

# ATIVIDADES LÚDICAS VIRTUAIS E SUAS APLICAÇÕES COMO FERRAMENTAS EDUCATIVAS NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO A DISTÂNCIA

## VIRTUAL LUDIC ACTIVITIES AND THEIR APLICATIONS AS EDUCATIONAL TOOLS AT DISTANCE LEARNING INSTITUTIONS

**ESCALADA, Adriana Faria de**

Docente do Curso Técnico Integrado e Clube de Linguas da UTFPR - Medianeira/PR - Brasil

dricafaria@hotmail.com

### Resumo

As contribuições da ludicidade para o aprendizado sócio-construtivista vêm sendo amplamente reconhecidas por todos aqueles que dele participam, sejam eles alunos, professores ou instituições de ensino. Da mesma forma, a Educação a Distância tem passado por transformações que comprovam ser esta uma modalidade de ensino legítima e eficaz. Apesar disso, a utilização de atividades lúdicas no ensino a distância não é vista com muita frequência e com bons olhos. Este artigo busca identificar os entraves que impedem a união de ambos os temas, além de demonstrar sua aplicabilidade através de relatos sobre projetos ludo-pedagógicos bem-sucedidos na Educação a Distância. Também visa a analisar, através de uma pesquisa etnográfica envolvendo os docentes em EaD da UTFPR, campus de Medianeira, os principais problemas que dificultam a implementação de atividades lúdicas nos cursos de ensino a distância e sugerir, a partir da análise dos resultados encontrados, aliados a uma prévia pesquisa bibliográfica, ideias para a aplicação de atividades lúdicas, como forma complementar de aprendizado a distância, nas instituições de nível superior que trabalham com esta modalidade de ensino.

**Palavras-chave:** Educação à distância; Lúdico; Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.

### Abstract

The contributions of ludic for the social-constructivism learning have been widely acknowledged by all of those who participate in it, whether they are pupils, professors or educational institutions. In the same way, Distance Learning has faced transformations that prove this to be a legitimate and efficient educational modality. However, the use of ludic activities in Distance Learning has not been seen with much frequency or kindly taken. This article aims to identify the main problems that hinder the union of both subjects, besides demonstrating its viability through accounts on well-succeeded ludo-pedagogical projects in Distance Learning. It also aims to analyze, through an ethnografic research involving professors in Distance Learning at UTFPR, on Medianeira's campus, the main issues that hamper the implementation of ludic activities in distance learning courses and to suggest, from the results found in it, allied to a previous bibliographical research, ideas for the application of ludic activities, as a complementary way of distance learning, for universities that deal with this educational modality.

**Keywords:** distance learning; ludic; information and communication technologies.

## 1. INTRODUÇÃO

A educação brasileira, assim como a mundial, vem passando por diversas transformações devido ao advento da Sociedade da Informação, também conhecida como Sociedade do Conhecimento. Componentes essenciais desta nova Sociedade, as Novas Tecnologias da

Informação e Comunicação (NTICs) têm papel importante no novo paradigma educacional resultante desta nova era, possibilitando a implementação de uma nova forma de ensino: à distância (EaD).

Paralelamente, os avanços educacionais alcançados com os estudos de Vygotsky, Piaget e Paulo Freire, entre outros, permitiram a valorização do sócio-construtivismo

como filosofia de ensino e, conseqüentemente, do lúdico como forma de se alcançar o objetivo maior, que é a aquisição do conhecimento. Com este novo paradigma educacional, e como forma de se inculcar o cooperativismo e as relações interacionais entre alunos e professores, vislumbram-se novos projetos para a elaboração de atividades lúdicas específicas para o ensino a distância.

Contudo, apesar de todo o desenvolvimento alcançado com a evolução tecnológica e educacional, e apesar dos esforços de pesquisadores dessa área, uma questão permanece sem resposta: por que, apesar de ser o Brasil um dos países com o maior contingente de internautas no mundo, há ainda tantas dificuldades em se perceber o desenvolvimento do ensino a distância e de atividades lúdicas a ele aplicadas?

São escassos os trabalhos disponíveis para pesquisa sobre o lúdico no ensino a distância. A percepção deste fato contribuiu em muito para a decisão de se desenvolver este artigo. Verifica-se que há, com base em leituras já realizadas, um vasto campo a ser estudado, dentro das possibilidades existentes, nas instituições educacionais que utilizam o ensino a distância e que aproveitam a ludicidade presente em atividades desenvolvidas por projetos científicos para permitir a internalização de conteúdos aprendidos por seus alunos. Bittencourt e Giraffa (2003, p. 2) corroboram ao afirmar que “os jogos educacionais são exemplos de ambientes de resolução de problemas que podem ser projetados e explorados com uma abordagem construtivista”.

Um estudo detalhado sobre as dificuldades vividas por educadores e instituições educacionais, bem como a análise dos exemplos bem-sucedidos, podem permitir que este artigo auxilie àqueles que ainda têm dúvidas com respeito à viabilidade da implementação de tais atividades como coadjuvantes no importante processo cognitivo de aprendizagem, seja ela infantil ou adulta.

Desta forma, pretende-se, neste artigo, primeiramente identificar os principais problemas que impedem o desenvolvimento de atividades lúdicas nas instituições de ensino a distância e demonstrar sua viabilidade de aplicação através de projetos já realizados. Como seguimento, encontram-se os seguintes objetivos: analisar os projetos ludo-pedagógicos já desenvolvidos por pesquisadores em EaD; investigar os aspectos sócio-pedagógicos que permeiam o cotidiano dos docentes de EaD; listar, através de uma pesquisa de campo que envolva professores de EaD, os principais entraves na implementação de atividades lúdicas nos cursos de ensino

a distância.

A primeira etapa realizada para que se alcançassem os objetivos acima apresentados é apresentada em uma pesquisa bibliográfica, abordando o lúdico na Educação a Distância. Os principais aspectos da fundamentação teórica resultante encontram-se dispostos no capítulo 2.

Como forma de se obter uma melhor compreensão sobre a realidade vivida pelos docentes da Educação a Distância, foi realizada uma pesquisa etnográfica, com a elaboração de um questionário aplicado aos professores do curso pós-graduação a distância em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, oferecido pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus de Medianeira, com o intuito de colher dados para a análise dos principais problemas relacionados com a utilização de atividades lúdicas no ensino a distância. Tal decisão tem como base a afirmação de Lima et al. (1996), para quem

[...] a abordagem etnográfica combina vários métodos de coleta, sendo que os principais são: observação participante e entrevista com informantes. Entretanto, além destes, outros métodos podem ser usados, como os levantamentos, as histórias de vida, a análise de documentos, testes psicológicos, *videotypes*, fotografias e outros (p. 5).

