

## O USO DE GAMES NA EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

**Rafael Militão**  
**Renan Freitas**  
**Roberta Salvador**

### RESUMO

*O crescimento do ensino à distância tem intensificado o uso de ambientes virtuais de aprendizagem. Esses ambientes são ferramentas fundamentais para os cursos realizados nesse âmbito. Como os alunos passam por algumas dificuldades na interação nessas plataformas de ensino, e as propostas que visam motivar os alunos e qualificar o processo ensino-aprendizagem não tem sido satisfatórias, imprescindível se faz a criação de ferramentas que possibilitem o desenvolvimento e a potencialização das habilidades e da capacidade do corpo discente. Nesse caso, destaca-se o uso de games na promoção de um ensino mais interativo, produtivo e qualificado no modo à distância. O objetivo deste trabalho é apontar a importância do uso de métodos alternativos como ferramentas capazes de atrair o aluno e promover o seu desenvolvimento cognitivo, como a interação através do uso dos games, estimulando a aprendizagem virtual e otimizando o ensino-aprendizagem realizado virtualmente.*

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem. Jogos. Educação à distância.

### ABSTRACT:

*The growth of distance education has intensified the use of virtual learning environments. These environments are fundamental tools for courses taken in that context. As students went through some difficulties in the interaction in these learning platforms and proposals to motivate students and enhance the teaching-learning process has not been satisfactory, it becomes essential to create tools that enable the development and enhancement of skills and the student body capacity. In this case, there is the use of games in promoting teaching more interactive, productive and qualified in distance mode. The objective of this work is to point out the importance of using alternative methods as able to attract students and*

*promote their cognitive development as the interaction through the use of games tools, encouraging virtual learning and optimizing the teaching and learning done virtually.*

**Keywords:** *Teaching and learning; Games; Distance education.*

## 1 INTRODUÇÃO

A brincadeira desempenha um papel fundamental na trajetória desenvolvimental infantil, pois por meio de processos lúdicos as crianças desenvolvem tanto as suas habilidades motoras quanto cognitivas, como raciocínio abstrato, planejamento, resolução de problemas e criatividade (BEE & BOYD, 2011). Contudo, o ato de brincar não se restringe apenas às crianças, pois jovens e adultos também se deixam envolver por atividades lúdicas e de lazer, o que favorece aspectos como a manutenção da saúde física e mental. Devido a isso, assim como as escolas infantis já realizam há anos, as instituições de ensino superior também têm investido no uso de atividades lúdicas, como o uso de games, como um método de ensino que contribua para aprimorar o aprendizado e aumentar o engajamento dos alunos. Um diferencial dessa estratégia é a capacidade de tornar o aprendizado mais interativo e, por isso, o uso de games também vem sendo implantado com maior frequência nas modalidades de ensino à distância (MATTAR, 2011).

A educação a distância foi um dos fatores que mais influenciou no desenvolvimento de novas tecnologias da informação e da comunicação. O

professor deixa de ser o centro de fluência da informação, passando a ser um mediador, facilitador e guia no acesso as informações. Nos dias de hoje, cada vez mais as instituições de ensino e os docentes têm sofrido com o desinteresse dos jovens estudantes, causando o aumento da evasão escolar e o baixo rendimento nos estudos, além da falta de motivação. A metodologia de ensino onde o estudante funciona como um receptor passivo de informações não favorece nem estimula seu interesse, em contraponto ao alto crescimento e desenvolvimento das tecnologias que fornecem estímulos cada vez mais interessantes aos estudantes. Nesse contexto, os games educativos surgem com a possibilidade de aproximar o educando e o conteúdo através da interatividade proporcionada pela atuação do jogo, otimizando os processos de ensino e aprendizagem realizados virtualmente. A utilização de jogos educativos interativos surgiu como uma alternativa, capaz de trazer um ganho significativo de qualidade ao processo ensino-aprendizagem apoiado pela Internet. Os jogos oferecem a oportunidade de ampliar o potencial do uso de imagens, animações e interatividade, além de resgatar o aspecto lúdico e prazeroso da aprendizagem (CARVALHO, 2006).

## **2 DESAFIOS NO ENSINO À DISTÂNCIA**

Quem opta por um curso a distância deve estar ciente das vantagens e dos desafios que terão que ser enfrentados. Estudar em casa, seja na frente de um computador ou mesmo através de livros, deve ser uma tarefa levada a sério e com muita responsabilidade. Muitas pessoas escolhem essa modalidade de ensino por ser a que melhor se ajusta na sua vida profissional e pessoal, principalmente por

conta dos horários conturbados. No ensino à distância, a autonomia que o aluno tem de programar seus estudos e realizar suas atividades, faz com que cada vez mais aumente a procura e interesse por esse método de ensino.

