



## O APRENDIZADO ATRAVÉS DE JOGOS EDUCATIVOS

### LEARNING THROUGH EDUCATIONAL

**Walteno Martins Parreira Júnior** ( Instituto Federal do Triangulo Mineiro, Campus Uberlândia-Centro  
– [waltenomartins@iftm.edu.br](mailto:waltenomartins@iftm.edu.br) )

**Renato Vasconcellos de Farias** (Universidade do estado de Minas Gerais, Unidade Ituiutaba –  
[renatinhotsw@gmail.com](mailto:renatinhotsw@gmail.com) )

#### **Resumo:**

*Este artigo busca fazer uma discussão sobre a contribuição de jogos educacionais na educação como uma oportunidade de reforço e de aprendizado sobre algum contexto educacional. Assim, o uso dos jogos educacionais na escola é uma ação pedagógica que tem como finalidade a utilização de recursos tecnológicos como alternativa educacional com a intenção de produzir uma aula lúdica. Considerando que há uma variedade de softwares que podem ser classificados nesta categoria, no primeiro momento há a necessidade de classificar estes programas para posteriormente selecionar as melhores experiências. Variados tipos de jogos eletrônicos podem ser observados, tais como: jogos de simulação, RPGs eletrônicos, jogos de raciocínio, jogos de aventura, jogos de xadrez e dama online, jogos de estratégia entre outros. O trabalho de revisão bibliográfica está em andamento e tem a finalidade de fazer uma pesquisa em trabalhos publicados que apresentam experiências com jogos educacionais nas mais variadas situações escolares. Assim, este artigo apresenta uma amostragem dos trabalhos que estão sendo avaliados no projeto em andamento. Apresenta alguns jogos analisados e expostos pelos autores do texto, tais como “McDonald’s Video Game”, “String Chaos”, “Betsy goes to preeschol” e “The Sims 2”. Estes jogos apresentam situações que exigem do jogador a análise da situação atual e ações para o êxito da empreitada. A partir destas narrativas é possível observar as oportunidades e dificuldades encontradas e sinalizar aos leitores algumas sugestões. Traz uma contribuição inicial sobre o assunto com os primeiros artigos pesquisados e algumas considerações sobre as observações já realizadas.*

**Palavras-chave:** Atividades lúdicas, Games, Jogos educacionais, Jogos digitais.

#### **Abstract:**

*This article seeks to make a discussion on the contribution of educational games in education as an opportunity to enhance and learning about some educational context. Thus, the use of educational games in school is an educational action that aims to use technological resources as an educational alternative with the intention of producing a playful lesson. Whereas there are a variety of software that can be classified in this category, the first time there is a need to classify these programs to later select the best experiences. Various types of video games can be observed, such as simulation games, electronic RPGs, puzzle games, adventure games, chess games and online lady, strategy games and more. The work of literature review is underway and aims to do research in published studies presenting experiences with educational games in various school*





*situations. Thus, this paper presents a sampling of the work being evaluated in ongoing project. Presents some games analyzed and exposed by the text's authors, such as "McDonald's Video Game," "String Chaos", "Betsy goes to preeschol" and "The Sims 2". These games present situations that require the player to analyze the current situation and actions to the success of the enterprise. From these narratives it is possible to observe the opportunities and difficulties and to signal to readers some suggestions. Brings an initial contribution on the subject with the first researched articles and some considerations on the comments already made.*

**Keywords:** *Recreational activities, Games, educational games, digital games.*

## 1. Introdução.

Os jogos eletrônicos atraem as pessoas por ser a opção moderna das antigas brincadeiras de crianças e jovens. Eles “são populares porque as pessoas se divertem jogando-os, por diversos motivos: os jogos utilizam uma estrutura de comportamento ativo do usuário, as atividades são desafiadoras e temos sistema de recompensas com o objetivo de motivar” (ALBURQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 1).

Segundo Johnson, Santos e Moita (2011) deve-se compreender os jogos eletrônicos como uma realidade educacional efetiva na atualidade para além da simples diversão e deve-se pesquisar com o objetivo de entender e aproveitar melhor suas oportunidades pedagógicas.

A utilização dos jogos ou games é uma ação educativa que tem como finalidade a utilização de recursos tecnológicos como alternativa educacional nas escolas com o intuito de produzir uma aula diferenciada ou mais atrativa ao aluno.

