



Ministério da Educação
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba
Campus Cabedelo
Pós-Graduação em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica
(DocentEPT)

**A importância dos jogos digitais na transformação educacional e inclusiva
de adolescentes e jovens**

Daniel Pamplona do Nascimento

Cabedelo/2023
Novembro/2023



Ministério da Educação
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba
Campus Cabedelo
Pós-Graduação em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica
(DocentEPT)

A importância dos jogos digitais na transformação educacional e inclusiva de adolescentes e jovens

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Pós-Graduação em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, como requisito para a obtenção do título de Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica.

Daniel Pamplona do Nascimento

Orientadora: Maria das Neves de Araújo Lisboa

Cabedelo/2023
Novembro/2023

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

N244i Nascimento, Daniel Pamplona do.
A importância dos jogos digitais na transformação educacional e inclusiva de adolescentes e jovens / Daniel Pamplona do Nascimento – Cabedelo, 2023.
17 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientadora: Maria das Neves de Araújo Lisboa.

1. Educação. 2. Jogos digitais. 3. Tecnologia. I. Título.

FOLHA DE APROVAÇÃO

DANIEL PAMPLONA DO NASCIMENTO

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NA TRANSFORMAÇÃO
EDUCACIONAL INCLUSIVA DE JOVENS E ADOLESCENTES

Trabalho de conclusão de curso elaborado como requisito parcial avaliativo para a obtenção do título de especialista no curso de Especialização em Docência EPT, campus Cabedelo, e aprovado pela banca examinadora.

Cabedelo, 24 de Novembro de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Maria das Neves de A. Lisboa

Prof. Me. Maria das Neves de Araújo Lisboa (Orientadora)
Instituto Federal da Paraíba – IFPB

Dyêgo Ferreira da Silva

Prof. Esp. Dyêgo Ferreira da Silva (Orientador)
Instituto Federal da Paraíba – IFPB

Givanilson do Nascimento de Melo

Prof. Esp. Givanilson do Nascimento de Melo
Instituto Federal da Paraíba – IFPB

RESUMO

O artigo em evidência tem como propósito identificar a relevância e o papel dos jogos digitais na transformação educacional inclusiva de adolescentes e jovens. Levando em consideração este objetivo, tem-se que a educação e a tecnologia, tornaram-se objeto de análise e estudo, reiterando a função do professor enquanto educador moderno utilizando recursos e ferramentas capazes de proporcionar um ambiente didático e dinâmico aos estudantes, principalmente de adolescentes e jovens. Somado ao fato citado anteriormente, o ambiente da sala de aula tanto virtual quanto física, mostra-se como transformadora e resulta em interações sociais que trazem ganhos intelectuais cognitivos de aprendizagem. Logo, este artigo propõe uma reflexão acerca da utilização dos jogos digitais e seu potencial de aproximar estudantes que apresentam diferentes níveis de dificuldades, mas com um propósito em comum de evoluir no campo do conhecimento e consolidando a sua atuação na esfera social, a partir de games inclusivos e voltados para o ambiente corporativo. Sendo assim, os resultados refletiram o impacto que os jogos digitais passaram a proporcionar aos profissionais da educação e estudantes, bem como, desempenho psicomotor melhorado nos indivíduos resultando em integração entre as partes, trabalho em equipe, empatia pelo próximo e autocontrole de suas emoções.

Palavras-chave: Educação; Jogos digitais; Tecnologia.

ABSTRACT

The article in evidence aims to identify the relevance and role of digital games in the inclusive educational transformation of young people and adolescents. Taking this objective into consideration, education and technology have become objects of analysis and study, reiterating the role of the teacher as a modern educator using resources and tools capable of providing a didactic and dynamic environment for students, especially young people, and teenagers. Added to the fact mentioned above, the classroom environment, both virtual and physical, proves to be transformative and results in social interactions that bring intellectual, cognitive learning gains. Therefore, this article proposes a reflection on the use of digital games and their potential to bring together students who present different levels of difficulties, but with a common purpose of evolving in the field of knowledge and consolidating their performance in the social sphere through games, inclusive and aimed at the corporate environment. Therefore, the results reflected the impact that digital games began to provide to education professionals and students as well as the improved psychomotor performance in individuals resulting in integration between parties, teamwork, empathy for others and self-control of their emotions.

