básicos de informática. Entretanto, as consequências no tocante à adaptação desse enfoque na preparação de alunos aptos a enfrentarem as transformações que vêm ocorrendo na sociedade, podem e devem ser discutidas.

É importante lembrar que os recursos digitais não foram a primeira inserção de tecnologia na escola visto que

O livro foi a grande revolução tecnológica do sistema escolar[...]. Mas a escola atual ainda não absorveu, totalmente, a tecnologia do livro: ainda há escolas que não tomam conhecimentos da biblioteca. Assim, a introdução do **satélite** e do **computador** vai encontrar a maioria das escolas em plena era pré-Gutenberg. Por uma ironia histórica, a “galáxia de Gutenberg” contaminou tudo, menos a escola, onde se previa sua maior influência ... o livro começa a ficar obsoleto antes de, realmente, ter sido introduzido na maioria das escolas. (LIMA, 1971, p. 17)

Embora Lauro de Oliveira Lima (1971) tenha escrito sua obra em um período histórico social distinto do atual, o problema destacado ainda continua, talvez em menor proporção do que naquele período, mas uma prática ainda presente nas escolas no século XXI, mesmo depois da inserção de novas tecnologias na escola como foi previsto pelo autor. Embora o foco da pesquisa não sejam todas as tecnologias presentes na educação não podemos esquecer de que o computador chegou há poucas décadas na educação, mas outras tecnologias já estavam lá e algumas delas continuam obsoletas e que sequer são reconhecidas como tecnologias.

A primeira grande conquista tecnológica foi o livro que, há anos, vem sendo o carro-chefe tecnológico na educação. Mas porque não constatamos que ele é o resultado de uma técnica? Porque já incorporamos de tal forma que nem percebemos que é um instrumento tecnológico? Tecnologia só é tecnologia quando nasce depois de nós. O que existia antes de nascermos faz parte de nossa vida de forma tão natural que nem percebemos que é uma “tecnologia” (TAJRA, 2008, p. 39)

Esta concepção de tecnologia como sinônimo de novo, faz com que haja um certo bloqueio para alguns docentes que não querem sair da sua zona de conforto, visto que ao falar sobre o uso das tecnologias pelos docentes, alguns autores afirmam que para um melhor uso das TIC na escola sejam necessárias determinadas aptidões, e Romero (*apud* Garcia, 2011, p.83) destaca as competências quanto ao uso da tecnologia em sala de aula:

[...]a competência intercultural e a competência tecnológica. A primeira se refere à atenção dada às diferenças educativas interculturais dos estudantes, que são provenientes de diferentes contextos e culturas, e também ao reconhecimento da própria identidade cultural de cada aula. A segunda competência está situada no contexto do letramento digital e requer do professor a aquisição de habilidades para integrar as tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

Podemos então perceber que a utilização de tecnologias em sala de aula perpassa por vários fatores, desde o conhecimento do professor quanto ao aluno e sua realidade sociocultural até o conhecimento do próprio professor quanto ao recurso, seu uso e como gerar aprendizagem a partir dele. Porém o que vemos com frequência é o recurso sendo utilizado para fazer as mesmas coisas que poderiam ser feitas sem eles, o que expõe uma situação frequente nas salas de aula onde a tecnologia é utilizada entretanto seguindo os métodos tradicionais. Tal fato tem grande relação com a formação que muitos profissionais têm, em que não são instruídos nem incentivados ao uso das tecnologias. Candau (1997, p.32) coloca-nos a problemática da formação docente:

Formar professores em um país onde a educação de fato não é considerada como prioridade, onde a vontade política não se compromete seriamente com as questões básicas da educação-alfabetização, escolarização primária para todos e de qualidade, formação para a cidadania, entre outras, é tarefa por muitos considerada fadada ao fracasso.

