

A PRÁXIS PEDAGÓGICA DO USO DE GAMES EM NOVOS EGRESSOS NO EAD

Noêmia Araújo Resende¹

Resumo

Este artigo apresenta uma pesquisa inicial e exploratória com o objetivo de explicar a utilização de games ou sua lógica, através da gamificação, abordando as potencias e a inovação na práxis pedagógica na modalidade a distancia.

Palavra-chave: game, gamificação; EAD; formação docente

Summary

This article presents a preliminary and exploratory research aiming to explain the use of games and its logic through gamification , addressing potential and innovation in pedagogical praxis in the distance mode .

Keyword : game , gamification ; EAD ; teacher training

¹ Especialista no Portal Inovação, atuando em ideias inovadoras na área de Educação e Gestão. Atuou como professora conteudista do curso de Pós Graduação e Graduação da Unijorge. Avaliadora Ad hoc do Connepi realizados pelos Institutos Federais na região Norte e Nordeste. Atuou como Gestora de Recursos Humanos na Secretaria Estadual de Educação no Programa de Atenção à Saúde e Valorização do Professor. Experiência em coordenação pedagógica pela Unijorge a expertise na área de formação docente no que se refere a gamificação, problematização e aprendizado cooperativo. Fez parte do Núcleo de Pesquisa em Gestão de Pessoas pelo Conselho Regional de Administração da Bahia- CRA-BA

Introdução

O cenário atual aponta um crescimento significativo no egresso de cursos EAD, este fortalecimento se dá através da dinâmica do mundo de trabalho, jovens e adultos anseiam por flexibilidade e limitações geográficas que não permitem o acesso presencial na graduação e pós. Em estudos recentes do grupo EDUCCO, afirma que as IES precisam estar atentas às necessidades impostas pelo novo modelo econômico e social e que seja concomitante à esfera da educação, provocando o sujeito e adotando novas tecnologias.

Segundo o INEP no Censo de 2009 houve o registro de 5.954.021 matrículas distribuídas em 28.966 cursos, de graduação presencial e a distância, sendo 28.671 de graduação e 295 sequenciais de formação específica. Segundo o Censo de 2009, ao totalizar 5.954.021 matrículas, acusa um crescimento de 30,4% dos cursos de educação à distância, em comparação aos cursos presenciais que aumentaram 12,5%; tal crescimento provocou um incremento total nos cursos de graduação de 13% em relação aos números de 2008.

Evolução do Número de Matrículas por Modalidade de Ensino a Distância– Brasil – 2001 a 2009. (%)

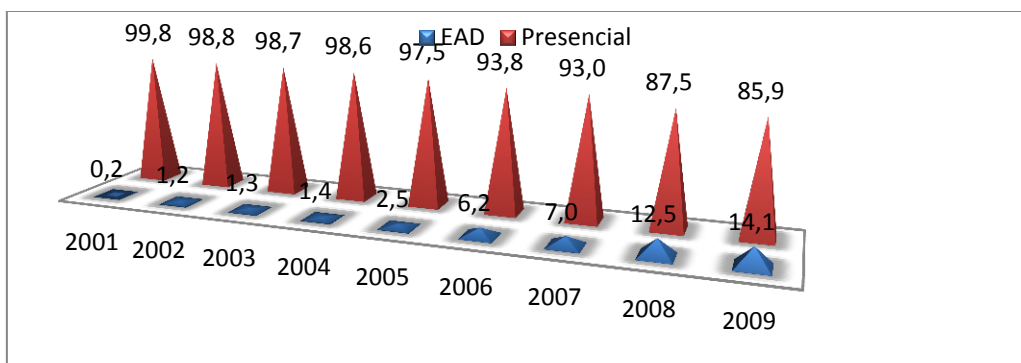


Gráfico 1: (BRASIL, MEC - INEP, 2010)



Analisando os números entre 2011 e 2012 o crescimento da educação presencial foi de 3,1% contra 12,2% da educação na modalidade à distância, proveniente da falta de segurança nas ruas, da flexibilidade, a procura do conforto e tendência natural de incorporar as tecnologias sobre o cotidiano.