Keywords: Education; Digital games; Technology.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.	8
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1 Contexto educacional e histórico no Brasil	9
2.2 Transformação digital e educação	10
2.3 Ensino virtual aplicado ao público jovem e infantil.	12
2.4 Aspectos comportamentais e inclusão social	13
3. METODOLOGIA	14
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	15
4.1 Uso moderado dos jogos digitais no contexto estudantil	16
4.2 Formação profissional e relação ensino e aprendizagem	16
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
6. REFERÊNCIAS.	19

1. INTRODUÇÃO

No campo educacional, as diversas transformações que permeiam este cenário trouxeram mudanças significativas no comportamento tanto dos estudantes quanto dos docentes e profissionais da educação de um modo geral. Analisando o contexto globalizado impactado pelo avanço tecnológico, identificou-se a necessidade dos indivíduos de adequarem-se às adversidades informacionais oriundas da inteligência artificial e dos fenômenos sociais.

Dentre as ferramentas utilizadas para facilitar o entendimento e compreensão dos conteúdos ministrados no ambiente escolar, pode-se citar os jogos digitais como elementos de transformação educacional e imersão no ambiente virtual de forma interativa. Sendo assim, o presente trabalho busca ressaltar a importância dos jogos digitais com foco na aprendizagem de jovens e adolescentes como uma maneira de engajá-los no cenário escolar e fazê-los sentirem-se pertencentes aos grupos sociais e inclusivos.

Partindo do pressuposto acima, tem-se que a educação passou a vivenciar uma nova era conceituada como digital e, dessa forma, precisou integrar em sua matriz curricular de cursos do ensino infantil e fundamental, novos elementos didáticos através dos jogos eletrônicos digitais explorando o campo do conhecimento principalmente nas áreas de línguas estrangeiras, matemática, raciocínio lógico e informática. Somado a este fato, tem-se que a análise cognitiva, motora e afetiva do público jovem e adolescente, passou a ser intensificada uma vez que as transformações sensoriais passaram a ser estimuladas e desenvolvidas no ambiente escolar com uma velocidade significativa.

Logo, a análise comportamental também é evidenciada neste trabalho levando em consideração o ponto de vista de teorias expostas por Piaget e Wallon como estudiosos de grande relevância no cenário educacional associando as mudanças comportamentais diante dos sistemas de recompensas oferecidos pela execução dos jogos digitais e a contribuição destes recursos midiáticos para a construção do saber e desenvolvimento intelectual.

Além do supracitado, tem-se que este trabalho justifica-se pelo fato de que a educação e a tecnologia passaram a se tornar um campo de análise e investigação uma vez que impacta no comportamento dos indivíduos das referidas faixas etárias envolvendo tanto jovens quanto adolescentes, criando uma área cognitiva capaz de transformar a percepção de assimilação dos conteúdos abordados em sala de aula bem como instigar os pesquisadores científicos das áreas de educação e sociologia, a buscarem novos métodos e ferramentas de aplicação diária no contexto dinâmico do mundo moderno.

Sendo assim, o objetivo principal deste trabalho é evidenciar o impacto da transformação educacional por meio dos jogos digitais no aprendizado de jovens e adolescentes, tendo em vista o esforço contínuo dos profissionais de educação para assegurar e fornecer os métodos aplicáveis na área de gestão educacional trazendo a realidade rotineira dos estudantes no seu aspecto social para dentro do ambiente físico de sala aula. Logo, dentre os objetivos específicos podem-se citar: análise minuciosa sobre o comportamento de jovens e adolescentes, o impacto dos jogos digitais e sua capacidade de transmissão de conhecimento resolutivo aos estudantes, plataformas virtuais e acesso aos jovens e adolescentes mais carentes e a construção profissional de um novo perfil de educador diante das transformações tecnológicas.