Segundo Rendeiro e Meirinhos (2015) considerando esta realidade, é urgente criar novos recursos digitais para facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo dos alunos, considerando o seu “habitat natural” de aprendizagem, que é o mundo digital.

Segundo Alexandre e Sabbatini (2013, p. 10) “para esses aprendizes, aprender por meio de artefatos tecnológicos é tão natural quanto foi para nós fazer cópias imensas no caderno para melhorar a caligrafia”.

O jogo educativo é uma atividade lúdica que oferece para o professor uma oportunidade de continuar trabalhando e reforçando o conteúdo e com relação ao aluno, promove uma participação mais efetiva, buscando sempre um melhor desempenho.

A utilização da ludicidade como recurso didático, influencia a aprendizagem devido à relação emocional e pessoal que o estudante estabelece quando está jogando, tornando-se sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem no qual se insere diretamente, ou seja, ele vai aprender enquanto brinca (PARREIRA JÚNIOR, 2010, p. 5).

Este trabalho apresenta os passos iniciais de uma revisão bibliográfica em artigos que expõem a utilização dos jogos educativos na educação, tendo como objetivo entender como estes jogos contribuem para o aprendizado dos alunos e verificar se a compreensão dos temas estudados pelos alunos através dos jogos permite desenvolver as habilidades necessárias.





Considerando a situação atual, onde o uso dos recursos tecnológicos faz parte do cotidiano das crianças e adolescentes, deve-se então explorar o potencial destes recursos para uma aprendizagem mais efetiva e prazerosa.

## 2. Fundamentação Teórica

Segundo Tarouco et al. (2004) jogar faz parte das atividades humanas desde os tempos mais remotos, na infância e também em outros momentos. E podem ser recursos instrucionais eficientes, “pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador” (TAROUCO et al., 2004, p.2).

Do jogo eletrônico utilizado no cotidiano da criança e do adolescente ao jogo educativo proposto pela escola são opções que o professor pode explorar.

De jogos comuns, jogos de regras, jogos de faz-de-conta, passamos a jogar também os Jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos são fruto do desenvolvimento tecnológico, ganhou os diferentes espaços e se tornaram uma indústria tão lucrativa quanto Hollywood. Hoje encontramos os mais variados tipos de jogos, jogos de simulação, RPGs eletrônicos, jogos de raciocínio, jogos de aventura, jogos de xadrez e dama online, jogos de estratégia e etc. (MOURA, 2008, p.2).

Jogar é mergulhar no mundo de faz de conta e do imaginário, é “dispor-se às incertezas e enfrentar desafios em busca de entretenimento. Através do jogo se revelam a autonomia, criatividade, originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no nosso cotidiano” (TAROUCO et al., 2004, p.2). E os autores acrescentam que “quando motivadores do processo de aprendizagem, eles podem ser definidos como jogos educacionais” (p.2).

Aprender através da utilização de jogos possibilita às crianças o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos e que, aprender de forma lúdica é mais prazeroso e estimulante. Assim, aprender brincando é mais valioso para a criança, pois brincar faz parte de seu mundo e contribui para o seu desenvolvimento social e cognitivo (PARREIRA JÚNIOR; FRANCO NETO, 2009, p. 1).

Com o jogo, o aluno está exercitando as habilidades e conhecimentos previamente escolhidos pelo autor do game e segundo Albuquerque e Ramos (2011, p.2), “o aprendizado, a descoberta e a superação estão associados à diversão do jogo, o que constitui um dos principais objetivos da interação entre o jogador e o jogo”.

[...] jogos eletrônicos permeiam o cotidiano de crianças, jovens e adultos, configurando-se como espaço de interação, aprendizagem e constituição de subjetividades. Os jogadores assíduos ou esporádicos mobilizam esforços e tempo para uma atividade lúdica e prazerosa, na busca de superar desafios, vencer batalhas ou etapas, descobrir novos espaços e cenários virtuais e, entre outras motivações que envolvem sujeitos nessa atividade, interagir com outros jogadores e com eles estabelecer parcerias (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 182).

