

**OS JOGOS NA EDUCAÇÃO E NA COMUNICAÇÃO: UMA REVISÃO  
SISTEMÁTICA**

**GT4: Comunicação e Educação**

Rafaela Elaine Barbosa<sup>1</sup>

[rafa.cistia@gmail.com](mailto:rafa.cistia@gmail.com)

Maria José Baldessar<sup>2</sup>

[mbaldessar@gmail.com](mailto:mbaldessar@gmail.com)

**Objetivo**

Busca-se com este trabalho analisar os dados extraídos através da revisão sistemática dos termos 'Comunicação, Jogos e Educação'. Sabe-se que os jogos, principalmente os digitais, têm ocupado cada vez mais espaço na Educação. Como o processo de educar, passa pelo de comunicar, analisou-se o quanto e o quê se pesquisa sobre a relação entre esses três fatores (Comunicação, Jogos e Educação).

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras e Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP). Pós-graduada em Educação a Distância. Estudante do mestrado na área de Mídia e Educação do programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento na Universidade Federal de Santa Catarina (PPG/EGC – UFSC).

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social - Jornalismo (USFC), mestra em Sociologia Política (UFSC) e doutora em Ciências da Comunicação (USP). Professora adjunta da Universidade Federal de Santa Catarina nos Programas de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica e do de Engenharia e Gestão do Conhecimento e nos cursos de graduação em Jornalismo e Design.

## Resumo

Com o progresso da tecnologia é natural que outras áreas evoluam e se beneficiem com esses avanços. E os jogos, principalmente os videogames, são um dos mundos que mais se valem dos avanços tecnológicos e ocupam cada vez mais espaço, não só como uma alternativa de entretenimento, mas também, como aliados na Educação, pois muitos dos princípios de bons games podem ser aproveitados no aprendizado. Mas o que os pesquisadores e educadores dizem sobre isso? Que tipo de experiências têm sido feitas e como se saem alunos e professores neste contexto? Visto que para educar, é preciso comunicar algo, como fica o processo de comunicação tendo um jogo como canal para transmitir as mensagens ao receptor? Este artigo busca respostas para essas perguntas analisando as pesquisas e experiências feitas nesta área, coletadas através de uma busca sistemática. Espera-se também levantar alternativas, que rumos o processo educativo tomará, tendo cada vez mais como mediador a máquina, no caso os jogos digitais.

**Palavras-chave:** Jogos; Educação; Comunicação; Pesquisa.

## Abstract

With the advance of technology is natural that other areas evolve and benefit themselves from these developments. Moreover, the games, especially video games, are one of the worlds that most uses technological advances and takes up increasingly more space. Not only as an alternative for entertainment, but also as partners in education. Many of the principles of good games can be exploited in the learning process. However, what researchers and educators say about that? What kind of experiences have been done? And, how students and teachers act in this context? Since to educate is necessary to communicate something, what will be

the communication process using a game as a channel to transmitting messages to the receiver? This article seeks answers to these questions analyzing the research and experiments in this area, collected through a systematic search. Also, it is expected to raise alternatives, which direction will take the educational process, by increasingly taking the machine as a mediator in the case of digital games.

**Keywords:** Games, Education, Communication, Research

## **Introdução**

Os jogos, principalmente os digitais, têm conquistado cada vez mais espaço na Educação. As crianças são extremamente estimuladas e fascinadas por eles. Sendo assim, professores e educadores do mundo todo buscam incluir jogos para mediar e, até mesmo, facilitar o processo de aprendizagem.