Por fim, ressalta-se que este trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa documental/bibliográfica através da análise de dados qualitativos como forma de consolidar o arcabouço da fundamentação teórica e trazer elementos metodológicos capazes de aprimorar a relevância dos jogos digitais nos espaços físicos envolvendo jovens e adolescentes, bem como a capacidade de estimular o desempenho escolar através da motivação intrínseca por meio da dinamicidade virtual e da relação entre ensino e aprendizagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Contexto educacional histórico e social no Brasil

A construção social foi baseada principalmente na capacidade intelectual desenvolvida pelos cidadãos graças às políticas públicas voltadas para implementação da educação no Brasil como garantia de acesso às pessoas, principalmente às menos favorecidas. Levando em conta o contexto histórico, remonta-se ao período colonial, onde os estudos eram destinados e acessíveis somente às classes sociais mais elevadas na estratificação hierarquizada e formada pela nobreza e elite da sociedade, desconsiderando mulheres, negros e os mais pobres (KUJAWA, 2020).

No contexto histórico, a constituição e consolidação da instituição escola, enquanto formadora do pensamento reflexivo e crítico social, era destinada somente àquelas pessoas que detinham poder aquisitivo para arcar com os custos e despesas escolares, tanto na Europa quanto no Brasil. Tendo em vista esta realidade, evidencia-se que o impacto social causado pela desigualdade de acesso à educação no Brasil, criou um abismo de classes resultando em menos oportunidades de trabalho, taxas elevadas de analfabetismo, menos capital intelectual e

estímulo à produção local e ao desenvolvimento de pesquisa e ciência, menor competitividade tecnológica e dependência econômica de países desenvolvidos (KUJAWA, 2020).

As transformações no cenário educacional se deram desde a implementação dos estudos culturais, com base no ensinamento religioso instituído pelos padres jesuítas até a reformulação curricular destinada à transformação social, cultural e econômica embasadas na atividade agrícola que ascendeu após o período do Império, passando por uma revolução da abolição da escravidão e inserção no modelo histórico conhecido como República. Na década de 30 onde vivenciava-se o período republicano, o Brasil enfrentou diversas transformações de ordem social e inclusiva, principalmente levando em consideração a migração de negros e os mais pobres oriundos do campo aos centros urbanos, caracterizando-se em mão-de-obra vinculada à atividade industrial (KUJAWA, 2020).

Diante da necessidade do país tornar-se competitivo no mercado através da instalação e desenvolvimento das indústrias do setor metalúrgico, celulose, automobilístico e de energia, os gestores públicos perceberam que as escolas trariam a formação qualificada esperada de profissionais que poderiam ser inseridas no contexto fabril, levando em conta a necessidade de pessoas com formação teórica e prática que pudessem entregar os resultados esperados, elevando a produtividade e competitividade no mercado internacional, atraindo investidores estrangeiros e alavancando a economia do país (KUJAWA, 2020).

Partindo da análise e contexto histórico supracitado, infere-se que a educação passou a se consolidar como instrumento social e transformador para o desenvolvimento de uma nação, sendo referenciada tanto no aspecto cultural, antropológico, humano e tecnológico. Sendo assim, empresas instaladas no Brasil e no exterior, firmam diversas parcerias com escolas e universidades a fim de estabelecer um vínculo de cooperação acadêmica e científica capaz de solucionar os problemas e desafios enfrentados pela sociedade imersa em contextos adversos (KUJAWA, 2020).

Através de um percurso histórico, percebe-se a evolução da educação no contexto atual tendo em vista que se tratava de um acesso destinado às classes mais favorecidas em detrimento das menos favorecidas. Logo, vivenciar este modelo educacional e afirmar que é um direito garantido em Constituição Federal, conforme a lei vigente de 1988, traz um marco relevante para a construção social e a participação de todos os cidadãos no campo científico e profissional (KUJAWA, 2020).

2.2 Transformação digital e educação

Conforme exposto anteriormente, a educação atualmente continua em uma intensidade de transformação social buscando adequar-se às práticas inclusivas e às necessidades para as respostas contemporâneas tendo como embasamento a revolução científica e tecnológica, sendo a educação à distância um instrumento de análise comportamental e de produtividade em sala de aula. No entanto, a busca incessante por alternativas a exemplo dos jogos digitais como atividades complementares e de interação entre jovens e adolescentes, deve ser moderada e utilizada em meio a um ambiente com regras e aplicações plausíveis que tragam sentido ao aprendizado e ensino estudantil (PINHEIRO E NOBRE, 2021).