O professor pode trabalhar questões de Matemática e de Ciências, assim como questões de cunho social, de habilidade e também de leitura e escrita. E de acordo com





Parreira Júnior e Franco Neto (2009) que usando os computadores disponíveis na escola há a possibilidade de uso de inúmeros jogos educacionais e revelam-se novas possibilidades de serem mediadores do ensino-aprendizagem. E conseqüentemente “ao jogar, estudantes se acostumam com a estratégia de tentativa e erro, além de aprender uma gramática sobre a interface gráfica, como botões e esquemas de navegação” (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p.3). E Santos e Moita (2011, p. 111) que é possível ir além do currículo escolar, pois no jogo ocorrem várias situações, pois há “uma proposta explícita, pensada e disposta pelo fabricante” que é o currículo formal atendido, outra situação que é o currículo em ação que contempla “o modo como se joga, a interatividade, a tensão e as habilidades cognoscitivas geradas pelo envolvimento com o jogo”, mas há também o currículo oculto que é formado pelas “mensagens aprendidas dos conteúdos perpassados nas tramas diversas”.

Segundo Gee (2004 apud SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 187) os jogos apresentam alguns conceitos de aprendizagem:

- a) aprendizado crítico: coloca o jogador como manipulador da informação; a refletir sobre como utilizar o conhecimento; a sentir domínio do conteúdo que está manipulando;
- b) aprendizado de um alfabeto (visual ou de significados) através de um sistema claramente relacionado entre si, mostrando as conexões, o sentido e a coerência;
- c) aprendizado em um ambiente seguro, onde o jogador pode aprender através do erro.

Segundo os autores Souza, Ramos e Cruz (2013), é o professor que precisa se aventurar no universo midiático para explorar as suas possibilidades e ter condições de dialogar com os alunos sobre as experiências de uso destes recursos em seu cotidiano, pois possivelmente eles entendem muito bem sobre este universo.

Logo, o fascínio que os jogos “exercem e a motivação com que crianças e jovens passam horas jogando, têm levado alguns professores com maior acesso e conhecimento em relação às novas tecnologias a tentar incluir os jogos eletrônicos entre suas estratégias de ensino” (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 186).

O uso dos jogos eletrônicos no currículo pode atender a diferentes objetivos e tempos escolares, contribuindo, sobretudo, para o exercício de habilidades cognitivas fundamentais ao processo de aprendizagem. Cabe, assim, fazer uso dos recursos tecnológicos, quando disponíveis na escola, para promover atividades lúdicas com base nesse tipo de jogos, visando a explorar o potencial pedagógico e as contribuições à formação dos alunos (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 196).

Mas há também as dificuldades do uso de games no ambiente escolar, como apresentam Alexandre e Sabbatini (2013, p.8), que se os jogos educativos necessitam de cumprir o papel de ensinar um conteúdo específico isto acaba com o desengajamento do usuário, pois no final é como se fosse uma sala de aula tradicional só que usando o computador.

### 3. Materiais e Métodos

Neste trabalho são apresentados os primeiros resultados da revisão bibliográfica realizada em um conjunto inicial de dez artigos identificados em uma pesquisa utilizando os descritores jogos educacionais e também jogos educativos e foram eliminados os que não





apresentavam a análise de um jogo específico. Assim, foram considerados os artigos publicados que apresentam análise de jogos educativos.

Com base nestes artigos percebe-se certa motivação dos alunos ao participar de atividades de aprendizagem através de jogos educativos, no entanto, surgem vários questionamentos sobre a real aprendizagem de tais alunos. Com isso, este trabalho utilizará, como mencionado anteriormente, da pesquisa em vários artigos que tratam do tema, com o objetivo de compreender e identificar qual a maneira mais favorável de utilizar estas ferramentas para o ensino desses alunos.

Segundo Parreira Júnior (2010, p.4) “os jogos educativos além de possuir objetivos pedagógicos, proporcionam a diversão, o lazer e ainda desenvolvimento do raciocínio e suas habilidades para os novos conhecimentos”.

Uma vez que se tem notado uma grande quantidade de games disponíveis no mercado, uma juventude receptiva e uma educação em constante evolução através de diferentes métodos de ensino, como por exemplo, a EAD (educação a distância) porque não utilizar desses games para contribuir com a aprendizagem do aluno?

## 4. Resultados

Com a leitura e análise dos artigos foram observadas as características e as oportunidades de utilização apontadas pelos autores. E neste tópico eles estão apresentados.

### 4.1. O jogo “McDonald’s Video Game”

Iniciando as análises dos artigos identificados, considerando a avaliação do jogo “McDonald’s Video Game”, escreve o autor que “o jogo foi analisado na perspectiva de seu conteúdo e seus desafios, considerando os aspectos educativos” (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011).

