

## DESINTERESSE DOS ALUNOS NA SALA DE AULA E A EXCESSIVA PRÁTICA PELOS JOGOS DIGITAIS

Rafael da Silva Oliveira<sup>1</sup>; Carla Cristina Rodrigues Leal<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Discente do curso de matemática, UEG Câmpus Santa Helena de Goiás, Email: rs6181890@gmail.com

<sup>2</sup>Docente da Universidade Estadual de Goiás, UEG, Câmpus Santa Helena de Goiás, Email: carlacrisleal@gmail.com.

**RESUMO:** De acordo com o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA), o Brasil está em uma posição educacional crítica, fato comprovado, pelas dificuldades do ensino no país. Nesse sentido, o problema a ser resolvido nesta pesquisa é: Quais as formas para conseguir facilitar o ensino-aprendizagem nas redes escolares? Para resolver tal feito, é preciso conseguir atrair a atenção dos alunos para a aula, como atualmente os jogos digitais têm grande influência na vida das pessoas, é bem convincente usar os aplicativos didáticos, elaborando planos de aula para utilizarem na escola. Portanto, o objetivo desta pesquisa é compreender a reação dos alunos em meio, aos mecanismos digitais desenvolvidos pelo professor, no espaço escolar. Justificou o desenvolvimento dessa pesquisa em relevância social, porque as pessoas participarão da vida escolar do aluno. Em vista acadêmica, os membros poderão aperfeiçoar as aplicações dessa análise e também servir como fonte de pesquisa para os universitários. E com o desenvolvimento dessa pesquisa permitirá um avanço na educação brasileira. A metodologia utilizada para o desenvolvimento desse trabalho foi a pesquisa bibliográfica e o estudo de caso.

**PALAVRAS-CHAVE:** Didáticos. Mecanismos. Privilegiada. Elaboração. Aplicativos.

## DISINTERESSE OF THE STUDENTS IN THE CLASSROOM AND THE EXCESSIVE PRACTICE FOR THE DIGITAL GAMES.

**ABSTRACT:** According to the International Student Assessment Program (PISA), Brazil is in a critical educational position. A proven fact, due to the difficulties of teaching in the country. In this sense, the problem to be solved in this research is: What are the ways to be able to facilitate teaching-learning in school networks? In order to solve this problem, students must be able to attract attention to the classroom, as digital games currently have a great influence on people's lives, it is very convincing to use the didactic applications, drawing up lesson plans to use in school. Therefore, the objective of this research is to understand the reaction of the students in the middle, to the digital mechanisms developed by the teacher, in the school space. It justified the development of this research in social relevance, because people will participate in the school life of the student. In an academic view, members will be able to refine the applications of this analysis and also serve as a research source for college students. And with the development of this research will allow an advance in Brazilian education. The methodology used for the development of this work was the bibliographical research and the case study.

**KEYWORDS:** Didactics. Mechanisms. Privileged. Elaboration. Applications.

## INTRODUÇÃO

De acordo com o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (Programme for International Student Assessment-PISA), que realiza pesquisas desde o ano de 2000 em vários países, o qual alterna essas mesmas de três em três anos, relatou que o Brasil está na posição dos mais precários na educação. Fato comprovado, pelas enormes dificuldades na área do ensino que o território enfrenta, tais como, falta de professores preparados para as salas de aula, carência de verbas para as redes públicas, falta de participação dos pais na escola, educadores sem diploma, falta de métodos eficientes para o ensino-aprendizagem, etc.

Assim, torna-se evidente o desenvolvimento de mecanismos para melhorar o ensino no país. Observa-se a grande atração das crianças, adolescentes e adultos brasileiros por jogos digitais. Dessa forma, utilizar os aplicativos educativos e didáticos como ferramenta para melhorar o ensino e a aprendizagem do Brasil.

O problema a ser resolvido nesta pesquisa é: Quais as formas para conseguir fazer com que não só uma minoria de alunos preste atenção na aula, mas todos os indivíduos da classe se motivem para assistir o conteúdo?

Para resolver é preciso levar a aula até os alunos, como atualmente os jogos digitais tem grande influência na vida das pessoas, é bem conveniente usar os aplicativos didáticos, elaborando planos de aula com os mesmos, para utilizarem na escola, assim a compreensão e o interesse aumentará nos discentes. Outra opção para conseguir fazer com que os educandos se motivem para estudar, e elaborar uma prova online para todos os alunos responderem de acordo com suas respectivas séries, dessa forma, quem ficar nas três primeiras posições poderá receber premiações.