Após uma detalhada leitura dos problemas já divulgados em pesquisas apresentadas por meio de artigos científicos eletrônicos, e prevendo-se uma análise qualitativa e quantitativa dos dados coletados, preparou-se um questionário com 12 questões, que foi enviado aos docentes participantes por meio de correspondência eletrônica. As questões elaboradas e a análise dos dados coletados foram realizadas com base em consultas feitas na etapa de pesquisa bibliográfica. Os resultados obtidos foram confrontados com os problemas já apresentados e seus principais aspectos encontram-se dispostos no capítulo 3, juntamente com uma síntese sobre a análise realizada e a discussão dos resultados obtidos, visando ao aproveitamento pleno dos recursos oferecidos pelo lúdico e pela Educação a Distância.

## 2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Inúmeros são os estudos já realizados sobre as contribuições do lúdico para o desenvolvimento cognitivo

e social do ser humano. Também são infundáveis as pesquisas científicas disponíveis sobre a Educação a Distância. Contudo, há poucas publicações, até o presente momento, que permitam um maior conhecimento sobre a aplicação de atividades lúdicas vinculadas aos cursos de EaD existentes.

Durante a etapa de delimitação de material teórico para a fundamentação deste artigo, foram encontrados diversos artigos eletrônicos disponíveis através da Internet. Alguns se mostraram excessivamente concisos, outros provaram ter pouco embasamento científico. Entre aqueles que trouxeram contribuições importantes, destacam-se os trabalhos de Leite (2006), Belloni e Gomes (2008), Alves (2003), Carvalho (2006), Sartori e Roesler (2009), Tarouco et al. (2009), Botelho (2004) e Bittencourt e Giraffa (2003). A seguir, é resumida em poucos parágrafos a essência de cada um.

Em trabalho intitulado “As Novas Tecnologias e a Função do Lúdico na Educação”, Leite (2006) faz uma abordagem social do homem, relacionando suas necessidades lúdicas ao desenvolvimento cognitivo, considerando a tecnologia como um meio propício a este fim. Citando Lévy (1993) e Schaff (1993), Leite (2006) define o homem como:

[...] ser social, fruto de uma comunidade que provoca efeitos no pensamento e no agir deste pela linguagem – fruto de sua relação lúdica para com o meio ambiente – , pelo sistema de valores, pelas relações sociais. Ambos vêem a tecnologia contribuindo para o aumento e a modificação das capacidades cognitivas do homem. Há de se considerar a complexidade lúdica da apreensão humana de conhecimento, graças às propriedades exclusivas do cérebro do homem (p. 3).

Ainda segundo este autor, a plasticidade do cérebro humano torna-o capaz de adaptar-se a qualquer situação, por mais diferente e desconhecida que possa parecer, e de forma extremamente rápida. Esta capacidade de adaptação, por sua vez, relaciona-se com o avanço das novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs) e com a necessidade lúdica inerente ao ser humano. Como consequência, “a diversão confunde-se com a aprendizagem, e novas formas de aprender parecem caber dentro dessa ideia de educação-entretenimento” (LEITE, 2006, p. 6).

Assim como o cérebro humano, também o ambiente virtual possui características plásticas e lúdicas, o que

proporciona ao discente a possibilidade de, ao fazer uso dele, projetar-se “em uma exploração simultânea de duas realidades, apreendendo informações, de modo crítico, com as duas experiências” (*idem*).

Outro fator decisivo para a compreensão do processo de aprendizagem virtual através do lúdico está na inteligência coletiva produzida pelo ciberespaço. Ao trocarem informações através da Internet, indivíduos do mundo inteiro criam um novo meio de se educar, muitas vezes de forma inconsciente, tirando da escola o ônus de ser o único meio eficaz de ensino.

Contudo, ressalta-se a necessidade de uma “alfabetização digital”, que não exclua aqueles que não possuem as condições econômicas ideais para a utilização das NTICs. Além disso, torna-se essencial a aquisição de uma autonomia intelectual, o que possibilita ao discente fazer as escolhas certas dentro do vasto universo virtual disponível. Ele finaliza seu artigo com um pensamento de Freire (2002), de forma a dissipar o temor que alguns docentes têm de que, com o avanço da tecnologia e a consequente disseminação dos cursos a distância, suas contribuições à educação tornar-se-ão prescindíveis: “Quanto mais penso sobre a prática educativa, reconhecendo a responsabilidade que ela exige de nós, tanto mais me convenço do dever nosso de lutar no sentido de que ela seja realmente respeitada” (FREIRE, 2002, apud LEITE, 2006, p. 10).

Com uma abordagem um pouco distinta, já que trata mais especificamente do universo infantil, Belloni e Gomes (2008) não poderiam deixar de ser mencionadas neste artigo, pois abordam o lúdico nas NTICs de uma forma que permite uma melhor compreensão de todo o processo evolutivo que culminará na formação social e intelectual do indivíduo autônomo e autodidata, adjetivos estes essenciais para uma educação de excelência.

Para estas autoras, a interação entre alunos e professor é potencializada com a correta utilização das NTICs e, mais especificamente, dos computadores, proporcionando “uma rede de relações cooperativas e colaborativas altamente propícias à aprendizagem” (BELLONI; GOMES, 2008, p. 732), o que permite uma experiência diferente das vividas numa sala de aula convencional.

O uso das NTICs deve ser considerado de forma a proporcionar um “aprender a aprender”, já que o aprendizado não se dá de forma espontânea, permitindo a inclusão do aluno e, conseqüentemente, sua autonomia

e autodidaxia. Ainda segundo estas autoras, as crianças possuem uma competência fundamental, quase inata, para lidar com as NTICs, mas esta competência depende de condições favoráveis para que se desenvolva ou se atrofie.

Com o objetivo de “investigar as possibilidades de aprendizagem que emergem mediante a interação com os jogos eletrônicos, concebendo-os como novos espaços de aprendizagem”, Lynn Alves (2003), da UNEB, defende

[...] a criação de espaços de EaD online que contemplem a lógica da cultura da simulação (jogos eletrônicos) e níveis de interatividade que possibilitem a construção do conhecimento, mediado pela necessária interatividade característica do processo de ensinar e aprender (p. 4).

À diferença dos autores já mencionados, Alves faz uma análise específica dos jogos da série Sim City, conhecidos comercialmente, mas com pouca utilização pedagógica. Ela defende seu uso criterioso, alegando que “estes jogos possibilitam aos usuários pensarem de forma ativa sobre os fenômenos complexos, encarando-os como sistemas dinâmicos em evolução” (TURKLE, 1997, apud ALVES, 2003, p. 8).

A autora desenvolve em sua pesquisa um plano de trabalho audacioso, no qual ambientes de ensino online e alguns jogos eletrônicos de simulação e RPG são analisados. Seu objetivo é conhecer a fundo suas características para poder construir “um ambiente de EaD que apresente a lógica dos jogos eletrônicos” (*Idem*, p. 7).