O formato é promissor, mas ainda é necessária maior acessibilidade, abrangência, apoiada na modernidade. Belloni (2009,p.11), revela que é necessário que exista, principalmente, uma nova forma de educação que entre em consonância com as necessidades pós-modernas de interação crescente, maior capacitação e adequação aos mais recentes meios de comunicação e informação, compatível com a dinamicidade que o mundo espera.

Moore e Kearsley (2007) referem-se a essa modalidade não como educação, mas como ensino. Para os autores, o Ensino a Distância é o tipo de método de instrução em que as condutas docentes acontecem à parte das discentes, de tal maneira que a comunicação entre o professor e o aluno se possa realizar mediante textos impressos, por meios eletrônicos, mecânicos ou por outras técnicas.

O Decreto 5.622 que regulamenta o artigo 80 da Lei de Diretrizes e Bases para a Educação brasileira, trás a seguinte definição de EaD:

A Educação a Distância é uma modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos (BRASIL, 2005).



Muitas pesquisas apontam que o EaD tem sido considerada uma nova e relevante modalidade de ensino, entretanto, nota-se que há, tanto no processo educacional, quanto nas ações tanto nos docentes quanto dos discentes fortes raízes do 'velho' modelo tradicional. Segundo Almeida (2002, p.73) “para o sucesso de um programa inovador de incorporação das TIs à educação, devem ser levados em conta vários fatores de complexidade crescente.” É mais que elementar o desenvolvimento das

TDIC e a reconhecer transformação que a internet acarreta nos processos de ensino-aprendizagem atuais.

Nesta perspectiva é notória e indispensável à utilização de materiais e recursos didáticos diversificados com o intuito de corroborar com o crescimento pessoal e profissional, promovendo a inclusão dos alunos para o mundo do trabalho ditado pela nova economia, orientado como ser múltiplo de habilidades e competências. Partindo para a prática inovadora que vem trazendo inúmeras discussões no sentido de inovar e provocar o discente é a utilização de game, alguns autores destacam ainda que o objetivo dos jogos ou das atividades lúdicas não se resume apenas em facilitar que o aluno memorize o assunto abordado, mas sim o induza ao raciocínio, à reflexão, ao pensamento crítico e a (re)construção do seu conhecimento (SANTANA; REZENDE, 2008).

Um dos motivos que mais atraem os estudantes que buscam cursos na modalidade à distância é a flexibilidade do tempo e dos espaços (físicos/virtuais) destinados aos estudos, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação (TDIC) e da internet. Contudo, aprender e ensinar nestas condições exige novas habilidades e novos métodos.

A simples transmissão de informações não é o suficiente para que os alunos elaborem suas ideias de forma significativa. É imprescindível que o processo de ensino-aprendizagem decorra de atividades que contribuam para que o aluno possa construir e utilizar o conhecimento (BRASIL, 1999, p. 93).



Atualmente, é percebida a relevância sobre a necessidade de diversificar os materiais didáticos para a melhoria dos processos de ensino aprendizagem. Os jogos vêm trazendo um debate muito intenso numa perspectiva de somar e não de anular outras práticas pedagógicas. A ideia parte do pressuposto de impulsionar o discente a construir ativamente seu aprendizado, se sentir atraído e permanecer conectado, construindo o conhecimento através de uma plataforma prazerosa e estimulante.

Desenvolvimento

O surgimento dos games no Brasil teve através do Atari 2600, em 1980. Foi um grande movimento nas indústrias e debates nas instituições de ensino sobre as potencialidades dos jogos quando articuladas no ambiente educacional, antes notado como um malefício para os jovens, Para comprovar o potencial desta ferramenta, o Ministério da Cultura utiliza os *games* como um produto audiovisual, e o Ministério de Educação apoia o desenvolvimento de ambientes gamificados, a exemplo do *Geekgames*, uma plataforma *online gratuita* de aprendizado adaptativo que possibilita aos estudantes prepararem-se para o Exame Nacional para o Ensino Médio (ENEM), através de desafios. Os discentes possuem acesso a plataforma com apenas uma inscrição e testes são aplicados para realizar o diagnóstico, fornecendo para cada aluno informações de pontos a serem melhorados e o que ele precisa focar nos estudos.