O objetivo geral desta pesquisa é compreender a reação dos alunos em meio aos mecanismos digitais desenvolvidos pelo professor na sala de aula. Os objetivos específicos desta pesquisa são: Perguntar aos alunos o que acham dos novos mecanismos didáticos elaborados; considerar as dificuldades dos alunos nos conteúdos digitais para planejar modelos de ajuda e verificar se os mecanismos digitais, estão alcançando seus objetivos propostos.

Para alcançar cada um desses objetivos, deve-se aplicar questionários e momentos de bate-papo com os alunos, para saber e compreender a reação deles em meio a esse método de ensino-aprendizagem. Dessa maneira, o professor saberá em quais pontos deve utilizar os aplicativos didáticos.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desse trabalho foi a pesquisa bibliográfica e o estudo de caso, com aplicação de questionários com perguntas objetivas e subjetivas, instalação de jogos didáticos e aulas de aplicação dos conteúdos.

A razão para utilizar os jogos didáticos, para melhorar o ensino-aprendizagem dos alunos é porque o mundo está se modernizando e os métodos de promover aulas também precisam ser inovados. O trecho abaixo explica isso melhor.

Em um mundo com mídias cada vez mais sedutoras e atraentes, as salas de aula com quadro negro e giz estão se tornando lugares monótonos para os alunos acostumados ao dinamismo as buscas feitas na internet e a versatilidade do telefone celular. Jogos educacionais bem projetados podem ser criados e utilizados para unir práticas educativas com recursos multimídias em ambientes lúdicos a fim de estimular e enriquecer as atividades de ensino-aprendizagem (SAVI, nº 2, v.6, 2008, p.9).

Assim, torna-se evidente a necessidade de qualificar a educação no Brasil. Para a formulação de uma hipótese, que é a introdução de jogos digitais na sala de aula, precisa-se de dados de provação. Dessa maneira, o trecho abaixo mostra uma das provas que o uso de jogos educacionais na educação pode ser benéfico.

Efeito motivador: os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos[...] (HSIÃO, 2007, s/p, apud SAVI, v.6, nº 2, 2008, p.3).

Jogos bem projetados levam os jogadores para um estado de intensa concentração e envolvimento entusiasmado (chamado de estado de fluxo), onde a ânsia por vencer promove o desenvolvimento de novas habilidades[...] (MITCHELL, 2004, apud SAVI, v.6, nº2, 2008, p.3).

Levando isso em consideração, pode-se perceber que os jogos digitais na sala de aula, pode trazer várias facilidades tanto para o modo de ensino, quanto para o aprendizado.

Dessa maneira, o docente precisa conhecer a sua sala para que assim, ele possa usar mecanismos que beneficie o rendimento do conteúdo na aula. Justifica-se o desenvolvimento dessa pesquisa em relevância social, porque a elaboração dessa análise permitirá às pessoas a compreenderem as redes escolares, não só como um meio de estudar somente com livros, dicionários e copiar através do quadro de cera, mas que os jogos digitais podem fazer parte da didática escolar. Em vista acadêmica, com o desenvolvimento dessas ideias na Universidade, os membros da mesma poderão aperfeiçoar as aplicações dessa análise e também servir como fonte de pesquisa para os universitários interessados ao assunto. Em vista social, as pessoas terão acesso a ficha escolar dos alunos, como conteúdos e notas, por meio dos aplicativos utilizados na instituição.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Um dos jogos mais utilizados por estudantes atualmente é o Minecraft, pois ele causa grande vício nos seus jogadores devido a vasta quantidade de funções que ele desempenha. O trecho abaixo explica melhor as principais características que o jogo possui:

Minecraft possui aspectos criativos e de construção, o qual permitem que os jogadores construam construções a partir de cubos texturizados em um mundo 3D processualmente gerado. Outras atividades no jogo incluem exploração, recolha de recursos, crafting e combate. Vários modos de jogo estão disponíveis, incluindo um modo de sobrevivência e um modo criativo. Um modo de aventura, e um modo espectador. A versão para PC do jogo é conhecida por sua cena de modificação, onde uma comunidade dedicada cria novos mecanismos de jogo, itens e recursos para o jogo (WIKIPEDIA, 2017, s/p).

Dessa forma, com base nesse jogo há várias opções de trabalhar conteúdos didáticos na sala de aula, como por exemplo na matemática pode-se aplicar trigonometria, geometria e outros conteúdos, assim é possível formular questões, aplicar teoria e construir hipóteses baseadas no game.

