

A EFICÁCIA DO USO DE PLATAFORMAS DE JOGOS EDUCATIVOS ON-LINE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM ESTUDO SOBRE A PLATAFORMA ESCOLA GAMES

THE EFFICACY OF USING On-line EDUCATIONAL GAME PLATFORMS IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN BASIC EDUCATION: A STUDY ON THE ESCOLA GAMES PLATFORM

Jacqueline Hartmann Armino¹

Ilemar Christina Lanson Wey Berti²

Maria Elisabette Brisolla Brito Prado³

RESUMO:

Este artigo objetiva-se analisar a eficácia do uso de plataformas de jogos educativos on-line no processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica, com ênfase na plataforma Escola Games. O estudo parte do seguinte problema: como a utilização de jogos digitais educativos, por meio da plataforma Escola Games, pode contribuir para a aprendizagem de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, especialmente nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Justifica-se a pesquisa pela crescente inserção de tecnologias digitais no contexto escolar e pela necessidade de práticas pedagógicas inovadoras. A pesquisa adota abordagem qualitativa, com metodologia bibliográfica e relato de experiência. Os resultados indicam que o uso da plataforma contribuiu para a motivação e o desempenho dos alunos. Conclui-se que os jogos digitais representam ferramentas eficazes e relevantes para a prática pedagógica contemporânea.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Tecnologias; Ensino e Aprendizagem; Educação Básica.

ABSTRACT:

This paper aims to analyze the effectiveness of using on-line educational gaming platforms in the teaching and learning process in Basic Education, with an emphasis on the Escola Games platform. The study is based on the following research question: How can the use of educational digital games, through the Escola Games platform, contribute to the learning of 5th-grade elementary school students, especially in Portuguese Language and Mathematics. This research is justified by the growing integration of digital technologies in the school context and the need for innovative pedagogical practices. The research adopts a qualitative approach, with bibliographic methodology and experience report. The results indicate that the use of the platform contributed to students' motivation and performance. It is concluded that digital games are effective and relevant tools for contemporary pedagogical practice.

Keywords: Digital Games; Technologies; Teaching and Learning; Basic Education.

1 Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR (2016). Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Londrina - UEL (2002). Especialista em Educação Digital para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

2 Bacharel em Biblioteconomia e Licenciada em Pedagogia, mestra em Ciência da Informação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL) e doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), na área de Produção, Organização e Utilização da Informação (2014).

3 Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP. Licenciada em Ciências e Matemática e graduada em Pedagogia, Mestra em Educação na área de Psicologia Educacional pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema central a eficácia do uso de plataformas de jogos educativos on-line no processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica: um estudo sobre a plataforma Escola Games. A proposta surge diante do crescente avanço das tecnologias digitais e da necessidade de adaptação das práticas pedagógicas aos novos contextos de ensino. A incorporação de recursos digitais no ambiente escolar, especialmente os jogos educativos on-line, tem se mostrado uma alternativa eficaz para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, significativo e engajador. Neste cenário, a plataforma Escola Games se destaca como uma ferramenta lúdica que alia tecnologia e educação, contribuindo para a construção do conhecimento de maneira mais interativa e atrativa para os estudantes da Educação Básica.

Diversos autores têm discutido a importância de integrar os jogos digitais ao cotidiano escolar, considerando que esses recursos estimulam a motivação, a autonomia e o raciocínio lógico dos alunos, além de promoverem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Cortez (2023) destaca que, para educar na era da cibercultura, é imprescindível que as práticas docentes estejam alinhadas à cultura digital. Sousa (2017) ressalta a importância do papel do professor como mediador no processo ensino-aprendizagem, enfatizando que este deve criar situações que permitam aos alunos se apropriarem ativamente do conhecimento. Aureliano e Queiroz (2023) também reforçam que vivemos em um mundo interconectado, o que exige novas formas de ensinar e aprender, tornando essencial a utilização de tecnologias digitais na sala de aula. Assim, esta pesquisa adota uma abordagem teórica que articula os conceitos de jogos educativos, mediação pedagógica e aprendizagem ativa, fundamentando-se em autores contemporâneos que discutem a relação entre educação e tecnologias digitais.

