AS VANTAGENS QUE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA) PODEM TRAZER PARA O APRENDIZADO NO ENSINO EAD

Autor(res)

Dayse De Souza Lourenço Simões
Jorge Luiz Franck Parra
Júnia Gil Pereira
Amanda Cassia Da Silva
Helena Rocha Silva

Categoria do Trabalho

2

Instituição

AMPLI

Introdução

O ensino a distância, apesar de configurar-se uma modalidade vantajosa para aqueles que a procuram devido à comodidade de estudar em casa, revela-se ainda uma opção desafiadora visto exigir do aluno um intenso engajamento e interesse para alcançar um resultado satisfatório em seu aprendizado. Diante disso, o uso de jogos atrelado às plataformas virtuais corrobora com o ensino e aprendizagem do aluno, porquanto promove o entusiasmo e melhora o seu desempenho quando da realização de suas atividades. Nos cursos a distância, a motivação conduz a um aprendizado de sucesso, além de deixar o ensino mais estimulante e interessante (ANASTÁCIO, 2016).
Dentro deste cenário, os jogos são ferramentas fundamentais e vantajosas para um aprendizado significativo do educando. Eles resgatam o estímulo e promovem uma maior interatividade do aluno EaD (MATTAR, 2011), e o ensino EaD exige uma postura mais ativa do aluno o qual precisa ter um maior engajamento, compromisso e interesse.

Objetivo

Este trabalho tem como escopo apresentar as vantagens que o uso de jogos pode trazer para o melhor desempenho do aluno no ensino superior EaD.

Material e Métodos

A pesquisa foi realizada no Google Acadêmico por meio do uso das palavras-chave: vantagens, jogos, Ava e EAD, considerando os títulos compatíveis ao objeto da pesquisa. Ressalta-se, ainda, que foi definido um período específico para a seleção dos artigos, a saber: de 2015 a 2022.
A princípio, houve a leitura da parte referente ao resumo e/ou resumo e introdução dos artigos. Posteriormente, foram separados seis artigos, dentre os quais apenas três foram definitivamente escolhidos, porquanto tinham maior pertinência com o objeto da pesquisa.

Resultados e Discussão

A aprendizagem pressupõe estímulo e um enorme engajamento do aluno, os quais podem ser alcançados por meio do uso de jogos digitais no ensino. Nesse sentido, os jogos podem servir de instrumento eficaz não somente para recreação, mas ainda para motivação e para contenção de conteúdos ensinados (MILITÃO; FREITAS; SALVADOR, 2015).

A motivação é um elemento potencializador do ensino e aprendizagem e possibilita não apenas aprender, como ainda, divertir-se e obter maior desempenho na realização de atividades acadêmicas. Nesse cenário, a sensação de vencer os desafios, de descobrir novos caminhos e estratégias são elementos dos jogos que favorecem a motivação (ANASTÁCIO; SILVA; RAMOS, 2019, p.307).

Diante disso, inserir a dinâmica dos jogos no AVA pode ser de grande valia porquanto representam instrumentos de ensino eficazes capazes de estimular, desenvolver habilidades e foco os quais favorecem um aprendizado significativo e eficiente.

Conclusão

Entender a necessidade de utilizar nos ambientes virtuais de aprendizagem os jogos de modo a implementar conteúdos mais próximos à realidade socio-cultural dos alunos é importante. É preciso criar estímulos e incentivos para engajá-los mais eficazmente no seu processo de ensino e aprendizagem, e os jogos dentro do AVA têm essa vantagem, além de melhorar o desempenho dos alunos, a fixação de conteúdos e o surgimento de novas habilidades, contribuindo para um ensino significativo.

Referências

ANASTÁCIO, B. S.; SILVA, G. A.; RAMOS, D. K. Motivação e jogos digitais em ambientes virtuais de aprendizagem. Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2019. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/6356 Acesso em: 03 ago. 2022.

MILITÃO, R.; FREITAS, R.; SALVADOR, R. O uso de games na educação à distância. Revista Cesuca Virtual: Conhecimento sem fronteiras-ISSN 2318-4221, V.2,n.4, p. 83-92, 2015. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=16624923787446199005&hl=pt-BR&as sdt=2005&sciodt=0,5 Acesso em: 04 ago. 2022.

MURTINHO, A. B.; GIORDANO, C. V. Plataformas virtuais com e sem uso dos games: Uma análise para identificar o sistema mais vantajoso. XI Workshop de Pós-graduação e Pesquisa do Centro Paula Souza, São Paulo, 18-20 de Outubro de 2016 - ISSN: 2175-1897. Disponível em: http://www.pos.cps.sp.gov.br/files/artigo/file/281/6cd7d69655b46f008347372aae2f0444.pdf Acesso em: 05 ago. 2022.