A tecnologia utilizada no desenvolvimento do jogo contribui para sua utilização nas escolas, pois pode ser jogado em praticamente qualquer navegador de internet desde que tenha o flash instalado. Mas pode também ser jogado *off-line*, não necessitando neste caso de acesso a internet (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 5).

É um jogo de simulação, que consiste em estimular o jogador a gerenciar uma cadeia produtiva de uma rede de *Fast Food*, tendo que tomar decisões sobre o seu funcionamento. Assim, o objetivo do jogo é a simulação de uma organização que emula a operação do McDonald’s. Segundo o site do game, ele tem a intenção de “divertir e educar e de maneira alguma representa pessoas, atividades ou acontecimentos reais” (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

[...] embora se trate de uma experiência de administração da rede de restaurantes, e seus diversos recursos, os objetivos retóricos se sobressaem às noções de diversão ou de realismo, pretensões comuns nos chamados jogos de gerenciamento (CÂMARA; AMARAL, 2015, p.8).

Com a necessidade de gerir a empresa com a finalidade de obter o maior lucro possível, o jogador precisa administrar os quatro setores em que a cadeia produtiva é dividida: a) agricultura, b) granja, c) restaurante e d) sede da empresa. Inicialmente cada





seção tem uma estrutura simples e com as ações desenvolvidas pelo jogador elas vão crescendo e vão surgindo os desafios a serem enfrentados pelo jogador (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

Com o decorrer do game, a operação dá sinais de que não é sustentável, apresentando vários problemas nas quatro seções e que necessitam de solução, e ao tomar uma decisão acabam gerando novos problemas. E outro problema é “muitas decisões são eticamente contestáveis, colocando o jogador em dilemas, ou seja, decisões onde não há escolhas ótimas” (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

E estas ações provocam reações que aparecem na forma de mensagem para o jogador onde comunicam os eventos do jogo, normalmente problemas.

Na primeira seção, a Agricultura, há a necessidade de determinar a quantidade de terrenos que será necessário de serem utilizados para produzir grãos e quantos para a criação de gado. Mas o problema é a falta de espaço para atender as necessidades, o que obriga o jogador e desmatar a floresta para produzir novos campos (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

O cultivo agressivo da terra e a crescente demanda por produtos agrícolas por parte das lanchonetes provoca o jogador a uma tomada de decisão acerca de sua área dedicada ao gado e à agricultura. Como alternativas para seu crescimento, a empresa pode subornar o prefeito da cidade [...]. Outra alternativa à disposição do jogador é a derrubada de área florestal [...].(CÂMARA; AMARAL, 2015, p.9).

Na seção da Granja, é necessário eliminar os animais doentes e o jogador pode decidir aumentar seu lucro, utilizando para isto “misturar restos orgânicos de animais à alimentação dos mesmos, o que pode gerar doenças” (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

Considerando a terceira seção, o Restaurante, ele deve gerenciar o atendimento considerando a quantidade de caixas e de cozinheiros, e durante as atividades é necessário promoções e substituição de funcionários desmotivados, “evidenciando quão descartáveis são os funcionários nesse jogo” (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

Considerando a última seção do jogo que é sede da empresa, o jogador pode decidir em três áreas: Marketing, Relações Públicas e Diretoria. Pode-se lançar campanhas publicitárias, nas atividades de Relações Públicas pode-se subornar opositores e na Diretoria que apresenta o feedback de como a empresa está no momento (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

O jogo aborda a dinâmica capitalista e apresenta o desafio de conseguir maior lucro, o jogo favorece a “abordagem de situações e aspectos presentes em nossa sociedade contemporânea. Esse aspecto pode ser trabalhado no contexto escolar a partir da discussão sobre princípios e valores [...] de uma sociedade competitiva mais ética e justa” (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 4).

O jogador após tomar uma decisão complexa aparece a consequência desta ação na forma de problemas para serem resolvidos. Como exemplo, há a necessidade de desmatar uma área de floresta para produzir mais soja e aparece o problema na forma de protestos de ecologistas (ALBUQUERQUE; RAMOS, 2011, p. 5).





#### 4.2. O jogo “String Chaos” e “Garage Man”

Segundo os autores a utilização dos jogos eletrônicos contribui para melhorar as habilidades relacionadas a funções executivas tais como planejamento, resolução de problemas e raciocínio (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 193).

