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

**Resumo**: Considerando o contexto social e cultural no qual as tecnologias digitais encontram-se não poderíamos deixar de observar as mudanças que estes recursos causam no setor educacional, levando em consideração que devido às mudanças advindas da cultura digital, docentes e discentes vivenciam um uso dos recursos digitais de forma distante da educação, entretanto os docentes precisam perceber novas possibilidades de ensino a partir de práticas não pensadas diretamente para a educação, mas que podem ser assimiladas de forma eficaz no processo educativo. Objetiva-se então com esta pesquisa analisar como os jogos digitais podem contribuir para o processo educacional. Para tanto foi realizada uma revisão de literatura, amparada em escritos de cunho qualitativo que relatam as possíveis relações entre jogos e ensino, na busca por entender como os jogos podem contribuir para esse ensino. Desse modo observa-se que os jogos embora tenham como uma de suas principais características, a ludicidade, na maioria das vezes, são utilizados como forma de repassar conhecimento, característica que está ligada aos processos de ensino e aprendizagem geralmente baseados em *feedbacks*, conhecimentos mínimos para passar de fase e outros fatores que fazem parte do jogo, mas também do cotidiano das salas de aula, entretanto de maneiras bem distintas. Concluímos que os jogos podem ser utilizados de forma eficaz no processo de ensino e aprendizagem, visto que podem aproximar os discentes de situações que outros recursos não conseguiriam.

**Palavras-chave**: Ensino, tecnologia digitais, jogos digitais.

**Résumé:** Considérant le contexte social et culturel dans lequel se situent les technologies numériques, nous ne pouvons manquer d'observer les changements que ces ressources entraînent dans le secteur éducatif, compte tenu des changements apportés par la culture numérique. Cependant, les enseignants ont besoin de percevoir de nouvelles possibilités d'enseignement à partir de pratiques qui ne sont pas directement pensées dans l'éducation, mais qui peuvent être assimilées efficacement dans le processus éducatif. L'objectif de cette recherche est d'analyser comment les jeux numériques peuvent contribuer au processus éducatif. Pour cela, une revue de la littérature a été réalisée, appuyée par des écrits qualitatifs qui rendent compte des relations possibles entre les jeux et l'enseignement, dans la recherche de la compréhension de la façon dont les jeux peuvent contribuer à cet enseignement. De cette manière, on observe que les jeux, bien qu'ils aient comme caractéristique principale, l'enjouement, la plupart du temps, sont utilisés comme moyen de transmission des connaissances, caractéristique liée aux processus d'enseignement et d'apprentissage généralement basés sur les rétroactions. passer de phase et d'autres facteurs qui font partie du jeu, mais aussi du quotidien des salles de classe, cependant de manière très différente. Nous concluons que les jeux peuvent être utilisés efficacement dans le processus d'enseignement et d'apprentissage, car ils peuvent rapprocher les élèves de situations que d'autres ressources ne pourraient pas.

**Mots-clés**: Enseignement, technologie numérique, jeux numériques.