A formação inicial dos professores muitas vezes não contempla/contemplava o uso das tecnologias, o que pode justificar o receio do uso da tecnologia durante as aulas. Não pode ser esquecido também que muitos dos professores estão há décadas em sala de aula e que sequer sabem manusear os recursos que a escola disponibiliza. Com isso não queremos culpar a Instituição de Ensino Superior (IES), o professor, nem tampouco o aluno, queremos sim analisar a importância e os efeitos dos jogos digitais no ensino de História.

Ao falar sobre a papel docente, Gatti e Barreto (2009) afirmam que o professor tem a árdua função de formação e atuação profissional, pois além de ter competências pessoais que podem ou não ser desenvolvidas em cursos, formações continuadas, reciclagens etc., ele deverá também observar o mundo em sua volta e construir-se como um profissional de qualidade tornando-se um docente reconhecido pelo seu trabalho diferenciado e atrativo para os discentes.

Neste contexto de ciberespaço que, desde a década de 1960, vem ganhando espaço e assim modificando a cultura e a sociedade atual na qual as informações são adaptadas às TIC e como consequência são rapidamente difundidas em suas diversas formas, pode ser notado que o mundo virtual ganha cada vez mais espaço e adquire características cada vez mais próximas ao mundo dito “real”, é então que surgem os jogos digitais que, como a grande maioria dos recursos tecnológicos, não foram criados pensando os ambientes educativos, mas que foram assimilados por educadores e então adaptados à realidade educacional e que atualmente já há uma preocupação na criação de jogos direcionados ao processo de ensino.

Para alguns, falar sobre jogos voltados para a educação é falar de algo que é incompatível, visto que os jogos têm sua principal característica o lúdico, o que muitas vezes não é visto como viável em níveis de ensino como o ensino nível fundamental e médio, deixando assim a ludicidade apenas para o ensino infantil, porém esta visão limitada de jogos e suas possíveis contribuições para o processo de ensino é desmistificada por alguns autores como Arruda (2011), Petry (2016) e Alves (2015) que afirmam que os jogos podem ser utilizados como forma de ensino até mesmo com adultos.

Segundo Alves (2015) a relação entre games e aprendizagem está ligada à concepção que temos sobre aprendizagem.

Se definirmos a aprendizagem como “processo por meio do qual conhecimento, valores, habilidades e competências são adquiridos ou modificados como resultado de estudo, experiência, formação, raciocínio e observação”, podemos fazer uma relação direta com o *game* à medida que podemos promover experiências que geram respostas emocionais por meio do uso dos elementos dos *games* [...] (ALVES, 2015, p. 54-55)

Podemos então perceber que o uso dos jogos como possiblidade de aquisição e ampliação de conhecimentos é sim possível desde que os devidos objetivos estejam bem estabelecidos para aquele momento, visto que há jogos que podem não condizer com a intenção do docente. Não queremos assim colocar o *game*  e/ou o *gamification* como o melhor recurso para o processo de ensino/ aprendizagem ou a solução dos problemas da educação, visto que que este não substitui os demais recursos existentes, mas como um recurso importante e utilizável no processo ensino-aprendizagem.

**2.1 Gamification e o ensino**

Para uma melhor compreensão do que é *gamification* vimos como necessário recorrer a uma discussão primeiro sobre o que vem a ser jogo, para a partir de uma definição do objeto jogo podermos entender como ocorre o *gamification.*

Embora os jogos em sua definição de senso comum sejam considerados como apenas uma brincadeira sem função alguma educativa, vários autores demonstram em suas pesquisas que este tem um teor educativo sim e que as pesquisas nesta área embora sejam recentes, há um grande crescimento no número de pesquisadores que estão debruçados em suas investigações, buscando cada vez mais entender como se dá esta relação entre os jogos e a prática de ensino.

Alves (2015) afirma que o jogo é mais antigo que a cultura, já que a cultura necessita de fatores humanos e sociais, e o ato de jogar, brincar pode ser percebido nos animais, principalmente os filhotes que se mordem de uma maneira controlada para que não venham a machucar o outro, demonstrando de certa maneira uma aprendizagem quanto ao controle e conhecimento quanto à sua própria força, e ao olharmos por este ângulo podemos perceber o jogo como manifestação biológica.