Inegavelmente, existem elementos imensuráveis que podem transformar um objeto de aprendizagem em um jogo. As instituições de ensino precisam conhecer estes elementos juntamente com os educadores, dialogando em espaços reservados para o planejamento das atividades e/ou aplicação do game.

O game direcionado ao âmbito acadêmico pode explorar qualidade cognitivas, fomentar resgate cultural e motivacional do educando, expondo as diversas reflexões críticas e autonomia do pensar.

As instituições de ensino podem trabalhar com games dentro das plataformas virtuais ou trabalhar com a gamificação, que não precisa necessariamente de recursos tecnológico, apenas guiada pela lógica de um game.

Segundo Alves, (2012), A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Compreende-se que espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Na modalidade ead, o professor consegue criar dinâmicas utilizando a lógica do game através da gamificação.

No sentido de ampliar a relevância do tema, Brandes e Phillips (1977, p. 8) consideram de maneira interessante que os jogos além de beneficiar agindo no estímulo, tem como papel facilitar a interação social, fortalecendo o sentimento de pertencimento com as instituições de ensino, permitindo e provocando a cooperação de grupos, compartilhando saberes e desenvolvendo habilidades interpessoais.

O tema proposto é o uso de elementos da lógica de jogos em situações educacionais, o que se tornou um fenômeno que tem atraído atenção. Vianna et al., (2013, p.11) citam informações do relatório do Gartner Group publicado em 2012: “até 2015, cerca de 50% de todo o processo de inovação global será gamificado. Em 2016, ainda de acordo com o estudo, o mercado da Gamificação corresponderá a aproximadamente u\$ 2,8 bilhões.” Lee e Hammer (2011);

A inquietação é vislumbrar tantas possibilidades de dinamizar o ambiente a distância, no sentido de promover o desejo de presença em um ambiente caloroso, de trocas de saberes. Pode-se afirmar que no ambiente virtual, os fóruns tem o excelente proposto de interação e ampliação do saber e conhece que na maioria das vezes, o objetivo é frustrado pela inércia dos discentes e acabam desestimulado tutores e professores que



atuam. O ambiente é construído de acordo com o plano de ensino e é previamente formatado o layout e atividades antes do início de cada disciplina, cabe ao aluno marcar presença nas avaliações virtuais submetendo trabalhos através de links e fazer *downloading* do módulo. Como atender a nova geração? Quais são os recursos que podem ser desenvolvidos através do *moodle* ou EPIC para estimular a modalidade a distância? Estes não poderiam ter uma atividade que abarcasse a criatividade, recompensa (que não fosse só a nota), autonomia para reinventar?

Analisando o ambiente virtual, os dados quantitativos de acessos nos remetem a inúmeras reflexões e constatações, de alunos que acessam apenas o ambiente para encontrar a atividade e depois retorna para submeter a avaliação e surgem várias leituras e este incomodo vem provocando novas possibilidades. Por que os alunos passam horas a fio em redes sociais e quando acessam a plataforma é de forma tímida? O que falta para este aluno? De fato, não há como contemplar todos os desejos do sujeito, mas cabe ao educadores articular para que o discente conheça e deseje gerar conhecimento, que prepare como cidadão e que forneça subsídios para que o mesmo atenda às exigências do mundo do trabalho.

As universidades agora estão com grandes perspectivas e desafios de rever práticas e políticas pedagógicas no intuito de construir novos olhares e lançar ambientes interativos, coloridos (sem poluir), plataforma flexíveis e dinâmicas, com elementos atrativos como *quiz*, *questionário dinâmicos*, *aulas interativas com a criação de avatar*, *ranking de competição*, *utilização de games single player* (que pode jogar mais jogadores) que facilitem a interação entre os participantes, como momento “Up”, este espaço pode ser desenvolvido para que os alunos utilizem como “momento do cafezinho”, um espaço destinado para os encontros dos alunos de todos os cursos. Obviamente, que a ideia não seria romper com os conteúdos, pelo contrário, estimular e reter o aluno de forma saudável no ambiente virtual, corroborando com o processo de ensino-aprendizado.