Embora não aborde diretamente o tema deste artigo, pois tratam basicamente do design gráfico de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), Sartori e Roesler (2009) trouxeram algumas contribuições importantes. Entre outras, ressalta-se:

Ambientes Virtuais de Aprendizagem – AVA –, são utilizados na modalidade de educação a distância – EaD –, como instrumento mediador da aprendizagem e, portanto, atende ao desenho pedagógico do curso e à autonomia como método de estudo. Um AVA é inserido em um programa de EaD para atender objetivos definidos, principalmente, o de desenvolver habilidades e competências, de formação geral ou profissional, em determinado grupo. Por meio de seus dispositivos de informação e

comunicação, é possível implementar programas que permitam a interatividade, a autonomia, o aprender a aprender, a promoção da sociabilidade e o desenvolvimento de múltiplas inteligências como pressupostos pedagógicos. Nele, seus integrantes travam relações com um objetivo comum, o de aprender (p. 7).

Os AVAs são, em poucas palavras, *softwares* que permitem a construção da estrutura necessária à realização de um curso a distância. Os mais conhecidos são o MOODLE, o TelEduc e o SOLAR.

MOODLE é um *software* livre, definido por sua página principal na Internet como “um Sistema de Gerenciamento de Curso, também conhecido como um Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem ou um Ambiente Virtual de Aprendizagem” (MOODLE, 2009, tradução minha).

Idealizado pelo educador e cientista computacional Martin Dougiamas, o MOODLE destina-se a programadores e acadêmicos e permite a administração de atividades educacionais e colaborativas a distância. Seu conceito está baseado na pedagogia sócio-construtivista e, portanto, prevê sua utilização por parte de discentes autônomos e docentes cientes de seu novo papel no processo educacional.

Assim como o MOODLE, o TelEduc também é um ambiente que facilita a realização de cursos a distância. É resultado de um trabalho conjunto entre o Núcleo de Informática Aplicada à Educação (Nied) e o Instituto de Computação da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), que tem como base uma abordagem educacional construtivista e pode ser utilizado gratuitamente por docentes e entidades educacionais.

Desenvolvido pelo Instituto Virtual da Universidade Federal do Ceará, o SOLAR tem as mesmas características do TelEduc e do MOODLE: é um software gratuito, com fins educativos baseados no sócio-construtivismo. Permite ao discente encontrar diversas ferramentas que auxiliam no processo de aprendizagem de um curso a distância, tais como fóruns, chats, e-mails etc.

Ao explicar sobre os AVAs, Sartori e Roesler (2009) valorizam o lúdico e o estético, ressaltando que, através desses ambientes, o discente tem “a oportunidade de interpretar, imaginar e compartilhar os conhecimentos em contato com linguagens que suplantam o falar-ditar



tradicional” (p. 10).

De forma bastante semelhante ao trabalho dos autores acima citados, Carvalho (2006), também trata sobre os Ambientes Virtuais de Aprendizagem em artigo científico intitulado “Etnografia Digital na Educação a Distância e Uso de Jogos Eletrônicos no Processo de Ensino e Aprendizagem”. Da mesma forma que os alunos se divertem na Internet através de *chats*, *blogs* e jogos eletrônicos, também podem fazê-lo com objetivo pedagógico, com o auxílio dos AVAs. Com sua pesquisa, Carvalho conseguiu incorporar, com sucesso, atividades lúdicas, tais como os jogos da série Sim City, ao curso de Administração a distância da Universidade Estadual da Paraíba.

Contudo, para esta autora, alguns problemas podem surgir, pois “a transposição de propostas pedagógicas para os AVAs nem sempre alcança os objetivos propostos” (*Idem*, p. 5). Entre os fatores que podem interferir negativamente, destacam-se: projeto político-pedagógico que não privilegia o uso do AVA; docentes e discentes descrentes de sua necessidade ou desconhecedores da forma correta de utilizá-la; falta de interatividade nos materiais utilizados; escolha incorreta das estratégias de abordagem; e más condições de acessibilidade. Além de todos os problemas acima citados, também prejudica o sucesso de um curso a distância que se apoie no AVA o fato de muitos projetos pedagógicos continuarem baseando-se no antigo paradigma educacional, conservador e ortodoxo, tornando o ambiente sério demais e não incorporando “a lógica da aprendizagem lúdica existente no universo digital” (*Ibidem*, p. 6). Independentemente dos problemas que possam surgir pelo caminho, no entanto, “é fundamental buscar o lúdico que existe na *web* e agregá-lo ao processo de ensino-aprendizagem proposto em ambientes virtuais” (*Ibidem*, p. 8).

Outro trabalho selecionado para ser citado neste artigo é o de Tarouco et al. (2009). Nele, os autores enfatizam a motivação que os jogos educacionais proporcionam aos alunos, além de abordar uma das ferramentas virtuais mais utilizadas atualmente para a criação de atividades lúdicas na Internet: o *software* Macromedia Flash MX .

Entre outros pontos importantes desse trabalho, está aquele que define e exemplifica os diferentes tipos de jogos, todos disponíveis comercialmente, e que podem ser utilizados como ferramentas educacionais, desde que haja um estudo prévio consciente por parte dos docentes.

Eles são divididos em cinco tipos: de ação, de aventura, lógicos, RPG e estratégicos.

Abordando especificamente os jogos educacionais para o computador, Tarouco et al. (2009) lembram que as novas gerações de discentes já trazem consigo um grande conhecimento de todas as ferramentas computacionais, o que permite uma maior motivação. Desta forma, os jogos educativos “proporcionam a melhora da flexibilidade cognitiva, pois funcionam como uma ginástica mental, aumentando a rede de conexões neurais e alterando o fluxo sanguíneo no cérebro quando em estado de concentração” (p. 3).

Estes autores concluem prevendo que, gradativamente, *softwares* adaptáveis aos objetivos pedagógicos terão uma qualidade melhor, com maior facilidade de manejo por parte dos docentes, e que isso fará, como consequência, com que haja um maior interesse pelo desenvolvimento de novos jogos educacionais.

O uso dos RPGs digitais no processo ensino-aprendizagem foi o tema abordado por Bittencourt e Giraffa (2003), que realizam um excelente trabalho para a PUC Rio Grande do Sul ao desenvolverem um projeto denominado REVOLUTION, “um ambiente para criação de mundos virtuais persistentes utilizando RPG no contexto do ambiente escolar” (p. 1).

Segundo estes autores, os jogos de representação digitais podem contribuir com o processo de aprendizagem que prevê uma abordagem sócio-construtivista, pois neste tipo de jogo são necessários vários jogadores que atuem de forma cooperativa para que seu objetivo seja alcançado. De forma mais explícita, eles afirmam que

[...] um conjunto de usuários pode jogar em tempo real e utilizar a da troca de e-mails e chats, como recurso adicional para combinar estratégias e trocar informações. Nesta modalidade digital o RPG continua sendo uma representação de papéis, um jogo de faz-de-conta e permitindo vivenciar mundos imaginários, só que o grupo de pessoas não se reúnem [*sic*] presencialmente, mas no ciberespaço (*Idem*, p. 2).

São três os motivos para a utilização de jogos eletrônicos em pesquisas científicas: “o aspecto educacional, auxílio ao desenvolvimento técnico-científico e a criação de um nicho mercadológico” (BATTAIOLA apud BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003, p. 4). Estes autores justificam seu interesse pelos jogos eletrônicos por

acreditarem que eles possibilitam um vasto campo de pesquisa para o meio educacional.