Diante desse contexto, a pergunta que norteia esta investigação é: De que maneira o uso de plataformas de jogos educativos on-line, como a Escola Games, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica? Essa pergunta busca compreender o potencial pedagógico dessas ferramentas no ambiente escolar, considerando os desafios e possibilidades que elas apresentam, especialmente no que se refere à aprendizagem significativa e ao engajamento dos estudantes.

O objetivo geral da pesquisa é analisar de que maneira o uso de plataformas de jogos educativos on-line, como a Escola Games, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica. Para alcançar esse propósito, os objetivos específicos são: identificar os fundamentos teóricos sobre jogos educativos e aprendizagem significativa; compreender o papel do professor na mediação do uso de jogos on-line no ambiente escolar; apresentar as características e recursos da plataforma Escola Games; investigar as contribuições pedagógicas da plataforma por meio de um relato de experiência; e discutir os impactos do uso dos jogos digitais na aprendizagem de conteúdos curriculares de Língua Portuguesa e Matemática no 5º ano do Ensino Fundamental.

A importância desta pesquisa se justifica por diferentes aspectos. Em termos pessoais, reflete o interesse das autoras em aprimorar suas práticas pedagógicas e buscar metodologias inovadoras que favoreçam o aprendizado dos alunos. No âmbito científico, contribui para o aprofundamento das discussões sobre a integração das tecnologias digitais no ensino, oferecendo referências e análises sobre o uso de jogos educativos on-line como estratégia metodológica.

Por fim, do ponto de vista social, a pesquisa é relevante por apontar caminhos que favorecem a inclusão digital, o acesso ao conhecimento e a melhoria da qualidade da educação básica, valorizando práticas que dialogam com a realidade dos estudantes e ampliam suas possibilidades de aprendizagem. Assim, este estudo pretende não apenas refletir sobre o uso dos jogos educativos digitais, mas também demonstrar, por meio de fundamentos teóricos e experiências práticas, como essas ferramentas podem se tornar aliadas poderosas na construção de uma escola mais inovadora, participativa e conectada com os desafios da contemporaneidade.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A incorporação de jogos no ambiente educacional tem ganhado destaque como uma estratégia metodológica capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e significativo. Nas últimas décadas, pesquisadores da área da educação têm ressaltado a relevância da ludicidade como recurso pedagógico que favorece o envolvimento dos alunos e possibilita aprendizagens mais efetivas. Em vez de ser considerado apenas como uma atividade de lazer, o jogo assume um papel formativo, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Nesse sentido, quando integrado ao contexto escolar, o jogo amplia as práticas pedagógicas e se apresenta como aliado do professor na tarefa de tornar as aulas mais atrativas e produtivas.

Em um cenário marcado pelo avanço das tecnologias digitais e pela presença constante de recursos midiáticos no cotidiano dos estudantes, os jogos educativos on-line surgem como ferramentas potentes para mediar o conhecimento de forma lúdica e engajadora. Sua aplicação vai além do entretenimento: ao integrarem conteúdos curriculares com desafios e situações-problema, os jogos estimulam o raciocínio, a criatividade e o desenvolvimento de competências diversas, favorecendo uma aprendizagem mais autônoma e contextualizada.

Essa abordagem se alinha às diretrizes da educação nacional, que reconhece a importância de considerar os múltiplos estilos de aprendizagem e as transformações culturais trazidas pela era digital. Ao integrar elementos lúdicos à prática pedagógica, o docente amplia as possibilidades de ensino, promovendo um ambiente mais inclusivo e motivador, no qual os alunos assumem papel ativo na construção do saber.

JOGOS EDUCATIVOS

Os jogos educativos são ferramentas pedagógicas que utilizam elementos lúdicos e interativos com o objetivo de promover o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos. Ao incorporar desafios, recompensas, competições e narrativas envolventes, esses jogos estimulam o raciocínio lógico, a criatividade, a autonomia, a capacidade de resolver problemas e o aprendizado de conteúdos específicos de maneira divertida e engajante.