Machado (2002) analisa o comportamento do indivíduo ao interagir com um jogo:

[...] em vez de ser um observador distanciado [...], esse novo sujeito é agora implicado no mundo virtual onde está imerso; sua presença ali é ativa, no sentido de desencadeadora de acontecimentos e no sentido também de estar submetida às forças que ali estão em operação. (Machado, 2002, 45)

Santaella (2007) embasa o destaque que os jogos podem adquirir no aprendizado:

Uma característica fundamental de todo e qualquer jogo, inclusive dos tradicionais, não-eletrônicos, encontra-se na sua natureza participativa. Sem a participação ativa e concentrada do jogador, não há jogo. Mantendo essa

característica básica e comum a qualquer jogo, a grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros encontra-se, antes de tudo, na interatividade e na imersão.(Santaella, 2007, 36)

O jogo também pode ser um importante aliado no processo de comunicação. Pode-se usar um jogo como canal de comunicação para transmitir uma mensagem ao receptor, no caso, ao aluno ou ao aprendiz. Sendo assim, este trabalho busca analisar as pesquisas nesta área. Como o jogo é visto no processo de comunicação? Como a comunicação é analisada na Educação? E como o jogo pode auxiliar o processo de comunicação na Educação?

Na primeira seção, será abordada a revisão sistemática efetuada na base de dados eletrônicos da ScieLo (<http://www.scielo.org/php/index.php>), os métodos que foram utilizados, o resultado da pesquisa e uma análise utilizando os metadados dos artigos encontrados.

Em seguida, será feita a análise do conteúdo destes artigos, como eles abordam o tema, que resultados a pesquisa aponta. Para fechar o trabalho, a conclusão sobre os dados encontrados e os rumos que a pesquisa pode tomar.

### **Métodos e Estratégia**

Este trabalho constituiu em realizar uma revisão sistemática da literatura na base de dados eletrônicos ScieLo para buscar informações sobre as pesquisas e os artigos que abordem a relação entre a comunicação, os jogos e a Educação.

Efetuuou-se a consulta dos seguintes termos e suas combinações: comunicação (communication), jogos (games) e Educação (Education). Inicialmente, a busca ia

ser feita utilizando a expressão 'jogos virtuais' (virtual games) ou 'jogos digitais' (digital games), pois esse tipo de jogo é o foco deste estudo, mas devido ao pouco material encontrado, expandiu-se a busca utilizando somente o termo 'jogos', visto que o jogo tradicional e o jogo virtual possuem bastantes características em comum.

## **Resultados**

Para a combinação inicial 'jogos, Educação e comunicação' foi localizado um único artigo. Para a combinação 'jogos e comunicação' também foi localizado um artigo, o mesmo da busca anterior. Já para a combinação 'jogos e Educação' foram encontrados 158 artigos. E para a combinação 'comunicação e Educação' foram encontrados 11 artigos. Já para somente a palavra 'jogos' foram localizados 693 artigos. Para a palavra 'Educação' foram encontrados 28.577 artigos. E para a palavra 'comunicação' foram encontrados 50 artigos. As tabelas a seguir, trazem a análise dos metadados dos artigos encontrados na base de dados ScieLo:

**Tabela 1 – Número de artigos resultantes da combinação ‘Jogos, Comunicação e Educação’**

<b>Idioma</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Área de conhecimento</b>
Português (1)	1998 (1)	Ciências Humanas (1)

**Tabela 2 – Número de artigos resultantes da combinação ‘Jogos e Comunicação’**

<b>Idioma</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Área de conhecimento</b>
Português (1)	1998 (1)	Ciências Humanas (1)

**Tabela 3 – Número de artigos resultantes da combinação ‘Jogos e Educação’**

<b>Idioma</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Área de conhecimento</b>
Português (95)	2012 (31)	Ciências Humanas (89)
Espanhol (50)	2011 (23)	Ciências da Saúde (63)
Inglês (13)	2013 (18)	Ciências Sociais Aplicadas (23)
-	2008 (16)	Linguística, Letras e Artes (3)
-	2010 (16)	Ciências Biológicas (2)

**Tabela 4 – Número de artigos resultantes da combinação  
'Comunicação e Educação'**

<b>Idioma</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Área de conhecimento</b>
Português (10)	2005 (2)	Ciências Humanas (8)
Espanhol (1)	2007 (2)	Ciências da Saúde (4)
-	1997 (1)	Ciências Sociais Aplicadas (1)
-	1998 (1)	-
-	1999 (1)	-