Também se torna relevante enfatizar que

[...] é muito importante utilizar os jogos computadorizados no processo educacional pelo fato dos jogos afetarem a motivação, as funções cognitivas e a curiosidade do aprendiz, pois estes jogos permitem a experimentação e a exploração do usuário. [...] Os jogos computadorizados educativos representam uma forma que o aprendiz pode estar imerso em micromundos construtivistas (AMORY, 2001, apud BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003, p. 4).

Finalizando seu artigo, estes autores apontam dois caminhos para seu projeto: o pedagógico e o tecnológico. Torna-se relevante mencionar que, desde o ponto de vista pedagógico, há realmente uma contribuição significativa para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos educacionais como ferramentas que auxiliam, de forma lúdica, no processo cognitivo do aluno de EaD.

Apesar de fazer uma abordagem menos específica sobre os jogos educacionais, Botelho (2004) traz algumas contribuições interessantes para este trabalho.

Para ele,

[...] jogos educacionais são funcionalmente bastante próximos de outros métodos construtivistas de aprendizagem, tais como simulações, micro-universos, aventuras e *case studies*, e têm-se verificado que todos contribuem significativamente para colocar o conteúdo instrucional em um contexto interativo, ainda que restrito por regras e modelos de utilização inerentes aos seus objetivos educacionais.

Desta forma, ele defende o uso dos jogos educacionais nos ambientes educacionais a distância, inclusive como forma de avaliação, que pode ser feita através de todo e qualquer recurso digital disponível para isto, especialmente os “Objetos de Aprendizagem”, que ele define como “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para o suporte ao ensino” (*Idem*). Ainda segundo este autor, esses objetos de aprendizagem segmentam o conteúdo educacional, permitindo sua reutilização em ambientes de aprendizagem distintos. Desta forma, os jogos educativos “produzem uma ampla gama de benefícios educacionais, dentre eles a melhoria das habilidades de raciocínio prático, níveis elevados de

motivação contínua e redução expressiva do tempo de treinamento e da carga horária do instrutor” (*Ibidem*).

Outro aspecto importante é a delimitação das áreas de maior aplicabilidade e cuidados para os jogos educacionais. São elas: a aprendizagem afetiva, a motivação e o estabelecimento de metas. Na aprendizagem afetiva, há uma maior empatia e potencialização dos comportamentos positivos; a motivação pode ser alcançada através de desafios que não levem a resultados óbvios, pelo despertar da curiosidade e pela fantasia provocada por ambientes de aventura; no estabelecimento de metas, cria-se uma atmosfera de desafio que determinará o foco de atenção dos participantes. Todos estes aspectos, em conjunto, devem ser observados para que se obtenha uma maior eficácia no processo de aprendizagem a distância.

Estas são apenas algumas das muitas contribuições realizadas por estudiosos interessados na melhoria da educação a distância. Com suas especificidades e objetivos próprios, todas aportam para a mudança de paradigma educacional de forma a possibilitar a união do lúdico com o ensino andragógico a distância. Há outros trabalhos importantes que abordam ferramentas lúdicas criadas com fins mais específicos, que serão tratados a seguir.

O curso de Jornalismo da *Universidad Miguel Hernández*, na Espanha, desenvolveu um projeto pedagógico e lúdico muito interessante, denominado “*The Tuning Project*”, como forma alternativa de ensino das múltiplas habilidades necessárias ao bom desempenho da profissão de jornalista. Os resultados desta experiência foram publicados no artigo intitulado “*The ludic aspect of competence development in collaborative learning environments through the Internet: A use case with Journalism students*”, de autoria de Bonastre e Avilés (2006). Apesar de não se encaixar para uso em EaD especificamente, ele se identifica com os propósitos deste trabalho por utilizar o lúdico com o auxílio de ferramentas tecnológicas. Por isso, torna-se relevante explicar um pouco mais sobre ele.

Com os objetivos de promover as competências sistêmicas, interpessoais e instrumentais e de inovar nos processos de ensino, aprendizagem e avaliação dos conteúdos estudados, o *Tuning Project* foi realizado, de forma experimental, com cento e cinco alunos, que foram treinados para o uso de *Webcams*, *VoIP*, *chats*, sistema de buscas e de transferência de arquivos pela

*Internet* antes de iniciarem sua participação no projeto.

A experiência consistiu em “simular um evento realístico ao lidar com notícias diárias transmitidas em tempo real à audiência” (*Idem*, p. 1493, tradução minha). Os alunos participantes tinham que retransmitir, incorporando suas personagens com o auxílio das tecnologias de multimídia, as notícias que recebiam. Cada participante desempenhava um papel diferente: apresentador, repórter, escritor, suporte técnico etc. Ao final, todos haviam desempenhado papéis cooperativos, de forma lúdica e motivadora, transformando-os em aprendizes ativos e interativos, qualidades inerentes ao novo paradigma educacional.

Dodecaedria é outro projeto importante a ser analisado. Em artigo publicado na *Internet*, Bettocchi e Cavalcante (2006, p. 1) abordam “a conceituação de personagens para um curso de educação a distância sobre design de livros, cujo formato se aproxima do de um jogo, a ser jogado em rede pelos alunos”. Para sua realização, foi utilizado o *Interactive Plot Generator* (IPG) como base teórica para um *Role-Playing Game* (RPG) que atendesse às necessidades literárias do curso em questão.

Com o propósito de estimular o docente a produzir material escrito em conjunto, o jogo desenvolvido transmite o conteúdo desejado de forma lúdica, didática e interativa, com o suporte das ferramentas eletrônicas aplicadas à educação a distância. Nele, cada aluno participante assume um papel, recebe um mapa que orienta sua localização dentro de um labirinto virtual e deve, com participações em um fórum, interagir com outros colegas, trocando informações para alcançar as metas pré-definidas. Com estas características, *Dodecaedria* encaixa-se perfeitamente no grupo de atividades lúdicas virtuais desenvolvidas para a Educação a Distância.

Como último exemplo a ser citado, escolheu-se um trabalho realizado por Morteo e Mariscal (2009) com o intuito de auxiliar no ensino de matemática. Trata-se de um ambiente de aprendizagem lúdico e eletrônico (ELLE) que “provê serviços como associação, customização, catalogação, interação e interoperabilidade para apoio na aquisição de conhecimento matemático e geração de pensamentos matemáticos” (tradução minha). Para seus autores, ELLE é um ambiente colaborativo que possibilita a geração de conhecimento matemático através de objetos de aprendizagem lúdicos. Tais objetos são *softwares* com conceitos matemáticos que podem ser encontrados em jogos, enigmas e outros aplicativos semelhantes, todos

com fim pedagógico, de forma que o discente tenha a possibilidade de melhorar seu desempenho matemático através da interação com seus colegas (*Idem*).

