



O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO ESTÍMULO À APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

BRENDA CRISTINNE DOS SANTOS GONÇALVES; LUCIMAR ALMEIDA COSTA
SOUZA; MARIANNY FERREIRA SIMON BARBOSA LOPES WEILER; MYLENA
FRANCYELLE MEDRADO LIMA; PAULA GAMA DOS SANTOS MACHADO

RESUMO

O avanço das tecnologias digitais, especialmente com a expansão da internet, transformou profundamente práticas educacionais, impulsionando novos métodos educacionais. No contexto da Educação a Distância (EaD), os jogos digitais vêm se destacando como recursos pedagógicos promissores, por estimularem a motivação, o engajamento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais dos estudantes. Este trabalho objetiva analisar os potenciais e limitações desses jogos digitais na Educação a distância, por meio de uma abordagem qualitativa, exploratória e descritiva, realizada por meio de levantamento bibliográfico e documental. Foram utilizados como base estudos recentes e dados de pesquisas oficiais sobre conectividade e uso de tecnologias na educação. A análise foi conduzida com base na metodologia de análise de conteúdo, o que possibilitou identificar as principais contribuições pedagógicas dos jogos digitais e os obstáculos enfrentados para sua implementação. Os resultados indicam que os jogos, quando bem planejados e integrados ao processo de ensino, potencializam o raciocínio lógico, a criatividade, a autonomia e o interesse dos alunos. Contudo, a pesquisa também identificou limitações significativas, como a desigualdade no acesso à internet e a carência de formação docente adequada. Em muitas regiões, especialmente nas áreas rurais e periféricas, os estudantes ainda enfrentam dificuldades para participar plenamente de práticas gamificadas por falta de infraestrutura tecnológica. Além disso, a falta de preparo técnico dos professores compromete a aplicação eficaz desses recursos. Conclui-se que, embora os jogos digitais não substituam o ensino tradicional, sua utilização estratégica pode complementar as práticas pedagógicas na Educação a Distância, desde que acompanhadas de políticas públicas de inclusão digital e formação continuada. Assim, os jogos digitais representam uma ferramenta transformadora para a aprendizagem online, contribuindo para a permanência e o sucesso dos estudantes no ambiente virtual.

Palavras-chave: Aprendizagem lúdica; Mediação pedagógica; Gamificação

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os avanços nas tecnologias digitais, impulsionados pela expansão da internet transformaram significativamente o modo como o conhecimento é produzido, compartilhado e acessado. Na educação, essas mudanças têm impulsionado novas formas de ensinar e aprender, especialmente no contexto da Educação a Distância. Nesse cenário, os jogos digitais surgem como recursos promissores, capazes de estimular o interesse e o desempenho dos estudantes por meio de experiências interativas, lúdicas e dinâmicas.

Contudo, é importante levantar os seguintes questionamentos: de que forma esses jogos contribuem para a aprendizagem na Educação a distância? Quais habilidades são estimuladas? Quais tipos de jogos são mais eficazes em diferentes faixas etárias e estilos de aprendizagem? Além desses questionamentos, surgem também desafios como a formação de professores, a adequação dos conteúdos pedagógicos à linguagem dos jogos e a inclusão digital dos alunos

que não têm acesso às tecnologias necessárias para participar plenamente dessas atividades.

Ademais, embora os jogos digitais não substituam o método tradicional de ensino, o uso estratégico pode complementar práticas pedagógicas e promover uma aprendizagem ativa e significativa.

Diante disso, este trabalho propõe analisar sobre os potenciais e os desafios do uso de jogos digitais como ferramenta pedagógica na Educação a Distância, analisando como este recurso pode favorecer a permanência, a motivação e a aprendizagem efetiva dos alunos em ambientes virtuais.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, cujo objetivo principal é compreender como os jogos digitais vêm sendo utilizados como ferramentas pedagógicas no contexto da Educação a Distância e quais seus impactos na aprendizagem dos estudantes.

