

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA EM MEIO À MODERNIDADE LÍQUIDA

DOI: 10.5281/zenodo.16295642

Vanusa Amaro de Macedo

Graduação em Pedagogia pela Universidade do Triângulo- UNITRI. Especialização em Psicopedagogia pela Universidade Presidente Antônio Carlos -UNIPAC Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: vanusamacedo@hotmail.com

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo compreender como os jogos podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, considerando os desafios e características da sociedade contemporânea. Em se tratando da metodologia, este trabalho realizará uma revisão bibliográfica, abordando temas pertinentes ao assunto aqui discutindo, utilizando estudos e publicação de autores que versam sobre a utilização dos jogos para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem de forma significativa. Com o avanço tecnológico, surgem novas práticas de ensino que propõem uma abordagem de aprendizagem além das tradicionais aulas expositivas em sala de aula, tornando-se parte integrante do cotidiano dos professores. Nesse contexto, embora o momento atual seja significativo, os professores enfrentam novas demandas no ambiente escolar. Sendo assim, evidenciou-se a importância de considerar as transformações comportamentais, principalmente em relação ao uso de tecnologia, ao desenvolver estratégias pedagógicas. Além disso, reconhecemos a necessidade de os educadores estarem sintonizados com a modernidade líquida, adaptando-se às mudanças constantes e promovendo abordagens inovadoras.

Palavras-chave: Jogos. Aluno. Educação. Professor. Modernidade.

ABSTRACT: This study aims to understand how games can contribute to the teaching-learning process, considering the challenges and characteristics of contemporary society. In terms of methodology, this work will carry out a bibliographical review, addressing issues pertinent to the subject discussed here, using studies and publications by authors who deal with the use of games to develop the teaching-learning process in a meaningful way. With technological advances, new teaching practices have emerged that propose a learning approach that goes beyond traditional classroom lectures, becoming an integral part of teachers' daily lives. In this context, although the current moment is significant, teachers face new demands in the school environment. This has highlighted the importance of considering behavioral changes, especially in relation to the use of technology, when developing teaching strategies. In addition, we recognize the need for educators to be attuned to liquid modernity, adapting to constant change and promoting innovative approaches.

Keywords: Games. Students. Education. Teacher. Modernity.

1 Introdução

Atualmente, a rápida geração de conhecimento resulta na pronta substituição de saberes por outros. À medida que esses novos conhecimentos frequentemente contestam verdades incorporadas no conhecimento anterior, surge, conforme apontado por Bauman (2013), não apenas a demanda por aprendizado constante, mas também a necessidade de desapego em relação aos conceitos anteriores.

Hoje em dia, a maioria dos estudantes permanecem conectados durante longos períodos, seja para estudar, ler livros, interagir com colegas por meio de aplicativos de mensagens, tirar fotos ou, frequentemente, envolver-se em jogos.

Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo compreender como os jogos podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, considerando os desafios e características da sociedade contemporânea.

Em se tratando da metodologia, este trabalho realizará uma revisão bibliográfica, abordando temas pertinentes ao assunto aqui discutindo, utilizando estudos e publicação de autores que versam sobre a utilização dos jogos para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem de forma significativa.

O trabalho, partindo da introdução subdivide em desenvolvimento, o qual é composto pela revisão bibliográfica que discutirá de forma reflexiva as concepções dos autores acerca do tema aqui estudado, concluindo com as considerações finais que fará um apanhado sobre o cumprimento dos objetivos, uma breve apresentação do assunto discutido e as impressões que foram evidenciadas no decorrer da pesquisa.

2 A utilização dos jogos digitais como ferramenta didática em meio à modernidade líquida

Com o avanço tecnológico, surgem novas práticas de ensino que propõem uma abordagem de aprendizagem além das tradicionais aulas expositivas em sala de aula, tornando-se parte integrante do cotidiano dos professores. Nesse contexto, embora o momento atual seja significativo, os professores enfrentam novas demandas no ambiente escolar.

Nesse cenário emerge a aplicação dos jogos no processo ensino-aprendizagem. Apresentados como ferramentas desafiadoras, inovadoras, reflexivas e críticas, os jogos introduzem elementos pedagógicos que contribuem para uma nova abordagem metodológica, integrando teoria, criatividade e conflitos mediadores que se revelam essenciais para a compreensão do aluno.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Sendo assim, o jogo, que se configura como um parceiro do ser humano na formação de suas interações sociais, integra-se à cultura e é empregado como um meio de entretenimento. Dotado de características distintivas, linguagens inovadoras e desempenhando um papel relevante em nossa sociedade, o jogo assume uma função significativa. Os tipos de jogos que apresentam elementos competitivos, intensidade e exigem raciocínio têm sido empregados na educação por um longo período, sendo utilizados como meio para aprimorar conhecimentos e introduzir elementos lúdicos (Huizingan, 2010).