**Tabela 5 – Número de artigos resultantes da consulta pelo termo 'Jogos'**

<b>Idioma</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Área de conhecimento</b>
Português (377)	2012 (114)	Ciências da Saúde (323)
Espanhol (326)	2010 (85)	Ciências Humanas (291)
Inglês (80)	2011 (84)	Ciências Sociais Aplicadas (122)
-	2013 (73)	Ciências Biológicas (27)
-	2008 (59)	Engenharias (24)

**Tabela 6 – Número de artigos resultantes da consulta pelo termo ‘Educação’\***

<b>Idioma</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Área de conhecimento</b>
Português (15891)	2013 (3391)	Ciências Humanas (16147)
Espanhol (9180)	2012 (3385)	Ciências da Saúde (10936)
Inglês (3435)	2011 (3308)	Ciências Sociais Aplicadas (4043)
Africâner (47)	2010 (3089)	Ciências Biológicas (872)
Francês (19)	2009 (2815)	Linguística, Letras e Artes (501)

\*Optou-se por exibir somente os cinco metadados com maior número de artigos.

**Tabela 7 – Número de artigos resultantes da consulta pelo termo ‘Comunicação’**

<b>Idioma</b>	<b>Ano de publicação</b>	<b>Área de conhecimento</b>
Português (24)	1998 (5)	Ciências da Saúde (26)
Espanhol (23)	2009 (5)	Ciências Humanas (17)
Inglês (6)	2011 (5)	Ciências Sociais Aplicadas (8)
-	2000 (4)	Ciências Biológicas (3)
-	2008 (4)	Linguística, Letras e Artes (2)

Percebe-se que de acordo com a pesquisa efetuada na base de dados ScieLo, a combinação ‘Jogos e Educação’ teve um aumento significativo de pesquisa nos



anos anteriores, comprovando o espaço que o jogo vem tendo no processo educativo. Percebe-se também que as Ciências da Saúde e as Ciências Humanas são as que mais geram pesquisa sobre os temas jogos, comunicação e Educação.

Para uma maior delimitação do material encontrado, a pesquisa focou nos artigos que resultaram da busca de combinação de dois ou mais termos. Para a combinação 'Jogos e Educação', que resultou num volume maior de artigos, foram selecionados os artigos publicados no ano de 2012, o que resultou num total de 31 artigos. Somando-se com os 11 artigos encontrados para 'Comunicação e Educação' e o único artigo encontrado para 'Comunicação e Jogos' e 'Jogos, Educação e Comunicação', foram, portanto, analisados 43 artigos. Destes, foram selecionados os de maior afinidade com o tema: como os jogos auxiliam no processo de comunicação na Educação. Sendo assim, restou um total de 13 artigos que serão abordados a seguir.

### **Jogar, Comunicar, Educar: o que dizem os artigos**

A palavra educar vem do latim dos termos *educo* que significa: trazer à tona, criar e *educate* que significa: cuidar de crianças até elas serem capazes de cuidarem delas mesmas (<http://www.latin-dictionary.org/>). Esses dois conceitos podem ser viáveis, pois o processo educativo passa por essas duas fases, primeiro, cuida-se de alguém e, depois, ensina-se esse alguém a criar seu próprio caminho.

Corroborando com esse significado a Lei de Diretrizes Básicas, que rege a Educação no Brasil

[...] abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e

organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais. (LDB, 1996, art. 1º)

Pode ocorrer dentro da escola, mas não necessariamente nela, em qualquer lugar pode-se aprender algo novo. No entanto, a Educação que será abordada neste trabalho é a que acontece dentro das escolas, faculdades e qualquer outro tipo de instituição de ensino (ONGs, creches, etc.), visto que foi a única citada pelos artigos analisados durante a busca sistemática. O foco do trabalho se dará na relação professor x aluno e, mais precisamente, como os jogos intermediam esse processo.

E para formar alguém, é necessário comunicar algo. Transmitir uma mensagem. Sendo assim, comunicação, buscando-se também sua origem no latim do verbo *communicare*, significa: compartilhar, dividir, receber, participar (<http://www.latin-dictionary.org/>). Princípio básico da Educação, o compartilhamento do conhecimento.