Borys e Laskowski (2013, p.820) assinalam que “o número de jogadores de todas as idades, gênero e origens étnicas culturais tem aumentado significativamente devido a expansão dos jogos sociais online projetados para *smartphones e tablets*.” A pesquisa do autor teve por objetivo compreender como a vivência com o jogo pode ser utilizada para tornar o processo de aprendizagem mais atraente, identificando quais elementos do jogo podem ser usados para melhorar o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem.

Para os novos egressos na modalidade EAD, torna-se indispensável as instituições de ensino a provocação do saber, trabalhando em prol de uma geração altamente conectada com dispositivos móveis e jogos em redes sociais, que reconhece plataformas atraentes e ágeis. A priori, é essencial que todos os docentes estejam engajados a colaborar com a estratégia educacional, para que estes produzam ensaios, ou seja, criem práticas gamificadas, como ilustra o quadro abaixo que destaca passo a passo para contemplar a prática::

Etapa	Ação	Orientação Metodológica
01	Interaja com os games	Os docentes devem interagir com jogos em diferentes plataformas(web, consoles, PC, dispositivos móveis) para vivenciar a lógica e compreender a mecânica
02	Conheça o seu público	Analise faixa etária, hábitos e rotinas
03	Defina o escopo	Defina as áreas de conhecimento que serão desenvolvidas, conteúdos e comportamentos que serão potencializados.
04	Compreenda o problema e o	Reflita quais os reais

	contexto	problemas do cotidiano podem ser explorados no game e como estes vão se relacionar como os conteúdos estudados.
05	Defina Missão e Objetivos	Defina qual é a missão da estratégia, analise se ela é clara, alcançável e mensurável. Verifique se a missão está aderente às competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto.
06	Desenvolva a narrativa	Refleta sobre qual história se quer contar. Analise se a narrativa está aderente ao tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Reflita se a história tem o potencial de engajar o seu público. Pense na estética que se quer utilizar e se ela reforça e consolida a história.
07	Defina a plataforma	O discente jogará em casa ou de algum lugar específico? Será utilizado no ambiente de aula?
08	Defina tarefas e mecânicas	Estabeleça a estratégia educacional e a frequência. Verifique se as tarefas estabelecem as regras.
09	Defina o sistema de pontuação	Verifique as recompensas e como será o ranking(local, periodicidade de exposição)
10	Defina os recursos	Planeje minuciosamente as estratégias e recursos necessários a cada dia. A pontuação será automática?
11	Revise as estratégias	Verifique a compatibilidade, a narrativa tem potencial de engajar os jogadores e está aderente as

Fonte: Alves, Minho e Diniz(2014)

Diante desse cenário, torna-se mais fácil a implantação de games nas plataformas virtuais, tanto os professores e tutores iniciam a compreensão da dinâmica e percebem os resultados na prática. A instituição precisará, sem dúvida, de uma equipe coesa composta por games designers, analista de programação, pedagogos e todos os docentes de suas respectivas áreas para dialoguem e tracem estratégias vindouras para a nova pratica.

Conclusão

As pesquisas revelam que os uso de games como ferramentas de ensino-aprendizagem, conhecidos como *Game-bases Learning (GBL)*, ganhou relevância nos últimos anos, influenciadas pela internet e as mudanças comportamentais ocasionadas pelas tecnologia de informação e comunicação (TIC), exercem fator preponderante para as mudanças sociais.

Ressalta-se a emergência de implantar modelos que assimilem e acompanhem o uso de novas tecnologias, promovendo concomitante treinamentos e aperfeiçoamentos para os educadores, trilhando caminhos onde educadores e educando precisam estar em consonância com as novas tecnologias e explorar ferramentas para ampliação do conteúdo, percepção da aplicabilidade do tema e competências essenciais para o mundo do trabalho.

Referências

ELLONI, Maria Luiza. *Educação a distância*. São Paulo: Autores Associados, 2009.