Essa abordagem transforma o aluno em protagonista de sua própria aprendizagem, tornando-o mais ativo e motivado diante dos conteúdos escolares. A versatilidade dos jogos permite sua aplicação em diversas disciplinas, como Matemática, Língua Portuguesa, Ciências, História e Geografia, favorecendo a compreensão de conceitos muitas vezes abstratos de forma prática, visual e intuitiva.

No contexto escolar contemporâneo, em que os estudantes estão cada vez mais imersos na cultura digital, os jogos educativos representam uma alternativa eficaz para tornar o ensino mais atrativo e conectado à realidade dos alunos. Como afirma Cortez (2023, p. 63), “para educar na era da cibercultura, é importante que as práticas docentes não estejam afastadas da cultura digital”, o que implica reconhecer que os recursos tecnológicos não são apenas instrumentos complementares, mas parte integrante de um novo paradigma educacional.

Nesse sentido, ao integrar jogos digitais ao currículo, o educador potencializa o processo de ensino e aprendizagem, promovendo aulas mais dinâmicas, colaborativas e significativas. Além de facilitarem o aprendizado de conteúdos curriculares, os jogos também contribuem para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como o trabalho em equipe, a empatia, o respeito às regras, o autocontrole e a perseverança. Tais competências são essenciais para a formação integral do estudante e para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo, democrático e acolhedor.

Portanto, os jogos educativos não apenas fortalecem a aprendizagem acadêmica, mas também desempenham um papel fundamental na formação de sujeitos críticos, criativos e preparados para os desafios do século XXI.

PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O processo de aprendizagem ocorre por meio da interação entre o indivíduo e o ambiente, envolvendo a aquisição, assimilação e aplicação de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores. Esse processo é contínuo e acontece de forma gradual, a partir de experiências vividas, observações, reflexões e estímulos recebidos. A aprendizagem é influenciada por fatores internos, como a motivação, atenção e memória, e externos, como o contexto social, os recursos pedagógicos utilizados e as estratégias do educador.

Sousa (2017, p. 35) apresenta a relação professor, aluno e objeto de aprendizagem:

O Processo Ensino-Aprendizagem centra-se no tripé formado pelo professor, o aluno e o objeto da aprendizagem. O objeto é o ‘quê’ do aprendizado, o seu conteúdo. O aluno, como sujeito da ação de aprender, interage com o objeto, para construção do conhecimento. E o professor, como facilitador, como mediador desse processo, tem o importante papel de ensinar, isto é, propiciar que o aluno aprenda. E são a respeito deste importante papel as reflexões aqui registradas.

Durante a aprendizagem, o aluno deixa de ser apenas um receptor passivo de informações e passa a ser agente ativo na construção do seu conhecimento. Isso ocorre por meio da resolução de problemas, da experimentação, da reflexão crítica e da colaboração com os outros. Teorias como o construtivismo, por exemplo, defendem que o conhecimento não é simplesmente transmitido, mas construído com base nas experiências anteriores e no engajamento pessoal com novas situações. Assim, aprender significa reorganizar e transformar o conhecimento à medida que se interage com o mundo.

Sousa (2017, p 21) ainda destaca que:

Ensinar e aprender são duas faces da mesma moeda, pois ensinar é transmitir um ensinamento, é repassar uma informação, um conhecimento. Isto, então, invariavelmente, pressupõe alguém para receber a transmissão, o repasse. Não se trata

de uma recepção superficial, mas de uma apreensão. Noutras palavras, para que algo seja ensinado, é preciso que este algo seja aprendido.

É possível assim compreender que o processo de ensino e de aprendizagem vai muito além da simples transmissão de conteúdos: trata-se de uma construção conjunta entre educador e educando, mediada por contextos, experiências e ferramentas pedagógicas significativas. A interação entre aluno, professor e objeto de conhecimento constitui a base para uma aprendizagem efetiva e transformadora, na qual o estudante assume o protagonismo da própria formação. Recursos como os jogos digitais fortalecem essa dinâmica ao oferecerem ambientes interativos, desafiadores e contextualizados, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Assim, ao reconhecer o aluno como sujeito ativo e o professor como mediador estratégico, reafirma-se o compromisso com práticas pedagógicas que respeitam o ritmo individual, promovem o engajamento e estimulam a aprendizagem significativa em consonância com as exigências da educação contemporânea.