Rodrigues e Colesanti (2008), que em seu trabalho, defendem que as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) podem auxiliar na Educação Ambiental, reafirmam a relação entre Educação e comunicação:

A educação, de fato, sempre se constituiu em um processo de comunicação. Desde tempos remotos da nossa civilização, educação, informação e comunicação sempre caminharam juntas. No modelo tradicional isso se dá por meio da veiculação e divulgação de mensagens verbais e não-verbais, de conteúdos curriculares, entre um professor (emissor) e o aluno (receptor). (Rodrigues & Colesanti, 2008, 64)

Rodrigues et al. (2008) ainda vai mais além:

A ação comunicativa de um conteúdo educativo, entretanto, só se dá plenamente quando não se reduz a essa concepção tradicional de transmissão de informações. Com a inserção das novas tecnologias de informação e comunicação na educação, esse modelo passa a ser um fluxo comunicativo onde o aluno se torna também produtor e criador de mensagens, [...] (Rodrigues et al., 2008, 64)

Já Oliveira (2012), que em seu trabalho analisa como jogos teatrais podem mediar o ensino de ciências, se apropria do conceito de Deleuze ao explicar o processo de aprendizagem:

Nada aprenderemos com aquele que nos diz: faça como eu. Nossos únicos mestres são aqueles que nos dizem faça comigo e que, em vez de nos proporem gestos a serem reproduzidos, sabem emitir signos a serem desenvolvidos no heterogêneo. (Oliveira, 2012, 565)

Os conceitos de educar e comunicar estão associados fortemente ao contexto social do sujeito. “Compreender e interpretar o mundo são processos que envolvem as dimensões sócio-cognitiva e sócio-afetiva.” (Afonso, Silva & Abade, 2009, 708)

Araújo, Spritzer e Souza (2012), exploram como jogos digitais podem auxiliar na Educação Superior e também reafirmam a ligação de vários fatores no contexto sócio-cultural do indivíduo:

A aprendizagem, a comunicação, o estabelecimento de novos vínculos, relacionamentos, desenvolvimento motor, linguística e habilidades sociais reforçam a construção de novas perspectivas, significados e significativo para a sociedade em que estão inseridos. (Araújo, Spritzer & Souza, 2012, 35)

Ainda, Afonso et al. (2009) utiliza os conceitos de Pichon-Revier para expor como os atos de compreender e de se comunicar estão intrincados e como atividades realizadas em grupo estimulam mais fortemente a comunicação e a compreensão. Em seu trabalho, eles articulam sobre como ocorre o processo de comunicação em grupo.

Pichon-Rivière (1998) define o grupo como um conjunto de pessoas, ligadas no tempo e espaço, articuladas por sua mútua representação interna, que se propõem explícita ou implicitamente a uma tarefa, interagindo para isto em uma rede de papéis, com o estabelecimento de vínculos entre si. Exige comunicação, o que envolve possibilidades e conflitos. O grupo estimula a abertura do pensamento através da comunicação. As diferenças existentes entre os participantes são aproveitadas nesse sentido. Estimula-se a aprendizagem criando o que Pichon-Rivière chama de “esquema referencial conceitual operativo” (ECRO). O ECRO é o conjunto de saberes, valores e relações que compõem o campo grupal. Permite criar consensos e problematizar questões, contribuindo para escolher “temas-geradores”, que surgem do interesse do grupo e impulsionam a

aprendizagem com novas palavras e textos. A aprendizagem também é incentivada através da troca de experiências e das identificações no grupo. A comunicação é importante não apenas para “discutir ideias”, mas para compartilhar experiências, histórias de vida e projetos. A heterogeneidade não é necessariamente um empecilho para a aprendizagem. Pode, ao contrário, ensejar práticas cooperativas. Uma turma heterogênea pode receber tarefas heterogêneas e compartilhar o seu resultado, valorizando-se a produção de todos. (Afonso et al., 2009, 710)