Outra característica interessante do ELLE é sua capacidade de integrar materiais externos a seu domínio, de maneira a permitir que os docentes possam incorporar as atividades mais interessantes sem a necessidade de modificá-las. Por último, os autores apontam a estrutura colaborativa como responsável por permitir que os discentes interajam com seus colegas para aprender matemática e para vivenciar uma troca de experiências e ideias, diminuindo a apatia comum ao aprendizado de matemática e mostrando que esse aprendizado pode influenciar positivamente suas vidas. (*Ibidem*).

Há, sem sombra de dúvidas, um caminho muito longo a ser percorrido para que se possa realmente afirmar que não faltam meios e ferramentas suficientes para auxiliar os docentes a transformar suas aulas em momentos motivadores e eficazes no que concerne à aquisição de conhecimento de seus discentes.

Contudo, a julgar pelos modelos apresentados nas páginas anteriores, é possível concluir que esse caminho não é de todo tortuoso. Basta que se tenham algumas boas ideias e as ferramentas certas para que a Educação a Distância possa cumprir com seu papel de proporcionar um ensino democrático, eficiente e, porque não, lúdico.

### 3. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para a correta compreensão sobre a realidade vivida por docentes da Educação a Distância com relação ao uso das TICs e do lúdico em suas aulas, elaborou-se um questionário misto, composto por perguntas de múltipla escolha e abertas, em um total de 12 questões, que foi enviado por e-mail a 16 professores do curso de pós-graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, oferecido pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus de Medianeira, na modalidade a distância. Deste total, 9 docentes aceitaram colaborar com esta pesquisa, respondendo o questionário. Com o intuito de apresentar um resultado que possa ser apreciado com mais clareza e objetividade, as questões serão apresentadas a seguir, uma a uma, na ordem em que foram colocadas no questionário aplicado, com suas respectivas análises.

## 1. Quanto tempo de trabalho destina ao ensino a distância?

Por ter sido elaborada de forma aberta, esta questão obteve respostas bastante subjetivas. Contudo, foi possível verificar que há uma grande variação no tempo dedicado pelos docentes participantes ao ensino a distância. Todos também ministram aulas no ensino presencial da mesma universidade. Um fator relevante, apresentado por um dos participantes, foi a informação de que a dedicação é maior no período em que sua disciplina está sendo lecionada e durante a orientação de monografias, afirmando dedicar cerca de 20% do total dispensado ao trabalho com educação. As demais respostas apresentadas foram: "uma vez por semana", "em torno de 10 horas semanais", "diariamente 2 horas" (mencionada duas vezes), "meia hora por dia", "8 horas por semana", "em torno de 15 horas por semana" e "3 anos" [sic].

## 2. Conceitue Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Esta questão permitiu verificar que o conceito sobre as TICs ainda é ignorada por alguns docentes, pois 20 % deles não a responderam. Aqueles que o fizeram, no entanto, mostraram estar seguros de seu significado. Analisando as respostas de forma concisa, pode-se concluir que eles consideram as TICs como ferramentas auxiliares colocadas à disposição do docente pela informática e pela eletrônica, ou ainda um conjunto de recursos tecnológicos que proporcionam a automação e/ou a comunicação no ensino e na pesquisa científica. Suas principais funções, para esses profissionais, são permitir a diminuição da distância entre alunos e professores, reunir, distribuir e compartilhar informações, favorecer e facilitar o trabalho do professor e aprimorar as relações por ele mediadas, tanto no ensino presencial quanto a distância.

## 3. Das ferramentas de TICs abaixo apresentadas, qual (is) utiliza em suas aulas?

Para esta questão, foram apresentadas as principais ferramentas de TICs disponíveis no curso de pós-graduação a distância da UTFPR: *e-mail chat webcam fórum, MSN e Skype*. Também foi reservada uma última opção, com espaço para a especificação de ferramentas extras, eventualmente utilizadas. Nenhuma das ferramentas apresentadas deixou de ser marcada como resposta. Verificou-se que todos os docentes participantes

utilizam o fórum como forma de interação com seus alunos. 80% afirmaram fazer uso de *e-mails chats* e MSN, enquanto que 50% indicaram a *webcam* e o *Skype* como formas de interação com seus alunos. Quatro participantes acrescentaram ferramentas extras: as tarefas e os questionários disponibilizados no Moodle, o vídeo, o computador, o jornal digital e a video conferência.

## 4. Quais das ferramentas acima são mais eficientes para interagir com seus alunos? Por quê?

Dentre as ferramentas de TICs utilizadas como forma de interação com seus alunos, 33% dos docentes participantes desta pesquisa afirmaram serem mais eficientes os *chats*, as mensagens e os fóruns, disponíveis na plataforma Moodle, por serem dinâmicos e por estabelecerem uma ponte de comunicação direta entre professor e aluno. *E-mails* e MSN fazem parte da rotina de 33% dos docentes em EaD da UTFPR e 11% deles mencionaram a *webcam* e a vídeo conferência como ferramentas auxiliares no ensino a distância. Entre as razões que levam os participantes desta pesquisa a utilizarem as TICs, destacam-se a eficiência e a praticidade.

## 5. Que grau de dificuldade encontra para utilizar as TICs em sua disciplina?

As respostas a esta questão foram, em sua grande maioria, indicativas da facilidade com que os docentes em EaD lidam com as TICs. 77% dos participantes afirmaram não encontrar nenhuma dificuldade ao utilizá-las. Outros 11% acreditam haver uma dificuldade razoável quando precisam das ferramentas tecnológicas no auxílio à interação com seus alunos e a mesma porcentagem de docentes acredita passar por uma dificuldade razoável ao utilizar as TICs em sua disciplina. As opções "muita" e "extrema", não foram marcadas por nenhum participante.

## 6. O que significa "lúdico", na sua opinião?

Para a análise desta questão, torna-se essencial apresentar as respostas fornecidas na íntegra, devido à grande discrepância entre conceitos, o que demonstrou, de certa forma, a ampla gama de significados do termo "lúdico" para os docentes em EaD da UTFPR:

- Seria o tratamento informal de um tema, uma postura mais leve e divertida diante do tratamento de um tema, apostando-se, para tanto, em mecanismos de interação como jogos, textos não-acadêmicos, etc...;



- No meu ponto de vista, “lúdico” é a forma de desenvolver a criatividade, o raciocínio de forma leve, descontraída e interativa;

- Toda atividade prazerosa;
- Mágico, leva a sonhar, brincar;
- Aprender com prazer;

- A arte de ensinar através de técnicas variadas e divertidas;

- Acredito ser, antes de qualquer coisa, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida. Evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades despreziosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressões e avaliações;

- É a capacidade de tornar a aula mais agradável através de uma atividade ou de atividades prazerosas, brincando. Desperta o interesse e motiva para a aprendizagem;

- Lúdico é toda e qualquer forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, músicas, brincadeiras e danças. O lúdico está em todas as atividades que despertam o prazer.

