

Índice

Editorial

- Francislê Neri de Souza & Helena Brandão Viana 2 - 7
- 1. Gamification to Improve Learners' Learning in Higher Education.**
Paul Joseph Lawrance, Antonio Moreira, Carlos Santos..... 8 - 22
- 2. Estratégias de Coaching Relacionadas ao Ensino de Canto.**
Luiza Lobo Tarrago 23 - 36
- 3. Green Recovery: Sustainable Consumption Behavior and the Circular Economy.**
Andreia de Bem Machado, Marc François Richter..... 37 - 49
- 4. A (in)existência do Pensamento Crítico em Diários de Bordo: Uma análise categorial no contexto de investigação qualitativa.**
Carolina Simões, Pedro Valente, Ricardo Torres, Sara Santos..... 50 - 65
- 5. A educação no Brasil: um déficit no ensino versus universalização do ensino fundamental.**
Soraya de Nazaré Camargo Vargas, Cristianne da Silva Botelho..... 66 - 75
- 6. Fontes de Informação Sobre os Primeiros Cursos de Licenciatura em Ciências da Educação de Malanje-Angola: Uma “Nova Repartição Cultural”.**
Damião de Almeida Manuel, Rosane Michelli de Castro..... 76 - 89
- 7. “Who is my neighbor?” An interreligious identity starting point for the hospital chaplain.**
Anselmo Cordeiro de Souza, Tania Maria Lopes Torres..... 90 - 98
- 8. Educação Inclusiva: Abrindo Caminhos Para a Vivência Com a Diversidade.**
Luciene Barbosa..... 99 - 110

Editorial

JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO: UMA MISTURA EXPLOSIVA?

Ж

O Internet Latent Corpus Journal (ILCJ) é uma revista científica multidisciplinar que publica artigos em diversos campos do conhecimento e nas suas múltiplas fronteiras. Sua linha editorial foca a etnografia virtual, metodologia com corpus de dados latente na internet e a integração das tecnologias em diversas áreas do conhecimento como a educação. O ILCJ tem publicado ao longo dos seus 12 anos de existência diversos artigos sobre tecnologias, jogos digitais, gamificação na educação. Novamente neste número temos um artigo na temática dos jogos digitais aplicado a educação. Por isso, neste editorial gostaríamos de introduzir alguns questionamentos para os investigadores nesta área.

De acordo com artigo recente publicado no ILCJ a pesquisa sobre jogos e educação Brasil ainda é um pequeno percentual do total de pesquisa sobre jogos em outras áreas disciplinares:

Ao todo foram encontrados 1429 trabalhos, sendo 125 na região do conhecimento da Educação. Isto implica dizer que área da educação tem se mostrado como sendo representante de aproximadamente 13% das reflexões sobre jogos digitais (Pimentel, Cardoso, Rocha, Santos, & Oliveira, 2021).

Estes autores também mostram na sua revisão da literatura que este percentual de pesquisas sobre jogos na educação não tem mudado muito nas últimas décadas:

No levantamento feito na década passada a educação representava também aproximadamente 13% da produção acadêmica de teses e dissertações sobre jogos digitais, levando em consideração os números do Catálogo da CAPES. Ou seja, há praticamente uma manutenção na proporção da produção geral em relação a Produção na área da educação (Pimentel et al., 2021).

Ou seja, é possível afirmar que poderíamos ter muito mais estudos sobre a relação entre jogos em geral, jogos digitais e educação que temos atualmente no Brasil. Estes autores apontam também para poucas referências a estudos publicados sobre formação de professores na utilização de jogos digitais.

O que os estudos nesta área, no Brasil e no mundo, têm apontado sobre a relação entre os jogos digitais e a educação? Poderíamos iniciar questionando: É possível aprender com os jogos digitais ou videogames? Sim, certamente. Contudo, estabelecer que uma determinada experiência melhora ou facilita o processo de aprendizagem não é suficiente para considerá-la positivo ou adequado no processo educativo (Gutiérrez et al., 2004). Nas palavras de Gutiérrez et al. (2004) é necessário questionar: “O que é aprendido? O que se aprende é o que queremos que os jovens aprendam?” (p.322).

Estes autores citam um conjunto alargado de investigações que apontam para as vantagens dos videogames no geral e com múltiplas possibilidades educativas. Estas aprendizagens vão desde a motivação, foco, melhoram a coordenação olho-mão; a organização do espaço e lateralidade; promover habilidades psicomotoras de natureza geral, e “concluem que, sem dúvida, “os videogames em geral melhoram os reflexos, a psicomotricidade, a iniciativa e a autonomia dos jogadores” (Gutiérrez et al., 2004, p.323).

Embora estes autores questionem as falhas das conclusões e das relações causais destas pesquisas, e do conflito de interesse da maioria dos financiadores (indústria de videogames) destas pesquisas, declara que o amago do questionamento das suas investigações não é este se os jogos digitais de entretenimento se aprendem ou não algo. O objeto de análise da pesquisa de Gutiérrez et al. (2004) não foi sobre o tipo de aprendizado que pode ser alcançado com os videogames, mas seus valores:

Sem ignorar as oportunidades de aprendizado que eles nos oferecem, o que queríamos investigar é se essas potencialidades são obscurecidas pelo tipo de valores que eles transmitem explícita ou implicitamente, e especificamente valores relacionados ao sexismo.