Ramos (2012) traz em seu artigo, uma crítica à maneira como o processo educativo ocorre, pois se aprende tudo de maneira muito separada, dividida; as disciplinas são ensinadas de maneira muito independente umas das outras. Utilizando a teoria da complexidade proposta por Morin, Ramos (2012) faz uma crítica de como deveria ser pensada a Educação:

[...] um pensamento que deve ser isolado e separado deve ser substituído por um pensamento distinto. Um pensamento disjuntivo tem de ser substituído por uma reflexão do complexo, no sentido proveniente: o que é tecido junto. (Ramos, 2012, 2)

Já Quintero, Valenzuela, Jiménez e Gómez. (2012), que em seu trabalho discorrem sobre como as brincadeiras de rua afetam o processo educativo, afirmam que a escola

[...] se constitui como texto politizado em um campo que não é apenas o conjunto de situações em que a Educação está

em causa, [...] Na escola é fornecida como cenário a intervenção de outros campos do social sobre os envolvidos (professores, alunos, pais, política, políticos, funcionários, comunidade). (Quintero, Valenzuela, Jiménez & Gómez, 2012, 330)

Não bastasse essa intervenção externa, que deve ser levada em conta no processo educativo e deve ser tratada de maneira intrínseca, para mostrar ao aluno todas as ligações entre diferentes áreas do conhecimento, há ainda a tecnologia, que cada vez mais assume um papel de destaque nas nossas vidas e conseqüentemente na Educação. Sobre esse processo, Araújo et al. (2012) usa o conceito de Levy de cibercultura:

Levy (1999) fala sobre o aparecimento de um novo universal, expressa pela cibercultura, que é diferente das outras formas de cultura que existem antes. O autor define a cibercultura como: "O conjunto de tecnologias (materiais e intelectuais), práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolveram junto com o crescimento do ciberespaço". Ainda por este autor, Ciberespaço, também chamada de rede é: "O espaço de comunicação acessível através da interconexão mundial de computadores e memórias de computador." (Araújo et al., 2012, 33)

Rodrigues et al. (2008) já classifica as novas tecnologias essenciais para a visão de mundo:

[...] a educação construindo [...] gradualmente a sua visão de mundo a partir de um conjunto de espaços que hoje

trabalham o conhecimento, e a conexão da escola com estes diversos universos, tornada possível pelas novas tecnologias que são essenciais. (Rodrigues et al., 2008, 64)

E com o avanço da tecnologia, os jogos digitais avançaram junto. Hoje representam uma indústria de entretenimento que movimentou 60 bilhões de dólares em 2010. Cresceu mais que a indústria do cinema e tem milhões de fãs que esperam ansiosamente o lançamento de um game<sup>3</sup>.

Esse potencial todo começa a ser utilizado também no processo educativo, visto todo o fascínio e o interesse que os jogos digitais despertam nas crianças e cada vez mais também nos adultos.

Já que foram abordadas as origens latinas das palavras 'educar' e 'comunicar', a origem do termo 'jogar' não será esquecida. Do latim *jocus* significava inicialmente gracejo, mofa, zombaria, mas acabou por desbançar no latim vulgar o termo *ludus* e, conseqüentemente, a significar brincadeira, recreação (<http://www.latin-dictionary.org/>).

Jogar que surgiu como zombaria e agora está mais relacionado a aprender, tem a ligação com aprendizagem citada muitas vezes por Falcão, Ventorim, Santos e Ferreira (2012), que em seu trabalho relatam uma pesquisa sobre as brincadeiras que as crianças mais gostam de realizar nas aulas de Educação Física, se apropriam dos dizeres de Ferreira (2006), Vygotsky (1991) e Borba (2007) para relacionar brincadeira e aprendizado:

---

<sup>3</sup> Ver: <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>.

[...] quando a criança brinca, amplia a sua capacidade corporal, a percepção, a relação com o outro, descobre o mundo e conhece leis e regras. [...] brincar se configura como uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos. [...] o brincar e o jogar são espaços de apropriação e constituição, pelas crianças, de conhecimentos e habilidades no âmbito das práticas corporais, da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. (Falcão, Ventorim, Santos & Ferreira, 2012, 622)

Embora os conceitos anteriores sejam aplicados originalmente aos jogos e brincadeiras tradicionais, eles podem ser encaixados perfeitamente nos jogos digitais, visto que o lúdico, as descobertas, a fantasia também está presente neste tipo de jogo. A única diferença é o meio em que jogado.

