A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS VIRTUAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

INEZ CARNEIRO BARBOSA; ALBERTO MÁRIO MAFRA NETTO; MARCOS PAULO DA COSTA CORREIA; MAXWELL COSTA DE AMORIM; ADRIANA DE MENDONÇA COSTA

INTRODUÇÃO: A palavra "jogo" se origina do vocábulo latino *ludus*, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. Um aspecto relevante nos jogos é o desafio que eles provocam no aluno, o que gera interesse e prazer. Ao professor, cabe analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente. **OBJETIVOS:** O trabalho tem como objetivo evidenciar o papel do jogo como recurso facilitador na aprendizagem, reconhecendo-o como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento intelectual e social do educando na Educação à Distância (EAD). De forma geral, é somente o uso da leitura e escrita como representações convencionais nas atividades escolares. **METODOLOGIA:** O método utilizado no artigo foi um estudo teórico-reflexivo da literatura. A pesquisa classifica-se como bibliográfica, sendo desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros, artigos e revistas extraídos de base de dados científicas. **RESULTADOS:** Pode-se observar através da pesquisa realizada, que na Educação de Nível Superior, como em outras áreas, o uso dos jogos ainda é incipiente. A utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem na EAD, não se trata de uma revolução, ou proposta de abandono de conceitos e procedimentos pré-existentes, mas uma tentativa de compor com o que já existe e de aproveitar os benefícios da evolução por que passa a humanidade para que a aprendizagem se torne cada vez mais atrativa para os alunos. *A educação* a *distância* é um método de ensino que tem facilitado a propagação de *conhecimento* no mundo. O uso dos jogos estimula a interação dos estudantes com o docente, dos estudantes com o conteúdo e dos estudantes com os seus colegas proporcionando um ambiente educacional dinâmico, multimodal, onde o conhecimento flui de forma rápida e eficiente. **CONCLUSÃO:** O uso dos jogos na EAD pode potencializar o desenvolvimento dos alunos, auxiliando no processo ensino e aprendizagem, importante ressaltar que faz-se necessário que os professores sejam capacitados.

Palavras-chave: Aprendizagem, Educação à distância, Jogos e educação, Desafios da educação, Jogos virtuais.

DOI: 10.51189/iii-conbraed/16617