



## O JOGO DIGITAL E SUA FUNÇÃO PEDAGÓGICA: “VENDO O FIFA COM OUTROS OLHOS”!

Angelica Veronica de Oliveira Martins<sup>1</sup>

Noélia Barbosa Costa de Queiroz<sup>2</sup>

### Resumo

O artigo tem por objetivo discutir a utilização do jogo digital: FIFA MOBILE, como recurso estratégico no processo educacional, procurando estabelecer relações com os conhecimentos curriculares da Geografia, História e Língua Portuguesa. A proposta de trabalho surgiu durante a disciplina: Cultura e design de jogos do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Por meio dele é possível refletir como a cultura de jogos está imbricada na realidade dos estudantes e sua possível relação com o ensino e a aprendizagem.

**Palavras Chave:** Fifa Mobile. Conhecimentos Curriculares. Cultura de Jogos.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE) | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | angelicageo@gmail.com

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE) | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | noeliabela@gmail.com



## INTRODUÇÃO

A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga e é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. A base da educação está na dimensão sociocultural da escola, conforme registra Paulo Freire (1987) que vê essa instituição como espaço social onde a educação formal se dá, e o lócus representativo da sociedade que historicamente a constituiu.

A escola assim é uma construção constante e não pode ser entendida sem a percepção de sua estreita ligação com a sociedade que a constituiu, e com os valores, códigos e padrões desse sistema maior (Freire 1987).

A escola como um instrumento de transformação social e de



preparação para o exercício da cidadania tem, portanto, o papel primordial de fornecer condições para a adaptação da sociedade brasileira ao tempo inovador e desafiante em que vivemos. Para cumprir esse papel é necessário torná-la um mecanismo difusor de conteúdos vivos, concretos e indissociáveis das realidades sociais, a fim de possibilitar ao aluno uma participação organizada e ativa em seu aprendizado, preparando-o, ao mesmo tempo, para sua participação na sociedade (MORTIMER, 2002; ZUNCAN, 2000; PRIGOGINE, 1997)

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC trás em sua quinta competência: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018)

Para Dewey, é sempre possível encontrar um assunto que oferecerá às crianças e adolescentes a oportunidade de desenvolver muito melhor o aprendizado da leitura, escrita, História, Literatura, Geografia, de forma envolvente e significativa do que através da rotina dos livros didáticos, uma vez que a criança constrói mental e fisicamente experiências que se revelaram importantes para a humanidade e desenvolve, além disso, padrões mais eficientes de julgamento, comparação e crença. (AMARAL, 2002)

Os jogos digitais conquistaram um espaço importante na vida de crianças, jovens e adultos e hoje é um dos setores que mais cresce na indústria de mídia e entretenimento. Muitos jovens seduzidos pelos jogos digitais permanecem longos períodos totalmente empenhados nos desafios e fantasias destes artefatos de mídia, e costumam absorver muitas horas de seu dia que poderia ser aproveitado em outras atividades, como o estudo, por exemplo. Isto gera reclamações entre pais e professores, pois gostariam que seus filhos e alunos aplicassem nos estudos o mesmo nível de atenção e comprometimento dedicado aos jogos.



## **METODOLOGIA**

Um dos trabalhos finais da disciplina: Cultura e design de jogos do Programa de Pós-graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, foi a criação de um diário do jogador. Foi proposto que escolhêssemos um jogo digital e que o jogássemos por 7 dias. Estávamos bem incertas do que jogar, não queríamos um jogo educativo, nosso desejo era usar um jogo convencional, jogado por crianças e adolescentes e por meio dele trabalhar conteúdos escolares. Fomos ao Play Store e começamos a busca, instalamos dois jogos com a temática Geografia, devido a formação acadêmica de uma de nós na área, o Jogo Quis sobre Geografia e o Jogo de Perguntas de Geografia, ambos educativos e em nosso ponto de vista extremamente instrucionistas, nessa abordagem Almeida e Valente (2011) evidenciam que os conteúdos são apresentados em módulos organizados em ordem crescente de complexidade, seguidos de sequências de exercícios estruturados de acordo com os objetivos comportamentais esperados. Esta abordagem baseia-se nas ideias de Skinner.

Desinstalamos de nossos celulares, porque não era o que queríamos. Lembramos de uma conversa que tivemos em sala de aula, sobre os filhos de uma das pesquisadoras do estudo, que jogavam futebol no PlayStation, e que eram submetidos a regras em relação ao tempo e dias da semana que poderiam jogar, já que a mãe em questão acreditava que os jogos não tinha caráter pedagógico/educacional, só atrapalhavam os estudos.

