

Jogos Digitais como Estratégia de Ensino-Aprendizagem no Ensino Superior: a construção e aplicação do game Renascença na disciplina de Literatura

Romero Medeiros
IFPE Campus
Garanhuns, Brasil

Raniella Lima
UFAL, Centro de
Educação, Brasil

Denise Silva
UFAL, Centro de
Educação, Brasil

Luis P. Mercado
UFAL, Centro de
Educação, Brasil

Resumo

O presente estudo apresenta uma proposta de estratégia didática baseada na aprendizagem com jogos digitais, buscando acrescentar ao ensino superior uma metodologia ativa, em que o aluno também atue no processo de ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva é indispensável o uso de TIC's como recurso para proporcionar aulas mais dinâmicas e interativas. O objetivo dessa prática com jogos é que o aluno possa, além de aprender o conteúdo específico da aula, desenvolver competências e habilidades úteis no ambiente extra-acadêmico. Outro aspecto importante na utilização dos jogos digitais é o envolvimento e o prazer que o aluno sente ao jogar, aprendendo de forma oblíqua, sem se preocupar necessariamente com um conteúdo. Essa aula de Literatura do curso de Letras, realizada com um jogo criado pela equipe intitulada Renascença Game, trouxe um resultado positivo, pois os alunos mostraram interesse, empolgação e também aprendizagem em relação ao assunto trabalhado.

Palavras-chave: Ensino superior, jogos digitais, metodologia ativa, interação, aprendizagem do aluno

Contatos:

romero.medeiros@garanhuns.ifpe.edu.br
raniella.lima@reitoria.ifal.br
denises1102@gmail.com
luispaulomercado@gmail.com

1. Introdução

O ensino superior precisa de atenção e atualização quanto à questão da metodologia e, por conseguinte, das estratégias selecionadas. Com base na observação de cursos superiores presenciais, nota-se, ainda, certa resistência por parte dos docentes em utilizar recursos tecnológicos em suas aulas, fato que vai de encontro

com a atual realidade em que a tecnologia faz parte do cotidiano das pessoas, mesmo as mais simples e menos instruídas.

A educação atravessa um período de mudanças em que o centro passa a ser o aprendiz do aluno, não o ensino do professor, nesse novo contexto o aluno passa a atuar na construção do seu aprendiz. Segundo Bernabé [2012] “há algum tempo tem havido uma mudança significativa na educação – da ênfase no ensino à ênfase no aprendiz. Na atualidade, o centro das atenções é claramente o aluno.”

Nesse novo cenário a transmissão vertical de conhecimento já não satisfaz às necessidades educacionais de estudantes praticantes da comunicação mediada por tecnologia. Defende-se, então, a prática de metodologias ativas cujo aspecto prático propicia a participação e o interesse do aluno. Essa proposta traz uma abordagem mais flexível, podendo ocorrer, inclusive, uma inversão na sequência das atividades, pois dependendo do caso, o aluno pode, sem prejuízo, iniciar com a parte prática e posteriormente, aprofundar-se na teoria, deixando de ser apenas ouvinte. No seguinte periódico do Ministério da Saúde pode-se observar a necessidade de uma diversificação nas estratégias no ensino superior:

O processo de educação de adultos pressupõe a utilização de metodologias ativas de ensino-aprendizagem que proponham concretamente desafios a ser superados pelos estudantes, que lhes possibilitem ocupar o lugar de sujeitos na construção dos conhecimentos e que coloquem o professor como facilitador e orientador desse processo. Um outro conceito-chave de um modelo pedagógico inovador é o de aprender fazendo, que pressupõe a inversão da sequência clássica teoria/prática na produção do conhecimento,

assumindo que ele aconteça de forma dinâmica por intermédio da ação-reflexão-ação. [BRASIL 2002].

Nessa perspectiva a utilização das TICs torna-se indispensável por conter recursos atrativos para os alunos, promovendo sua aproximação e interação. Dentre esses recursos, podem-se citar os jogos digitais, utilizados amplamente nos mais diversos campos: lazer, estudo e por profissionais que os utilizam para simulação e resolução de problemas.

O raciocínio lógico, a criatividade, a atenção, a capacidade de solucionar problemas, a visão estratégica e, principalmente, o desejo de vencer são elementos que podem ser desenvolvidos na interação com os jogos. A possibilidade de vivenciar situações de conflito que exige tomada de decisões se constitui em uma estratégia metodológica que pode contribuir para a formação profissional dos estudantes dos diferentes níveis de ensino. [ALVES 2009, p. 142].