O estudo foi desenvolvido com base em pesquisa documental e bibliográfica. Os critérios de seleção das fontes consideraram autoria de pesquisadores brasileiros e a atualidade das publicações. A análise foi complementada com dados extraídos de relatórios oficiais, como a pesquisa do TIC Educação 2023, divulgado pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, além de artigos científicos periódicos reconhecidos.

Como principal instrumento metodológico principal, utilizou-se a análise documental e de conteúdo, respeitando-se o rigor metodológico e fidelidade à interpretação dos dados descritos pelos autores originais. Essa metodologia permitiu compreender, à luz de estudos existentes, como os jogos digitais vem sendo empregados na Educação a Distância e quais os fatores que condicionam sua eficácia no processo de ensino e aprendizagem.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O surgimento e a popularização da internet transformaram profundamente o cenário educacional, possibilitando a criação de novos espaços de aprendizagem mediados por tecnologias digitais. Com a conectividade, tornou-se possível acessar conteúdos diversos, interagir com plataformas virtuais e integrar recursos multimodais ao processo de ensino, como vídeos, simuladores e, especialmente jogos digitais. No contexto da Educação a Distância (Ead), a internet não apenas viabilizou o acesso de alunos em diferentes regiões geográficas, mas também possibilitou a construção de experiências mais interativas e personalizadas.

Desta forma, os jogos digitais, nesse ambiente conectado, emergem como instrumentos capazes de tornar o aprendizado mais dinâmico, colaborativo e alinhado aos interesses das novas gerações. Assim, a internet atua como mediadora essencial no uso desses recursos, sendo condição indispensável para a implementação eficaz de práticas pedagógicas inovadoras no ensino remoto.

A aplicação de jogos digitais na Educação a Distância foi analisada com base em referenciais teóricos e experiências práticas que apontam a ludicidade como uma ferramenta eficaz para ampliar o interesse e o envolvimento dos estudantes com os conteúdos escolares. Conforme discutido por Guarda e Pinto (2021), o uso de jogos educacionais digitais potencializa habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico, abstração e resolução de problemas, especialmente quando integrados às estratégias pedagógicas bem estruturadas. Outro aspecto relevante, é que o ensino remoto também pode atuar como um catalisador da motivação, sobretudo por permitir que o aluno aprenda de forma interativa, dinâmica e no seu próprio tempo.

Por outro lado, é possível observar que existem certas limitações no processo de implementação dos jogos digitais no ambiente virtual de aprendizagem, como a infraestrutura tecnológica, ainda bastante desigual no Brasil. Em regiões rurais ou de baixa renda, muitos

estudantes não possuem acesso estável à internet ou a dispositivos com softwares educacionais. Segundo dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil (2023), cerca de 38% dos alunos da rede pública de ensino dependem de celulares compartilhados para acessar conteúdos escolares, o que dificulta o aproveitamento pleno de experiências gamificadas.

Outro obstáculo relevante é a falta de formação docente voltada ao uso pedagógico de jogos digitais. Almeida e Nascimento (2023) destacam que grande parte dos professores ainda carece de preparo técnico e metodológico para planejar aulas com mediação lúdica e digital. Diante disso, é imprescindível que instituições educacionais invistam em formações continuadas, a fim de capacitar docentes para uma atuação crítica e intencional com essas ferramentas.

Além das vantagens cognitivas e afetivas, os jogos digitais podem contribuir significativamente para a personalização da aprendizagem, por meio de mecanismos adaptativos que ajustam o nível de desafio conforme o desempenho do aluno. Outro aspecto relevante é o potencial dos jogos para desenvolver competências socioemocionais, como empatia, cooperação, persistência e autorregulação, especialmente em contextos colaborativos. Além disso, os jogos digitais podem ser estrategicamente empregados na avaliação formativa, permitindo uma coleta contínua de evidências de aprendizagem e favorecendo práticas avaliativas mais dialógicas, processuais e orientadas ao desenvolvimento do estudante.