As práticas abusivas e conteúdos impróprios que são detectados através de expressões como linguagens e gestos obscenos através de símbolos e signos que regem o mundo virtual, podem resultar em um efeito contrário ao estímulo ao aprendizado dos jovens e adolescentes. Segundo Vigotski (1896), levando em consideração a formação intelectual das crianças, estas aprendem através das interações sociais proporcionadas mediante o ambiente onde convivem e compartilham suas experiências, ou seja, o aprendizado é impactado levando em conta os fatores externos (COUTO, 2021).

A motivação faz com que o estudante passe a executar ações no âmbito educacional de maneira significativa quando há uma recompensa atrelada ao campo de estudo em análise, como exemplo, os autores evidenciaram a inserção e relevância dos jogos digitais na área da Educação Física e os impactos nas áreas cognitivas, motoras, interação social e de diversão, levando em conta a criação de um personagem virtual (avatar) sendo representado pela imagem e figura da criança. Diante deste cenário, a criança passava a interagir no mundo virtual tomando decisões partindo do mundo real e se dava conta das ações tomadas e os objetivos que pretendiam ser alcançados (GOLDSFRIEDT et al, 2022).

Além da Educação Física, outras áreas de conhecimento como os cursos técnicos também passaram a ser transformados e têm se tornado mais dinâmicos como, por exemplo, o Curso Técnico em Administração, tendo em vista que o profissional adolescente passava a imergir no campo de sua área de atuação, envolvendo papéis através da representação de um personagem sendo líder de equipes e estabelecendo um diálogo assertivo com respostas esperadas diante das situações expostas nos jogos, criando um ambiente interativo e desafiador aos estudantes que precisam propor soluções objetivas no cenário empresarial (PINHEIRO E NOBRE, 2021).

Enquanto instituição, a escola deve fornecer os equipamentos e recursos necessários aos estudantes e educadores para que possam formalizar os conteúdos didáticos através do

letramento digital e os aspectos lúdicos como expressões proporcionadas aos envolvidos, criando um ambiente de sinergia e trabalho em equipe. Além disso, no contexto inclusivo e imerso das crianças que são criadas a partir da era tecnológica, os indivíduos com ou sem deficiência possuem através dos jogos digitais a oportunidade de estabelecerem uma conexão por meio do desenvolvimento estratégico diante dos assuntos abordados em sala de aula e das tarefas requisitadas pelos professores (ALVES et al, 2021).

Uma das transformações sociais e educacionais evidenciadas que emergem a partir da construção interativa entre jovens e adolescente advindas dos jogos digitais, trazem a concepção antropológica da proximidade entre as crianças com e sem deficiência estabelecendo relações de amizade, compreensão e empatia pelo próximo como elementos de inclusão que agregam valor ao desenvolvimento estudantil (ALVES et al, 2021).

2.3 Ensino virtual aplicado ao público jovem e infantil

A Educação Infantil passou por uma reformulação diante da sua concepção pedagógica sendo reestruturada em consonância aos programas e diretrizes instituídas pelos programas educacionais a exemplo da BNCC (Base Nacional Curricular Comum) como instrumento de avaliação e direcionamento para as melhores práticas didáticas em sala de aula. Neste contexto, o processo de alfabetização também foi impactado pelo advento da tecnologia como ferramenta alocada ao letramento digital sendo este modelo de alfabetização incorporado às escolas como alternativa interativa e motivadora para que tanto os profissionais educadores quanto os alunos alcançassem seus objetivos (ICHIBA E BONZANINI, 2022).

Analisando o contexto infantil, infere-se que as crianças de um modo geral principalmente na faixa entre dois a cinco anos, necessitam de uma supervisão orientada em relação ao manuseio de recursos tecnológicos, tanto dos profissionais em sala de aula quanto dos próprios pais. Tal controle, torna-se necessário tendo em vista o seu processo de formação e assimilação do conteúdo exposto, reiterando às crianças o discernimento entre o mundo real e o mundo virtual. Logo, o letramento digital deve ser usado de maneira moderada e controlada por educadores que necessitam passar por um processo de aprimoramento pedagógico para instituir dinâmicas assertivas relacionadas às disciplinas abordadas em sala de aula física e virtual (ICHIBA E BONZANINI, 2022).

