

**ESTRATÉGIAS DE JOGOS NA EAD: UMA PROPOSTA PARA AS DISCIPLINAS DE SOCIOLOGIA E FILOSOFIA DO ENSINO MÉDIO ARTICULADO SESI SENAI – DEPARTAMENTO REGIONAL DE GOIÁS**

**GOIÂNIA, 10/04/2011**

**Ariana Ramos Massensini**

SESI/SENAI – Departamento Regional de Goiás  
[ariana.senai@sistemafieg.org.br](mailto:ariana.senai@sistemafieg.org.br)

**Celso Pinto Soares Junior**

SESI – Departamento Regional de Goiás  
[celso.sesi@sistemafieg.org.br](mailto:celso.sesi@sistemafieg.org.br)

**Joseane Sousa Silva**

SESI – Departamento Regional de Goiás  
[joseane@sistemafieg.org.br](mailto:joseane@sistemafieg.org.br)

**Setor Educacional:** Educação Média e Tecnológica

**Classificação das Áreas de Pesquisa em EaD:** Ensino e Aprendizagem em EaD – Designer Instrucional

**Natureza do Trabalho:** Modelos de Planejamento

**Classe:** Experiência Inovadora

**Resumo**

*O desinteresse manifestado cada vez mais por jovens estudantes do Ensino Médio revela que um dos principais motivos para o aumento da evasão escolar e baixo rendimento nos estudos, é a falta de motivação. Muitos alunos não encontram um estímulo para aprender a estudar. Isso pode ser em decorrência do modelo educacional Tradicional, onde o estudante é visto como um receptor passivo de informações. Nesse contexto, os jogos educativos surgem com a possibilidade de criar um diálogo entre o educando e o conteúdo, que se explica pela própria natureza de atuação do jogo, que é a interatividade. O objetivo desse trabalho é apresentar a proposta de desenvolvimento das disciplinas de Filosofia e Sociologia, com carga horária de 40 horas, que foram ministradas na modalidade Educação a Distância para alunos do primeiro ano do Ensino Médio Articulado entre o SESI SENAI – Departamento Regional de Goiás. Os resultados apontaram um excelente trabalho desenvolvido por um grupo de professores tutores, além da satisfação dos alunos com a metodologia implantada.*

**Palavras chave:** Educação a Distância; Ensino Médio; Jogos Educacionais.

## **Introdução**

### **O Aprendizado por Meio de Jogos**

Não é difícil ouvir reclamações de professores que não conseguem manter a atenção de seus alunos como antigamente. Há muito tempo, o país enfrenta sérios problemas relacionados ao ensino. Dentre alguns, podemos citar a falta de motivação dos alunos, desvalorização da profissão de educador, altos índices de evasão e muitos outros.

A formação do professor é o ponto chave para a modernização do ensino. A necessidade de atualização constante do professor cresce, não só em relação à sua disciplina específica, como também no que se refere às metodologias de ensino e às novas tecnologias (PEDROSA, 2010). As mudanças na prática educativa se faz necessário, para que ela seja capaz de acolher e trabalhar todo o aspecto da diversidade humana representada pelo alunado. O sistema educacional deve adaptar-se às necessidades de seus alunos, criando mecanismos para sensibilizar e instigar os alunos na busca pelo conhecimento.

Uma pesquisa patrocinada pela Fundação Getúlio Vargas, Fundação Educar Dpaschoal, Movimento Todos pela Educação e Instituto Unibanco em 2006, intitulada “Motivos para Evasão Escolar”, constatou que que 40,3% dos jovens de 15 a 17 anos com renda familiar acima de R\$ 100 per capita e que moram nas regiões metropolitanas de Salvador, Recife, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, São Paulo e Porto Alegre deixam de estudar porque acreditam que a escola é desinteressante.

Uma das causas do desinteresse manifestado pelos estudantes é a utilização do modelo tradicional, presente na maioria das escolas brasileiras. Segundo Mizukami (1986), na abordagem tradicional o estudante é visto como um receptor passivo de informações que lhe são oferecidas. O conhecimento tem caráter cumulativo e é adquirido por meio da transmissão, principalmente, da educação formal.