Na construção da pesquisa bibliográfica foi preciso, fazer várias buscas pela internet e alguns livros. Na digitação do artigo e do questionário foi utilizado o Microsoft Word 2007, que é um dos programas mais utilizados pelos universitários para teclar os trabalhos acadêmicos.

Para a aplicação do questionário, foi preciso pesquisar várias escolas para ver qual tinha disponibilidade de aula para ceder à aplicação, depois de algumas tentativas o questionário com 18 questões foi aplicado ao 9º ano do período vespertino a 22 alunos do Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás. Depois de aplicado o mesmo, foi preciso fazer diagnósticos para a comprovação do artigo e em seguida montou-se tabelas de acordo com as respostas da enquete. Nos tópicos abaixo será discorrido sobre a fundamentação teórica.

### **Melhorar o ensino-aprendizagem nas salas de aula**

A cada dia, os professores, educadores e todo o profissional que trabalha em prol da educação, busca métodos e mecanismos para facilitar a aprendizagem dos discentes, dessa maneira, eles vêm citando um processo chamado de “gamificação”, que é uma forma de

melhorar o desenvolvimento dos alunos na sala de aula. O trecho abaixo explica melhor o que é esse fenômeno e qual é a sua importância na sala de aula:

Conseguir desviar a atenção que os estudantes dão aos jogos para atividades educacionais não é tarefa simples. Por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno tem a chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora, os jogos educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem (SAVI, v.6, nº 2, 2008, p. 2).

Uma das provas que não é fácil fazer com que os indivíduos se concentram mais nos estudos do que nos jogos, pode ser bem óbvia, o qual é o só formular um questionário a fim de saber de que os alunos gostam mais, de jogar ou preferem estudar, as respostas com certeza vão ser a favor de jogar. Porém, é preciso que essa visão seja extinta no meio de todos os alunos, e que no momento em que estão jogando também possam adquirir conhecimento.

Os jogos digitais são elementos cada vez mais presentes no cotidiano e no imaginário das pessoas. Mesmo quando não estão sendo jogados, eles podem compor estampas de camisetas, servir de parâmetro para criação de filmes e peças publicitárias, ou inspirar a composição de músicas. Enxergando esse fenômeno chamado “gamificação”, educadores têm buscado incorporar os jogos eletrônicos às salas de aulas. A ideia é empregar os games como um recurso interdisciplinar, que promova a construção de uma nova forma de aprender (LEAL,2015, p. 1).

Em virtude da educação do Brasil estar com problemas, esse processo chamado gamificação poderá concertar esse mal que está invadindo os meios escolares. Com ele o aluno poderá ao mesmo tempo se divertir e aprender, ocorrerá mais relacionamento entre os próprios alunos e o professor, e o aluno terá um papel mais participativo nas aulas porque isso é uma das características que esse mecanismo exige dos alunos.

Mas para serem utilizados com fins educacionais os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdo das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos (GROS, 2003, s/p, apud SAVI, v.6, nº 2, 2008, p.2).

Como os jogos digitais tem grande influência na mente das pessoas assim utilizar essa ferramenta para melhorar o ensino e aprendizagem dos alunos na sala de aula torna-se uma possibilidade de conseguir o avanço da educação no Brasil.

## Utilizar os jogos digitais como mecanismo para facilitar o ensino-aprendizagem nas escolas

Para melhor entender a extrema importância dos aplicativos didáticos e porque os jogos digitais podem ser um instrumento bem convincente para o ensino-aprendizagem dos alunos na sala de aula. Observe os trechos abaixo:

Os jogos digitais podem ser definidos como atraentes e interativos que prende o foco do jogador ao oferecer desafios de níveis crescentes de destreza e habilidades[...]. Para serem utilizados como ferramenta educacional os jogos devem possuir características para atender as necessidades para aprendizagem. Por isso os jogos de estar inserido em uma situação de ensino baseado em uma metodologia, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo (GROS, 2003; ALASUBRAMANIAN, 2006; PRIETO et al, 2005 apud SAVI, v.6, nº 2, 2008, p. 2-3).