É possível observar que, mesmo de forma implícita, todos os participantes consideram a ludicidade como algo que se relaciona diretamente com o prazer e a descontração. Apenas dois participantes relacionaram o termo ao ato de aprender. As definições fornecidas sobre o lúdico estão alinhadas com as informações obtidas através da pesquisa bibliográfica realizada anteriormente, o que reforça a tese, ainda que de forma implícita, de que ainda há certa resistência no meio acadêmico em se trabalhar com atividades lúdicas em EaD.

## 7. Cite três atividades lúdicas de seu interesse

As atividades lúdicas citadas com maior frequência foram jogos e música, ambas citadas, respectivamente, por 44% e 33% dos docentes participantes. Em seguida, encontram-se a leitura, a dança, as brincadeiras de salão, as relações fraternas e amorosas, a gincana, o teatro e a dramatização, as artes gráficas, o canto, o uso da Internet, assistir a filmes, pintar, poetizar e montar quebra-cabeças, todas atividades citadas individualmente. Considera-se pertinente mencionar que para apenas um participante a ludicidade foi relacionada com o ensino, ao responder

“usar brinquedos como forma de aprendizado”.

## 8. Qual a sua opinião sobre o uso do lúdico no ensino andragógico, ou seja, direcionado ao aluno adulto?

Esta é outra questão aberta cujas respostas devem, para uma melhor apreciação de conceitos, serem apresentadas como citação direta:

- Importante em qualquer situação quando bem utilizado e direcionado a uma tarefa específica, para que não se banalize, mas sim sirva para aproximar aluno e professor;

- Acho válido, desde que seja encaminhado de maneira criteriosa e consciente de que se está trabalhando com adultos;

- Acho fundamental. Ao contrário do que se imagina, a ludicidade no ensino andragógico apresenta efeitos e resultados surpreendentes, como aproximação afetiva e maximização da aprendizagem;

- Não há idade para despertar no ser humano o riso e o prazer;

- Acho muito importante. Adulto também gosta de aprender se divertindo;

- Necessário e fundamental;

- A meu ver, sempre foi desejo professores poderem criar na sala de aula uma atmosfera de motivação que permitisse aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem. A história já demonstra que vários educadores do passado já se preocupavam com o aspecto motivacional do ensino preconizando uma educação de acordo com as necessidades e interesses infantis. Segundo alguns pesquisadores, não existem fronteiras entre a fantasia e a realidade, bem pelo contrário, o que me leva a crer que estes princípios também devem ser considerados para o ensino de adultos, respeitando suas características e condições;

- Atividades de grupos... Dramatizações de situações... Música;

- Não vejo nenhum problema do uso do lúdico no ensino para adultos. Todo ser humano pode beneficiar-se de atividades lúdicas, tanto pelo aspecto de diversão e prazer, quanto pelo aspecto da aprendizagem. Através das atividades lúdicas desenvolvemos várias capacidades, exploramos e refletimos sobre a realidade, a cultura na qual vivemos, incorporamos e, ao mesmo tempo, questionamos regras e papéis sociais.

A análise qualitativa das respostas fornecidas para esta questão permite a constatação de que as atividades lúdicas têm sido mais valorizadas e utilizadas atualmente. Verifica-se que os docentes participantes percebem a necessidade de proporcionar ao aluno adulto momentos de descontração durante as aulas, mesmo que estejam vinculados a um objetivo pedagógico.

### 9. Como avaliaria a utilização de atividades lúdicas em sua disciplina?

Esta questão apresentou como opções, os termos “muito ruim”, “ruim”, “regular”, “boa”, “muito boa” e “excelente”. Para 44% dos docentes que participaram respondendo a este questionário, a utilização de atividades lúdicas em sua disciplina é “excelente”, enquanto que 11% a consideram “muito boa” ou “regular”. A opção “boa” foi marcada por 33% dos participantes. As demais opções não foram marcadas por nenhum participante.

Desta forma, é possível verificar que, mesmo em cursos de pós-graduação a distância, onde há aspectos que podem interferir negativamente à utilização de atividades lúdicas pedagógicas, elas ainda são consideradas como uma opção válida no auxílio do processo ensino-aprendizagem adulto.

### 10. Alguma vez já utilizou uma atividade lúdica em EaD? Se já utilizou, qual foi?

Verifica-se, com a análise desta questão, que 44% dos docentes participantes afirmaram não haverem utilizado nenhuma atividade lúdica em suas aulas a distância. Um deles, contudo, informou que está aprimorando suas aulas em EaD e, por esta razão, ainda não as utiliza. Dos 55% que informaram utilizá-las, as atividades realizadas foram a pichação, a música e o jogo. Tais respostas permitem a constatação de que as ferramentas e programas mais complexos ainda são pouco conhecidos e/ou utilizados pelos docentes participantes desta pesquisa.

### 11. Quão satisfeito ficou em relação ao resultado obtido?

As opções disponíveis para responder a esta questão eram: “nada satisfeito”, “pouco satisfeito”, “razoavelmente satisfeito”, “muito satisfeito” e “extremamente satisfeito”. Do total de participantes que marcaram a opção “sim” para a questão anterior, 60% consideram estar muito satisfeitos com o resultado obtido

com a utilização de atividades lúdicas em suas aulas. 20% encontram-se razoavelmente satisfeitos e outros 20%, extremamente satisfeitos. “Nenhum participante marcou as opções “nada satisfeitas” e pouco satisfeitas”.

Confrontando-se os dados obtidos com esta questão e comparando-as com as respostas fornecidas nas questões anteriores, verifica-se que há um elevado grau de satisfação entre os docentes em EaD da UTFPR que fazem uso de atividades lúdicas em suas aulas.

### 12. O que, em sua opinião, pode ser feito para que a EaD tenha a mesma credibilidade que os cursos presenciais?

Esta foi a última questão elaborada para esta pesquisa. Ela foi idealizada com o intuito de conhecer a opinião daqueles que lecionam nas duas modalidades de ensino: a distância e presencial. Os docentes em EaD da UTFPR apresentaram, com suas experiências, conselhos práticos e relevantes para combater o preconceito que ainda impera nos cursos oferecidos a distância. Assim sendo, suas contribuições não poderiam ser dispostas resumidamente. Encontram-se, abaixo, na íntegra:

- Que tenha critérios de cobrança e/ou exigência em relação à formação do aluno tão ou mais concretos que na educação presencial, já que na EaD há pouco contato direto entre ambos os elementos do ensino-aprendizagem;

- Penso que o quesito número 1 deve ser a seriedade no processo, seguido de outros como: qualidade, comprometimento, dedicação, investimentos, dentre outros;

- Aproximar as técnicas utilizadas à distância, das técnicas utilizadas presencialmente;

- Material didático, altamente significativo e diálogo;

- Manter a qualidade do ensino;

- Manter o mesmo padrão do presencial;

- Esse é um estigma que ainda temos que enfrentar. Frequentemente nos deparamos, de modo pejorativo, com alguns comentários de pessoas que questionam se um treinamento ou estudo não foi bem realizado é porque ele fez o curso por correspondência. Isso está presente na nossa cultura, apenas com o tempo é que as estruturas dos cursos e a inserção de profissionais qualificados no mercado de trabalho, oriundos de cursos à distância podem minimizar essa impressão. Podemos afirmar que

os alunos de cursos à distância tendem a ser até mais eficientes que os dos cursos presenciais. Isto porque os alunos de curso presencial tendem a depositar uma enorme responsabilidade do aprendizado nos professores, e os a distância são mais independentes e acabam sendo mais disciplinados;

- Deve ser levado a sério por todos. Os professores devem utilizar dos meios possíveis para fazer os alunos participarem ativamente de todas as atividades. Deve procurar utilizar o lúdico também;

- Que todos os envolvidos no processo levem a sério: docente, discente, tutores, etc. Que todos acreditem no ensino a distância. Eu sou defensora do ensino a distância, especialmente em curso de pós-graduação, onde se dá oportunidade para os professores se capacitar sem terem que viajar a longas distâncias.