ALMEIDA, M, E, de. Incorporação da tecnologia da informação na escola: vencendo desafios, articulando saberes, tecendo a rede. In: *Educação a distância fundamento e práticas*. Campinas: Unicamp, 2002.



BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnologia, Ministério da Educação. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. In: Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio. Brasília, 1999.

BORYS, M. LASKOWKI, M. Implementing game elements in to didactic process: a case study. Active Citizenship by Management Knowledge, Management & Innovation, Internacional Conference. Zadae, Croatia. 19-21 june, p. 819-23.

LEE, JJ; HAMMER, J. Gamification in Education: Whats, How, Why Brother? Academic Exchange Quartely. V.15, n.2. 1-5, 2011.

MOORE, M; KEARSLEY Y, G. Educação a distância- uma visão integrada. São Paulo: Thomsom Learning, 2007.

SANTANA, E.M.; REZENDE, D. B. A influência de Jogos e atividades lúdicas no Ensino e Aprendizagem de Química. In: Encontro de Pesquisa em ensino de Ciências, Florianópolis, 2007. Anais, Florianópolis- Santa Catarina, 2007.

ALVES, L. (2012) Games. Colaboração e aprendizagem. In: Okada, A(Ed.) Professional Development. London: Scholio Educacional Research & Publishing, 2012. Disponível em < [HTTP://oer.kmi.open.ac.uk/wp-content/uploads/cap09_virtuais.pdf](http://oer.kmi.open.ac.uk/wp-content/uploads/cap09_virtuais.pdf)> Acesso em 12/09/2014

BRASIL. Decreto no.5622, de 19 de Dezembro de 2005. Regulamenta o art. 80 da Lei no. 9.394 de 20 de Dezembro de 1996, que estabelece as Leis de Diretrizes de base da Educação. Disponível em [http://: WWW.planalto.gov.br/ccivil03/ato2004-2006/2005/decreto/d5622.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil03/ato2004-2006/2005/decreto/d5622.htm)>. Acessado em 06/09/2014.

CENSO DE ENTRANTES NA MODALIDADE EAD. Disponível em [http://: www.inep.gov.br/](http://www.inep.gov.br/) Acessado em 05/09/2014.



EGRESSOS NO EAD. ABED. Disponível em [http://: www.abed.org.br/congresso2013/cd/130](http://www.abed.org.br/congresso2013/cd/130).
[Acessado em 12/09/2014](#).

MOORE, M.; KEARSLEY, G. *Educação a distância – uma visão integrada*.
São Paulo: Thomson Learning. 2007.

NOEMIA ARAUJO RESENDE

Gestora de Recursos Humanos na Mestranda do Programa de Saúde, Ambiente e Trabalho na Universidade Federal da Bahia- UFBA, Pesquisadora sobre a Condição Docente pela UFBA e UEFS com o apoio da FAPESB, foco em pesquisa sobre Saúde do Trabalhador. Professora da Unijorge e tutora web na Unifacs. Pesquisadora da Red Estrado - Rede Latinoamericana de Estudos sobre Condição do Trabalho Docente. Especialista no Portal Inovação, atuando em idéias inovadoras na área de Educação e Gestão. Atuou como professora conteudista do curso de Pós Graduação e Graduação da Unijorge. Avaliadora Ad hoc do Connepi realizados pelos Institutos Federais na região Norte e Nordeste. Atuou como Gestora de Recursos Humanos na Secretaria Estadual de Educação no Programa de Atenção à Saúde e Valorização do Professor. Experiência em coordenação pedagógica pela Unijorge a expertise na área de formação docente no que se refere a gamificação, problematização e aprendizado cooperativo.

Artigo recebido em 16/11/2014

Aceito para publicação 10/12/2015

Para citar este trabalho:

RESENDE, Noemia Araujo. A PRÁXIS PEDAGÓGICA DO USO DE GAMES EM NOVOS EGRESSOS NO EAD .Revista Ágora. Unimes Virtual. Vol.1. Número 1 – DEZ.2015 – Disponível em:
<http://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=formacao&page=index>