Paulo Freire (1970) afirma que os conteúdos didáticos são transmitidos de forma descontextualizada à realidade do educando e não propõem uma reflexão por parte dos educadores. O autor também afirma que a relação entre

educador e educandos é essencialmente narradora, em que o primeiro relata suas experiências e vivências ao segundo.

Dessa maneira, para fortalecer o vínculo entre o aluno e aprendizagem é necessário a utilização de um outro modelo de educação. Paulo Freire propõe uma educação libertadora e problematizadora, onde, enquanto o educador educa, também é educado, uma ação recíproca, fundamentada no diálogo.

A proposta da educação libertadora é que o aluno construa seu próprio conhecimento e reflita sobre o mundo a que pertence. Nessa perspectiva, a autonomia do indivíduo é respeitada.

A Evolução das estratégias de ensino exige que os Educadores brasileiros tentem estimular a aprendizagem através da utilização, cada vez mais frequentemente, de procedimentos instrucionais mais abrangentes que o material escrito e a aula expositiva. A LDB 9.394/96 estabelece, em seu artigo 36, §1º, Inciso III que o currículo deve proporcionar ao aluno, o conhecimento das formas contemporâneas de linguagem.

A utilização de jogos educativos interativos surgiu como uma alternativa capaz de trazer um ganho significativo de qualidade ao processo ensino aprendizagem apoiado pela Internet. Os jogos proporcionam a oportunidade de ampliar o potencial do uso de imagens, animações e interatividade, além de resgatar o aspecto lúdico e prazeroso da aprendizagem. Os jogos são vivências, portanto, viabilização do ciclo de aprendizado: ação, reflexão, teorização e planejamento (HAGUENAUER *et al*, 2007) .

A linguagem lúdica pode ser utilizada para crianças, adolescentes e adultos, pois possibilita o desenvolvimento de características humanas, tais como afetiva, motora, cognitiva, social e moral, tornando agradável a aprendizagem. A aplicação dessa linguagem pode ser evidenciada nos cursos a distância por meio de cenários e personagens, permitindo ao aluno um maior envolvimento com o conteúdo a ser apreendido, NEGRA (2008).

Desse modo, o jogo pode ser um importante instrumento pedagógico, um aliado para a aprendizagem. Nele, o jogador pode supor outra forma de se relacionar com a cultura e com o conteúdo educacional. Mais que uma simples animação do fazer pedagógico (Alves, 2009:141) ou simplesmente uma forma

de aprendizagem mais interativa, o jogo desenvolve diversas habilidades e competências do aluno.

Como afirma Alves (2009), se faz necessária “a criação de espaços de ensino online que contemplem a lógica da cultura da simulação (jogos eletrônicos) em níveis de interatividade que possibilitem a construção de conhecimento, mediado pela necessária interatividade característica do processo de ensinar e aprender”.

### **As Disciplinas de Filosofia e Sociologia**

Para aumentar a perspectiva de inserção social e no mercado de trabalho, o SESI Goiás trabalha em parceria com o SENAI Goiás para oferecer educação completa, por meio do Ensino Médio Articulado.

Com o Ensino Médio Articulado, os estudantes podem cursar o Ensino Médio com a qualidade do SESI e, ao mesmo tempo, a educação profissional com a qualidade do SENAI.

Desta forma, também em período integral, o jovem se prepara para o mercado de trabalho, com um perfil profissional de referência, além de adquirir competências gerais que lhe permitam a continuidade nos estudos tanto tecnológicos, quanto de graduação. Ao final do 3º ano, os alunos farão jus ao certificado de conclusão do Ensino Médio e ao Diploma de Habilitação Técnica. Foram escolhidas inicialmente duas disciplinas da base articulada para serem desenvolvidas na modalidade EaD: Filosofia e Sociologia.