Percebe-se que os participantes concordam com a grande maioria dos pesquisadores sobre a EaD ao sugerirem ações como a exigência de empenho maior do aluno, a seriedade, o comprometimento e a dedicação, a utilização de técnicas que se assemelhem às dos cursos presenciais, além da manutenção da qualidade e do padrão comumente encontrados nos cursos presenciais reconhecidos.

A pesquisa de campo acima analisada pôde, através das respostas fornecidas por seus participantes, elucidar algumas dúvidas que ainda permaneciam, apesar da pesquisa bibliográfica que a antecedeu. Por meio dela, algumas hipóteses puderam ser confirmadas, enquanto que outras foram rejeitadas.

Verifica-se, por exemplo, que o jogo, da forma que é valorizado por Makarenko (apud ALMEIDA, 1990), tem lugar importante nas aulas dos docentes participantes desta pesquisa. Percebe-se também, ainda com respeito ao lúdico, que a cultura lúdica abordada por Brougère (2008), aquela que é construída pelas influências sócio-culturais de uma comunidade, também tem grande influência nas escolhas feitas pelos docentes da UTFPR de Medianeira.

Outra hipótese, lançada através do trabalho de Mello (2004), que acredita nas vantagens do uso de atividades lúdicas com alunos adultos, pôde ser confirmada após a análise da pesquisa de campo aqui realizada. Retomando a resposta de um docente participante, para quem “não existem fronteiras entre a fantasia e a realidade, bem pelo contrário, o que [...] leva

a crer que estes princípios também devem ser considerados para o ensino de adultos, respeitando suas características e condições”, percebe-se o papel positivo do lúdico no ensino andragógico. Este autor também enfatiza a importância da ludicidade em atividades pedagógicas para adultos, “despertando o desejo, a vontade e o direito de sonhar” (*Idem*, p. 8).

Por outro lado, refuta-se, através das respostas fornecidas pelos docentes sobre a importância do lúdico no ensino andragógico, a hipótese de que o mundo moderno está afastando o adulto das atividades lúdicas (PYLRO, 2004). Todos os participantes desta pesquisa apresentaram aspectos positivos para seu uso, apesar de nem todos terem lançado mão de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas em suas disciplinas. Contudo, apesar desta constatação, não foi completamente elucidada a dúvida sobre a melhor forma de se abordarem as atividades lúdicas nos cursos a distância para adultos. Se, por um lado, os docentes participantes reconheceram a importância do lúdico para o bem estar do ser humano, como já enfatizado por Leite (2006), também foi percebida certa resistência em utilizá-lo. Ela pôde ser constatada pelas respostas negativas, em número considerável, à questão que abordou sobre a frequência de seu uso em sala de aula. A resposta de um dos docentes participantes traduz com clareza a reserva com que se toma a questão sobre a utilização de atividades lúdicas específicas para os cursos em EaD: “acho válido, desde que seja encaminhado de maneira criteriosa e consciente de que se está trabalhando com adultos.”

Com respeito ao conhecimento que os docentes participantes têm sobre as TICs e à facilidade com que as utilizam em suas aulas, é possível verificar que a “pedra de entrave”, mencionada por Almeida (1990), não existe no ambiente de ensino a distância da UTFPR, basta verificar as respostas dadas à questão sobre a dificuldade enfrentada para a utilização das TICs em suas disciplinas. Também foi possível perceber a grande variedade de ferramentas tecnológicas disponíveis para uso pedagógico, atendendo às necessidades apresentadas por Belloni (2008), para quem as TICs são ferramentas pedagógicas que permite auxiliar o discente adulto e autônomo nas suas necessidades educacionais.

O problema do preconceito vivido pelas instituições de ensino a distância, que impede o desenvolvimento e a proliferação dos cursos em EaD, foi muito bem definida pelos participantes desta pesquisa. Percebe-se, por exemplo, que o senso comum ainda crê no ensino a distância como algo de qualidade duvidosa, um mero

“curso por correspondência”, como lembrou um participante. No entanto, este estigma vem sendo amplamente combatido e isso pode ser verificado pelo espaço que o tema tem ocupado nos principais meios de comunicação, como a reportagem no Jornal Folha de São Paulo, intitulada “Ensino a distância: agora e no futuro”, de Carlos Reis, e a série de reportagens veiculadas pelo Jornal Nacional, da Rede Globo, em maio de 2009. Ambas abordaram a Educação a Distância positivamente, contribuindo para uma mudança significativa na forma de pensar das pessoas e, conseqüentemente, no paradigma que determina as razões que levam um curso a ter qualidade.

Com base nas respostas fornecidas pelos docentes participantes desta pesquisa, e retomando os exemplos de projetos de atividades lúdicas desenvolvidas com o intuito de auxiliar no ensino a distância, como o “The Tuning Project”, do curso de Jornalismo da *Universidad Miguel Hernández*, o *Dodecaedria*, desenvolvido por Bettocchi e Cavalcante (2006), ou ainda o *ELLE*, idealizado por Morteo e Mariscal (2009), acredita-se na viabilidade de criação de novos jogos pedagógicos direcionados ao ensino adulto a distância.

Uma universidade de renome como a UTFPR, com alguns de seus cursos superiores direcionados ao desenvolvimento tecnológico e uma estrutura pedagógica sólida, tem todas as ferramentas e condições tecnológicas e intelectuais para a elaboração de projetos semelhantes, ou ainda melhores, aos acima citados.

## CONCLUSÕES

A realização deste artigo tornou possível compreender alguns aspectos intrigantes sobre a falta de modelos, nos meios acadêmicos, de atividades lúdicas desenvolvidas e aplicadas nos cursos de Educação a Distância direcionados ao ensino andragógico. Percebeu-se que o lúdico, apesar de muito valorizado como parte do processo de desenvolvimento cognitivo infantil, é visto com reservas quando se tratam de alunos jovens e adultos. Também foi possível verificar que a evolução da EaD vem sendo estigmatizada por ideias preconceituosas sobre sua efetividade, impedindo que se aproveitem seus inúmeros e eficazes recursos em prol de uma educação de qualidade.