Em uma busca por perceber o pensamento filosófico de jogo, Petry (2016) afirma que o precursor deste pensamento é Heráclito que era um defensor dos jogos como sendo um elemento mais importante que a administração e a política. Após Heráclito, outros filósofos refletiram sobre os jogos, dentre tantos podemos destacar contribuições de Pascal, Kant, Schiller, Huizinga, Heidegger, Callois, Fink e Gadamer.

Já Alves (2015) relata que a psicologia e a filosofia são as áreas que buscam entender a função do jogo em nossas vidas levando em consideração a função biológica do jogo, entretanto a autora afirma que são muitas as divergências entre os pesquisadores e que há 3 (três) teorias mais frequentes, que é a descarga de energia em abundância, a satisfação em imitar e a necessidade de distensão.

Segundo Alves (2015) estas teorias têm seu ponto de partida em comum, que é a ligação entre jogador e jogo, que vai além do próprio jogo. Como neste trabalho temos a intensão de analisar as contribuições dos jogos para a aprendizagem, teremos então como orientação a teoria de que o jogo tem a função de preparar o sujeito para em um momento posterior colocar em prática o aprendido jogando, observando assim o jogo como um contribuinte para o processo de aprendizagem nas diversas culturas.

Percebemos então que o jogo não representa algo novo para nossa sociedade, mas sim um objeto cultural que se tornou multifacetado a partir da cultura digital e que contribui de maneira mais rápida para a entrada no círculo mágico por parte do jogador, tendo em vista que os jogos digitais permitem ao sujeito uma imersão em ambientes, situações e vivências que não seriam possíveis no mundo real, social.

Para Petry (2016), ao falarmos de jogos e em especial os jogos digitais, estamos fazendo referência a novos objetos de uma cultura e uma sociedade designadas pós-modernas, visto que surge no contexto da computação. Petry (2016) traz para seu apoio teórico o autor Manovich (2001), que por sua vez baseia-se em uma leitura estruturalista em Michel de Certeau, o qual tem seu ponto de vista de que como o jogo é um objeto digital da cultural pós moderna, tem como possibilidade não apenas participar da cultura, mas, sobretudo, ressignificá-la, fato este que o deixa tão enigmático e de difícil compreensão, por estarmos em uma época marcada pela rapidez na veiculação de informações, o que por muitas vezes faz como que o jogo seja assimilado e difundido levando em consideração o senso comum, o que o faz portador de diversas possibilidades de conceituações, pois esta rápida apropriação do termo jogo digital por parte da linguagem informal o deixa sem definições bem estabelecidas.

Para Petry (2016) um dos fatores que dificulta a definição do que venha a ser os jogos digitais são as suas características interdisciplinares, sabendo que no sentindo prático, os jogos digitais vão além das disciplinas, pois em sua construção tem seu caminho trilhado no diálogo entre diversas áreas do conhecimento na busca por um jogo capaz de suprir as necessidades de um certo público.

Por se tratar de um objeto cultural e digital como características interdisciplinares, é que se torna difícil conceituar o jogo digital de forma clara e objetiva, visto que qualquer definição do termo jogo digital seria limitada, estando condicionada a apenas alguns aspectos, disciplina ou perspectiva o que colocaria em risco a pujança do conceito.

Então com base nestas problemáticas que circundam a definição do termo, há entre muitos pesquisadores uma preocupação em perceber dentro das mais distintas definições aplicadas ao jogo digital o que há em comum entre estas para que assim, tenhamos uma espécie de tabela comparativa do que é ou não é um jogo digital.

Segundo Petry (2016) uma das características comuns nas definições acerca do que seja um jogo é a de que seja constituído por um sistema que envolve o jogador, que por sua vez realiza escolhas que darão ao jogo novas possibilidades de enredos e ou finais. O autor afirma ainda que podemos considerar que um jogo é uma atividade que segue regras, algumas explicitas, já expostas desde o início do jogo, outras implícitas, que podem ou não estar ligadas diretamente no desenrolar do jogo.