Existem diversos fatores que estão diretamente ligados ao sucesso do aprendizado por meios não presenciais. Por exemplo, o perfil do aluno, pois muitas pessoas não conseguem desenvolver seu estudo e raciocínio sem a presença física de um professor instruindo e respondendo às dúvidas. Para esse tipo de ensino, é necessário que o aluno tenha primeiramente interesse e disciplina para a realização das tarefas, desenvolvendo a mesma motivação e empenho que teria em uma sala de aula. Administrar o tempo pode ser considerado como uma vantagem, mas também como um obstáculo a superar. Os alunos que optam pela modalidade de ensino à distância que não conseguem administrar corretamente o seu tempo acabam por comprometer não só a sua atividade de ensino, como a sua atividade profissional e sua atividade diária (MASSENSINI, SOARES-JÚNIOR & SILVA, 2011).

### **3 JOGOS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM**

Objetivando suprir a crescente demanda de ensino, as instituições de Ensino Superior, públicas e privadas, apostaram nas tecnologias de comunicação e informação para atender mais alunos em diferentes pontos, ampliando a ação da Educação à Distância como prática de ensino adequada para a sociedade contemporânea, na qual os indivíduos dispõem de pouco tempo para investir na sua formação permanente. Essa modalidade de ensino, além de intensificar um processo de autoaprendizagem exige um maior nível de autonomia por parte dos

discentes. Porém, as ferramentas disponíveis nos cursos EAD possuem níveis baixos de interação, gerando desmotivação e frustração, colocando-os, muitas vezes, como apenas observadores, sendo as discussões terminam ficando no senso comum, com pouca interlocução e articulação com o discurso teórico. A dinâmica dos games para os cursos on-line implicaria em trabalhar com desafios cognitivos, que exigiriam dos cursistas uma imersão no ambiente, buscando levantar hipóteses, testá-las, propor novas possibilidades para resolução dos problemas apresentados e na maioria das vezes dialogar com os pares e interlocutores teóricos, fortalecendo o grupo para vencer os obstáculos epistemológicos criados pelo mediador (MATTAR, 2011).

O ambiente virtual de aprendizagem possui caráter interativo, participativo e colaborativo, compreendendo um espaço diversificado onde os alunos podem interagir para a troca de vivências, experiências e conhecimentos. Os games podem se tornar ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem e motivam, facilitando assim o aprendizado, pois aumenta a capacidade de retenção do que foi ensinado. Além disto, o game ativa e desenvolve as estruturas cognitivas do cérebro, facilitando o desenvolvimento de novas habilidades como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir, além de desenvolver a criatividade, perseverança e sociabilidade (RIVERO E COLABORADORES, 2012). Neste sentido, a utilização de jogos educativos interativos surgiu como uma alternativa capaz de trazer um ganho significativo de qualidade ao processo ensino aprendizagem apoiado pela Internet. Os jogos proporcionam a oportunidade de ampliar o potencial do uso de imagens, animações

e interatividade, além de resgatar o aspecto lúdico e prazeroso da aprendizagem (HAGUENAUER E COLABORADORES, 2007).

Segundo Vila e Santander (2003), o jogo é definido como qualquer “interação entre jogadores dentro de um conjunto definido de regras”. Neste sentido, o jogo pode envolver duas ou mais pessoas ou um só, interagindo com o computador, um tabuleiro ou qualquer outro objeto. Quando utilizados no processo de aprendizagem, eles podem ser definidos como jogos educacionais. Contudo, há ainda muita discussão sobre o que são jogos educacionais. O jogo como mero elemento de diversão e recreação, mesmo dentro do contexto educacional, tem seu valor. No entanto, a fim de alcançar uma efetiva melhoria do processo ensino-aprendizagem, o jogo deve ser utilizado a partir de um planejamento criterioso. Neste sentido, Antunes (2000) recomenda: “Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar”. Ainda segundo Antunes: “Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória”.

Como afirma Alves (2009), se faz necessária “a criação de espaços de ensino online que contemplem a lógica da cultura da simulação (jogos eletrônicos) em níveis de interatividade que possibilitem a construção de conhecimento, mediado

pela necessária interatividade característica do processo de ensinar e aprender”. Seria uma ilusão pensar que o simples fato de um curso ser realizado em ambiente virtual garantiria a aplicação de alguma forma do ensino/aprendizagem inovador e diferenciado que desafie e engaje os alunos. Por esse motivo, alguns recursos podem se tornar grandes aliados nessa tarefa, como o uso de games aplicados aos processos de aprendizagem. No Brasil, o uso de games vem se popularizando e já ocupa a terceira colocação entre o uso mais comum de computadores e smartphones, sendo utilizadas cerca de 3 horas diárias em média por usuário com essa finalidade (ROCHA, NERY & ALVES, 2014).