O artigo apresenta o jogo “String Chaos”, e observando que este game “envolve a mudança e reorganização dos pontos de tal modo que as cordas não se cruzem ou se sobreponham. Esta tarefa envolve o planejamento das ações e estratégias de resolução do problema” (Souza; Ramos; Cruz, 2013).

A resolução de problemas envolve o estado inicial, que é anterior ao da situação, ao do objetivo relacionado à resolução e ao dos obstáculos (problemas), ou seja, pressupõe um objetivo a ser atingido que envolve uma solução que não se apresenta imediatamente (MATLIN apud SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 193).

Outro software avaliado pelos autores é “Garage Man”, que tem como ação retirar um carro do estacionamento, impedido por outros carros. E os autores apresentam que “para resolver o problema, é preciso analisar a situação, e a condição inicial é planejar as ações de deslocamento dos carros e testar hipóteses de solução” (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 194).

O jogo apresenta um problema de trânsito e o problema da falta de espaço nas ruas e de encontrar locais para estacionamento. Ocorre a “discussão sobre a questão dos valores coletivos e ambientais e o respeito aos outros no trânsito pode ser provocada a partir do jogo”. (CAROLEI, 2011, p. 1).

O jogador tem que enfrentar situações que exigem conhecimentos geométricos de espaço e estratégias para resolução de problemas. Relacionado questões do trânsito, contribuindo para “desenvolver habilidades de análise de perturbações ambientais, identificando fontes, transporte e(ou) destino dos poluentes ou prevendo efeitos em sistemas naturais, produtivos ou sociais”. (CAROLEI, 2011, p. 1).

Observa-se que estas ações podem ser transportadas para situações e problemas matemáticos do cotidiano do aluno, como por exemplo, “que envolvam a análise inicial, a compreensão das variáveis, o planejamento sobre como resolver o problema, o uso de conhecimentos prévios e o teste de hipóteses de solução” (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 194-195).

#### 4.3. O jogo “Betsy goes to preeschol” e “Supermercado”

Um terceiro artigo apresenta dois jogos educacionais distribuídos no mercado e que são utilizados por professores.

O software “Betsy goes to preeschol” é um jogo que tem como objetivo principal a fixação e memorização, usando o reconhecimento e discriminação de figuras e raciocínio-lógico para crianças pequenas (TAROUCO et al., 2004, p.6).

Ele apresenta em sua interface uma área denominada Recreio Virtual 3D, “na qual o aluno clicando em um dos cinco objetos da tela, pode fazer atividades com números, letras, figuras, centro de jogos” que apresenta Memória, Quebra-cabeças e a Máquina de Filmes e também Ronaldinho Toupeira (TAROUCO et al., 2004, p.5).

O software apresenta uma janela de seleção inicial com as seguintes opções: Brincar com Betsy, Seção de Adultos e Manual Eletrônico (TAROUCO et al., 2004, p.6).





Considerando a seção denominada de Adultos, pode-se escolher entre as alternativas: Brincar com Betsy, Guia para pais e professores, Mudar de idioma e Escrivanhinha do Diretor. Na Escrivanhinha do Diretor subdivide-se em: Preferências do Jogador, Atuação do jogador, Criar jogador, Eliminar jogador ou Escolher Apresentação (TAROUCO et al., 2004, p.6).

O jogo “Supermercado” é um ambiente lúdico em que os jogadores experimentam situações cotidianas de compra e venda. “Ele propicia a aprendizagem das 4 operações básicas de matemática, Número inteiros, Números decimais, Frações, Proporcionalidade, Medidas, Orientação espacial, Figuras planas e sólidos geométricos” (TAROUCO et al., 2004).

Assim, é um jogo educativo que envolve conteúdos pedagógicos de Matemática que podem acontecer dentro de um Supermercado. O jogador pode fazer passeios, compras, comprar com suas economias ou ser o caixa (TAROUCO et al., 2004, p.6).

O software permite que professores e pais organizem o roteiro de compras e personalizem o jogo. Para o jogador é possível a impressão, monte e brinque com o dinheiro e produtos que aparecem no jogo.

#### 4.4. O jogo “The Sims 2”

Neste modelo de jogo, o jogador encontra a situação da criação e manutenção de mundos virtuais. “Não existe uma estória, ou estórias, mas possibilidades que o jogador preenche com imaginação o desenvolvimento da narrativa”. (KRÜGER; CRUZ, 2016, p.9).