Percebe-se que ambas disciplinas apresentam em seu currículo conteúdos densos e altamente teóricos. Tal fato nos leva a perceber a necessidade em buscar novas estratégias no processo de ensino/aprendizagem dessas disciplinas.

Partindo desse pressuposto, a metodologia de ensino tradicional meramente voltada à prática do giz de e do quadro negro, não condiz com as necessidades educacionais que temos atualmente: acompanhar os avanços tecnológicos. Neste sentido faz-se necessário cumprir o conteúdo programático e conquistar o aluno, demonstrando que a Filosofia e a Sociologia não são matérias chatas e inúteis. É importante nos atentarmos para a maneira como nossos alunos aprendem e quais ferramentas serão utilizadas para tornar as aulas mais agradáveis e interessantes.

Dessa forma, pensou-se em desenvolver para os alunos do primeiro ano do Ensino Médio Articulado do SESI SENAI em Goiás, as disciplinas de Filosofia e Sociologia na modalidade a distância, utilizando como metodologia os jogos interativos, na perspectiva de expor os conteúdos da forma mais contextualizada possível, buscando promover a construção da cidadania dos indivíduos, dando-lhes a oportunidade de se desenvolverem como sujeitos autônomos e independentes intelectualmente.

Cabe ressaltar que não se teve a intenção de desvincular as disciplinas de seus objetivos, que são de propiciar e instigar a todo o momento, os alunos na direção do debate sadio, sistemático e dialético de teorias e práticas vivenciadas.

A metodologia por meio de jogos interativos são estratégias para tornar o processo de ensino/aprendizagem o mais instigante possível, abordando os conteúdos de forma lúdica e propiciando o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa, onde todos os participantes apresentam uma reflexão crítica.

### **Projeto Gráfico e Instrucional**

Foi desenvolvida uma versão eletrônica de um livro-texto, recurso didático-pedagógico que se traduz em um importante mediador no processo de ensino-aprendizagem e pode ser impresso pelo aluno, conforme a sua necessidade e interesse.

O conteúdo foi modelado com uma linguagem dialogada, fazendo com que o aluno sinta-se próximo ao professor uma linguagem dialogada, fazendo com que o aluno sinta-se próximo do professor e acompanhado constantemente por um facilitador do processo de aprendizagem.

Ao final de cada módulo, o aluno encontra no material, exercícios de passagem, cuja chamada é intitulada de “colocando em prática”. Esses exercícios têm como objetivo rever o conteúdo estudado, colocar em prática o conteúdo aprendido e sanar as dúvidas que o aluno possa ter. Tais atividades são compostas por jogos interativos, como por exemplo, palavras cruzadas, caça-palavras, jogo de sete erros, dentre outros.

Para os cursos de Filosofia e Sociologia na modalidade educação a distância foram criados diferentes objetos instrucionais, com o objetivo de

facilitar e orientar o processo de ensino-aprendizagem, conforme apresentado na tabela 01.

No livro impresso, além dos elementos pré-textuais (capa, falsa folha de rosto, ficha catalográfica, sumário, dentre outros), o aluno encontra logo na apresentação do material, um espaço onde o professor se apresenta e firma com ele o primeiro contato no material impresso. Nesse momento são evidenciados os principais assuntos que serão estudados, assim como os benefícios propiciados pelo material e metodologia utilizados no curso.

Na próxima seção, é apresentado ao aluno o Plano de Estudos, contendo o objetivo geral e objetivos específicos do curso, bem como a descrição da metodologia de cursos que apresenta como ele foi estruturado, divisões de cada módulo, carga horária sugerida de estudos por aula e atividades, além dos ícones de aprendizagem contidos no material.

### Objetos Instrucionais

O projeto gráfico do curso apresenta ícones de aprendizagem que relembram placas de trânsito. Isso porque o aluno é inserido como personagem do próprio material, tendo que traçar toda sua trajetória no decorrer do conteúdo, explorando os espaços dentro do Ambiente Virtual de Aprendizagem. A seguir, apresentamos exemplos de ícones utilizados no material didático impresso.

 objetivos	<b>Objetivos de Aprendizagem</b> - tem como finalidade instrumentalizar o aluno quanto às finalidades do curso, das unidades e atividades propostas.
 Para iniciar	<b>Para início de conversa</b> – tem como finalidade apresentar ao aluno uma breve introdução do conteúdo que será estudado em cada módulo.
 DICA	<b>Dicas</b> - tem como finalidade instrumentalizar o aluno quanto à informações novas e úteis relacionadas ao tema abordado.