Um dos grandes mitos atribuídos aos games está associado ao suposto prejuízo que ele poderia trazer em relação a condutas agressivas ou comportamentos aditivos. No entanto, essas teorias nunca foram empiricamente confirmadas e, pelo contrário, vem-se acumulando evidências cada vez mais sólidas de benefícios proporcionados pelo uso de games em diferentes áreas (ROCHA, NERY & ALVES, 2014). Já foram identificadas evidências de melhora de processos atencionais, visuais e espaciais, além do aprimoramento de funções executivas, como planejamento e tomada de decisão em pessoas que passaram por reabilitações neuropsicológicas com o uso de games, salientando o seu potencial para o desenvolvimento de habilidades essenciais à aprendizagem (RIVERO E COLABORADORES, 2012).

Por esse motivo, trazer a dinâmica para os cursos on-line pode se constituir em uma possibilidade criativa, interativa, que além de promover a construção de conceitos, permitindo o intercâmbio de saberes, pode conduzir a emergência de inteligências coletivas nos espaços da rede. Algumas iniciativas pioneiras já vêm

sendo desenvolvidas no Brasil há alguns anos, como os Role-Playing Games (RPGs), já adaptados há algum tempo para o formato digital, porém, com cada vez mais frequência estão sendo utilizados com finalidade pedagógica devido a proporcionar grande interatividade entre os alunos/jogadores (para uma revisão ver BITTENCOURT & GIRAFFA, 2003). O RPG já vem sendo testado no Brasil para o ensino da matemática (ROSA, 2008) e mais tradicionalmente no ensino de ciências computacionais (ALVES E COLABORADORES, 2004).

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se que o planejamento de um curso na modalidade EaD, deve buscar a inserção e a sensibilização dos alunos para a participação efetiva no processo de ensino aprendizagem. O curso no formato de jogos proporciona ao aluno aproximar o conteúdo a ser estudado de sua realidade social e cultural. O mundo caminha para uma forte flexibilização de cursos, pois a necessidade de aperfeiçoamento e capacitação cada vez aumenta mais, e com isso, são necessários métodos que cumpram com as exigências e com as expectativas. É preciso experimentar modelos pedagógicos inovadores. As instituições de ensino, em seus diversos níveis, precisam experimentar como integrar a educação presencial e a educação a distância, garantindo uma aprendizagem significativa.

Nesse contexto, os jogos educativos possibilitam a aproximação do educando e do conteúdo através da interatividade proporcionada pela atuação do jogo. Desta forma, o uso de games favorece uma forma de ensino/aprendizagem inovadora e diferenciada que engaja diferentes perfis de alunos. Por esse motivo, o uso de



games no EaD podem se tornar grandes aliados na tarefa de motivar e vincular mais o aluno ao propósito da tarefa, atraindo um número maior de interessados. Portanto, trazer a dinâmica para os cursos on-line constitui uma possibilidade criativa, interativa, que além de promover a construção de conceitos e permitir a troca de conhecimentos, pode conduzir ao surgimento de inteligências coletivas nos espaços da rede.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; GUIMARÃES, Helio; OLIVEIRA, Gildeon; RETTORI, Annelisse. Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas. **Conferência eLES, v. 4, p. 49-58, 2004.**

BEE, Helen; BOYD, Denise. **A criança em desenvolvimento.** Porto Alegre: Artmed, 2011.

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games. **XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação.** Porto Alegre, Brasil, 2003.

CARVALHO, Fabricia; HAGUENAUER, Cristina; VICTORINA, Ana Lucia. Utilização de Jogos Interativos no Ensino a Distância via Internet. Laboratório de Pesquisa em Tecnologias da Informação e da Comunicação. **Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2005.**

CARVALHO, Ana Beatriz. Etnografia Digital na Educação a Distância e Usos de Jogos Eletrônicos no Processo de Ensino e Aprendizagem. In: III Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – Construindo Novas Trilhas, Campina Grande, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1970.

HAGUENAUER, Cristina. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasil, 1996.

Mattar, J. Web 2.0 e redes sociais na educação a distância: cases no Brasil. **Revista digital La Educación**, v. 145, p 143-156, 2011.

MASSENSINI, Ariana Ramos; SOARES-JUNIOR, Celso Pinto; SILVA, Joseane. Estratégias De Jogos Na Ead: Uma Proposta para as Disciplinas de Sociologia e Filosofia do Ensino Médio. Departamento Regional de Goiás, SESI/SENAI. Goiás, Brasil, 2011.

REIS, Paula Carolina; COSTA, Josiane Andréia; SILVEIRA, Sidnei Renato. Jogo educativo digital para estimular o processo de aprendizagem do desenho como prática projetual. Porto alegre, 2010.

RIVERO, Thiago, et al. Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. **Revista Neuropsicologia Latinoamericana**. v. 4, n. 3. p. 38-52, 2012.

ROCHA, Patricia; NERY, Jesse; ALVES, Lynn. Jogos digitais e reabilitação neuropsicológica: delineando novas mídias. **Anais do Seminário Tecnologias Aplicadas a Educação e Saúde**, 1(1), p. 132-145, 2014.

ROSA, Mauricio. A Construção de Identidades online por meio do Role Playing Game: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em um curso à distância. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Geociências e Ciências Exatas, São Paulo, 2008.