O jogo é uma prática ou ocupação espontânea, realizada dentro de limites específicos de tempo e espaço, regida por regras aceitas de forma voluntária, porém absolutamente obrigatórias. Possui um propósito intrínseco, acompanhado por uma sensação de tensão e alegria, e uma consciência de ser distinto da "vida cotidiana" (Huizingan, 2010, p. 33).

Huizingan (2010), salienta que o jogo apresenta algumas características fundamentais, sendo a primeira delas a sua natureza livre, representando, em si mesmo, a ideia de liberdade. A segunda característica reside no fato de que o jogo não se confunde com a vida cotidiana ou a vida real; ao contrário, ele constitui uma escapada da vida real para uma esfera temporária de atividade com suas próprias diretrizes. Esse mesmo autor procura argumentar que o jogo possui atributos que podem ser interpretados como desempenhando uma função cultural.

O jogo se diferencia da vida "comum" tanto em termos de localização quanto de duração. Essa é a terceira característica fundamental: o isolamento e a delimitação. Ele é conduzido "até o fim" dentro de determinados limites temporais e espaciais, possuindo sua própria trajetória e significado (Huizingan, 2010, p. 12).

Mediante o exposto, vale destacar que o jogo apresenta uma natureza associada ao conhecimento, à liberdade, à gestão do tempo, além da presença de regras, ele é uma atividade voluntária, conscientemente encarada como 'não-séria' e exterior à vida cotidiana, mas simultaneamente capaz de envolver o jogador de maneira profunda e completa (Huizingan, 2010).

Nesse sentido, é válido afirmar que o processo de construção do conhecimento tem seu início durante as aulas, e é no ato de jogar que o estudante aplica efetivamente os conhecimentos previamente adquiridos. A incorporação de jogos parte do pressuposto de que o ato de jogar pode potencialmente estimular novos conhecimentos para os alunos (Guzman, 2014).

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Os indivíduos contemporâneos vivem em constante acesso a recursos tecnológicos, seja em casa, na rua ou durante os intervalos na escola. A internet permeia nossa rotina, consumindo cada vez mais o nosso tempo. Na prática educacional, esses meios midiáticos desempenham um papel crucial ao facilitar o processo de aprendizagem dos conteúdos pelos alunos. Os professores estão constantemente em busca de novas metodologias para tornar o tema da aula cada vez mais compreensível para os estudantes (Meroto *et al.*, 2023).

A "modernidade líquida" é um termo introduzido por Bauman (2013), para descrever uma característica da modernidade diante dos novos padrões de vida em uma sociedade caracterizada pela falta de estrutura e constante mudança. Esse mesmo autor argumenta que essas numerosas transformações na esfera social podem resultar em instabilidade nas relações humanas, levando à alienação e ao isolamento das pessoas, podendo inclusive culminar na perda de sentido da vida.

Conforme indicado por Campos (2018), a alteração na configuração determina o movimento, uma das características fundamentais dos fluidos. Um objeto sólido não experimenta esse movimento e, dependendo de como é manipulado, retorna à sua forma original. Essa propensão à modificação está relacionada à noção de leveza, e, por conseguinte, à ideia de inconstância.

Considerando o contexto educacional, este passou por períodos críticos ao longo do tempo, nos quais mudanças, mesmo quando acertadas, demandaram ajustes e adaptações. Contudo, nos dias atuais, essas preocupações assumem contornos distintos. O mundo passou por transformações, e a educação tem experimentado mudanças mais intensas do que nunca. Aquilo que antes considerávamos como correto hoje suscita dúvidas, seja em relação a situações específicas, metodologias ou formas de ensinar (Meroto *et al.*, 2023).

Nesse sentido, identificar as particularidades no desenvolvimento das gerações nos conduz a uma abordagem sistêmica para compreender as atitudes e ter uma noção do que se pode esperar das pessoas. Esse reconhecimento proporciona aos educadores um entendimento abrangente das gerações, minimizando, assim, os conflitos e ampliando as possibilidades de ensino de maneira diferenciada para atender a essa geração tão peculiar (Silva, 2020).

Um dos temas de destaque entre pesquisadores em todo o mundo é o estudo das alterações comportamentais nas diferentes gerações, como os Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Geração Z, Y e X, além da Geração Alpha, especialmente quando se aborda o uso de recursos tecnológicos e tecnologia da informação. (Meroto *et al.*, 2023).

Como os jovens da atualidade estão sempre em busca de novos horizontes devido ao

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

acesso irrestrito às mídias digitais, aqui será evidenciado o modo de percepção e as características das gerações Z e Alpha.

Segundo Meroto *et al.* (2023), a Geração Z compreende os indivíduos nascidos entre 1995 e 2010, sendo reconhecida como Nativos Digitais. Essa geração convive de forma intrínseca com as ferramentas tecnológicas, a internet e as mídias digitais. Para eles, é difícil imaginar a vida sem o uso da tecnologia. Mantêm-se atualizados com os acontecimentos em tempo real, permanecem constantemente conectados e se comunicam de maneira intensa por meio dos meios digitais.

Já a Geração Alpha refere-se aos indivíduos nascidos após 2010, e apresenta características como autonomia, flexibilidade, habilidade para inovação e resolução colaborativa de problemas. Essa geração aprende de maneira ativa, sendo protagonista em situações concretas. Sua exposição à tecnologia e recursos tecnológicos é ainda mais significativa, e buscam entretenimento e informações principalmente por meio desse canal, demandando, portanto, uma abordagem educacional mais ativa, dinâmica e personalizada (Meroto *et al.*, 2023).

A educação precisa ser examinada e abordada com responsabilidade para atender às demandas da atualidade, indo além da simples transmissão de conhecimento. É crucial que ela evolua de acordo com os avanços das gerações em que está inserida, não apenas em termos de recursos tecnológicos, mas especialmente em relação às características individuais de cada estudante (Silva, 2020).

Conscientes de que muitos possuem dispositivos eletrônicos avançados e modernos com acesso a informações a qualquer momento, as escolas necessitam se adaptar cada vez mais, oferecendo caminhos para a construção do conhecimento dos alunos e aproveitando a tecnologia a seu favor (Silva, 2020).

Sendo assim, Andrade (2007), salienta que o docente, na qualidade de intelectual ciente dos objetivos e métodos do processo de ensino-aprendizagem, tem a capacidade de orientar, sugerir e elaborar novas estratégias que sejam apropriadas às potencialidades e restrições tanto da escola quanto da comunidade em que desempenha sua função.

Para tanto Libâneo (2012), enfatiza que a partir dessa reflexão, abre-se a possibilidade de introduzir novas práticas pedagógicas em situações específicas, tanto durante as aulas expositivas quanto em atividades fora do horário regular de aula. Em outras palavras, considerando que cada escola possui estrutura, organização e políticas distintas, é factível que uma determinada instituição ofereça aos estudantes uma abordagem mais inovadora, fazendo

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

uso de recursos tecnológicos mais avançados.

Por outro lado, outra escola pode não contar com a mesma infraestrutura, porém, o professor ainda pode fornecer aos alunos o mesmo conhecimento utilizando recursos mais acessíveis, alinhando-se assim às necessidades da proposta pedagógica (Libâneo, 2012)

Considerações Finais

O estudo destacou a relevância de uma educação que respeite as particularidades de cada geração, reconhecendo a diversidade de ferramentas tecnológicas disponíveis. Ao enfatizar a importância da adaptabilidade, concluímos que os educadores desempenham um papel crucial na construção de métodos de ensino dinâmicos e personalizados, alinhados às demandas das diferentes gerações. Este estudo possibilitou uma abordagem valiosa para a compreensão das relações entre as gerações, a tecnologia e o processo educacional, enfatizando a importância de abordagens flexíveis e inovadoras para atender às demandas em constante evolução da sociedade contemporânea.

Por fim, evidenciou-se a importância de considerar as transformações comportamentais, principalmente em relação ao uso de tecnologia, ao desenvolver estratégias pedagógicas. Além disso, reconhecemos a necessidade de os educadores estarem sintonizados com a modernidade líquida, adaptando-se às mudanças constantes e promovendo abordagens inovadoras.

Referências Bibliográficas

- Andrade, D. E-J. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. In: História & Ensino. Londrina, v.13, p.91-106, set. 2007.
- Bauman, Z. Sobre educação e juventude: conversas com Ricardo Mazzeo, tradução Carlos Alberto Medeiros – Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- Campos, N. B. G. (2018). Modernidade Líquida e a Construção de Novas Infâncias na Era Digital. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba.
- Guzmán, John Alexander (2014). Pensamento matemático através da aprendizagem significativa Pensamento matemático através da aprendizagem significativa. In: Revista do programa de matemática. Janeiro de 2014.
- Huizigan, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Libâneo, J.C. Educação escolar: políticas, estrutura e organização. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2012.

Meroto, M. B. das N., Silva, C. L., Escobar, C. T., Machado, J. C., & Narciso, R. (2023). Modernidade líquida, gerações e as adversidades da educação mediante a sociedade atual . Revista Ilustração, 4(5), 175–183. <https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i5.204>

Silva, L.V.; A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do ensino de história no Brasil: Um estudo do estado do conhecimento. História & Ensino, Londrina, v. 26, n. 2, p. 374-399, Jan./Jun. 2020.