No âmbito dos jogos digitais, Baracho, Gripp e Lima (2010), que em seu artigo falam de uma experiência com o Nintendo Wii nas aulas de Educação Física, exploram em seu trabalho a explanação de Gee sobre bons videogames:

Gee (2009) ressalta que os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem: identidade, interação, customização, desafio, sentidos contextualizados, pensamento sistemático, exploração, revisão dos objetivos, conhecimento distribuído e outros. O autor nos desafia a “tornar a aprendizagem, dentro e fora das escolas, mais



parecida com os games, no sentido de que ela use os tipos de princípios de aprendizagem que os jovens veem todos os dias nos bons videogames”, quando jogam de um modo reflexivo e estratégico (Baracho, Gripp & Lima, 2010, 113)

Já Ramos (2012) traz em seu trabalho um aspecto muito interessante do jogo digital, inicialmente estabelecido por Beck e Wade (2006): a possibilidade de tentar várias vezes e aprender com o erro: “Se você enfrentar mais de um jogo, não há problema. Você sempre pode pressionar redefinir e jogar novamente ou desligar e continuar a viver uma vida normal no mundo real”. (Ramos, 2012, 4)

Interessante notar que dois dos artigos analisados tratam de jogos que são chamados exergames, videogames que identificam os movimentos dos usuários e, assim, os movimentos do jogo são feitos de acordo com a movimentação do usuário. O artigo de Baracho et al. (2010), trouxe uma experiência (obtendo, inclusive, resultados muito satisfatórios) com alunos de uma escola pública para verificar se estes gostariam de ter o auxílio desses jogos nas aulas de Educação Física. Já Finco e Braga (2012), realizaram uma pesquisa buscando números de usuários desse tipo de jogo para avaliar o crescente interesse por que eles têm despertado. O videogame, que antes era relacionado ao sedentarismo, passa a ser um importante aliado da saúde, pois graças à tecnologia que não para de avançar, permite que o usuário se movimente, se divirta, aprenda novos esportes, enfim, abre um mundo totalmente novo e até pouco tempo atrás, inimaginável.

Outro fator interessante, é que apesar de o jogo estar ligado inicialmente ao infantil, ao lúdico, três dos artigos analisados propõem o uso dos jogos na Educação de adultos, na EJA (Educação de Jovens e Adultos) e na Educação Superior. Motta, Quintella e Melo (2012) abordam o uso de jogos para auxiliar nos cursos superiores de Administração. Neste caso, os jogos não seriam virtuais,

mas sim simulações do dia a dia em uma empresa. Já Araújo et al. (2012) aborda como os jogos virtuais podem auxiliar na disciplina de Matemática Financeira, também no curso superior de Administração. Afonso et al. (2009), no entanto, apresenta os jogos, também os não virtuais, mas aqueles que estimulam o aprendizado em grupo como alternativa na EJA.

## **Conclusão**

As pesquisas já comprovam que a relação entre jogos, comunicação e Educação foi descoberta, mas ainda há muito que se investigar. É um campo da Ciência aberto e que envolve muito mais que esses três fatores. Envolve os contextos social, cultural e econômico dos sujeitos envolvidos na Educação.

É preciso realizar experiências, coletar e analisar dados para conhecer em que situações os jogos auxiliam ou não no processo de comunicação e por consequência na Educação do aluno. Como é muito mais que pôr na um aluno na frente de computador ou qualquer outra mídia eletrônica, é preciso analisar e avaliar a interferência de todos os fatores que permeiam o processo educativo e como o jogo pode ser um fator que agregue mais conhecimento e aprendizado para o aluno.

