

# Vídeo-jogos no Contexto Ensino-aprendizagem

Yola Filomena Ferreira Marinheiro Lima  
Tecnologias da Comunicação em Educação  
Doutoramento em Multimédia em Educação (5ª edição)  
[yolalima@ua.pt](mailto:yolalima@ua.pt)

**Resumo:** Atualmente, os vídeos-jogos são considerados uma potencial ferramenta de aprendizagem fora do ensino formal. Ao contrário de gerações anteriores, as novas gerações de alunos crescem em ambientes com um maior contacto com as novas tecnologias da informação, nos quais se incluem os vídeos-jogos como forma de diversão. Estas novas gerações exigem novas abordagens educacionais. No entanto, a identificação de sistemas de jogos de vídeo que possam ser usados na educação é uma tarefa complexa. Neste artigo, apresenta-se uma breve discussão e reflexão sobre a utilização de vídeo jogos no ensino-aprendizagem, tendo como base a análise crítica de dois artigos científicos que retratam o tema em questão.

**Abstract:** Nowadays, video games are considered a promising teaching tool outside formal education. Unlike previous generations, the new generations of students grow in environments with greater contact with the latest information technologies, in which video games are included as a form of recreation. These new generations demand new educational approaches. However, identifying video game systems that can be used in education is a complex task. In this article, it is presented a brief discussion and reflection about the use of video games in education-learning. It has, as its base, a critique analysis of two scientific articles that portray the subject in question.

**Palavras-chave:** Vídeos-jogos, Ambientes de aprendizagem interativos, contexto escolar, Educação.

**Keywords:** Video games, School context, Interactive learning environments, Education.

## 1. INTRODUÇÃO

O uso de vídeos-jogos no processo de ensino-aprendizagem pode revelar-se uma oportunidade a explorar. Ser mais uma ferramenta que o professor tem disponível. Pode desde logo causar um choque geracional dado que as novas

gerações crescem dentro deste ambiente de vídeos-jogos (digital natives, the net generation, etc). Cabe ao professor fazer reverter esta ferramenta para fins didáticos e ter a habilidade para estabelecer fronteiras entre o que é puramente lúdico e o que é útil para o processo da aprendizagem.

*“Integrar os vídeos-jogos na atividade docente ajuda-nos a integrar a escola neste novo ambiente digital, ao mesmo tempo que oferece aos educadores, a oportunidade de acompanhar e contextualizar a utilização deste recurso entre os estudantes”.* (Marques, A., Silva, Bento D. & Marques, N. 2011, pp18).

É importante lançar desafios aos profissionais de educação no sentido de adotar metodologias direcionadas para o desenvolvimento de novas competências nos seus alunos, através de experiências de aprendizagem, em que tornem os jovens aptos a responder aos

desafios e a encontrarem soluções enquanto futuros cidadãos da Sociedade da Informação e do Conhecimento, salienta Gros (2007) citado por Marques, A., Silva, Bento D. & Marques, N.(2011).

Este artigo surge no desenvolvimento de um trabalho de pesquisa no âmbito do Programa Doutoral em Multimédia em Educação. Primeiramente será apresentado de forma sintetizada os objetivos e metodologias dos artigos em questão, seguidamente será apresentado uma reflexão sobre os resultados alcançados na investigação.

## 2. ARTIGOS SELECIONADOS

O desenvolvimento deste artigo teve como base a análise crítica dos seguintes artigos:

Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R. & Schellens, T. (2010). Students' perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education* . Vol.54, pp 1145–1156. Este estudo teve como objetivo investigar empiricamente se todos os alunos são tão imerso em vídeo-jogos, se preferem que sua aprendizagem seja baseada em

jogos digitais e por fim identificar pontos críticos na adoção de vídeo-jogos no processo. É proposto um modelo para entender e prever a aceitação dos alunos na utilização de vídeo-jogos no contexto escolar. O estudo realizou-se com uma amostra de 858 alunos do ensino secundário de mais de 20 escolas, em que 48,1% (413) era do sexo feminino e 51,9%(445) do sexo masculino.

Este estudo foi desenvolvido em duas fases: Numa primeira fase desenvolveram inquéritos com perguntas sobre dados demográficos (grau, idade, tipo de educação, a média semanal de horas de jogo, e de gênero, sexo) e numa segunda fase consistiu na pesquisa de itens para medir as diferentes variáveis no modelo de pesquisa (preferência para vídeos-jogos, utilidade, oportunidades de aprendizagem, facilidade de uso e experiência). Para a primeira fase foi utilizado o modelo da teoria da ação racional “TRA” (Theory of Reasoned Action) para estudar o comportamento dos alunos e para a segunda fase foi utilizado o modelo de aceitação de tecnologia “TAM” (Technology Acceptance Model) que identifica duas crenças de utilizador: percepção da utilidade e da facilidade de uso, pois as pessoas percebem que a tecnologia só se torna útil quando for fácil de utilizar.

Segundo o modelo de TRA, diz que os principais prognósticos para intenção de comportamento que é o principal determinante do comportamento real, é a relação entre a percepção da atitude do indivíduo em relação ao comportamento e à pressão social sentida para participar numa ação. Neste estudo fazem distinção entre o conceito de utilidade e oportunidade de aprendizagem, ambos os conceitos se relacionam um com o outro como processo e produto.