O jogo também deve ter conflitos, que podem ser direto com outros jogadores (tanto reais como virtuais) também pode ter como adversário a própria máquina, assim como há a possibilidade de este confronto ser de forma aleatória (fruto de situações cotidianas) ou ligadas ao acaso (como em jogos de azar). Grande parte dos jogos têm objetivos, que podem ou não ser expostos já no início do jogo, e em algumas situações os objetivos podem não ser direcionados pelo jogo em si, mas sim por quem o está jogando. A maioria dos jogos tem pontuações, algumas vezes ligadas a bonificações, outras ligadas a critérios para que o jogador possa avançar no jogo. Grande parte dos jogos envolvem decisões que devem ser tomadas pelo jogador.

Não obstante a todas estas explanações feitas acerca das características pertinentes aos jogos, não pretendemos aqui padronizar ou limitar o que é ou não um jogo, mas ajudar a descartar o que pode vir a não ser um jogo, levando em consideração que nem todos os jogos possuem todas as características citadas anteriormente o que não os colocam como não jogo.

Quando aproximamos os jogos com os processos educativos, é imprescindível levar em consideração que embora para muitos o jogo seja visto apenas como atividade lúdica, este tem seus elementos comuns à vida humana, o que nos dá possibilidades de pensar o jogo como um instrumento de ensino não somente para crianças, mas para os seres humanos em todas as suas fases da vida.

Uma característica do que é um jogo é o ato de liberdade, e segundo Alves (2015) e Petry (2016) esta é sua primeira característica, Alves (2015) afirma que Heidegger foi primeiro filósofo a evidenciar a liberdade como uma característica fundamental no ato de jogar, então o que acontece no jogo deverá ser imprevisto ou casual, baseado em normas não mecânicas, no qual o jogador tenha a liberdade de escolher caminhos mesmo que dentro das regras. Caso essa escolha não seja permitida não é jogo, este ato de entrada no jogo, é chamado por Huizinga (2000) de entrada no círculo mágico.

Huizinga (2000) faz uma definição do que está entre a realidade e o jogo, ele chama este espaço de círculo mágico, que é a delimitação entre a atividade do game e a realidade vivida. Para melhor entendermos esta definição Alves (2015) exemplifica relatando situações como ir a um estádio assistir seu time jogando e jogar vídeo game, situações estas que nos fazem perder a noção do tempo, esta é uma das características do círculo mágico, o qual pode ser percebido como uma barreira entre o jogo e a realidade. Podemos então pensar o círculo como uma fuga da realidade, pois embora alguns pesquisadores retratem o jogo como um espelho da realidade o jogo tem regras próprias, que muitas vezes não condizem com as da realidade e que além disto geram alguma aprendizagem para o jogador, como retrata a imagem a seguir.

Figura 1 Circulo mágico de Huizinga



Fonte: Artigo: Regras nos Jogos Digitais: Construindo o Círculo Mágico[[1]](#footnote-1)

Podemos então perceber que quando o sujeito torna-se jogador e imerge neste círculo mágico, ele se desprende de situações cotidianas que por sua vez podem até ser angustiantes, e então entra em um outro mundo, no qual ele pode quebrar regras, viver o fantástico e até fugir – momentaneamente – do mundo real. É importante lembrar que embora o sujeito ao entrar no círculo se desprenda de sentimentos, ele leva consigo seus conhecimentos que por muitas vezes o ajudam na resolução de conflitos existentes nos jogos, no direcionamento de suas escolhas, no entendimento de algumas regras e outras situações possíveis neste espaço, porém em seu retorno à realidade ele traz consigo experiências – não reais, mas que poderão fazer sentido na realidade – assim como os significados.