Neste estudo experimentamos a estratégia Aprendizagem com Jogos, elaborada para uma aula de Literatura do Curso de Letras, discorrendo sobre todo o processo desde o levantamento do conteúdo para a criação de um jogo específico para a aula, até a aplicação e avaliação do jogo por parte dos alunos.

2. O professor no ensino superior

A universidade, assim como o professor universitário, vem sofrendo inúmeras transformações nas últimas décadas. Antes, para ser professor universitário era preciso ter apenas conhecimento específico sobre a sua área de atuação, ou seja, o professor era o médico, o engenheiro, o advogado, que sabia exercer bem a sua profissão. No entanto, as necessidades atualmente vêm se modificando, pois não se admite mais que o professor no ensino superior seja apenas conhecedor de sua área, mas que ele tenha a função de facilitador, orientador e incentivador no processo de ensino-aprendizagem do aluno.

Para Masetto [1998, p.22] “os professores universitários começaram a se conscientizar de que a docência, como a pesquisa e o exercício de qualquer profissão, exige capacitação própria e específica”. Hoje, a docência no ensino superior necessita de professores com capacitação própria sobre o ato de ensinar e específica para cada área de conhecimento, não se restringindo apenas a ter um diploma de graduação, ou mesmo de mestre ou doutor, ou ainda, apenas o exercício de uma profissão.

A docência no ensino superior exige não apenas domínio de conhecimentos a serem transmitidos por um professor como também um profissionalismo semelhante àquele exigido de qualquer profissão. A docência nas universidades e faculdades isolada precisa ser encarada de forma profissional, e não amadoristicamente [MASSETO 1998, p.23].

Quanto a isso, Pimenta [2009] salienta que para atuar no ensino superior existe a necessidade de uma formação sobre o método de ensinar. O ato de ensinar implica não só em domínio pedagógico ou de conhecimentos específicos da sua especialidade, mas também em se aproximar de aspectos éticos, comunitários e comportamentais, estando a serviço de uma educação democrática e participativa dos futuros cidadãos, na tentativa de construir uma identidade profissional do professor.

A gestão democrática é a palavra de ordem na educação no século XXI. Quanto mais a educação é democrática, mais transparente é. De acordo com Masetto [1998, p. 24]:

Valores como democracia, participação na sociedade, compromisso com sua evolução, localização no tempo e espaço de sua civilização, ética em suas abrangentes concepções (tanto em relação a valores pessoais como a valores profissionais, grupais e políticos) precisam ser aprendidos em nossos cursos de ensino superior.

É por meio da sua atuação que a identidade do professor universitário vai sendo construída através da história de vida (contexto social, econômico, político e cultural), formação e prática pedagógica. Essa identidade pode sofrer alterações diariamente por meio das interações dos pares e dos elementos como o ensino, a pesquisa, a extensão, a gestão e a representação, inerentes às atividades acadêmicas do ser professor. O professor universitário necessita atuar em mais de um eixo (ensino, pesquisa, extensão ou gestão) dentro da IES, de forma consciente e eficaz.

Em qualquer área de atuação, o conhecimento profissional representa o conjunto de saberes que habilita o indivíduo para o exercício de sua profissão, que o torna capaz de desenvolver todas as suas funções. Esse conhecimento constrói-se na formação inicial e continuada e é aprimorado na prática de sua profissão.

O modelo de formação estabelecido, baseado apenas no enriquecimento do saber do professor, não

vem promovendo o enriquecimento do saber do aluno, pois se um professor, por exemplo, tem dificuldade de ministrar determinada disciplina, o fato de o professor estudar e aprender mais, não vai alterar em nada o déficit de aprendizagem do aluno, se o método continua o mesmo, esse aluno continuará com uma aprendizagem deficiente.

Hoje, a formação profissional do professor é uma exigência da totalidade e requer desenvolvimento na área de conhecimento específico, no aspecto afetivo-emocional, nas habilidades didáticas e nas atitudes e valores.