Segundo o artigo, os autores acham que TAM tem uma limitação, pois este foca-se nos resultados (no produto) enquanto que a educação transcende os resultados. O processo de aprendizagem também tem de ser tomado em conta por isso, neste estudo, acrescentou-se a construção "oportunidades percebíveis de aprendizagem" (perceived learning opportunities - LO) definida como "o grau com que uma pessoa acredita que usar vídeos-jogos na sala de aula pode oferecer-lhe oportunidades de aprendizagem" TAM assume que existe uma influência direta da facilidade de utilização na intenção comportamental. Esta assunção é controversa porque vários estudos não suportam esta influência direta e o uso efetivo da tecnologia. Os resultados suportam o uso do TAM pois a utilidade e a facilidade de uso parecem ser preditores importantes para a aceitação dos alunos. Alunos que sejam jogadores de vídeos-jogos resistem menos ao uso de jogos no ensino e tiram mais benefícios que os não jogadores (Egenfeldt-Nielsen, 2007; Sell et al., 2008; Silk et al., 2008; Verheul & van Dijck, 2009; Virvou & Katsionis, 2008).

Portanto, o presente estudo tem implicações importantes para os profissionais, já que não só demonstra que a aceitação

inicial dos alunos não pode ser tida como certa, mas também porque oferece uma visão de como melhorá-lo. Isso não implica, necessariamente, que os professores devem realmente usar jogos de vídeo em sua prática docente. Este artigo apenas oferece apoio para a aceitação, se os professores chegarem à conclusão de que os vídeos-jogos podem ser úteis.

Marques, A., Silva, Bento D. & Marques, N. (2011). A Influência dos Videojogos no Rendimento Escolar dos Alunos: Uma Experiência no 2º e 3º Ciclo do Ensino Básico. Educação, Formação & Tecnologias, Vol.4(1), pp 17-27. Nesta investigação, os autores procuraram averiguar a relação dos vídeos-jogos com o rendimento escolar e perceber os benefícios da sua utilização como ferramentas pedagógicas e de que modo podem ser explorados no sentido de desenvolverem competência aos seus utilizadores, introduzindo aquisição de conhecimentos e atitudes, como a autonomia, interesse e concentração.

Utilizaram um método misto de investigação, usando instrumentos de cariz quantitativo e qualitativo. Na primeira etapa da investigação, efetuaram uma pesquisa quantitativa através da aplicação de um inquérito que visava averiguar o perfil dos alunos, os hábitos de estudo e de jogos e as preferências face ao uso de vídeo-jogos, em que verificavam se o fato de o aluno ser jogador prejudicava (ou não) o seu rendimento escolar, utilizando as classificações obtidas nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Nesta etapa foi utilizada uma amostra constituída por 203 alunos, 110 (54%) do sexo masculino e 93 (46) do sexo feminino.

Numa segunda etapa procederam ao registo da observação da utilização de um vídeo-jogo (Campus - Vida-Universidade), em que analisaram se os alunos jogadores com rendimento escolar elevado se diferenciavam de alunos jogadores com rendimento escolar baixo, a nível de competências digitais, conhecimentos, atitudes e valores, bem como analisar o desempenho no vídeo-jogo de alunos não jogadores (habitualmente), quer os de rendimento escolar elevado, quer os de rendimento escolar baixo. Utilizando nesta etapa uma amostra mais reduzida e específica, formada por 4 grupos com 5 alunos cada. (12 rapazes e 8 raparigas, tendo em conta o fato de serem jogadores ou não jogadores, as suas notas das disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, e o sexo.

As turmas estudadas apresentam elevado numero de jogadores e também boas taxas de sucesso às disciplinas em análise, o que levou aos autores admitir que o facto de os alunos serem jogadores de vídeos-jogos não afeta o seu rendimento escolar. Ficou demonstrado pelas dificuldades consideráveis em jogar o referido jogo, que os alunos de elevado rendimento escolar têm maior autonomia, interesse e concentração de tarefas.

### 3. REFLEXÃO CRÍTICA

As camadas mais jovens têm grande apetência para jogos (“gamer generation”, Beck & Wade, 2004) muitas vezes não na forma vídeo. Brincar é jogar.

Uma chamada de atenção se impõe. Uma grande parte dos jogos têm carácter violento e efeitos de perversão (Boyle & Connolly, 2008; Hartmann & Klimmt, 2006; Lucas & Sherry, 2004) pelo que também cabe ao sistema educacional com início nas famílias terem uma ação pedagógica na escolha e uso dos jogos. As novas maneiras de pensar (Oblinger & Oblinger) não são necessariamente as melhores maneiras de pensar.

Cabe ao professor aproveitar a potencialidade desta apetência para fazer reverter a favor do processo ensino – aprendizagem.

Um professor não deve introduzir os jogos aos alunos como apenas diversão mas explicar-lhes as vantagens dos jogos relativamente a outras ferramentas. Não se deve assumir que, só porque os alunos são de uma geração que cresceu com a tecnologia, eles terão capacidade de usar jogos nas salas de aulas

### 4. CONCLUSÃO

Em alguns estudos - por exemplo, na pré-implementação de pesquisa - é impossível medir o uso real

dos sistemas de informação por parte dos inquiridos. Uma solução comum para este problema é estudar as intenções dos entrevistados em vez do seu comportamento

Além disso, vários estudos demonstram que a intenção comportamental pode ser um bom indicador para o uso real. Como essas diferenças parecem profundamente enraizadas e persistentes, um número de investigadores expressam preocupações de que os jogos de vídeo podem, na verdade, alienar estudantes inexperientes e femininas.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R. & Schellens, T. (2010). Students’ perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education* . Vol.54, pp 1145–1156.

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131509003121>. [acedido em 20/09/2012]

Marques, A., Silva, Bento D. & Marques, N. (2011). A Influência dos Videojogos no Rendimento Escolar dos Alunos: Uma Experiência no 2º e 3º Ciclo do Ensino Básico. *Educação, Formação & Tecnologias*, Vol.4(1), pp 17-27.

<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/viewFile/206/137>. [acedido em 20/09/2012]