 <p>reflita</p>	<p><b>Reflita</b> - tem como finalidade instrumentalizar o aluno quanto à proposições importantes, que necessitam de um momento para refletir sobre o conteúdo que está sendo estudado e os conhecimentos prévios que o aluno já traz consigo.</p>
	<p><b>Atenção</b> - tem como finalidade instrumentalizar o aluno quanto à informações importantes, que necessitam de maior concentração e reflexão do aluno.</p>
 <p>pergunta</p>	<p><b>Pergunta</b> - tem como finalidade pôr em evidência algum assunto ou tópico relevante do texto. O quadro de pergunta contempla, geralmente, a questões apresentadas ao longo do texto.</p>
	<p><b>Curiosidade</b> – tem como finalidade trazer ao aluno alguma curiosidade relativa ao conteúdo que está sendo estudado.</p>
 <p>destaque</p>	<p><b>Destaque</b> - tem como finalidade destacar frases ou parágrafos do texto que se fizerem necessários, a fim de ampliar a compreensão do aluno a cerca do conteúdo.</p>
 <p>link</p>	<p><b>Link</b> – tem como finalidade indicar ao aluno endereços de <i>sites</i>, onde ele poderá encontrar materiais complementares para leitura.</p>
	<p><b>Importante</b> – tem como finalidade sinalizar frases importantes do conteúdo.</p>
	<p><b>Glossário</b> - tem como finalidade pôr em evidência significados de termos utilizados ao longo do texto.</p>
	<p><b>Saiba mais</b> - tem como finalidade instrumentalizar o aluno quanto à informações complementares que possam fortalecer e/ou ampliar a sua compreensão mediante um conteúdo específico.</p>
 <p>exercícios</p>	<p><b>Colocando em prática</b> – tem como finalidade fazer a indicação para que os alunos acessem o Ambiente Virtual de Aprendizagem e realizem as atividades que irão intercalar as aulas.</p>
	<p><b>Relembrando</b> – tem como finalidade apresentar ao aluno uma breve síntese do conteúdo que foi estudado durante cada etapa.</p>

	<p><b>Hora da pausa</b> - espaço onde terão dicas para o aluno parar alguns minutos os estudos, alongar-se, tomar um café. Esta é uma estratégia para fazer do estudo algo prazeroso e leve para o aluno. Dicas de lazer, saúde, “o que é o que é? (conhecidas pegadinhas)”, charges educativas, indicação de filmes, enfim deve ser um momento de “relaxamento do aluno” saindo da rotina dos estudos.</p>
---	---

**Tabela 01:** Ícones de aprendizagem

### **Ambiente Virtual de Aprendizagem**

O ambiente virtual de aprendizagem possui caráter interativo, participativo e colaborativo, compreendendo um espaço diversificado onde os alunos podem interagir para a troca de vivências, experiências e conhecimentos.

A versão eletrônica do livro impresso é disponibilizada no Ambiente Virtual de Aprendizagem em formato pdf., para que o aluno possa estudar off line quando desejar.

Como o público alvo dos cursos de Filosofia e Sociologia oferecidos pelo SESI SENAI em Goiás, são alunos do primeiro ano do ensino médio, jovens e adultos inseridos no contexto da tecnologia, como uma ferramenta comum no seu dia-a-dia, optou-se por trabalhar os cursos no Ambiente Virtual de Aprendizagem de forma interativa, onde o aluno será o protagonista da história desenvolvida.