Nesse sentido, consideramos que o foco da formação de professores não pode estar restrito a pensar e discutir a organização do ensino e seus desdobramentos, mas antes de tudo, está em mobilizar os sujeitos a continuarem aprendendo diferentes contextos de atuação. Isso inclui refletir na e sobre a prática pedagógica, compreender os problemas do ensino, analisar os currículos, reconhecer a influência dos materiais didáticos nas escolhas pedagógicas, socializar as construções e troca de experiências, de modo a avançar em direção a novas aprendizagens, num constante exercício de prática colaborativa, reflexiva e solidária [BOLZAN et al. 2013, p.53].

O professor do ensino superior deve refletir sobre a prática pedagógica, compreender os questionamentos de ensino, analisar os currículos e adaptá-los às exigências relativas à função e suas competências, reconhecer a importância das habilidades didáticas nas atividades pedagógicas. Desse modo, a formação do professor é continuada e requer capacidade reflexiva, colaborativa e coletiva permanente do contexto sociocultural de cada aluno e da comunidade. “Exige-se ainda, de um professor, que domine uma área de conhecimento específico pela pesquisa” [MASSETO 1998, p. 26].

Para ser um professor de sucesso dentro da IES é necessária atualização na capacitação profissional, revitalização da vida acadêmica, rompendo assim com a forma tradicional de ensinar e aprender. Além disso, é preciso que o professor atue nas mais diferentes áreas, envolvendo-se não apenas com seus alunos, mas também com seus pares, desenvolvendo ações que beneficiem toda a comunidade acadêmica.

É necessário que o professor domine seu conteúdo e construa uma ligação com outras áreas de conhecimento, a fim de proporcionar um processo de ensino-aprendizagem eficiente junto aos seus alunos, pois antes de ser alguém que leciona e domina o conteúdo, o professor necessita ensinar para a vida,

de forma que seus alunos se sintam motivados a aprender e ampliar seus conhecimentos.

Sendo assim, não há como afirmar que um excepcional pesquisador necessariamente é um excelente professor. Ramos [2010] menciona que, além de dominar o conteúdo que leciona, o professor necessita dominar questões de ordem pedagógica e didática, conteúdos estes nem sempre dominados pelo professor pesquisador. O professor precisa auxiliar para que seus alunos obtenham o desenvolvimento da criatividade, criticidade e trabalho em equipe.

O papel do bom professor não é apenas o de ensinar, mas de levar seus alunos à contemplação do saber como o aprimoramento do aluno como pessoa humana, à preparação do aluno para o exercício da cidadania, à construção de uma educação democrática, à qualificação do aluno para progredir no trabalho, ao fortalecimento da solidariedade humana e ao zelo pela aprendizagem dos alunos.

O professor para atuar nas IES necessita desenvolver ações nos diferentes âmbitos da universidade, constituindo-se assim tarefas inerentes ao trabalho do professor no ensino superior. Segundo Cunha [apud RAMOS 2010, p.36], afirma que “o professor tem sido o principal ator das decisões universitárias”. Hoje, é necessário ao professor saber lidar com uma diversidade cultural que antes não existia no ensino superior, decorrente do ingresso de um público cada vez mais heterogêneo.

Diante disso, percebe-se que a atividade da docência em nível superior exige uma série de atribuições do professor, ligada à pesquisa, extensão, gestão e outras, as quais muitas vezes não são executadas de maneira correta diante da precariedade das condições nas quais são realizadas, uma vez que a docência universitária por vezes não é tida como uma profissão, mas como uma atividade secundária. Aliado a isso, está o fato de não haver preparação específica para a atuação dos professores universitários em alguns cursos de graduação e, até mesmo, de especialização.

De acordo com o exposto, nota-se que o professor no ensino superior tem grandes responsabilidades, com atividades inerentes ao ensino e à pesquisa, e não bastando, o professor deve estar apto a tarefas de extensão e gestão, uma vez que a universidade deve transpor suas atividades em benefício à sociedade.

Portanto, a indissociabilidade entre ensino, pesquisa, extensão, gestão e representação/consultorias institucionais são fatores que alteram profundamente o perfil necessário ao professor de ensino superior e nos chama a atenção para a necessidade de que estes professores, ou futuros professores, estejam conscientes desses processos nos quais estão inseridos.

2.1 Os jogos digitais como estratégia didática no ensino superior

O jogo educativo é uma ferramenta que, quando bem planejada e sistematizada, promove aprendizagens e competências no aluno. Dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender. De acordo com esse pensamento, Rizzo [1996, p.39] afirma que “os jogos constituem um poderoso recurso de estimulação do desenvolvimento integral do educando. Eles desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito às regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido”.