Resolvemos ir em busca de um jogo de Futebol, baixamos o – FIFA MOBILE. Não foi nada fácil encontrar tempo para jogar, trabalhamos dois expedientes e tínhamos ideias pré-estabelecidas de que os jogos digitais e a educação sempre foram rivais. Ao longo dos dias passamos a nos comunicar via whatsapp e fomos constatando que além da diversão era possível agregar conhecimentos curriculares. Com o FIFA é possível trabalhar texto do tipo injuntivo, pois os usuários seguem instruções para avançar etapas, participar



de desafios e adquirir recompensas, a todo momento orientações são dadas, com o texto do tipo biográfico, pois é possível trabalhar com a biografia dos jogadores presentes no jogo, com Geografia e História, por meio da identificação dos países de origem dos jogadores, de seus times e das diferentes culturas e história desses países.

No entanto, se fez necessário comprovar essas afirmações junto a estudantes, o ponto de vista deles é de extrema importância, pois são os protagonistas do processo de ensino e aprendizado. Criamos um questionário no Google Forms intitulado: “Vendo o FIFA com outros olhos”, o questionário tive o link transmitido a 11 alunos de ensino Médio do Centro de Educação Profissional Senador Jessé Pinto Freire, Localizado em Natal/RN, os alunos foram selecionados por serem jogadores digitais veementes, “anteados” com o mundo dos jogos digitais. A princípio foi sugerido que os alunos jogassem por uma semana o FIFA MOBILE e observassem cada etapa do jogo. Após esse período o link do questionário, composto por 8 questões de múltipla escolha, foi transmitido via WhatsApp a cada um dos estudantes.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O resultado evidenciado após o preenchimento do questionário comprovou o que buscava-mos esclarecer, por meio das respostas dos estudantes. Eles concordam que é exequível trabalhar conteúdos curriculares por meio dos jogos.

Especificamente com o FIFA, é possível trabalhar com o texto do tipo injuntivo, pois os usuários seguem instruções para avançar etapas, participar de desafios, adquirir recompensas, a todo momento orientações são dadas, com o texto do do tipo biográfico, pois é possível trabalhar com a biografia dos jogadores presentes no jogo, com Geografia e História, por meio da identificação dos países de origem dos jogadores, de seus times e das diferentes culturas e história desses países.



Segundo Alves (2008), levar os jogos digitais para a escola por seu poder de sedução, sem uma interação prévia, sem a construção de sentidos, resultará em um grande fracasso e frustração por parte dos docentes e dos discentes. A intenção é criar um espaço para os professores identificarem nos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que possam ser exploradas e discutidas com os discentes, ouvindo e compreendendo as relações que os nossos alunos, estabelecem com estas mídias, questionando, intervindo, mediando à construção de novos sentidos para as narrativas. Ou ainda, aprender com estes sujeitos novas formas de ver e compreender esses artefatos culturais.

Cabe a escola desafiar-se a explorar o interesse dos alunos por esse mundo dos jogos digitais e aproveitar as informações trazidas pelos softwares e transformá-las em conhecimento, e com isso conseguir dissuadir a atenção que os estudantes dão aos jogos para atividades pedagógicas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os jogos digitais conquistaram um espaço importante na vida de crianças, jovens e adultos e hoje é um dos setores que mais cresce na indústria de mídia e entretenimento. Muitos jovens seduzidos pelos jogos digitais permanecem longos períodos de tempo totalmente empenhados nos desafios e fantasias destes artefatos de mídia e costumam absorver muitas horas de seu dia que poderia ser aproveitado em outras atividades, como o estudo, por exemplo. Então, porque não valer-se dos jogos digitais para atrair a atenção dos alunos aos conteúdos curriculares? O caminho não é fácil, mas possível, desde que bem planejado.

Em suma, os jogos digitais podem ser aliados do processo de ensino e aprendizado de professores e alunos, no entanto, faz-se necessário que o professor consiga articular os conteúdos curriculares aos jogos de modo que torne o processo eficaz e prazeroso para os envolvidos no processo.



## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.
- AMARAL, M.N.C.P. Dewey: jogo e experiência democrática. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.
- ALVES, L.. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologias - ISSN 1646-933X, América do Norte, 1, dez. 2008. Disponível em: <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58/38>. Acesso em: 14 Set. 2019.
- BRASIL. MEC - Ministério da Educação (Org). Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017a. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 2 abr. 2019.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- MORTIMER, E. F. Uma agenda para a pesquisa em educação em ciências. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p. 36-59, 2002.
- PRIGOGINE I. A ciência numa era de transição. Parcerias Estratégicas. Vol. 1, nº 3, junho de 1997. Disponível em: [http://seer.cgee.org.br/index.php/parcerias\\_estrategicas/article/view/25](http://seer.cgee.org.br/index.php/parcerias_estrategicas/article/view/25). Acesso em: 12 jun. 2019.
- ZANCAN, GLACI T. Educação científica: uma prioridade nacional. São Paulo Perspec. São Paulo, v. 14, n. 3, p. 3-7, julho de 2000. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-88392000000300002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392000000300002&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 12 jun. 2019.