Experiências fracassadas devem ser tomadas como lições, assim como num jogo, quando o jogador não consegue completar uma missão, ou avançar uma fase, ele aprende com o erro e persiste até atingir o sucesso. O mesmo deve ocorrer na Educação. Experiências bem sucedidas devem ser copiadas e reaproveitadas e as não tão bem sucedidas, também, devem ser estudadas para servirem de aprendizado.

Ainda é impossível afirmar que o jogo é uma alternativa certa para auxiliar na comunicação dos saberes e no processo educativo. O jogo pode ser uma alternativa. Uma boa alternativa se for bem utilizado. Os caminhos que a Educação terá agora são imprevisíveis e dependerão de todos os envolvidos no processo educativo.

O que se sabe é que o momento atual é de transformações no contexto social, histórico, escolar, enfim, universal: “todos parecem convencidos de que estamos atravessando um período de mudança intensa e de longo alcance, tanto no que diz respeito aos conceitos dominantes de infância quanto à própria experiência vivida pelas crianças”. (Buckingham, 2007, p. 92) E não só na experiência vivida pelas crianças, na experiência vivida por nós também.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Afonso, M. L. M., Silva, M. V. e Abade, F. L. (2009). O Processo Grupal e a Educação de Jovens e Adultos. *Psicologia em Estudo*, 14, pp. 707-715.

Recuperado de

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-73722009000400011&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722009000400011&lang=pt).

Araújo, C. M., Spritzer, I. M. P. A. & Souza, C. G. (2012). Technology Innovation - Electronic Game in the Brazilian Higher Education. *Journal Technology Management Innovation*, 7, pp. 32-43. Recuperado de

[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-27242012000300004&lang=pt](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-27242012000300004&lang=pt).

Baracho, A. F. O., Gripp, F. J., & Lima, M. R.(2012). Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34, pp. 111-126. Recuperado de

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000100009&lang=pt).

Buckingham, D. (2007). *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola.

Falcão, J. M., Ventrone, S., Santos, W, & Ferreira, A. (2012). Saberes Compartilhados no Ensino de Jogos e Brincadeiras: Maneiras/Artes de Fazer na Educação Física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34, 615-631. Recuperado de:

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32892012000300007&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892012000300007&lang=pt).

Finco, M. D. e Fraga, A. B. (2012). Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. *Motriz*, volume 18, 533-541. Recuperado de

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1980-65742012000300014&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1980-65742012000300014&lang=pt).

*Lei n.9.394, de 20 de dezembro de 1996* (1996). Dispõe sobre a normatização das diretrizes e bases da Educação no Brasil. Recuperado de [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm).

Lévy, P. (2009). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

Machado, A. (2002). Regimes de imersão e modos de agenciamento. *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom*, 25, pp. 25-32.

Motta, G. S., Quintella, R. H., & Melo, D. R. A. (2012). Jogos de Empresas como Componente Curricular: análise de sua aplicação por meio de planos de ensino. *Revista Organizações e Sociedade*, 62, pp. 437-452. Recuperado de:

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1984-92302012000300004&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-92302012000300004&lang=pt).

Oliveira, T. R. M. (2012). Encontros Possíveis: Experiências com Jogos Teatrais no Ensino de Ciências. *Ciência e Educação*, volume 18, 559-573. Recuperado de

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-73132012000300005&lang=pt.](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132012000300005&lang=pt)

Quintero, S. M. P., Valenzuela, J. D. G., Jimenez, N. G. D. & Gomez, W. M. (2012). Juegos de la Calle: una apuesta transformadora en el territorio escuela-ciudad. *Estudios Pedagógicos*, vol. especial 1, pp. 327-346. Recuperado de

[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052012000400018&lang=pt.](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052012000400018&lang=pt)

Rodrigues, G. S. S. C. e Colesanti, M. T. M. (2008). Educação Ambiental e as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação. *Sociedade e Natureza*, 20, pp. 51-66. Recuperado de:

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1982-45132008000100003&lang=pt.](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-45132008000100003&lang=pt)

Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

Valderrama, J. A. (2012). Los videojuegos: conectar alumnos para aprender. *Sinéctica*, 39, pp. 1-15. Recuperado de:

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2012000200003&lang=pt.](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2012000200003&lang=pt)