O uso de jogos digitais pode tornar mais significativo o processo de ensino- aprendizagem. Estratégias didáticas utilizando jogos colaboram para diminuir a evasão escolar e o baixo aproveitamento dos alunos. No entanto, tais estratégias devem ser desenvolvidas com base nas percepções e preferências dos próprios alunos. O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento. Segundo Retondar [2007] “o jogo, é uma dimensão lúdica da existência humana. Jogar é dizer de maneira lúdica aquilo que só pode ser dito através do discurso não verbal em situações imaginárias”.

Diante do exposto, o professor não deve se isolar do processo de ensino-aprendizagem, mas deve ser elemento integrante, ora como observador e organizador, ora como questionador, enriquecendo o jogo, mas evitando interferir no seu desenrolar.

Portanto, como um elemento mediador entre os alunos e o conhecimento, via a ação do jogo. Vejamos alguns exemplos de jogos utilizados na aprendizagem:

Simcity - Simulador de cidades, onde o jogador pode definir as áreas industriais, entre outras funções. O que ensina: pode ser usado para abordar o

planejamento urbano e o processo de ocupação das cidades.

Spore - Simulador de vida no planeta. O jogador controla o desenvolvimento de uma espécie, desde seus primeiros momentos, até tornar-se uma evoluída criatura social. O que ensina: introduz a teoria da evolução.

Civilization - O jogo propõe o desafio de construir um império que resista ao “teste dos tempos”. O que ensina: faz um painel geral da história.

Journalism.ner – Simulador em que os participantes atuam como repórteres em um jornal online em parceria com jornalistas profissionais fazendo entrevistas. O que ensina: introduz a atividade de comunicação aos participantes, aprendendo como os jornalistas pensam e trabalham.

Durante a pesquisa realizada ficou evidente a prevalência da aprendizagem com jogos no ensino básico, sobretudo, no ensino fundamental. A maioria dos textos lidos trata de experiências com jogos voltados para aulas do ensino fundamental. Todavia, os exemplos citados acima confirmam a eficácia do uso de jogos também nos cursos superiores diversos, tornando essa interação lúdica em uma estratégia didática inovadora e diferenciada, segundo Menezes [2003]:

Numa boa parte dos jogos o jogador fica imerso num pequeno mundo virtual oferecido pelo ambiente e consegue atingir um alto grau de envolvimento e concentração tendo que participar efetivamente das tarefas solicitadas pelo jogo. O usuário deve desempenhar papéis onde, na maioria das vezes, ele é o comandante do processo devendo resolver problemas inesperados e muitas vezes complexos.

O objetivo da aplicação dessa estratégia é diversificar a limitada metodologia no ensino superior, oferecendo aos alunos uma aula mais interessante e dinâmica, pois somente a aula expositiva tradicional entedia os alunos de hoje, fazendo-os dispersarem e voltarem a atenção para outras coisas. Com a utilização de jogos na aula, há a possibilidade de aliar diversão, aprendizado e o desenvolvimento de competências.

Essa atividade ainda enfrenta barreiras e desafios nas instituições escolares, especialmente, as de ensino superior, pela ideia equivocada de que o lúdico pode comprometer a seriedade e o compromisso da aula, todavia, segundo Cunha [2012, p. 98]: “O lúdico é muito antigo como presença social e cultural, mas, no contexto da escola, é uma ideia que precisa ser mais bem vivenciada e estudada

por parte de professores.” A seguir algumas vantagens e desvantagens do uso de jogos:

Vantagens:

- Fator de motivação para os alunos;
- Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;
- Favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe;
- Propicia a interdisciplinaridade;
- Eficaz no desenvolvimento de capacidades e assimilação de conteúdos, propiciando uma formação ampla do aluno, fomentando a especulação de possibilidades e escolhas que desenvolvem a imaginação.

Desvantagens:

- Falta de estrutura física (micro e internet);
- Desconhecimento e despreparo do professor, preconceito por parte dos docentes e discentes, ignorância acerca do aspecto pedagógico de jogos;
- Preço dos jogos, poucos são disponibilizados gratuitamente.

