

O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DOS JOGOS DIGITAIS NA PERSPECTIVA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

SEVILHA, Bruna Kananda Pereira Sevilha¹; ZOMPERO, Andréia de Freitas²

¹Estudante do Programa de Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, campus Unopar Pitágoras Londrina; email: brunasevilha@hotmail.com

²Docente/pesquisadora da Universidade Pitágoras - Unopar e Universidade Estadual de Londrina; email: andzomp@yahoo.com.br

PALAVRAS CHAVE: Aprendizagem significativa; Escola; Jogo digital; Tecnologia.

1. Introdução e Justificativa

Mudanças atribuídas ao avanço científico vêm ocorrendo em todo o cenário mundial nos últimos anos. O ensino ministrado nas escolas vem sendo questionado e deve romper com seu modelo atual transmissivo criando novas metodologias e recursos pedagógicos para que o aluno seja estimulado a uma postura mais ativa em seu processo de ensino e aprendizagem. (PAIVA. et al., 2016).

Moreira (2011) reitera a necessidade dos estudantes atribuírem significado aos conteúdos. A aprendizagem significativa, conforme Ausubel (2000), é o processo pelo qual as novas informações e conhecimentos se relacionam de forma não literal e não arbitrária à estrutura cognitiva do aprendiz. Considerando que a utilização de recursos tecnológicos tem sido bastante incentivada na atualidade é importante conhecer estudos que apontem relações entre a aprendizagem significativa e a utilização dos jogos digitais no ensino, contribuindo academicamente com o uso dos jogos digitais e a Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (TAS).

2. Objetivos

Este estudo tem por objetivo geral identificar na literatura, trabalhos que discutem a utilização de jogos digitais no ensino tendo como fundamento a Teoria da Aprendizagem Significativa.

3. Método

Foi realizado um estudo exploratório levantando-se teses e dissertações produzidas no Brasil no período de 2014 a 2019 objetivando apresentar pesquisas que versam sobre o uso de Jogos digitais sob a perspectiva da Teoria da Aprendizagem Significativa. As buscas foram realizadas entre os dias 15 e 19 de maio de 2020 nas bases de dados BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações) e CAPES usando as palavras chave “jogos digitais”, “aprendizagem significativa” e “tecnologia”. No total foram levantados 48 estudos que relacionavam os jogos digitais e a aprendizagem significativa, conforme utilização dos descritores mencionados.

4. Resultados e discussões

Dentre os estudos analisados, apenas 02 dissertações (4,2%) trabalharam os jogos digitais na escola sob a perspectiva da Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, 06 dissertações (12,5%) discutiram a TAS nas escolas com o uso de outras tecnologias, como uso de dispositivos móveis, realidade aumentada, *softwares*, etc., e em outros 83,3%, que correspondem a 40 dissertações, o termo aprendizagem significativa foi empregado somente para descrever que a aprendizagem com o uso de jogos era satisfatória, porém não reportavam à Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel.

Ademais, foram encontradas pesquisas em diversos níveis de escolaridade, sendo 17 dissertações (35,4%) direcionadas ao Ensino Fundamental, 10 ao Ensino Médio (20,8%), e 9 (18,8%) ao Ensino Superior. Os demais estudos, que correspondem a 25% (12 dissertações), estavam direcionadas à formação de professores, Educação Infantil e Ensino de Línguas e demonstraram que o uso de jogos digitais para a aprendizagem significativa contribui na motivação para a realização das tarefas, potencializando a aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de habilidades dos estudantes.

Não foram encontrados teses nesta busca, isto demonstra a necessidade de explorar e desenvolver maiores estudos nesta área.

5. Considerações finais

Os resultados apresentados indicam que são necessárias novas pesquisas sobre a utilização dos jogos digitais para a aprendizagem significativa nas escolas, afim de disseminar possíveis benefícios no processo de aprendizagem.

6. Referências

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** Uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2000.

MOREIRA, Antonio Moreira. **Aprendizagem significativa: um conceito subjacente.** Meaningful Learning Review – v1 (3), pp. 25-46, 2011. Disponível em: https://lief.if.ufrgs.br/pub/cref/pe_Goulart/Material_de_Apoio/Referencial%20Teorico%20-%20Artigos/Aprendizagem%20Significativa.pdf. Acesso em: 14 abr. 2020.

PAIVA, Marlla Rubya Ferreira. et al. **Metodologias Ativas de Ensino - Aprendizagem: Revisão Integrativa.** Sanare, Sobral, - V.15 n.02, p-145-153, Jun./Dez.-2016. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/viewFile/1049/595>. Acesso em: 14 abr. 2020.