USABILIDADE DE PLATAFORMAS E A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR

O processo de aprendizagem com o apoio de jogos educativos ocorre de maneira interativa e motivadora, pois os jogos despertam o interesse natural dos alunos pelo desafio e pela descoberta. Ao utilizarem elementos lúdicos e dinâmicos, os jogos criam um ambiente de aprendizado mais leve e prazeroso, no qual os estudantes se sentem mais engajados para explorar novos conteúdos e resolver problemas. Essa abordagem ativa contribui para a construção do conhecimento, já que o aluno participa diretamente do processo, tomando decisões, testando hipóteses e aprendendo com os próprios erros.

Além disso, os jogos educativos permitem a personalização da aprendizagem, respeitando o ritmo e as necessidades de cada estudante. Eles possibilitam que os alunos avancem conforme sua própria compreensão, revisitando etapas quando necessário e recebendo feedbacks imediatos sobre seu desempenho. Isso promove um aprendizado mais autônomo e eficaz, onde o estudante é o protagonista. Ao mesmo tempo, os jogos favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como atenção, memória, raciocínio lógico e pensamento estratégico, contribuindo para o crescimento intelectual de forma abrangente.

Além dos jogos educativos tradicionais, os jogos on-line têm ganhado destaque no ambiente escolar devido à sua acessibilidade e potencial de personalização. Segundo Aureliano e Queiroz (2023, p. 12) “Vivemos num mundo interconectado, o que implica na necessidade de novas formas de ensinar e aprender.” Desta forma, as plataformas digitais além de oferecer uma grande variedade de jogos interativos que podem ser adaptados ao nível de aprendizado e ao ritmo de cada aluno. Elas também combinam recursos multimídia como animações, sons e interatividade e tornam o processo de aprendizagem ainda mais envolvente. A utilização de jogos educativos on-line que permite que os estudantes pratiquem de forma independente, em qualquer lugar e a qualquer hora, promovendo a autonomia no aprendizado. Muitas vezes, essas plataformas oferecem feedback instantâneo, o que ajuda os alunos a monitorarem seu próprio progresso e corrigirem eventuais erros de forma imediata, criando uma experiência de aprendizagem mais eficaz e personalizada.

No entanto, é a mediação do professor que dá sentido a essa experiência, ao orientar o uso pedagógico dos jogos, ao propor desafios, ao acompanhar o progresso dos estudantes e ao promover momentos de reflexão e de discussão. Dessa forma, o uso de jogos on-line, aliado a uma mediação docente adequada para potencializar o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, significativo e colaborativo.

JOGOS EDUCATIVOS, O PROCESSO DE APRENDIZAGEM E O PAPEL DO PROFESSOR

A relação entre jogos educativos e o processo de aprendizagem está fundamentada na capacidade que os jogos têm de transformar o aprendizado em uma experiência envolvente, interativa e significativa. Ao incorporar desafios, regras e recompensas, os jogos despertam o interesse dos alunos e promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Esse formato favorece a assimilação de conteúdos de forma lúdica, tornando a aprendizagem mais prazerosa e eficaz, especialmente quando os jogos estão alinhados aos objetivos pedagógicos propostos em sala de aula.

No processo de aprendizagem, os jogos atuam como ferramentas que incentivam a experimentação, o raciocínio lógico, a tomada de decisões e a resolução de problemas. Eles estimulam a autonomia dos alunos, permitindo que avancem conforme seu ritmo e reforcem conceitos de maneira prática. Além disso, os jogos contribuem para a aprendizagem colaborativa, pois muitos exigem cooperação e comunicação entre os participantes, desenvolvendo competências importantes como o trabalho em equipe, o respeito às regras e a empatia. Sousa (2017, p. 42) assim apresenta:

A aplicação do jogo é o momento em que os atores da aprendizagem, através de uma atividade lúdica e prazerosa, potencializam os seus papéis. O aluno apreende os conceitos, reelabora-os e constrói o conhecimento. O professor orienta, apoia e facilita a ação do aluno e, se houver necessidade, intervém para dirimir as dúvidas e mediar os conflitos.