O trabalho de Santos e Moita (2011) apresentam um estudo sobre o jogo “The Sims 2” que faz parte de uma série de jogos eletrônicos lançada em 2000, classificada na categoria de simulação, totalmente tridimensional, cuja trama se desenrola, predominantemente, em um cenário doméstico.

O foco principal do The Sims é a simulação da vida. Em um ambiente virtual, o jogador deve criar e comandar uma comunidade de pessoas, os “Sims”. Cada família pode ter até oito personagens, entre adultos e crianças, e deve-se escolher um terreno vago ou com uma casa em uma vizinhança para a família morar. (KRÜGER; CRUZ, 2016, p.9).

O jogador pode definir o perfil físico e psicológico dos seus SIMS (personagem), o que proporciona alguns reflexos na tomada de decisão e de escolhas pessoais dos personagens definidos. Os jogadores devem estar atentos aos painéis de informações com as situações: Desejos, Temores e Necessidades, que são importantes para manter seus personagens em equilíbrio constante (SANTOS; MOITA, 2011, p. 116).

O Jogo conduz o jogador uma situação de estar imerso em um contexto social, assumindo as consequências de suas ações e decisões. Durante o jogo é possível realizar a progressão por esforço, agilidade e administração financeira eficaz. Logo, segundo Santos e Moita (2011) “faz-se necessário organizar as responsabilidades da vida diária em curto e longo prazos, tendo a evolução cronológica como possibilidade de evolução e de novas conquistas”.

Eleger prioridades e aprender a trabalhar com o próprio tempo, utilizando de forma adequada, além de se dispor a enfrentar desafios inesperados, são habilidades incentivadas pelo game, corroboradas pelas recompensas conquistadas sobre os acertos, de acordo com as tomadas de decisões. Portanto, a articulação favorável entre a convivência com regras e a





liberdade de escolha favorece o SIM a progredir no game (SANTOS; MOITA, 2011, p. 117).

E os autores apresentam que é possível trabalhar a questão da orientação sexual, considerando o “respeito pela diversidade sexual e de gênero: o SIM pode escolher se relacionar com o sexo oposto ou com o mesmo sexo; se terá filhos ou não; se casará ou não” (SANTOS; MOITA, 2011, p. 117).

Considerando a situação de constituir uma família, o jogador deve ficar atento para questões familiares e decidir qual personagem dedicará mais tempo para as tarefas de casa ou profissionais, “quem cuidará das crianças e da casa, podendo distribuir as tarefas independentemente dos estereótipos de mulher, no espaço privado e homem, no espaço público”. No jogo “não há obstáculos sobre essas determinações que até podem ser variadas em sistema de rodízio ou mesmo seguir um rumo menos comum” (SANTOS; MOITA, 2011, p. 117).

Segundo Krüger e Cruz (2016), o fato de não ocorrer final de semana no jogo transforma o cotidiano dos personagens monótono e repetitivo. E assim, dependente da criatividade do jogador para tornar a vida de seus Sims mais emocionante e divertida.

O game estimula o desenvolvimento das habilidades de leitura e atenção, pois todas as mensagens de alerta e de avanço são apresentadas através de textos, na maioria das vezes de forma verbal, e também ocorrem com textos não verbais que exigem capacidade de interpretação do jogador.

Segundo os autores, o jogo de simulação e de interações que permitem experiências virtuais de igualdade e de respeito à diversidade de gênero. O jogo contribui para a formação de identidade e de hábitos menos dicotômicos entre masculino e o feminino, que são possíveis no mundo real, uma vez que ser realista é uma das características do jogo.

E concluem Santos e Moita (2011) que o jogo “pode ser um espaço educativo favorável à construção de relações de gênero pautadas no respeito, em contraposição aos perversos estereótipos construídos e perpetuados historicamente”. E continuam escrevendo que identificadas também o “desenvolvimento da leitura, a atenção, a investigação, a tomada de decisões, o raciocínio lógico e a comunicabilidade, dentre outras capacidades cognitivas tão reclamadas pela escola”.

## 5. Considerações Finais

Com este trabalho inicial de pesquisa sobre o tema, pode-se observar que vários dos autores pesquisados neste projeto apresentam que o jogo educacional pode contribuir para o aprendizado dos alunos.