Apesar dos entraves acima apresentados, ficou claro, com o auxílio de uma pesquisa de campo aplicada

a professores diretamente envolvidos no ensino a distância, que o avanço das tecnologias de informação e comunicação, juntamente com a mudança de paradigma educacional que visa a uma abordagem sócio-interacionista, urge o desenvolvimento de projetos específicos para cobrir a crescente demanda de jogos educativos virtuais que colaborem com o processo de aprendizagem ao longo da vida, necessidade almejada a cada dia por mais cidadãos em busca de um futuro profissional que lhes proporcione mais dignidade e satisfação pessoal.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1990.

ALVES, L. **Ensino online: trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos eletrônicos**. 2003. Disponível em : <<http://www.lynn.pro.br/pdf/projeto.pdf>> Acesso em: 29 jan. 2009.

\_\_\_\_\_; GUIMARÃES, H.; OLIVEIRA, G.; RETTORI, A. **Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas**. Universidade do Estado da Bahia, Bahia. Disponível em: <[http://www.lynn.pro.br/pdf/art\\_ensinoonline.pdf](http://www.lynn.pro.br/pdf/art_ensinoonline.pdf)>. Acesso em: 25 de jan. de 2009.

BELLONI, M. L. **Educação a Distância**. 5. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

\_\_\_\_\_; GOMES, N. G. **Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração**. Educ. Soc., Campinas, v. 29, n. 104, Oct. 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302008000300005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302008000300005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 13 jul. 2009.

BETTOCCHI, E.; CAVALCANTE, N. **Dodecaedria, a biblioteca interativa: design de atividade lúdica para curso a distância**. PUC – Rio de Janeiro. 7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design, 2006. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/dodecaedria.pdf>>. Acesso em: 28 jan. 2009.

BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. **Role-Playing Games, Educação e Jogos Computadorizados na Cibercultura**. In: I Simpósio de RPG em Educação. Rio de Janeiro: CCEAD/PUC-Rio, (2003). Disponível em: <<http://www.ludensartis.com.br/pdf/historiapaper03.pdf>>. Acesso em: 27 jan. 2009.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games**. In: XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio de Janeiro: SBC, 2003.



BONASTRE, O. M.; AVILÉS, J. A. G. **The ludic aspect of competence development in collaborative learning environments through the Internet: A use case with Journalism students.** *Current Developments in Technology-Assisted Education*, Miguel Hernández University, 2006. Disponível em: <<http://www.formatex.org/micte2006/pdf/1491-1495.pdf>>. Acesso em: 28 jan. 2009.

BOTELHO, L. **Jogos Educativos Aplicados ao e-Learning. SENAC – EaD, 2004.** Disponível em: <[http://www.ead.sp.senac.br/portal/news\\_artigos\\_show.asp?cod=290&cod\\_sis=7&cod\\_cat=14](http://www.ead.sp.senac.br/portal/news_artigos_show.asp?cod=290&cod_sis=7&cod_cat=14)>. Acesso em: 13 jul. 2009.

BROUGÈRE, G. **A Criança e a Cultura Lúdica (tradução: Ivone Mantoanelli).** In: KISHIMOTO, Tizuko Mochida (Org.). **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2008. cap. 1, p. 19-32.

CARVALHO, A. B. G. **Etnografia Digital na Educação a Distância e Usos de Jogos Eletrônicos no Processo de Ensino e Aprendizagem.** In: III Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – Construindo Novas Trilhas, Campina Grande, 2006. Disponível em: <<http://anabeatrizgomes.pro.br/moodle/file.php/1/ARTIGOSEMINARIOJOGOS.pdf>>. Acesso em: 28 jan. 2009.

#### INTERATIVIDADE ENCURTA DISTÂNCIA EM ENSINO.

In: *Jornal Nacional*. 1 de maio de 2009. Disponível em: <<http://jornalnacional.globo.com/Telejornais/JN/0,,MUL1106182-10406,00-INTERATIVIDADE+ENCURTA+DISTANCIA+EM+ENSINO.html>>. Acesso em: 5 mai. 2009.

LEITE, C. E. D. **As Novas Tecnologias e a Função do Lúdico na Educação.** 2006. Disponível em: <<http://www.fatea.br/seer/index.php/janus/article/viewFile/37/40>>. Acesso em: 30 jan. 2009.

LIMA, C. M. G.; DUPAS, G.; OLIVEIRA, I.; KAKEHASHI, S. **Pesquisa etnográfica: iniciando sua compreensão.** In: *Rev. latino-am. enfermagem, Ribeirão Preto*, v. 4, n. 1, p. 21-30, janeiro 1996. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rlae/v4n1/v4n1a03.pdf>>. Acesso em: 30 jan. 2009.

MELLO, F. E. C.; **Alfabetização na Educação de Jovens e Adultos: uma Reflexão sobre a Importância da Ludicidade.** Centro de Referência em Educação de Jovens e Adultos: 2004. Disponível em: <[www.cereja.org.br/pdf/20041116\\_Fatima.pdf](http://www.cereja.org.br/pdf/20041116_Fatima.pdf)>. Acesso em: 2 mai 2009.

MOODLE. Disponível em: <<http://moodle.org/>>. Acesso em: 18 jul. 2009.

MORTEO, G. L.; MARISCAL, G. L. **An Electronic Ludic Learning Environment for Mathematics based on Learning Objects.** Centro de Investigación Científica y de Educación Superior de Ensenada Computer Science Department, Ensenada, Baja California, México. [online] Disponível em: <[http://www.editlib.org/index.cfm/file/paper\\_1dc87152-1dc8-1dc8-1dc8-1dc87152b3df.pdf?useaction=PurchasePapers.DownloadFile&paper=1dc87152-1dc8-1dc8-1dc8-1dc87152b3df&download=A38F9E76%2DEC1E%2D5BE2%2D9434%2D80AC3F0E42](http://www.editlib.org/index.cfm/file/paper_1dc87152-1dc8-1dc8-1dc8-1dc87152b3df.pdf?useaction=PurchasePapers.DownloadFile&paper=1dc87152-1dc8-1dc8-1dc8-1dc87152b3df&download=A38F9E76%2DEC1E%2D5BE2%2D9434%2D80AC3F0E42)>. Acesso em: 28 jan. 2009.

PYLRO, S. C.; **Atividades lúdicas entre adultos Jovens: um estudo com universitários capixabas.** Tese (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal do Espírito Santo: 2004. Disponível em: <[www.bdt.ufes.br/tedesimplificado/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=421](http://www.bdt.ufes.br/tedesimplificado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=421)>. Acesso em: 30 abr. 2009.

REIS, Carlos. **Ensino a distância: agora e no futuro.** *Jornal Folha de São Paulo*. São Paulo, 02 set. 2009. Opinião, p. A3.

TAROUCO, L. M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, MC. J. M.; KONRATH, M. L. P. **Jogos educacionais. CINTED/UFRGS, online.** Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo3/af/30-jogoseducacionais.pdf>>.

Este artigo foi:

recebido em 12/02/2010

publicado em 28/12/2010