Neste ponto é necessário diferenciarmos jogos digitais de entretenimento e jogos digitais educativos ou pedagógicos. Por exemplo, no trabalho de Lawrance, Moreira, & Santos (2021) *“Gamification to Improve Learners’ Learning in Higher Education”* desta edição do ILCJ, temos uma investigação que aplica os software “TOGlic, Gimkit, and Bookwidgets” num processo bem-sucedido de gamificação no ensino superior. Estas ferramentas são diferentes de jogos digitais, tais como *Street Fighter, GTA, Sim City, Enter The Matrix, Tomb Raider III* etc. cujo propósito principal é o entretenimento com objetivos comerciais.

Reconhecendo esta diferença, e principalmente o maior sucesso que os jogos de entretenimento tem em relação ao jogos educacionais, Costa (2010) questionou na sua dissertação de mestrado: “O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm?” Com base no processo psicológico da teoria do pensamento produtivo este autor sugere essencialmente que:

O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm, são **estruturas similares** às dos objetos de conhecimento (Costa, 2010, p.50).

O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm, são estruturas **perceptíveis** similares às dos objetos de conhecimento (Costa, 2010, p.62).

Então, com base nesta fundamentação teórica este autor propõe sete princípios para projetar jogos educativos eficientes.

1. Um jogo com fim pedagógico deve possuir pelo menos uma estrutura similar ou comum à estrutura do objeto de conhecimento.
2. Essa estrutura do jogo deve ser perceptível ao jogador enquanto o joga.
3. A aprendizagem dessa estrutura deve ser indispensável para que se atinja o(s) objetivo(s) no jogo.
4. Em um jogo com fim pedagógico, tudo deve estar a favor da diversão e do

entretenimento.

5. O objeto de conhecimento deve estar relacionado ao jogo a que pertence por relações estruturais essenciais em prol da diversão e do entretenimento dos jogadores.
6. No que depender do seu objeto de conhecimento, um jogo com fim pedagógico deve ser uma forma essencial de jogo.
7. Um jogo com fim pedagógico deve ser, pelo menos para o seu público-alvo, melhor como jogo que qualquer uma de suas partes ou a simples soma delas (Costa, 2010, p.109-110).

A educação sempre foi pautada nos seus objetivos no desenvolvimento de conhecimento de alto nível cognitivo, competências como o de pensamento crítico e valores nobre que deve guiar todo cidadão na sociedade. Por isso, nossas estratégias e ferramentas de ensino serem guiadas por altos padrões de solidariedade, respeito pela vida e valores éticos para bem. O tema dos videogames na educação está longe de ser fechado e deveria ser discutido num quadro mais amplo, como aqueles apresentados por Desmurget (2020). Este prestigiado neurocientista faz uma síntese no seu livro sobre os perigos reais das telas dos computadores, tablet e smartphones e alerta para as graves consequências de continuar promovendo o uso das tecnologias sem uma construção crítica e aprofundada. Por isso que todos os educadores devem desenvolver o pensamento crítico sobre a mistura com potencial explosivo dos jogos digitais na educação.

Neste número do Internet Latent Corpus Journal não temos nenhum artigo com temáticas semelhantes entre si, o que enriquece bastante a proposta desta edição. Além do artigo sobre Gamificação já abordado nesse editorial, temos as temáticas:

- Coaching e ensino de canto
- Sustentabilidade
- Pensamento crítico e diário de bordo
- Primeiros cursos de licenciatura em Malange-Angola
- Interreligiosidade

- Educação Inclusiva

Temos também como autores neste número, professores mestres e doutores de diferentes instituições educacionais, como o Centro Universitário Adventista São Paulo (UNASP), Universidade Estadual de São Paulo (UNESP), Universidade Federal do Pará (UFPA), Universidade de Aveiro (UA), a Faculdade do Vale do Itajaí Mirim e Pedagogia da Faculdade Municipal da Palhoça, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), e a Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Convidamos todos à leitura, reflexão e divulgação dos textos e esperamos suas contribuições para as próximas edições.

Engenheiro Coelho, 15 Fevereiro de 2022

Francislê Neri de Souza (francisle.souza@unasp.edu.br; fns@ua.pt)
Helena Brandão Viana (helena.viana@unasp.edu.br)

Referências

- Costa, L. D. (2010). *O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm: 7 Princípios para projetar jogos educativos eficientes* (1st ed.). Rio de Janeiro: Editora PUC Rio.
- Desmurget, M. (2020). *A Fábrica de Cretinos Digitais: Os Perigos das Telas para Nossas Crianças*. São Paulo, SP: Vestígio.
- Gutiérrez, E. J. D., Bañuelos, E. T., Gordón, M. G., Fernández, J. R., González, R. C., Jorrín, D. B., & Rosa Castro Fonseca. (2004). *La Diferencia Sexual En el Análisis de los Videojuegos*. León., España): Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia).
- Lawrance, P. J., Moreira, A., & Santos, C. (2021). Gamification to Improve Learners' Learning in Higher Education. *Internet Latent Corpus Journal*, 11(2).
- Pimentel, F. S. C., Cardoso, A. N. da S., Rocha, J. S. A. da, Santos, J. A. dos, & Oliveira, J. V. C. B. de. (2021). A Produção Acadêmica Brasileira sobre Jogos Digitais. *Internet Latent Corpus Journal*, 11(1), 95–110.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34624/ilcj.v11i1.24520>