Considerando que é necessário avaliar os recursos e atividades que o jogo exige dos participantes e se estão adequados ao currículo e idade dos alunos.

E o jogo educativo pode atender diferentes objetivos, contribuindo para o processo de aprendizagem quando utilizado em consonância com o planejamento pedagógico e dos projetos desenvolvidos no ambiente escolar.

Os jogos educativos podem dar uma nova dinâmica e inovação para a educação, contribuindo para um processo colaborativo e interativo, e ao mesmo tempo social e





inclusivo, permitindo aos alunos uma forma de diálogo e aprendizagem que está mais próximo da realidade de muitos deles.

Logo, a escola ao utilizar os games expande o conhecimento e o contato dos recursos tecnológicos dos alunos que nem sempre tem acesso a tecnologia. Para muitos a tecnologia é uma realidade e para outros é uma miragem por suas condições socioeconômicas. E assim, o uso do lúdico na sala de aula pode ser essencial para encurtar estas diferenças.

Deste modo, a escolha e a forma de utilização dos jogos educativos é que vai definir se a experiência será positiva e que efetivamente vai contribuir com os propósitos da aprendizagem ou se será somente mais uma forma de atração para a aula, mas sem consequência pedagógica.

## 6. Referencias

ALEXANDRE, C.; SABBATINI, M. A Contribuição dos Jogos Digitais nos Processos de Aprendizagem. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, 5. **Anais...** NEHTE-UFPE, CCTE-UFPE, 2013.

ALBURQUERQUE, R. M.; RAMOS, D. K. Projetando Aprendizagem Utilizando Jogos Eletrônicos: Análise do Jogo Educacional de Simulação McDonald's Game. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames). **Anais...** Salvador. 2011, 8p.

CÂMARA, C.; AMARAL, D. Entretenimento e Ativismo Político em Jogos Digitais: Uma Análise do McDonald's Videogame. **Temática**. a. 9, n.9, set. 2015. UFPB.

CAROLEI, P. Jogo – **Hora do Rush** (Rush hour ou Garage-men). Net Educação. 27 Jul. 2011. Disponível em <<http://www.neteducacao.com.br/multimedia/jogos/hora-do-rush-rush-hour-ou-garage-men>>, acesso em 10 Mai. 2016.

KRÜGER, F. L.; CRUZ, D. M. **Jogos (virtuais) de simulação da vida (real):** o The Sims e a geração Y (Real) life simulation (virtual) games: The Sims and the Y-generation. Disponível em <<http://www.uff.br/ciberlegenda/fernandokrugerdulcecruz.pdf>>, acesso em 15 mai. 2016.

MOURA, J. S. Jogos eletrônicos e professores: primeiras aproximações. In: Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, IV, **Anais...** Salvador: UFBA, 2008.

PARREIRA JÚNIOR, W. M. Palavra Cruzada e TICs Como Recursos Didáticos no Ensino de Geografia. In: DALBEN, .A. I. L. F. et al. (Orgs). Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (Endipe), XV, 2010. Belo Horizonte (MG). **Anais...** UFMG, 2010, CD-ROM.

PARREIRA JÚNIOR, W. M.; FRANCO NETO, J. R. Analisando um jogo educacional como um recurso didático no ensino fundamental. In: Seminário Internacional de Educação do Pontal do Triângulo Mineiro (Seminter), 1, 2009, Ituiutaba. **Anais...** Ituiutaba: UFU e FEIT-UEMG, 2009.





RENDEIRO, S.; MEIRINHOS, M. E-book interativo multimídia para aprendizagem do estudo do meio no 3º ano de escolaridade. **Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación**. Coruña. v. extr., n. 13, 2015.

SANTOS, A. L. P.; MOITA, F. M. S. C. Os jogos como Contextos Curriculares: Um Estudo das Construções de Gênero no “The SIMS”. In: SOUSA, R. P.; MIOTA, F.M.C.S.C.; CARVALHO, A. B. G. (orgs.) **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. p. 105 – 129.

SOUZA, T. F. M.; RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. Jogos eletrônicos e currículo: novos espaços e formas de aprender. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 14, n. 27, jul./dez. 2013. p. 179-200.

TAROUCO, L. M. R. et al. Jogos Educacionais. **Novas Tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS, v. 2, n. 1, Mar. 2004. 7 p.