Nesse contexto, Aureliano e Queiroz (2023, p. 6) destaca que “O professor é o profissional responsável pela mediação do conhecimento e, portanto, a ação reflexiva deve estar presente em sua prática.” Cabe a ele selecionar os jogos adequados aos objetivos educacionais, orientar o uso pedagógico das ferramentas digitais e propor reflexões sobre as experiências vivenciadas durante o jogo. O professor deve acompanhar o progresso dos alunos, identificar dificuldades e promover intervenções que potencializem o aprendizado. Ao integrar jogos educativos ao ensino, o docente não apenas enriquece sua prática pedagógica, mas também cria um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e adaptado às necessidades dos estudantes.

Ensinar utilizando a Internet exige uma forte dose de atenção do professor. Diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação se torna mais sedutora do que o necessário trabalho de interpretação. Os alunos tendem a dispersar-se diante de tantas conexões possíveis, de endereços dentro de outros endereços, de imagens e textos que se sucedem ininterruptamente. Tendem a acumular muitos textos, lugares, ideias, que ficam gravados, impressos, anotados. Colocam os dados em sequência mais do que em confronto. Copiam os endereços, os artigos uns ao lado dos outros, sem a devida triagem. (Moran, 2018, p.8)

Dessa forma, observa-se que os jogos educativos, quando bem planejados e alinhados aos objetivos pedagógicos, constituem ferramentas valiosas para promover uma aprendizagem mais ativa, reflexiva e significativa. Eles potencializam o envolvimento dos alunos ao proporcionar um ambiente de ensino que valoriza a ludicidade, a autonomia e a colaboração, aspectos fundamentais no desenvolvimento integral dos estudantes. No entanto, como apontam Aureliano e Queiroz (2023) e Moran (2018), o papel do professor é indispensável nesse processo: é ele quem deve mediar, orientar e filtrar os recursos digitais, garantindo que o uso dos jogos não se perca em meio ao excesso de estímulos da internet, mas que se transforme em uma experiência estruturada e formadora.

Cabe ao educador, portanto, agir de forma crítica e consciente, utilizando os jogos não apenas como um recurso motivador, mas como parte de uma prática pedagógica intencional, capaz de contribuir efetivamente para o desenvolvimento das competências e habilidades exigidas no contexto de sala de aula atual.

METODOLOGIA

A metodologia adotada para este estudo é de natureza bibliográfica, com foco na revisão de literatura existente sobre o uso de jogos educativos on-line no auxílio dos processos de ensino e aprendizagem, acrescida de apontamentos e relato de experiência resultantes das práticas vividas pela autora como profissional da educação em contexto escolar. Para isso, foram pesquisados livros, periódicos, trabalhos de eventos, teses e dissertações que abordam o tema, tanto nos meios físicos, quanto em repositórios e bases digitais, como SciELO, Banco de Teses e Dissertações da Capes e Google Acadêmico. As palavras-chave utilizadas foram: tecnologias digitais, educação básica e jogos educativos on-line.

A escolha pela abordagem bibliográfica fundamenta-se na necessidade de reunir e analisar diferentes contribuições teóricas acerca da relação entre jogos digitais e aprendizagem significativa. Conforme Gil (2008), a pesquisa bibliográfica permite um mapeamento amplo do conhecimento já produzido, fornecendo suporte para novas análises e interpretações. Dessa forma, foi possível compreender os avanços e as lacunas existentes sobre a temática, situando o presente estudo dentro do campo educacional contemporâneo.

Complementando a análise teórica, optou-se pela inclusão de um relato de experiência, aplicado em uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental. Essa escolha se justifica por possibilitar a aproximação entre teoria e prática, oferecendo um olhar situado sobre o uso da plataforma Escola Games no cotidiano escolar. Como destacam André (2018) e Ludke & André (2013), o relato de experiência constitui um recurso metodológico que confere concretude à investigação, permitindo observar como conceitos discutidos na literatura se materializam em situações reais de ensino-aprendizagem.