Tendo como embasamento o contexto acima apresentado, afirma-se que a familiaridade com os jogos digitais nas mais diversas fases da vida de um estudante mais especificamente nas etapas da educação infantil e enquanto adolescente, devem ser utilizados

de forma complementar levando em conta o contexto social e econômico do público-alvo, pois devido à desigualdade, muitos não possuem acesso imediato aos recursos tecnológicos que são solicitados pelas escolas e professores, necessitando de políticas públicas que forneçam os equipamentos e recursos suficientes para suprir tal demanda (KUJAWA, 2020).

Evidenciando a formação educacional infantil e de adolescentes, identifica-se o indivíduo em sua fase profissional vinculado aos cursos técnicos como alternativas transformadoras para ascensão no mercado de trabalho e aperfeiçoamento no cenário acadêmico. Dentre os cursos em destaque, tem-se que o curso técnico em Administração, proporciona a formação de um profissional com visão holística do negócio podendo atuar nas mais diversas vertentes ligadas ao campo administrativo como recursos humanos, logística, atendimento, gestão comercial e vendas e setor financeiro. Sendo assim, os jogos digitais tornam-se cruciais para exemplificarem os problemas trazidos do mundo real para o mundo virtual exigindo do estudante a capacidade de conduzir ações estratégicas de maneira inteligente, trazendo o sentimento de satisfação e melhoria de sua performance no ambiente laboral (SOARES et al, 2017).

É importante destacar que nem sempre o sistema de recompensas é um fator motivacional no ambiente digital de games, pois, fatores intrínsecos estão atrelados às diferentes necessidades valorizando a individualidade de cada estudante. Como exemplo, ocorrendo a eventual perda de uma partida em jogos estratégicos ou o não cumprimento de determinada tarefa no prazo e tempo estipulado, penaliza-se o participante e exige um maior comprometimento com o jogo para que seja possível a sua vitória. Tais aspectos e práticas são evidenciadas em jogos de cooperação que estimulam o trabalho em equipe e atribuem determinadas tarefas a cada jogador (SOARES et al, 2017).

2.4 Aspectos comportamentais e inclusão social

Em contrapartida, o uso dos jogos digitais deve ser incorporado ao cenário escolar de maneira equilibrada, visto que a tendência ao vício pode ocasionar em problemas de saúde e enfermidades que afetam a sonoridade, o aspecto vocal e auditivo, bem como, alterações emocionais como distúrbios e variações de humor, irritabilidade, problemas de convivência e isolamento social e ações antiéticas advindas do mundo virtual trazidas para o mundo real. Portanto, ressalta-se a importância do controle e utilização dos jogos digitais sendo monitorados aspectos como o tempo de permanência nos games, uso excessivo de smartphones e contato com telas, uso exacerbado de fones de ouvido com volumes altos e vícios de posturas

inadequadas fisicamente seguindo princípios da ergonomia bem como evitar proferir palavras ofensivas a outros jogadores e aos professores propriamente dito (REIS et al, 2023).

Ainda sobre o comportamento dos alunos no universo dos jogos digitais, o ambiente inclusivo passa a ser objeto de análise comportamental uma vez que os jogos digitais proporcionam às crianças do Atendimento Educacional Especializado (AEE) o autodomínio de suas ações, o controle do sentimento impulsivo, o aprendizado diante das adversidades no contexto cooperativo e individual, bem como a interação com jovens e crianças de diferentes faixas etárias. Como exemplo, tem-se os jogos de memorização digital que segundo pesquisas educacionais, melhoraram significativamente o desenvolvimento de raciocínio e ritmo de aprendizagem dos estudantes (RAMOS E GARCIA, 2019).

Em suma, os jogos digitais resultam em habilidades psicomotoras que são consolidadas através das visualizações básicas e interações com o cenário do jogo que estimulam a concentração e o foco do aluno bem como o envolvimento do estudante com a história e narrativa dos personagens, criando um ambiente lúdico capaz de promover o aprendizado. Além disso, jogos clássicos, a exemplo de tabuleiros e xadrez, por exemplo, são retratados nos jogos digitais sendo disponibilizados através de aplicativos refletindo a facilidade no acesso com que os jovens e as crianças terão no mundo do entretenimento aliado ao ensino e aprendizagem (SEGUNDO E RAMOS, 2018).