Os jogos digitais possuem enormes benefícios para o ensino-aprendizagem na sala de aula, porém existem vários problemas e desafios que os jogos educacionais está causando. O trecho abaixo lista alguns deles:

Observando a introdução desses aplicativos, pode-se concluir que são muito mais benefícios do que prejuízos que os jogos digitais educacionais podem trazer para o ensino-aprendizagem na sala de aula. O trecho abaixo mostra os principais benefícios dos jogos:

Facilitador do aprendizado: Jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado em vários campos de conhecimento. Eles viabilizam a geração de elementos gráficos capazes de representar uma grande variedade de cenários. Por exemplo, auxiliam o entendimento de ciências e matemática quando se torna difícil manipular e visualizar determinados conceitos, como moléculas, células e gráficos matemáticos (FABRICATORE, 2000; MITCHELL; 2004, apud SAVI, v.6, nº 2, 2008, p. 3).

Com base no trecho acima, pode-se também acrescentar que os jogos interferem na mente dos indivíduos, fazendo com que a dificuldade se torne um desafio, isso acontece devido o poder que os jogos possuem em facilitar o aprendizado dos alunos.

Desenvolvimento de habilidades cognitivas: Os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, já que para vencer os desafios o jogador precisa elaborar estratégias e entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam (GROS, 2003, apud SAVI, v.6, nº 2, 2008, p. 4).

Os jogos exigem esforços intelectual dos jogadores, com isso faz com que eles exercitem o seu cérebro, dessa maneira, o indivíduo desenvolve várias habilidades cognitivas que facilitam o seu aprendizado.

Assim, compreender que esse mecanismo de ensino-aprendizagem é de extrema importância utilizá-lo em todas redes escolares no Brasil, porque o país está com grande necessidade de mecanismos que visam a melhora na perspectiva na área da educação no país.

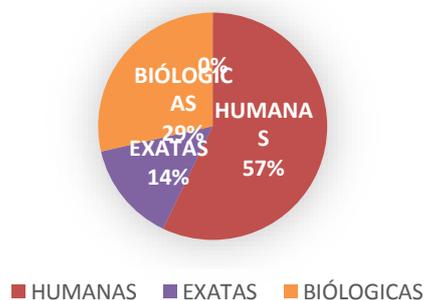
Voltando a essa pesquisa, torna-se de suma importância mencionar que esse foi o mecanismo que acreditasse melhorar o ensino do país, tendo como resultado uma posição privilegiada do Brasil no exame do PISA.



**GRÁFICO 1-** Idades dos participantes do questionário que foi aplicado no dia 15 de maio de 2017 no 9º ano do Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás.

Analisando o gráfico pode-se perceber que, estes alunos já devem ter um conhecimento razoável em todas as disciplinas escolares, fato comprovado por eles estarem cursando o último ano do ensino fundamental.

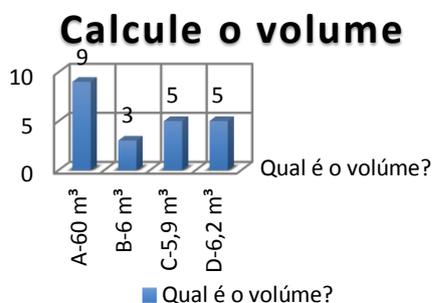
## ESCOLHA PESSOAL



**GRÁFICO 2-** Respostas da questão de número quatro do questionário que foi aplicado no dia 15 de maio de 2017 no 9º ano do Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás.

De acordo com o gráfico, humanas é uma das áreas que os alunos mais gostam, biológicas fica em segundo lugar e exatas em terceiro e último, dessa maneira, observa-se o quanto essa discordância pode prejudicar a vida dos alunos porque nos vestibulares ou

qualquer outra prova não terá as áreas optativas. Assim, torna-se evidente utilizar esse método de ensino para que todos os alunos possam mudar suas perspectivas, sobre determinadas matérias com dificuldades.



**GRÁFICO 3-** Dados das respostas da questão de número 18 do questionário que foi aplicado no dia 15 de maio de 2017 no 9º ano do Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás.

De acordo com o gráfico nove alunos acertaram a questão, porém treze erraram. Dessa forma, nota-se que quanto os alunos estão despreparados e sem conhecimento prévio de matemática, porque essa foi uma questão que alunos do 9º ano já deveriam saber resolver. Assim observa-se a condição de como os alunos do ensino fundamental estão indo para o ensino médio.

**TABELA 1-** Resposta da questão de número dois, do questionário que foi aplicado no dia 15 de maio de 2017 no 9º ano do Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás.