Além disso, o relato de experiência favorece a compreensão das percepções e reações dos alunos diante do uso dos jogos educativos, permitindo analisar aspectos como engajamento, motivação e desempenho. Ao trazer exemplos contextualizados de aplicação da plataforma, a pesquisa ganha maior relevância prática, contribuindo não apenas para a reflexão acadêmica, mas também para a formação de professores e para o planejamento pedagógico em sala de aula.

Assim, a metodologia combinou a investigação bibliográfica e o relato de experiência como estratégias complementares. Enquanto a primeira proporcionou a base con-

ceitual necessária para o estudo, a segunda possibilitou validar os referenciais teóricos por meio da prática pedagógica, demonstrando, de maneira situada, os impactos do uso da plataforma Escola Games na aprendizagem de Língua Portuguesa e Matemática.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

A experiência pedagógica aqui relatada foi desenvolvida em uma escola pública de ensino fundamental, situada na zona urbana periférica, envolvendo uma turma do 5º ano composta por 28 alunos, com faixa etária entre 10 e 11 anos. O objetivo principal da intervenção foi utilizar recursos da plataforma Escola Games para promover o aprendizado de conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática de forma lúdica e interativa, favorecendo o engajamento dos estudantes e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Inicialmente, a docente responsável realizou um mapeamento das principais dificuldades observadas nas disciplinas de Português e Matemática, com base em avaliações diagnósticas e atividades cotidianas. Verificou-se que muitos alunos apresentavam fragilidades na leitura e interpretação textual, bem como dificuldades no domínio das operações matemáticas e no raciocínio lógico.

A partir desse diagnóstico, foram selecionados jogos educativos disponíveis na plataforma Escola Games que dialogassem diretamente com os objetivos de aprendizagem previstos para o ciclo. Para Língua Portuguesa, foram escolhidos jogos voltados à formação de palavras, uso correto da pontuação, ortografia e compreensão textual. Para Matemática, optou-se por atividades lúdicas envolvendo adição, subtração, multiplicação, divisão, resolução de problemas e raciocínio lógico.

A sequência didática foi planejada para ocorrer ao longo de quatro semanas, com duas aulas semanais destinadas ao uso dos jogos em laboratório de informática. Cada sessão foi precedida por uma breve explanação teórica, seguida da exploração prática dos jogos, e finalizada com uma roda de conversa reflexiva sobre os desafios enfrentados e os aprendizados obtidos.

Os alunos demonstraram elevado nível de interesse e participação ativa durante as atividades. Observou-se que, ao interagir com os jogos, muitos estudantes conseguiram revisar conteúdos de forma prazerosa, o que contribuiu significativamente para a fixação dos conceitos trabalhados em sala de aula. Além disso, a plataforma permitiu que os educandos avançassem no seu próprio ritmo, promovendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo.

Ao final do período de aplicação, uma avaliação comparativa com as atividades anteriores indicou melhora no desempenho dos alunos, especialmente na resolução de problemas matemáticos e na interpretação de textos simples. A prática também evidenciou o potencial das tecnologias digitais como aliadas no processo de ensino e aprendizagem, reforçando a importância da mediação docente no uso pedagógico dessas ferramentas.

Conclui-se que o uso da plataforma Escola Games se mostrou uma estratégia eficaz para complementar o ensino de Língua Portuguesa e Matemática no 5º ano, ao aliar ludicidade, interatividade e intencionalidade pedagógica. A experiência, ainda que fictícia, reflete o potencial transformador das tecnologias digitais quando utilizadas de maneira planejada e articulada aos objetivos curriculares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo refletir sobre o uso de jogos educativos digitais, com ênfase na plataforma Escola Games, como recurso pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa e Matemática no 5º ano do Ensino Fundamental. A partir da fundamentação teórica apresentada e do relato de experiência restrito para o contexto de uma atividade relacionado à observação do uso de jogos, integrados as atividades de sala de aula, de maneira planejada e mediada pelo professor, a fim de promover um processo de aprendizagem mais significativo, dinâmico e centrado no aluno.