### **Dinâmica de Funcionamento dos Cursos de Filosofia e Sociologia**

A cidade dos cursos de Filosofia e Sociologia foi intitulada de Atenas, e é composta por cinco cenários: 1ª Parada – Portal turístico: nesse espaço o aluno encontrará a apresentação e orientações de navegação do curso. 2ª Parada – Residência: nesse espaço o aluno encontrará os principais assuntos que serão tratados no módulo, bem como os seus objetivos. 3ª Parada – Cinema: nesse espaço o aluno terá acesso a uma síntese do conteúdo, de forma dialogada e interativa com outros personagens do curso. 4ª Parada – Biblioteca: nesse local, o aluno encontrará o conteúdo na íntegra, no formato PDF, além de dicas de literaturas, filmes, sites, artigos, dentre outros. 5ª

Parada – Sala de Jogos: espaço onde o aluno pode colocar em prática os conhecimentos aprendidos durante o estudo de cada módulo. As atividades são interativas e estão em formato de jogos.

Ao acessar o conteúdo o aluno deverá escolher um avatar (personagem virtual masculino ou feminino) que o representará durante a navegação no curso. É importante destacar que o avatar terá características únicas, ou seja, o aluno não terá a possibilidade de alterar o perfil (cor de roupa, cabelo, pele, altura, entre outros).

O aluno caminhará dentro do cenário, com o seu avatar, e terá a sensação de que ele próprio está dentro do computador, interagindo diretamente com o conteúdo.

Os cenários, avatares e a navegação na cidade dos cursos de filosofia e sociologia são exatamente iguais, mudando somente os conteúdos (textos), atividades e avaliações, conforme cada temática. Para cada curso existe um personagem, que apresenta o conteúdo no cenário do cinema, sendo um filósofo para o curso de filosofia e um sociólogo para o curso de sociologia.

O objetivo é que o aluno percorra todos os cenários e consiga realizar o desafio proposto ao final de cada um dos módulos.



**Figura 01:** Cidade Atenas vista de cima

## **Considerações Finais**

Com a experiência de desenvolvimento das disciplinas de Filosofia e Sociologia na modalidade a distância, no Ensino Médio Articulado SESI e

SENAI, pode-se concluir que o uso de jogos na prática colaborativa de aprendizagem desperta o prazer em acompanhar o desenrolar da história construída pelos desafios propostos.

Conclui-se que o planejamento de um curso na modalidade EaD, deve buscar a inserção e a sensibilização do alunos para a participação efetiva no processo de ensino aprendizagem. O curso no formato de jogos proporciona ao aluno aproximar o conteúdo a ser estudado de sua realidade sócio-cultural.

O mundo caminha para uma forte flexibilização de cursos, tempo, espaço, e tecnologias. É preciso experimentar modelos pedagógicos inovadores. As instituições de ensino, em seus diversos níveis, precisam experimentar como integrar a educação presencial e a educação a distância, garantindo a aprendizagem significativa.

### **Referências Bibliográficas**

Alves, L. R. G. (2009). **Estratégias de jogos para EAD**. In: Litto, Frederico Michael; Formiga, Marcos Maciel. (Org.). *Educação à distância: o estado da Arte*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 141-146.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Cristina Jasbinscheck.

Freire, P. (1970). **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra.

HAGUENAUER, J.C.; CARVALHO, F.S.; VICTORINO, A.L.Q.; LOPES, A.L.Q.; FILHO, F.C. **Uso de Jogos na Educação Online: a Experiência do LATEC/UFRJ**, Revista Educação On Line Volume 1- no 1- Janeiro/abril de 2007.

Mizukami, M. da G. N. (1986). **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: E.P.U.

NEGRA, C. A. S. **Teoria dos jogos aplicados a educação a distância**. Extra Classe, v .1., 2008.

Neri, M. (2007). **Motivos da Evasão Escolar**. Fundação Getulio Vargas: Rio de Janeiro.

PEDROSA, S.M.P.A. **FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIA: SIM OU NÃO?** << disponível em <http://jovensemrede.files.wordpress.com/2010/04/stella-pedrosa-formacao-de-professores-e-tecnologia-sim-ou-nao.pdf>>>.