3. Jogos e Educação

Os jogos sempre fizeram parte de nossa cultura, é algo natural de nossa civilização e até mesmo fora dela. Johan Huizinga, historiador holandês, descreve o jogo como um fenômeno cultural e repetível em seu livro “Homo Ludens” [1938]. Nele, discute que se até os animais jogam, o jogo chega a ser mais antigo que a própria cultura, ultrapassando os limites da atividade puramente física ou biológica, conferindo um sentido à ação, transcendendo as necessidades imediatas da vida.

Huizinga interpreta que as características fundamentais do jogo moram na sua própria fascinação, intensidade e paixão, um fim em si mesmo. Estas características estão baseadas em regras, que os participantes devem obedecer, apesar da ânsia em ganhar. “Jogar é uma atividade voluntária ou ocupação executada dentro de certos limites fixos de tempo e lugar, de acordo com regras livremente aceitas, mas absolutamente obrigatórias, tendo o seu objetivo em si mesmo e acompanhado por um sentimento de tensão, alegria e da consciência do que é ‘diferente’ da ‘vida normal’” [HUIZINGA 2008]. Huizinga entende que é legítimo perguntar se não há na Ciência um elemento lúdico, dentro do terreno circunscrito pelo seu método, como por exemplo, na tendência para sistematizar que todo

cientista possui tendência de caráter parcialmente lúdico [HUIZINGA 2008].

De forma complementar, percebemos então que a solução de um desafio proposto por um jogo de regras, seja apenas junto ao sujeito sozinho ou em um grupo, se assemelha muito a pesquisa científica, com definições de objetivos e metodologia, enquadrados no ambiente de espaço e tempo onde se realiza a pesquisa [OLIVEIRA 2003].

3.1 Jogos eletrônicos

Jogos Eletrônicos desenvolvidos não apenas com o objetivo do entretenimento, mas com foco em educação são chamados também de jogos sérios (serious games). Estes mantêm uma tradição de serem qualificados como monótonos, ficando com uma fatia menor da indústria de jogos. Entretanto, este tipo de jogo cada vez mais tem se destacado, pois pode assumir um papel fundamental como ferramenta pedagógica, atuando como elemento integrador multidisciplinar.

A necessidade de contextualizar novas tecnologias na educação pode nos levar a uma aprendizagem mais dinâmica e colaborativa, onde os jogos eletrônicos podem se tornar grandes aliados, através da visão sócio-construtivista. Desta maneira a proposta de um jogo que tenha como premissa o uso da aprendizagem interativa em um curso superior, pode enriquecer o conjunto de ferramentas disponíveis aos professores que desejem trabalhar sob esta ótica no ensino de Literatura e História ou mesmo em outras áreas. Em conjunto com outros mecanismos didáticos, um jogo que privilegie a colaboração entre os participantes de uma atividade de aprendizagem será um elemento muito motivador, fazendo com que este jogador se aproprie do conhecimento de forma mais efetiva [MEDEIROS 2009].

4. Protótipo e Desenvolvimento

A construção deste game justifica-se pela necessidade de um conteúdo específico de acordo com o plano de aula elaborado. Inicialmente, a equipe pensou na arquitetura e conteúdo do jogo, em seguida deu-se o processo de construção.

A fim de implementar o modelo, foi desenvolvido um protótipo com as ferramentas de construção de games (GSM – *Game Creation Systems*), *RPG Maker VX Ace* e *Game Maker Studio*. Os *RPG Makers* são

ferramentas de criação de *Role Playing Games* eletrônicos, com características simples como a linearidade de criação de histórias e um único jogador controlando os eventos, havendo pouca variedade deste tipo de aplicação no mercado de jogos eletrônicos [GIRAFFA e BITTENCOURT 2003a]. Para consoles, especificamente *Playstation* e *Playstation 2*, existe o *maker* da *Agetec*. Para o sistema operacional *Windows*, o mais conhecido *maker* é o desenvolvido pela empresa japonesa *EnterBrain* [GIRAFFA e BITTENCOURT 2003b]. Esta empresa criou várias versões deste produto, como o *RPG Maker 95*, 2000, 2003, XP e VX. Alguns produtos foram lançados apenas para o Japão, como o *RPG Tsukuru for Móbile*, para criação de jogos em celular. Pela facilidade e rapidez de implementação optamos por desenvolver o protótipo com a versão *VX Ace* da *EnterBrain*.