Como já dito anteriormente os jogos em sua essência não é algo novo, e por isso podemos vê-los como objeto cultural muito potente visto que com o passar do tempo vem assimilando influências das mais variadas culturas e até mesmo da cultura digital, no qual o jogo digital é marcado por sua característica de juntar em um único recurso o que antes víamos de forma isolada (cinema, teatro, literatura, pintura e desenho).

Não obstante a característica lúdica do jogo digital, devemos percebê-lo como fruto de uma criação, que por sua vez tem suas intenções e finalidades. Petry (2016) levando em consideração as possíveis intenções dos criadores de jogos assim como a intenção de seus usuários, divide os jogos em: jogo como entretenimento, jogo como brinquedo, jogo como histórias/narrativas, jogo como situar-se fora do controle, jogo como objeto educativo, jogo como sentimento de comunidade, jogo como (psico)terapia, jogo como agente (ator) para mudança de comportamento e opinião pública, jogo como expansão do universo do consumo e jogo como propaganda e *mershandising[[2]](#footnote-2)*. Embora o autor exponha todas estas possibilidades, para este trabalho nos deteremos apenas a 3 (três) que são: entretenimento, histórias/narrativas e como objeto educativo.

O jogo como entretenimento é marcado pela interação entre o jogador e o jogo. O jogo digital agregou características de outros recursos tecnológicos, como o cinema, a televisão e a literatura, porém de uma forma mais interativa em que esses recursos não permitem a intervenção dos seus usuários. Esta interação entre jogador e jogo é marcada pelo círculo mágico, no qual o jogador imerge neste mundo que o jogo propõe, fazendo com que interaja diretamente com o desenvolvimento no jogo, envolvendo-se ao ponto de sentir a necessidade de saber mais sobre o jogo. Percebemos então que o jogo digital dá uma nova roupagem à natureza do entretenimento, tendo em vista a aproximação entre o sujeito e a história.

O jogo como histórias/narrativas, é marcado pela capacidade de contar histórias e é capaz de fazer com que o sujeito participe de maneira interativa na narrativa de forma a poder interferir no decorrer do jogo, em alguns jogos esta intervenção pode ser em maior grau do que em outros, podendo chegar a interferir não só no desenrolar do jogo, mas também em seu final. Os jogos digitais que contêm narrativas podem admitir que cada jogador tenha a possibilidade de vivenciar a narrativa de uma forma diferenciada de acordo com as suas escolhas no decorrer do jogo.

Embora os jogos em sua concepção primeira, não sejam um objeto educativo de maneira formal, podemos perceber que traz suas contribuições para com os processos de aprendizagem, já que os jogos afloram a curiosidade e uma consequente busca por mais informações sobre eles, em especial os que apresentam características narrativas e de contextos históricos, pois os jogadores sentirão a necessidade de estudar mais sobre o período em que o jogo retrata para que possa entender melhor o que está ocorrendo, assim como possa também montar estratégias de jogo. E embora este conhecimento adquirido seja com pretensões de entretenimento, este também poderá ser usado em situações que vão além.

Agora como já sabemos o que caracteriza um jogo, podemos então iniciar nossa discussão sobre o que é o *gamification* e como ele pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

No Brasil o conceito de *gamification* ainda é bem recente e ainda não tem uma tradução oficial do termo, já que o mais próximo que podemos encontrar é uma versão aportuguesada que é a gamificação, que não pode ser considerada como tradução pois o termo game não é traduzido para jogo, portanto neste trabalho iremos trabalhar com o *gamification*, pois este é o mais usado nos materiais nos quais nos referenciamos.

Segundo Alves (2015), a primeira vez que o *gamification* foi praticado, foi em 1912 quando uma marca de biscoitos colocou brinquedos dentro de suas embalagens como o intuito de aumentar suas vendas criando uma conexão entre o alimento e o ato de brincar – jogar. Vale ressaltarmos que esta prática embora hoje seja considerada como um início do que hoje conhecemos como *gamification*, na época não teve esta intenção – ser chamada ou considerada um *gamification*, entretanto tornou-se referência do ato, e que foi sendo disseminado durante há pouco mais de um século desde que aconteceu a primeira vez.