### **-O que você acha sobre, introduzir aplicativos didáticos para melhorar o ensino-aprendizagem na sala de aula?**

- 1º Será ótimo, pois cansamos muito de ficar só em livros lendo e lendo, com os aplicativos isso tudo irá mudar e será mais um instrumento para o aprendizado.
- 2º Acho uma boa ideia, pois a tecnologia chegou para todos deveria também incluir ela em sala de aula.
- 3º Seria uma boa ideia, pois os alunos até poderiam interagir melhor com o seu professor.
- 4º Muito bom porque aprende mais rápido e não fica enrolando para explicar e copiar.
- 5º Eu acho uma boa ideia, seria bom porque todo mundo depende do celular hoje em dia então seria mais fácil para estudar.
- 6º Eu acho bem legal, pois desta forma aprendemos com mais facilidades.
- 7º Eu acho que seria muito bom, para o nosso desempenho, pois facilitaria mais na aprendizagem.
- 8º Bom, por que tanto é bom para a professora quanto para o aluno e para a professora fica melhor para ensinar e para o aluno fica melhor para aprender.

9º Acho muito bom, pois os alunos além de aprender se diverte com a aula.

10º Acho melhor, por que ajudaria para aqueles que tem dificuldade.

Observando essa tabela pode-se notar que o objetivo desse trabalho foi alcançado, dessa maneira, nota-se que 100% dos alunos aprovaram esse projeto, assim torna-se de suma importância aplicar ele nas redes escolares.

Os dados que estão apresentados nesses gráficos, foram retirados de acordo com o questionário que foi aplicado no Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás. Dessa maneira, pode-se observar que ele foi de extrema importância na pesquisa, porque através dele retira-se a didática, cálculos e pôr fim a resposta dos objetivos.

## CONCLUSÃO

Portanto, o problema científico abordado nesse trabalho foi esclarecido, através das respostas do questionário das pesquisas bibliográficas que foi aplicado no Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás, o qual os alunos responderam que este método de introduzir os aplicativos didáticos nos meios escolares, com certeza melhorará de maneira significativa a nota do Brasil no exame do PISA. Como resolução a ele, nota-se que, todos os objetivos foram alcançados, pois com esses mecanismos didáticos os alunos concordaram que essa maneira poderia solucionar os problemas nas escolas e assim não só uma minoria participará da aula, mas todos.

As hipóteses foram confirmadas através das respostas do questionário que os alunos do Colégio Estadual Djalma Divino de Freitas na cidade de Santa Helena de Goiás responderam.

A confirmação de que os objetivos foram alcançados foram as respostas do questionário na questão de número dois. Dessa forma, todas as respostas dessa pergunta foram a favor da introdução de jogos educativos nas redes escolares.

Com essa pesquisa foi possível compreender como é caracterizada a didática nas redes escolares, o comportamento e reação dos alunos aos métodos de ensino e como os docentes e discentes se relacionam dentro da sala de aula.

Como essa pesquisa foi aprovada pelos próprios alunos, torna-se de grande importância aplicar esses métodos o mais rápido possível, para que o Brasil avance na área do ensino. Dessa maneira, os alunos se sentiram motivados em ser aplicado esse mecanismo

dentro da sala de aula, pois acreditam que ele poderá mudar de perspectiva na educação brasileira.

## REFERÊNCIAS

DIÓGENES; Maclyne, KÁTIA; Cilene. **Jogos digitais e objetos de aprendizagem no ensino da matemática**. s/d. Disponível em:  
<[Http://www.pucrs.br/famat/viali/tic\\_literatura/artigos/objetos/CC\\_Melo\\_e\\_Silva.pdf](http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/artigos/objetos/CC_Melo_e_Silva.pdf)>. Acesso em 02 mar. 2017.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA. **Tecnologia e jogos digitais permitem inovações na sala de aula e no ensino da matemática**. 3 fev. 2016. Disponível em:  
<<http://fundacaotelefonica.org.br/noticias/tecnologia-e-jogos-digitais-permitem-inovacoes-na-sala-de-aula-e-no-ensino-da-matematica/>>. Acesso em 02 mar. 2017.

LEAL JOANA. **Gamificação da sala de aula – o que jogos digitais podem fazer pela educação**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em:  
<<http://www5.usp.br/94292/>>. Acesso em 02 mar. 2017.

SAVI; Ulbricht. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. v. 6 nº 2, Dezembro, 2008. Disponível em:  
<<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>>. Acesso em 02 mar. 2017.

WIKIPÉDIA. **Minecraft**. 6 maio 2017. Disponível em:  
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Minecraft>> . Acesso em 02 mar. 2017.