Logo, diante da abordagem acima exposta, reitera-se a importância dos jogos digitais e sua capacidade de aproximar crianças, jovens e estudantes de diversas faixas etárias e limitações físicas e mentais como ferramenta analítica, construtiva e cognitiva na concepção pedagógica, demandando dos profissionais da educação um maior comprometimento e constante atualização no universo dos jogos voltados para aplicabilidade escolar e profissional (ALVES et al, 2021).

Como visto, habilidades e competências como liderança, execução de tarefas rotineiras, atividades operacionais, táticas e gerenciais, são instrumentos diferenciados que devem ser incorporados à formação profissional continuada, a exemplo do curso técnico em Administração como titulação aderente ao perfil escolar de jovens e adolescentes que almejam cargos os quais exigem habilidades cognitivas como tomada de decisão e atuação no papel de gestor ou gerente de pequenas, médias e grandes empresas (PINHEIRO E NOBRE, 2021).

3. METODOLOGIA

O alcance dos objetivos propostos foi obtido através da coleta de dados contidos

em artigos científicos. Deste modo, a intenção nesta seção foi delinear o tipo de pesquisa utilizada para melhor interpretação dos fatos. A abordagem de pesquisa utilizada foi a qualitativa, levando em conta a extração dos dados aproximando-se da abordagem bibliográfica para o alcance dos objetivos específicos e sua interpretação e análise (LAKATOS E MARCONI, 2010).

Este artigo foi realizado através de natureza básica e utilizou-se de autores que trabalharam com a temática neste trabalho abordado por meio da pesquisa bibliográfica para consolidar uma análise do impacto dos jogos digitais na transformação social e educacional de jovens e adolescentes. Foram consultados artigos, relatórios e publicações oficiais produzidas por autores e profissionais da área da educação ligados às instituições de ensino e universidades. Quanto à forma de abordagem do problema, classificou-se como qualitativa e quanto aos fins de pesquisa exploratória.

Quanto aos procedimentos, por embasar-se em material já elaborado, utilizaram-se de fontes bibliográficas, tendo como respaldo, resultados por meio de artigos e dados relevantes sobre os fenômenos de transformação educacional e social através dos jogos digitais no contexto de aprendizagem de jovens e adolescentes.

Nessa pesquisa foram consideradas variáveis relevantes estudadas: o cenário antropológico e cultural de jovens e adolescentes no contexto educacional, aspecto socioeconômico e capacidade de obtenção dos recursos tecnológicos e o desenvolvimento cognitivo e motor dos estudantes com limitações físicas e mentais. Somado a estes fatos, foram analisados também o perfil do educador profissional e sua construção diante da responsabilidade social enquanto formador de jovens e adolescentes no campo da ciência técnica da Administração.

A metodologia aplicada para esta pesquisa adotou procedimentos por meio de um estudo bibliográfico/documental. A aplicação de uma pesquisa bibliográfica proporcionou, dentre outros fatores, uma análise minuciosa acerca dos fenômenos sociais, educacionais e econômicos (Lakatos e Marconi, 2010). A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicos no processo de pesquisa que foi definida neste artigo como qualitativa (Lakatos e Marconi, 2010). Para o desenvolvimento da pesquisa foram necessários traçar um levantamento das fontes bibliográficas que envolvem à consecução dos objetivos educacionais e o impacto da transformação digital nas escolas, seleção e ordenamento dos dados levantados em documentos e artigos, análise de dados coletados em documentos diversos e discussão de relatórios finais.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Uso moderado dos jogos digitais no contexto estudantil

Através dos aspectos evidenciados e estudados no decorrer do artigo, algumas reflexões surgem por meio de assuntos transversais que permeiam o universo dos jogos digitais e sua aplicabilidade no ambiente escolar. Um deles, advém do questionamento acerca do estilo de jogo que será experimentado pelos alunos. Neste campo, é dever do docente e da coordenação pedagógica instruir o professor em sala de aula, bem como ter conhecimento e ciência sobre os jogos que serão dinamizados pelos estudantes partindo do perfil de cada aluno levando em conta aspectos motivacionais e níveis de emoções vivenciadas no ambiente social e educacional (SOARES et al., 2017).