A segunda grande marca para o *gamification* foi em 1980 com a criação de um jogo *on-line*, que foi a primeira vez em que os sujeitos puderam interagir com o jogo utilizando um recurso digital, porém atualmente o criador deste jogo ao se referir ao que era o *gamification* naquela época, diz que era simplesmente o ato de transformar algo em jogo. No entanto, com o passar do tempo, iniciou-se uma busca por perceber quais fatores tornam as coisas divertidas e geram aprendizagem.

Alves (2015) afirma que apenas em 2003, o termo *gamification* surge como o conhecemos hoje, e é atribuído ao programador inglês Nick Pelling, que na década de 60 funda uma consultoria com o objetivo de incentivar o *gamification,* porém a empresa não tem muito sucesso, a partir de então esta área começa a ganhar adeptos de forma mais rápida. Entretanto, apenas em 2011 é que o conceito começa a amadurecer e então, começam a aparecer comprovações de que o *gamification* tem eficiência na categoria de aprendizagem diversificada.

Diante das várias definições de *Gamification* disponíveis na obra sobre tal tema, achamos mais adequada para esta pesquisa a concepção de Karl Kapp (*apud* Alves, 2015, p.26) que diz: “*gamification* é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”. A escolha desta definição se deu por a mesma ser ampla e agregar o que outras definições acabam por deixar em segundo plano, assim como por considerar o *gamification* como engajador e proporcionador de aprendizagem.

Podemos então perceber que o ato de dar características de jogos ao que não é jogo é apenas umas das características do *gamification*, pois este ato isolado segundo Kapp (*apud* Alves, 2015) não pode ser considerado visto que para ser *gamification* além destas propriedades citadas anteriormente estas devem estar ligadas à intenção dos produtores assim como de seus consumidores que devem estar imersos no círculo mágico que os jogos proporcionam.

É importante lembrar que não é apenas atribuir pontuações, mudanças de níveis, fases ou qualquer outro tipo de estratégias voltadas apenas para uma resposta quantitativa ao jogador que vai tornar sua estratégia atraente, daí a necessidade de inicialmente entender o que é jogo, para só depois entendermos o que é o *gamification*.

Alves (2015) reforça definindo o *gamification* como o pensar sobre uma atividade cotidiana e convertê-la em uma atividade que contenha elementos do jogo, neste caso a autora refere-se a um jogo no qual se reproduzia situações cotidianas no trânsito, mas que podemos adaptá-las com facilidade a outras possibilidades sem retirar seu sentido nato.

Assim, podemos então afirmar que o pensar o jogo é com base em algo – conteúdo disciplinar, situação cotidiana, problemas diversos e outros – e com base nesta situação cria mecanismos de jogos – competição, cooperação, regras, premiações, narrativas e outras – que objetivem integrar o sujeito àquela atividade de forma a gerar motivação para que continue de uma maneira prazerosa e que ao fim de sua realização haja aprendizagem.

Outro ponto que aproxima os games e os docentes é que ambos são baseados na psicologia educacional, ou seja os jogos fazem o que há muito tempo os professores já fazem, porém de uma forma mais dinâmica e atrativa aos alunos, uma grande exemplo disso são os *feedbacks* que o professor proporciona aos alunos ao fim das correções de suas avaliações, que podem ser comparados aos pontos necessários para passar de fase, entretanto no jogo o aluno poderá perceber sozinho onde foi seu erro e em uma próxima jogada já ter outra estratégia a partir dos conhecimentos adquiridos tanto em fases anteriores como em situações indesejadas – *game over*.

A diversão é o ponto chave dos jogos, pois é ela que nos faz imergir no círculo mágico e não querer parar de jogar, mesmo quando perdemos por várias vezes seguidas, sendo muitas vezes o estimulo para a nova rodada do jogo, com a possibilidade de ter mais chances de conseguir êxito desta vez, já que conhecemos parte do jogo e sabemos onde devemos ter mais cuidados ou até mesmo evitar o que ocasionou nosso erro na partida anterior.