No entanto, é necessário atentar-se ao risco de superficialidade pedagógica: sem objetivos claros e alinhamento curricular, os jogos digitais podem se tornar meramente instrumentos de entretenimento, esvaziando seu potencial educativo. Por isso, é essencial que sua utilização esteja ancorada em um planejamento didático intencional e crítico, articulado às competências e habilidades previstas no currículo. De acordo com Huizinga (2004), o jogo é uma forma primitiva e essencial da cultura, e sua integração ao processo educacional proporciona a criação de um espaço simbólico onde a aprendizagem pode ocorrer de maneira significativa e prazerosa. Complementando essa perspectiva, Kishimoto (2011) defende que o lúdico é um dos elementos mais eficazes para motivar o aluno, sobretudo quando associado ao uso de tecnologias digitais, pois torna o processo de ensino mais envolvente, interativo e contextualizado à realidade dos estudantes contemporâneos.

Ademais, a integração de jogos digitais no contexto da Educação a distância também está alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que valoriza o uso de tecnologias educacionais para o desenvolvimento de competências gerais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a cultura digital. Quando bem planejados, os jogos podem promover situações desafiadoras, favorecendo a aprendizagem ativa e investigativa. Além disso, sua utilização permite maior flexibilidade metodológica, podendo ser adaptada a diferentes faixas etárias, níveis de ensino e estilos de aprendizagem, o que reforça seu potencial inclusivo e democratizador no cenário educacional contemporâneo.

Em síntese, observa-se que os jogos digitais, quando utilizados de forma planejada e contextualizada, apresentam alto potencial de estímulo à aprendizagem na Educação a distância. No entanto, é essencial que sua implementação venha acompanhada de infraestrutura tecnológica, política de inclusão digital e suporte pedagógico adequado, para que não se torne apenas uma tendência superficial, mas uma estratégia de ensino transformadora e inclusiva.

4 CONCLUSÃO

O presente estudo teve como objetivo refletir sobre os potenciais e limites do uso de jogos digitais como ferramenta pedagógica na Educação a distância. Os resultados analisados evidenciaram que esses recursos, quando utilizados com intencionalidade e planejamento, podem favorecer o engajamento, a autonomia e a aprendizagem dos estudantes.

Observou-se que os jogos digitais potencializam habilidades cognitivas e socioemocionais relevantes, como raciocínio lógico e a criatividade. Além disso, destacam-se

como recursos importantes para a construção de ambientes virtuais de aprendizagem mais dinâmicos e acolhedores.

Por outro lado, o estudo apontou limitações significativas, como a desigualdade no acesso à internet e falta de preparo docente para integrar esses recursos às práticas pedagógicas. Esses obstáculos reforçam a necessidade de políticas públicas de inclusão digital e formação continuada para professores da Educação a Distância.

Portanto, os jogos digitais, quando articulados à Educação a Distância tornam-se ferramentas valiosas para promover uma aprendizagem mais interativa, significativa e centradas no estudante, contribuindo para o engajamento, a autonomia e a permanência dos alunos no processo educacional.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. R.; NASCIMENTO, M. J. Educação a distância e conectividade no campo: análise das políticas públicas de inclusão digital. *Revista Brasileira de Educação*, v. 28, e280045, 2023.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras – TIC Educação 2023. São Paulo: CGI.br, 19 nov. 2024. Disponível em: <https://www.cgi.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nas-escolas-brasileiras-tic-educacao-2023/>. Acesso em: 30 jun. 2025.

GUARDA, Graziela Ferreira; PINTO, Sérgio Crespo Coelho da Silva. O uso dos jogos digitais educacionais no processo no ensino-aprendizagem com ênfase nas habilidades do pensamento computacional: experiências no ensino fundamental. *Revista Brasileira de Pós-Graduação – RBPG*, v. 17, n. 37, 2021.

SOUZA, Júlia Graziela. O uso de jogos digitais como facilitador da aprendizagem na educação a distância. Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia).

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. Petrópolis: Vozes, 2011.