Para jogos eletrônicos o uso de linguagens de *scripts* é o mais indicado, evitando o processo de compilação, dando agilidade ao processo de criação. Entre as linguagens mais usadas em jogos estão: *Lua*, *Ruby* e *Python* [VALENTE 2005]. O *RPG Maker* faz uso da linguagem de *script Ruby*.

Ruby é uma linguagem de *script* desenvolvida pelo japonês Yukihiko Matsumoto e caracteriza-se pela simplicidade e fácil integração e sua aprendizagem rápida, possuindo um bom conjunto de bibliotecas com recursos diversos, e com seu processo de instalação bastante claro, indicando seu uso também em projetos de criação de interface gráfica como o *FXRuby* [DIAS 2005]. Todas estas características influenciam o uso desta linguagem não só para jogos, mas também para uma vasta gama de aplicações.

O *Game Maker Studio* é uma ferramenta para criação de games com portabilidade para várias plataformas, podendo o jogo desenvolvido ser adaptado para vários sistemas operacionais como *Windows*, *Linux*, *Android* e *IOS*, e com possibilidade de conversão para *HTML5*. Criado originalmente pelo professor de computação holandês Mark Overmars, é produzido pela empresa *Yoyo Games*. Utiliza uma linguagem própria chamada *GML* (*Game Maker Language*), mas podem ser usados eventos e ações para a criação dos jogos.

O objetivo do protótipo é, além de mostrar a funcionalidade do modelo proposto, salientar a aprendizagem da Literatura em um curso superior de Letras. A ferramenta poderá servir de apoio

pedagógico a professores do ensino superior por meio da forma lúdica.

O jogo foi dividido em duas etapas. Na primeira, um *Role Playing Game* (*RPG*), os alunos jogam assumindo personagens virtuais que interagem com textos e imagens referentes à Literatura Renascentista de Portugal, conhecendo o contexto histórico, as características, o principal autor e obra. Nesta etapa, a abertura do jogo faz referência ao contexto da Renascença com a imagem de Camões (Figura 1), apresentando em seguida uma pequena síntese (Figura 2) para logo depois apresentar o personagem lançado no mapa principal do jogo (Figura 3). A partir daí ele é guiado até o ponto da “casa de Camões”, espaço onde ele irá interagir com um personagem não jogador (PNJ) (Figura 4) que irá orientá-lo em sua exploração. À medida que o personagem interage com os objetos renascentistas (figura 5) e PNJ que estão no recinto, ele ganha pontos em sua jornada, aumentando a imersão do jogador na história e por consequência nos fatos históricos.



Figura 1: tela de abertura do RPG.

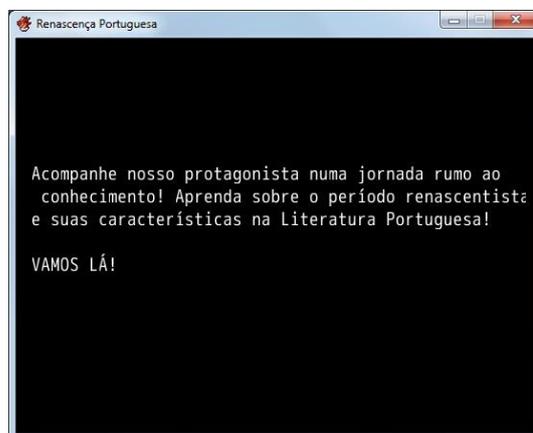


Figura 2: introdução ao RPG.



Figura 3: mapa inicial do RPG.



Figura 4: interação com personagem não jogador.



Figura 5: interação com objetos.

Na segunda etapa, a turma é dividida em 2 equipes para competir em um quiz, em uma disputa onde cada representante de cada grupo deve apertar primeiro a tecla para ter direito a responder a pergunta. Assim como na tela inicial do RPG, o quiz tem Camões como imagem de abertura. A tela seguinte vai direto à questão, onde mostra a pergunta

e suas possíveis respostas (Figura 6), que só poderão ser escolhidas após a disputa entre os representantes dos grupos (aquele que apertar primeiro a tecla "A" - representante do grupo A - ou tecla "B" - representante do grupo B). Na Figura 7 percebemos que o grupo vencedor foi o "A", indicando um "x" na imagem do adversário, e fazendo com que a seta do mouse passe a ser identificada também com a imagem do personagem que representa o grupo. Se o representante escolher a resposta correta, ele ganha pontos para sua equipe. A Figura 8 mostra quando um grupo não acerta uma questão, ficando este sem ganhar sua pontuação. Ao acabarem as perguntas é questionado se deseja reiniciar o jogo, para reforçar os conhecimentos sobre o assunto (Figura 9). Tanto no RPG quanto no quiz, o aluno acumula pontuação que poderá servir como parte da avaliação.