Portanto o *gamification* não é apenas o ato de transformar uma ação em jogo, e sim aprender a partir dos jogos, buscando elementos dos jogos que venham a aprimorar o engajamento entre o sujeito e a atividade, porém precisamos diferenciar simulações de *gamification*, pois enquanto as simulações têm sua função primeira criar uma situação real com a intenção de treinamento, o *gamification* leva em consideração a diversão como possibilidade de aprendizagem.

**3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Não pretendemos aqui padronizar ou limitar o que é ou não um jogo, mas sim nos ajudar a descartar o que pode vir a não ser um jogo, entretanto devemos levar em consideração que nem todos os jogos possuem todas as características citadas anteriormente o que não os tira da classificação de jogo, e com base nesta discussão percebermos o que o jogo e a sala de aula têm em comum e como podemos utilizar os jogos a serviço do processo de ensino e aprendizagem e nossas aulas.

Quando aproximamos os jogos com os processos educativos, é imprescindível levar em consideração que embora para muitos o jogo seja visto apenas como atividade lúdica, este tem seus elementos comuns à vida humana, o que nos dá possibilidades de pensar o jogo como um instrumento de ensino não somente para crianças, mas para os seres humanos em todas as suas fases da vida.

Quanto mais o processo educativo for estimulante e proporcionar prazer e entusiasmo melhor a aprendizagem acontecerá. Fazer do jogo um dos recursos tecnológicos capazes de promover a aprendizagem de forma lúdica e envolvente será um marco para os que acreditam na interação efetiva e ativa do aluno com o conhecimento.

**REFERÊNCIAS**

ALVES, Flora. **Gamification:** Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à pratica. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo, DVS Editora, 2015.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagens e jogos digitais.** Campinas: Editora Alinea, 2011.

GARCIA MF, Rabelo DF, Silva D, Amaral, SF. **Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas**. Teoria e Prática da Educação. 2011; 14(1):79-87.

GATTI, Bernadete Angelina. BARRETO, Elba Siqueira de Sá (Coord.). **Professores do Brasil**: impasses e desafios. Brasília: UNESCO, 2009, 294p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KNAUSS, Paulo. ”Sobre a norma e o óbvio: a sala de aula como lugar de pesquisa”. In NIKITIUK, Sônia (org.). **Repensando o ensino de História**. São Paulo: Cortez, 1996.

LIMA, Lauro de Oliveira. **Mutações em educação segundo McLuhan**. São Paulo: Vozes, 1971.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. “Formação Docente e Novas Tecnologias”**.** In: Congresso Iberoamericano de Informática na Educação, IV, 1998, Brasília. **Anais**... Brasília, 1998. CD-Rom.

PETRY, Luís Carlos. O conceito ontológico de jogo. *In:* ALVES, Lyn; COUTINHO, Isa de Jesus (Org.). **Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências.** Campinas, SP: Papiros, 2016.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação:** novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 8 ed. ver. e ampl., São Paulo: Érica, 2008.

1. Disponível em: <http://www.fabricadejogos.net/wp/wp-content/uploads/circulo-mgico.jpg> acesso em fev. 2017 [↑](#footnote-ref-1)
2. *Merchandising* é uma palavra em inglês, sendo um conceito da área do marketing que indica uma técnica de planejamento e promoção de um produto, no local e tempo adequados [...] O *merchandising* tem como objetivo a promoção de algum produto, expondo-o para os potenciais consumidores. Muitas empresas oferecem canetas, camisetas com o seu logo, para sensibilizar o consumidor, atrair a atenção e criar uma representação mental positiva que se traduz na compra do produto ou serviço. Disponível em: <https://www.significados.com.br/merchandising/> acesso em abr. 2017. [↑](#footnote-ref-2)