Além do supracitado, observa-se que o uso dos jogos digitais tendo como público-alvo crianças e adolescentes, deve ser equilibrado e inclusivo contendo assuntos condizentes com as disciplinas ministradas em sala de aula e que não estimulem emoções negativas como ambiente altamente competitivo, oscilações de humor no decorrer do jogo, comportamentos inadequados que venham a impactar a experiência do usuário em relação a outros alunos (jogadores) e ações reativas no convívio social, principalmente no âmbito familiar entre pais e filhos, uma vez que cada estudante possui um nível socioeconômico distinto sendo alguns mais limitados em relação ao acesso aos equipamentos tecnológicos em detrimento de outros (SEGUNDO E RAMOS, 2018).

Em relação à consolidação do conhecimento em determinada área, infere-se que os jogos digitais são exemplos de aprendizagem aplicados à esfera comunicacional e de idiomas como, por exemplo, o aplicativo Duolingo onde o usuário é motivado a exercer a fala do idioma desejado através da repetição como forma de aprendizado e reforço, além da construção de frases envolvendo elementos gramaticais da língua estudada, servindo como aliado ao professor em sala de aula para estimular o desempenho do aluno (SOARES et al, 2017).

4.2. Formação profissional e relação ensino e aprendizagem

Ainda, questiona-se também sobre os jovens na esfera do nível técnico, a exemplo do curso de Administração, enquanto ser humano consciente das ações e condutas que podem sofrer penalizações no exercício de suas atividades laborais tendo o mundo virtual dos games como premissa para sua atuação no mundo real em consonância aos aspectos éticos. Exemplo

de jogo digital e gamificação que reflete no comportamento dos profissionais, tem-se o jogo denominado Compliance City onde o intuito é fortalecer as relações de trabalho entre os colaboradores evidenciando a importância da segurança ocupacional no ambiente ergonômico e laboral (ARAÚJO E JÚNIOR, 2021).

Por fim, o papel do educador no que tange à aplicação de jogos digitais em sala de aula, deve estar atrelado ao potencial de aprendizado proporcionado pela experiência dos games sendo de responsabilidade da equipe docente a praticidade com jogos e habilidades psicomotoras para que depois sejam executados junto aos estudantes. Portanto, a figura do professor tendo como base somente elementos pedagógicos e teóricos acerca do ensino está defasada, pois o ambiente educacional exige profissionais mais qualificados e antenados aos recursos tecnológicos e midiáticos, sendo capazes de estreitarem um vínculo de ensino e aprendizagem com o aluno através da imersão dos jogos digitais como instrumento de auxílio e estímulo à motivação, proporcionando integração escolar e capacidade resolutiva diante dos desafios expostos (GODTSFRIEDT, 2022).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De um modo geral, ao longo do artigo foram identificados elementos capazes de afirmar que a experiência do usuário com os jogos digitais dependeu de inúmeros fatores que foram desde a individualidade de cada aluno até a capacidade psicomotora de estudantes regulares com e sem deficiência. Somado a este fato, reiterou-se também o potencial transformador de integração entre estudantes com personalidades distintas, mas que possuem um propósito em comum quando estão imersos no ambiente dos jogos digitais, trabalhando a cooperatividade, resolução de questões complexas, surgimento de novas percepções diante da realidade exposta e facilidade na compreensão do conteúdo assimilado em sala de aula.

Percebeu-se também que deve ser levado em consideração as faixas etárias dos alunos e a indicação de idade que um jogo possui atrelado ao público-alvo, pois na evolução do indivíduo partindo de uma definição pedagógica, deve haver uma construção curricular baseada no desenvolvimento motor e cognitivo estudantil. Sendo assim, o artigo evidenciou o impacto que os jogos digitais têm nas ações comportamentais de alunos com e sem deficiência, demonstrando a capacidade que um jogo possui de envolver alunos como atores e protagonistas do ensino estimulando e motivando o aprendizado através da interação virtual, bem como criando limites e regras como ferramentas de controle e participação nos jogos.