Figura 6: tela com questão sobre Renascimento.



Figura 7: grupo A acerta questão.



Figura 8: grupo B erra a questão.



Figura 9: finalização do QUIZ.

Foi distribuído um questionário para alunos opinarem sobre o jogo ao final de uma aula sobre o assunto, tecendo críticas e/ou elogios necessários para o aperfeiçoamento do jogo. Todos concordaram que o jogo foi claro, tecnicamente adequado, e que tinha chamado a sua atenção, um indicativo positivo deste método de aprendizagem. A maioria diz ter experiência razoável com microcomputadores, mas afirmam ter pouca ou nenhuma experiência com jogos eletrônicos. Entretanto, metade achou fácil de jogar, e a outra metade encontrou alguma dificuldade. Os pontos positivos citados foram diversão, o processo lúdico, motivação, competitividade (quiz), dinâmica, proposta criativa, facilidade de uso, estrutura técnica, jogabilidade, abordagem do conteúdo, a possibilidade de memorização, a interação, a imersão, autoinstrução, design atrativo e conteúdo relevante. Já os pontos negativos foram a necessidade de introdução mais detalhada, um guia rápido, conteúdo pedagógico limitado, acesso ao jogo, explicitar como ganhar mais pontos, padronizar a estética do jogo e eventual lentidão do personagem. Foi também sugerido a criação de uma história introdutória para o personagem, ampliar os mapas do jogo, usar a tela cheia e um mini tutorial.

4. Conclusão

Para atuar na docência do ensino superior o professor precisa manter-se atualizado no que concerne ao conteúdo da disciplina e às novas metodologias. As metodologias ativas mediadas por TICS tornam a aula mais interessante porque o aluno participa da construção do seu aprendizado e o professor passa a aprender também com o aluno.

Este estudo fundamenta-se na proposta de estratégia de aprendizagem com jogos, em que se buscou, além de se ensinar o conteúdo específico, extrapolar os limites da sala de aula, oportunizando aos alunos o desenvolvimento de competências e habilidades relativas aos jogos, tais como: a concentração, o raciocínio rápido, a empolgação etc, fatores que podem ser úteis em outros segmentos da vida do aluno, promovendo assim, uma formação de conjunto integral para esse futuro docente.

Durante a aula com jogos, os alunos demonstraram interesse e desenvoltura, interagindo numa perspectiva de aprendizagem construtiva, comprovando que a aplicação de atividades lúdicas não desmerece, nem compromete a seriedade e responsabilidade de um curso superior, ao contrário, buscar estratégias atrativas para os alunos pode instigá-los a se interessar mais pelo assunto estudado.

Referências

- ALVES, L., 2009. ESTRATÉGIA DE JOGOS NA EAD. IN: LITTO F. E FORMIGA, M. (ORGS) EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: O ESTADO DA ARTE. SÃO PAULO, PEARSON EDUCATION DO BRASIL, 141-146.
- BERNABÉ, I., 2012. OS PROFESSORES COMO APRENDIZES COM AS TICS. IN: BARBA, CARME; CAPELLA, SEBASTIÁ (ORGS). COMPUTADORES EM SALA DE AULA: MÉTODOS E USOS. PORTO ALEGRE: PENSO, 7-83.
- BOLZAN, D. P., ISAIA, S. M., MACIEL, A. M., 2013. FORMAÇÃO DE PROFESSORES: A CONSTRUÇÃO DA DOCÊNCIA E DA ATIVIDADE PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO SUPERIOR. REV. DIÁLOGO EDUCACIONAL, CURITIBA, V. 13, N. 38, 49-68, JAN/DEZ. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW2.PUCPR.BR/REOL/INDEX.PHP/DIALOGO?DD1=7625&DD99=VIEW](http://www2.pucpr.br/reol/index.php/dialogo?dd1=7625&dd99=VIEW).
- BRASIL, MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2002. UMA NOVA ESCOLA MÉDICA PARA UM NOVO SISTEMA DE SAÚDE: SAÚDE E EDUCAÇÃO LANÇAM PROGRAMA PARA MUDAR O