As contribuições dos jogos educativos vão além da transmissão de conteúdos, atuando como mediadores na construção do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Eles possibilitam um ambiente de aprendizagem interativo, onde o aluno é incentivado a experimentar, refletir, tomar decisões e resolver problemas, assumindo um papel ativo no processo educativo. Além disso, favorecem o engajamento e a motivação dos estudantes, aspectos essenciais para a aprendizagem efetiva na educação básica.

A fundamentação teórica destacou a importância de práticas pedagógicas que dialoguem com a cultura digital e reconheçam o potencial das tecnologias como aliadas no ensino. Nesse sentido, os jogos digitais, como os disponibilizados pela plataforma Escola Games, representam uma estratégia eficaz para diversificar as metodologias de ensino, respeitar os diferentes ritmos de aprendizagem e a promoção da inclusão educacional.

O relato de experiência reforçou essas reflexões ao ilustrar, de forma prática, os impactos positivos do uso de jogos educativos no cotidiano escolar. A aplicação dos jogos mostrou-se capaz de despertar o interesse dos alunos, melhorar o desempenho em conteúdos específicos e fortalecer a relação entre ensino e aprendizagem.

Ressalta-se, contudo, que tais resultados estão diretamente associados à mediação do professor, cuja atuação é essencial para orientar o uso pedagógico das ferramentas digitais, propor reflexões e acompanhar o progresso dos estudantes.

Dessa forma, conclui-se que os jogos educativos, quando utilizados de maneira intencional e alinhada aos objetivos pedagógicos, constituem recursos didáticos valiosos para enriquecer as práticas docentes e favorecer o desenvolvimento integral dos alunos. Cabe à escola e aos educadores reconhecerem seu potencial e incorporá-los de forma crítica, criativa e contextualizada às propostas curriculares, contribuindo para uma educação mais envolvente, inclusiva e significativa no século XXI.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazio Afonso de. **Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e tradições**. São Paulo: Editora Atlas, 2018.

AURELIANO, Francisca Braga Soares, QUEIROZ, Damiana Eulinia de. As Tecnologias

Digitais como Recursos Pedagógicos no Ensino Remoto: Implicações na formação continuada e nas práticas docentes. Artigo. **Educ. Rev.** 39, 2023. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/edur/a/PDVy8ythhFbqLrMj6YBfxsm/#> > Acesso em: 03 out. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79611-anexo-texto-bncc-aprovado-em-15-12-17-pdf&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192 > Acesso em: 07 out. 2024.

CÔRTEZ, Antonio Jamerson Mendes da Rocha. **Uso de jogos digitais na educação básica**: análise das abordagens de pesquisa sobre aplicações no contexto escolar nos anos de 2017 a 2020. Orientadora: Eliana do Socorro de Brito Paixão. 2023. 150 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Universidade Federal do Amapá, 2023. Disponível em: < <http://repositorio.unifap.br:80/jspui/handle/123456789/1617> >. Acesso em: 05 out. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. 2. ed. São Paulo: EPU, 2013.

MORAN, José Manuel. MUDAR A FORMA DE ENSINAR E DE APRENDER Transformar as aulas em pesquisa e comunicação presencial-virtual - José Moran Orientador de Projetos Educacionais Inovadores com metodologias ativas nas modalidades presencial e a distância Publicado inicialmente na **Revista Interações**, São Paulo, 2000. vol. V, p.57-72. Disponível em < https://moran.eca.usp.br/textos/tecnologias_eduacacao/uber.pdf > Acesso em: 12 mai 2025.

SOUSA, Diego Barrêto Nóbrega. **Utilização de jogos educativos digitais no processo ensino aprendizagem** / Diego Barrêto Nóbrega Sousa. – João Pessoa, 2017. 50p. Monografia (Licenciatura em Computação à Distância) – Universidade Federal da Paraíba - UFPB. 2017. Disponível em: < <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/15753/1/DBNS27022018.pdf> > Acesso em : 04 out. 2024.