Contudo, tem-se como pauta a estrutura física que as instituições de ensino devem promover aos alunos tendo como premissa os recursos financeiros e tecnológicos advindos das autoridades e órgãos que regulam as atividades escolares sendo compromisso dos gestores a partir das políticas públicas, a implementação e disponibilização de equipamentos, instrumentos e materiais suficientes principalmente destinados às escolas públicas que carecem de tais recursos e instalações. Partindo desta análise, infere-se que a desigualdade social entre os estudantes ainda é acentuada e passa a ser reduzida com o apoio do Estado intervindo na qualificação de profissionais e disponibilizando bolsas estudantis como forma de reter o aluno e valorizar o talento de estudantes carentes.

Logo, identificou-se também que a formação curricular docente passou por uma transformação pedagógica tendo em vista a necessidade do profissional em estar atrelado às mudanças comportamentais sendo impactadas pelo universo digital voltado ao cenário educacional. Sendo assim, o professor deixou de ser conteudista para tornar-se qualificado aderindo às necessidades constantes do ponto de vista da formação técnica por meio de jogos digitais como ferramentas de criação complementar à composição curricular estudantil. Como exemplo, tem-se a possibilidade de fazer com que os alunos deem origem a jogos de suas próprias autorias, incentivando o empreendedorismo e estimulando a capacidade analítica de resolver problemas e mediar conflitos.

REFERÊNCIAS

ALVES, A.G; HOSTINS, R.C.L. & MAGAGNIN, N.M. (2021). **Autoria de Jogos Digitais por Crianças com e sem Deficiências na Sala de Aula Regular.** <https://doi.org/10.1590/1980-54702021v27e0079> Rev. bras. educ. espec. 27.

ARAÚJO, G.S.; JÚNIOR, M.O.S. (2021). **Elementos fundamentais para o design de jogos digitais com o foco no treino de competências e habilidades de estudantes com transtorno do espectro autista: uma revisão sistemática** . <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.102.i260.4033> v. 102 n. 260.

COUTO, A.L.S. et al. (2021). **Jogos digitais e acentuação gráfica: conexões possíveis entre aprendizagem e ludicidade.** <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.35333>.

GODTSFRIEDT, J., E.S.C., & L.C.F. (2022). **Efeito de uma intervenção com jogos digitais webgames na motivação intrínseca em escolares.** 33(1), e- 3325. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33i1.3325>

ICHIBA, R.B.; BONZANINI, T.K. (2022). **Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil.** <https://doi.org/10.1590/1516-731320220031>.

KUJAWA, D.R. et al. (2020). **Evolução Histórica da Educação e da Escola no Brasil.** Rev. Sociais & Humanas - Vol. 33 / Nº 3 – <https://doi.org/2010.5902/2317175837574>.

LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A. **Fundamentos de metodologia científica (5a ed.).** São Paulo: Atlas, 2010.

PINHEIRO, R. C; NOBRE, B.M.G. (2021). **Dimensões crítica e ética nas práticas de letramento digital em um jogo educativo digital.** <https://doi.org/10.1590/1678-460X202149228>.

RAMOS, D. K; GARCIA, F.A. (2019). **Jogos Digitais e Aprimoramento do Controle Inibitório: um Estudo com Crianças do Atendimento Educacional Especializado.** <https://doi.org/10.1590/S1413-65382519000100003>.

REIS, A.F. et al. (2023). **Sintomas auditivos e vocais: uma análise da autopercepção de jogadores de jogos digitais.** <https://doi.org/10.1590/2317-6431-2022-2766pt>.

SEGUNDO, F.R.; RAMOS, D.K. (2018). **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.** <https://doi.org/10.1590/2175-623665738>.

SOARES, G.M. et al. (2017). **Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras.** <https://doi.org/10.1590/1984-6398201711880>.

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

SOLICITAÇÃO DO CERTIFICADO DA ESPECIALIZAÇÃO

Assunto: SOLICITAÇÃO DO CERTIFICADO DA ESPECIALIZAÇÃO
Assinado por: Daniel Pamplona
Tipo do Documento: Termo de Apresentação
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Daniel Pamplona do Nascimento, DISCENTE (202227410333) DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - CAMPUS CABEDELO, em 04/12/2023 16:58:46.

Este documento foi armazenado no SUAP em 04/12/2023. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1011921
Código de Autenticação: 0ceb1bbf53