- CURRÍCULO DE MEDICINA. REVISTA DE SAÚDE PÚBLICA, SÃO PAULO, v. 36, n. 3, JUN.. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.SCIELOSP.ORG/SCIELO.PHP?SCRIPT=SCI_ARTTEXT&PID=S0034-89102002000300019](http://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-89102002000300019)> [ACESSO EM: 26 DE JUNHO DE 2014].
- CUNHA, M. B., 2007. JOGOS NO ENSINO DE QUÍMICA: CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS PARA SUA UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA. DISPONÍVEL EM: [HTTP://QNESEC.SBQ.ORG.BR/ONLINE/QNESEC34_2/07-PE-53-11.PDF](http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf) [ACESSO EM: 29 DE JUNHO DE 2014].
- DIAS, A., JUNIOR, G., BARRÉRE, E., MINAS, P. E DE CALDAS, C., 2005. UTILIZANDO FXRUBY NA CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS 3D. DISPONÍVEL EM [HTTP://WWW.COMP.PUCPCALDAS.BR/~AL550252522/DOWNLOADS/UTILIZANDO%20FXRUBY%20NA%20CONSTRU%20E7%E3%20DE%20CEN%20E1RIOS%203D.PDF](http://www.comp.pucpcaldas.br/~al550252522/downloads/UTILIZANDO%20FXRUBY%20NA%20CONSTRU%20E7%E3%20DE%20CEN%20E1RIOS%203D.PDF) [ACESSADO EM 21 DE JULHO DE 2009].
- GIRAFFA, L. E BITTENCOURT, J., 2003B. A UTILIZAÇÃO DOS ROLE-PLAYING GAMES DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM. PPGCC/PUCRS.
- GIRAFFA, L. E BITTENCOURT, J., 2003A. MODELANDO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM VIRTUAIS UTILIZANDO ROLE-PLAYING GAMES. XIV SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO. RIO DE JANEIRO: SBC.
- HUIZINGA, J., 2008. HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA. PERSPECTIVA, E., (EDS.). USP UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO.
- MASETTO, M. T., 1998. PROFESSOR UNIVERSITÁRIO: UM PROFISSIONAL DA EDUCAÇÃO NA ATIVIDADE DOCENTE IN: MASETTO, MARCOS T. (ORG). DOCÊNCIA NA UNIVERSIDADE. CAMPINAS: PAPIRUS.
- MEDEIROS, R. A., 2009. RACIOCÍNIO CIENTÍFICO POR MEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS COLABORATIVOS. 2009. 140 F. DISSERTAÇÃO (MESTRADO) - CURSO DE MODELAGEM COMPUTACIONAL DO CONHECIMENTO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS, MACEIÓ – AL.
- MENEZES, C. S. (ORG.), 2003. INFORMÁTICA EDUCATIVA II - LINGUAGENS PARA REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO. VITÓRIA: UFES, FASCÍCULO USADO EM CURSOS DE GRADUAÇÃO DO NEAD/CREAD/UFES.
- OLIVEIRA, V. B., 2003. JOGOS DE REGRAS E A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS. VOZES, E., (EDS.).
- PIMENTA, S. G., 2009. A PROFISSÃO PROFESSOR UNIVERSITÁRIO: PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE. IN: CUNHA, M. I. DOCÊNCIA UNIVERSITÁRIA: PROFISSIONALIZAÇÃO E PRÁTICAS EDUCATIVAS. FEIRA DE SANTANA: UEFS EDITORA.
- RAMOS, K. M., 2010. RECONFIGURAR A PROFISSIONALIDADE DOCENTE UNIVERSITÁRIA: UM OLHAR SOBRE AÇÕES DE ATUALIZAÇÃO PEDAGÓGICO-DIDÁTICA. PORTO: UNIVERSIDADE DO PORTO.
- RETONDAR, J. J. M., 2007. TEORIA DO JOGO. ED. VOZES.
- RIZZO, G., 1996. JOGOS INTELIGENTES: A CONSTRUÇÃO DO RACIOCÍNIO NA ESCOLA NATURAL. RIO DE JANEIRO: BERTRAND BRASIL.
- VALENTE, L., 2005. GUFF, UM SISTEMA PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO, UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE.