



Motivação e Jogos Digitais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Bruna Santana Anastácio¹ Gleice Assuncao da Silva²

Daniela Karine Ramos³

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós Graduação em Educação, Brasil.



Figura 1: Tela inicial do Jogo Digital “Saga dos Conselhos”

Abstract

Este trabalho tem como objetivo discutir os aspectos motivacionais atrelados aos jogos digitais em contextos educacionais na modalidade a distância. Para tanto, caracteriza-se como um estudo de caráter exploratório e qualitativo, utilizando como instrumento de coleta de dados as entrevistas semiestruturadas com os alunos do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares. Os dados foram analisados de acordo com a análise de conteúdo proposta por Bardin [2007]. A partir disso discute-se as relações presentes entre a motivação, os jogos digitais e a educação a distância, propondo um repensar desta relação, a qual pode resultar em uma maior motivação para a aprendizagem nesta modalidade de ensino.

Palavras-chave: jogos digitais, motivação, educação

Contatos:

anastacio.brunaa@gmail.com¹

gleiceprojetos@gmail.com²

dadaniela@gmail.com³

1. Introdução

No campo da educação têm sido realizadas diversas pesquisas que ressaltam a dimensão educativa das tecnologias, bem como dos jogos digitais, sobretudo quanto aos aspectos de aprendizagem, motivação e interesse dos alunos frente a essas tecnológais. Dessa forma, Barreto [2002] confia na capacidade das tecnologias de desencadear mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, bem como de minimizar a lacuna entre as práticas escolares e as demais práticas sociais de docentes e discentes.

De acordo com Harandi [2015] existe uma relação significativa entre a educação a distância e a motivação dos alunos, sendo que nesta modalidade de ensino torna-se mais provável que os alunos se envolvam e engajem no processo de ensino, permanecendo motivados para aprender e mais propensos a atingir os objetivos de aprendizagem.

No contexto educacional, tem-se o uso dos **jogos digitais** que podem aproximar alunos e professores, possuindo inúmeras contribuições quando o assunto é educação.



A partir disso, entendemos os jogos digitais de acordo com Schuytema [2008 p.7] que os compreende como *“uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitados por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final”*. Em complementariedade, Juul [2005] contribui com as características atribuídas aos jogos, como: regras, resultados variáveis e quantificáveis, valorização do resultado, esforço do jogador, associação entre jogador e resultado e consequências negociáveis.

Os estudos Csikszentmihalyi [2000] destacam a importância das metas, imersão e feedback no contexto dos jogos digitais, pois para o autor se trata de uma atividade voltada para metas e regida por normas, nos fornecendo pistas claras e informações quanto se estamos indo no caminho certo. Para o autor uma atividade que produz tais experiências é tão agradável que as pessoas querem fazê-la por si só, pouco importando o que conseguirão dela [Csikszentmihalyi 2000, p. 115, tradução nossa].

Os jogos digitais têm assumido um papel de destaque na cultura contemporânea [Kirriemuir; Mcfarlame 2004], sendo objeto de discussão em diversas pesquisas educacionais [Prensky 2012; Alves 2008; Ramos 2013; Gee 2009]. Entretanto, na prática, pais, professores e demais envolvidos no ato de educar, continuam ainda sem saber realmente o que pensar a respeito dessa categoria de jogos. Existem diversas bibliografias neste âmbito, que apontam que os jogos digitais têm muito a contribuir com o contexto educativo.

Nesse sentido, os jogos digitais podem possibilitar a assimilação de conhecimentos de forma lúdica [Schuytema 2008], além de promover o desenvolvimento de funções executivas [Harvard 2011; Ramos, 2013] e da motivação nos indivíduos [Hsiao 2007; Balasubramanian e Wilson 2006; Prensky 2001].

Diante da relevância deste tema para o campo educativo, o **objetivo** desse trabalho é discutir a motivação atrelada ao uso dos jogos digitais em contextos educacionais na modalidade a distância.

1.1 Os jogos digitais: motivação para aprender

A partir dos conceitos e caracterizações dos jogos digitais, podemos delinear um entendimento de o porquê os jogos digitais atraem tanto os nossos educandos, sejam eles crianças, jovens ou adultos. O que faz com que os jogos fascinem e encantem seus

jogadores e quais as dimensões motivacionais que estão envolvidas nos jogos?

Os autores Rigby e Ryan [2011] se preocuparam em compreender as necessidades que os jogos digitais têm suprido nos indivíduos e identificaram três necessidades fundamentais: competência (desejo de adquirir habilidades e maestria em novas situações e desafios); autonomia (desejo inato de agir por livre e espontânea vontade) e relacionalidade (necessidade de estabelecer relações significativas com os outros).

Ainda, no espaço virtual dos jogos digitais, a satisfação dos desejos é considerada um elemento motivador e fascinante para o jogador, advinda das possibilidades de experimentar diferentes sensações e imersões dos cenários dos jogos [Ramos 2012]. Nesse sentido, a autora apresenta três possibilidades no que se refere aos aspectos motivacionais, que são:

- a) Satisfação de desejos de forma fantasmática: nos jogos digitais os jogadores podem vencer desafios, controlar o tempo e a vida dos seus personagens, ter poderes e magias inimagináveis no mundo real; que pode aliviar as tensões do dia-a-dia e possui um efeito catártico (libertação do que se estava reprimido);
- b) Competição e superação: nos jogos objetiva-se ser o melhor, descobrir novas rotas, desafios e por último vencer o jogo;
- c) Superação de desafios: está relacionado ao atingir os objetivos propostos no jogo, ultrapassar os obstáculos, cumprir missões e superar todos os desafios apresentados, onde em cada partida é possível superar um novo desafio.

O elemento motivador relacionado com os desafios de acordo com McGonigal [2012] faz a incrível carga de trabalho valer a pena, pois nos níveis mais altos, vivencia-se uma elevada descarga de adrenalina, chamada de *endgame*. Segundo Murray [2003], a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados das próprias decisões e escolhas é conceituada como agência, e estrutura-se através da participação e interação do indivíduo com os jogos digitais.

O trabalho gratificante sempre se iniciará com duas coisas: meta clara e novos passos acionáveis para atingi-la, pois, ter uma meta clara, motiva a agir e, conseqüentemente, ao saber o que se deve fazer, novos passos acionáveis dão a garantia que se pode trabalhar para alcançar a meta [McGonigal 2012].

Nesse sentido, podemos compreender as contribuições possíveis que os jogos podem trazer ao



campo educativo. O aprendizado necessita de motivação a partir de um envolvimento intenso, o qual é atingido por intermédio dos jogos digitais [Mattar 2010]. Nesse viés, os jogos têm uma alta capacidade de diversão e entretenimento, incentivando e motivando diferentes aprendizados através de ambientes ativos e participativos [Hsiao 2007]. Para Balasubramanian e Wilson [2006] os jogos conseguem emergir o interesse e a motivação nos estudantes, por meio de ambientes que possibilitem desafios e ativem a curiosidade, a interação e a fantasia.

Desta forma, a utilização do jogo em ambientes educacionais a distância pode potencializar a construção do conhecimento através da motivação interna, que é um fator atrelado ao lúdico, além de que, os jogos através de suas metas e desafios instigam os indivíduos a manterem-se motivados, podendo até resgatar o ânimo daqueles que perderam a vontade e o interesse pelos estudos [Ritchie e Dodge 1992].

Para Anastácio [2016] no contexto da educação a distância (EAD), aspectos como a motivação são fundamentais para o êxito na aprendizagem, além de torná-la mais dinâmica e interessante. Nesse sentido, a motivação permite que os alunos se empenhem com mais interesse nas atividades propostas (Prensky, 2012).

Ainda no campo da EAD encontramos a pesquisa de Silva [2018] que aponta que professores em formação no Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital, especificamente em um Núcleo denominado Jogos Digitais e Aprendizagem, mencionam os jogos digitais como um recurso cativante e lúdico que auxiliam na motivação dos alunos para com a aprendizagem, bem como, reconheceram que a motivação interna evidenciada no processo de formação foi importante para atingir os objetivos propostos pelo Núcleo.

Objetivando compreender algumas características e tipos de motivação entende-se que ela envolve “um conjunto de variáveis que ativam a conduta e orientam um determinado sentido para poder alcançar um objetivo” [Tapia e Fita 1999, p. 77]. A motivação ou desmotivação dos educandos em ambientes educacionais a distância para o uso de jogos digitais podem ter origem em diferentes dimensões. Nesse sentido, podemos salientar dois tipos de motivação: a motivação intrínseca (interna) e a motivação extrínseca (externa) [Huertas 2001].

Para Huertas [2001], a motivação **intrínseca** possui um fim em si mesma e independe de outras metas,

estando fundamentada em três características: competência, autodeterminação e satisfação. Além disso, Menezes et al [2014] comentam que as motivações intrínsecas motivam o jogador quando ele está envolvido em uma atividade devido à experiência da atividade em si, sendo a realização da atividade, o “resultado” que o indivíduo procura. De forma complementar Herzberg et al [1959] afirma que os fatores de motivação intrínseca, que são os impulsionadores do comportamento humano são: realização, reconhecimento, possibilidade de crescimento, trabalho em si, responsabilidade e avanço.

De outro modo, temos a motivação **extrínseca**, a qual tem razão em uma contingência e fatores externos, relacionando-se com um benefício tangível e exterior [Huertas 2001] e acontecem quando o indivíduo persegue uma atividade para atingir um resultado ou satisfazer uma condição exterior à atividade [Menezes et al 2014]. Dessa forma, Herzberg et al [1959] apresentam o que denominam de fatores de higiene, caracterizando-os como fatores contingentes, os quais podem ser fatores de desmotivação em contextos a distância, como por exemplo: relações interpessoais e condições de trabalho.

De acordo com a pesquisa de Popoola [2012] a abordagem humanista enfatiza que os sujeitos motivam-se por fatores que envolvem a sua liberdade pessoal e de escolha, a sua autodeterminação e o seu desenvolvimento pessoal. Sendo assim, a motivação se desenvolve quando encoraja-se os recursos internos dos sujeitos como por exemplo: sua autoestima, autonomia e auto-atualização. Já na abordagem cognitiva são levados em consideração os processos mentais que estão envolvidos nesse processo, contrapondo-se a abordagem de causa e efeito proposta pelas teorias comportamentais (behavioristas), que acreditam que a motivação pode ser explicada por fenômenos observáveis e o seu nível de motivação mensurado de acordo com as recompensas ou incentivos utilizados [Popoola 2012]. Nesse sentido, em ambas as abordagens encontramos relação com aspectos presentes nos jogos digitais.

Em ambientes educacionais a distância, a autoeficácia e autorregulação são fatores importantes na motivação dos alunos. No entanto, pode ser necessário utilizar reforços (recompensas, feedback, elogios, etc.) para motivar os alunos a se envolverem na aprendizagem [Popoola 2012]. Alguns exemplos de recompensas são trazidas por McGonigal [2012] como as recompensas extrínsecas como dinheiro, bens materiais, status ou elogios e as recompensas intrínsecas como emoções positivas, forças pessoais e



vínculos sociais que construímos com o mundo ao nosso redor. No universo dos jogos digitais, os reforços são facilmente encontrados, pois alguns alunos podem realizar tarefas de aprendizagem mesmo sem interesse inicial [Popoola 2012].

Inúmeras outras pesquisas relacionam a motivação com os ambientes educacionais a distância [Rosli et al 2016; Harandi 2005; Mayer 2005], bem como, também encontramos pesquisas que relacionam a motivação e os jogos digitais na educação [Savi e Ulbricht 2008; Aguiar 2008; Alves e Battaiola 2011]. No entanto, encontra-se dificuldade em encontrar pesquisas que descrevem a motivação relacionada a utilização de jogos digitais em ambientes virtuais de aprendizagem.

Nesse sentido, os ambientes virtuais de aprendizagem são entendidos como uma ferramenta com dimensão pedagógica em que o professor disponibiliza vários recursos para o aluno, como textos, aulas, cronogramas e exercícios [Haguenauer 2010], onde é possível a troca de experiências, a retirada de dúvidas e orientação quanto ao processo de ensino e de aprendizagem.

Nesta perspectiva, tem-se o ambiente virtual de aprendizagem do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares, oferecido pelo MEC que envolve profissionais da educação que se envolvem em ações de formação continuada para ampliação de seus conhecimentos acerca de suas práticas profissionais.



Figura 2: Captura de tela do site do Plano Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares

Diante desse contexto, faz parte da trilha pedagógica do curso a presença de um jogo digital, denominado: “Saga dos Conselhos”. O jogo digital “Saga dos Conselhos” tem como objetivo revisar e reforçar os conteúdos e conceitos estudados ao longo do curso.



Figura 3: Tela do mapa principal do Jogo Saga dos Conselhos

3. Metodologia

A pesquisa realizada teve um caráter exploratório que Trivinos [2006] defende que é nesta pesquisa que o investigador aumenta sua experiência em torno do assunto a ser estudado. A abordagem utilizada é de caráter qualitativo que Minayo [1994] compreende como aquela que envolve um conjunto de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, para estabelecer relações e compreender processos e fenômenos.

O jogo digital “Saga dos Conselhos” desenvolvido pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) pertence ao Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares, sendo um jogo voltado ao universo dos Conselhos Escolares, contemplando personagens e imagens contextualizadas aos temas da escola, bem como gestão democrática, formação e fortalecimento do Conselho Escolar.



Figura 4: Personagens do Jogo Saga dos Conselhos

Se trata de um jogo digital educativo que objetiva desenvolver o conteúdo didático do curso, revisando os conteúdos que foram abordados no decorrer do curso realizado, podendo inclusive ser utilizado para a avaliação do cursista. Nesse sentido, o respectivo jogo se apresenta como uma estratégia que pretende



reforçar os conceitos abordados e motivar os alunos à aprendizagem [Ramos 2013].

Como amostra da pesquisa tem-se 19 cursistas que participavam do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares e tiveram contato com o jogo digital Saga dos Conselhos.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizada a entrevista semiestruturada. Diante disso, as entrevistas são entendidas como aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante [Triviños 2006].

Para análise das entrevistas, as mesmas foram gravadas, transcritas, passando inicialmente por uma leitura flutuante, para identificação de categorias de análise que orientaram a organização das falas dos entrevistados e sua análise.

Os dados foram analisados de acordo com a análise de conteúdo proposta por Bardin [2007] que se caracteriza como um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens [Bardin 2007 p. 44].

4. Resultados e discussão

Através da análise dos dados, a **motivação** destaca-se como um aspecto relevante para os cursistas, que se sentem interessados para aprender a ao mesmo tempo divertir-se. Conforme Mattar [2010], o aprendizado necessita de motivação a partir de um envolvimento intenso, o qual é atingido por intermédio dos jogos digitais, além de que, os jogos têm uma alta capacidade de diversão e entretenimento, incentivando e motivando diferentes aprendizados [Hsiao 2007].

Diante disso, a motivação no jogo digital Saga dos Conselhos é ressaltada pelos cursistas da modalidade a distância como: *“Aquilo te desperta interesse, então se te desperta interesse e aguça a tua curiosidade seja visual ou tátil [...] aquilo se torna divertido.”* (Entrevistado 3) ou ainda, *“A partir do momento que chama a atenção, que faz com que eu fique alguns minutos dando o meu tempo naquela ação, eu acho*

que é uma coisa divertida”. Nesse sentido, os jogos digitais também são considerados divertidos pelos jogadores, que têm grande interesse e motivação pela sua prática no processo de ensino e de aprendizagem [Cruz, Albuquerque e Azevedo 2009].

Para Schuytema [2008], a diversão é algo complexo e determinado pelas experiências prévias do jogador (que determinarão de que formas ele sente maior prazer), e envolve quatro elementos necessários para a diversão: receptividade, expectativa, gostos subjetivos e o que o autor chama de ingrediente X. Este último é definido pelo autor como uma mistura de surpresa, coincidência, insights de genialidade do jogador, e uma combinação de emoções.

A diversão enquanto aspecto subjetivo dos jogos digitais, é observada no ambiente de um jogo digital em duas áreas: no fluxo geral da experiência e também nos momentos de individualidade do jogador durante uma seção de jogo, pois de acordo com essas subjetividades destaca-se que por mais fantástico que possa ser o jogo digital, ele não será divertido para todos os indivíduos que o jogarem [Schuytema, 2008].

Podemos observar a teoria de Schuytema [2008] quanto a subjetividade presente nos jogos digitais ilustrada nas falas dos cursistas entrevistados quando indagados sobre a diversão presente no Jogo Saga dos Conselhos: *“Achei interessante... divertido eu não posso dizer porque eu não joguei o jogo todo (...).Mas isso é falta de atenção mesmo, eu não estava concentrada naquele momento”* (Entrevistado 3); *“A questão do divertido...eu acho que depende do momento da pessoa né. Tem dias que eu posso achar não tão divertido né? Quando eu fiz na primeira fase do curso, que nós fizemos o teste com o jogo, naquele momento eu estava com pressa, então eu já comecei o jogo pela metade”* (Entrevistado 8). Diante da subjetividade, foi observado posições contrárias, conforme segue: *“No que diz respeito a esse jogo, você aprende se divertindo, você testa os teus conhecimentos”* (Entrevistado 4), e ainda: *“As atividades do jogo são divertidas. Até porque partem de atividades já conhecidas né? Não são atividades que nunca foram vistas né? Não, elas são bem divertidas”* (Entrevistado 5).

Além da diversão, a motivação para jogar também aparece como interesse e atração ao jogo digital proposto, como ilustram as falas: *“Ele é atrativo né, a questão das cores chama atenção. A gente vê assim a questão da leitura e da compreensão também, preciso compreender o que cada questão pede”*, ou ainda: *“O jogo ele vai ter uma atração, algo que vai mexer*



contigo, fazer com que tu aprenda, que tu tenhas o gosto. Eu tenho a dificuldade da ferramenta em si, mas qualquer jogo que te leva a um aprendizado é bom, leva a uma concentração porque tu tens que estar concentrada naquilo ali, e a gente com 50 tem que estar mais (risos)” (Entrevistado 7).

Nesse sentido, conforme percebemos, a motivação permite que as pessoas se empenhem com mais interesse [Prensky 2012] e o uso dos jogos digitais por meio de suas características pode potencializar a motivação para aprendizagem a distância e envolvimento dos alunos. Dessa forma, os jogos através de suas metas e desafios instigam os indivíduos a manterem-se motivados, animados e interessados para os estudos [Ritchie e Dodge 1992]. Quando indagado aos entrevistados se os mesmos se sentiram motivados ao jogar o Jogo Saga dos Conselhos, foi observado as seguintes falas: *“Sim porque assim, você olha assim, é o desenho, é o movimento é o ritmo que você tem de você mexer no teclado. Eu sou da pré história né, eu sou do papel de estar lendo pergunta em papel mas eu acho que hoje o mundo é virtual então a gente tem que tentar aos pouquinhos se atualizar mas que chama atenção sim, e a gente se fixa mais, se prende mais” (Entrevistado 15); “Sim, prendeu a concentração” (Entrevistado 16), e ainda: “Sim, sempre querendo mais, muito motivada. Esse desafio porque ele não era fácil, e propôs um desafio dentro do conteúdo. Achei muito divertido bem gostoso” (Entrevistado 17).*

Segundo Bisson e Luckner [1996] apud Prensky [2012] como parte do processo de aprendizagem, a satisfação e a diversão tem sua importância quando da aprendizagem de novas ferramentas, visto que o aprendiz fica mais relaxado e motivado e, conseqüentemente, mais disposto a aprender. Para os cursistas entrevistados o jogo digital inserido no ambiente virtual de aprendizagem do Curso propiciou uma aprendizagem mais criativa e empolgante, substituindo a forma padronizada dos exercícios, conforme podemos observar: *“(…) dentro da plataforma, acho melhor assim, fica mais interessante. Porque às vezes se torna chato porque é aquela outra forma de resposta, tão metódica, daí você vai lá e através do joguinho ela se torna mais criativa, mais empolgante, ao mesmo tempo que você quer jogar, você quer acertar já as respostas porque você sabe que sobe tuas vidas dependendo da resposta certa. Então, eu achei bem bacana!” (Entrevistado 7), e também: “Aquelas perguntas para responder no papel não seria tão atrativo como ali no jogo” (Entrevistado 5). Tal fala corrobora para o entendimento de que os jogos digitais em ambientes virtuais podem colaborar para o*

enriquecimento e motivação do processo de ensino e de aprendizagem a distância, como uma alternativa viável e diferenciada.

Conforme Medeiros e Schimiguel [2012] a motivação pode ser uma característica importante para o aprendizado via tecnologias, fato relevante que pode despertar o interesse do público alvo em jogar e ao mesmo tempo aprender. De acordo com os cursistas entrevistados o jogo pode se apresentar como uma ferramenta útil ao processo de aprendizagem, conforme podemos observar: *“A gente aprende a lidar com mais um ferramenta que vem contribuir para a prática pedagógica né?! É uma coisa que pode estar ali no dia-a-dia, que pode é... talvez substituir a leitura de um texto né? E aí o cara vai jogar e de repente ele fixa melhor o que lê, porque eu tenho dificuldade de leitura então eu gravo muito melhor as coisas a partir do visual” (Entrevistado 1), e ainda: “Ah achei muito bom, porque é como eu já citei antes, você está aprendendo brincando! É uma diversão, então até mesmo o adulto eu acho que é necessário você ter esse tipo de metodologia pra aprender” (Entrevistado 6).*

Além disso, os jogos digitais motivam diferentes aprendizados através de ambientes ativos e participativos [Hsiao 2007] com a presença de desafios e metas [Prensky 2012] que instigam os jogadores. Nesse sentido, os **desafios** são características importantes pois são problemas que o jogador tenta resolver, que faz circular a adrenalina frente ao jogo, estimula a criatividade e nos faz ter vontade de jogar.

Normalmente, os jogadores gostam de sentirem-se desafiados e empenhados para conquistar seus objetivos no contexto do jogo [Prensky 2012]. Nesse viés, superar desafios, no sentido de ultrapassar obstáculos, cumprir missões e atingir os objetivos propostos pelo jogo tem um potencial motivador, pois para o jogador, a cada partida é possível superar um novo desafio [Ramos 2008].

As metas e desafios são importantes para motivar o jogador a conquistar algo. O objetivo é um elemento chave dos jogos – é o que transforma efetivamente uma brincadeira em um jogo [Prensky 2012]. De forma geral, Ramos [2012] salienta que ao jogar lidamos com várias metas, tarefas e variáveis simultaneamente e precisamos trabalhar de modo intencional e organizado. Os jogos digitais se apresentam como uma atividade (ou processo), em que os jogadores tomam decisões ativamente, focando em objetivos e dentro de um contexto de regras que limitam e estruturam essa atividade [Salen e Zimmerman 2012].



Schuytema [2008] destaca que as regras nos jogos digitais fornecem desafios a fim de dificultar e/ou impedir o jogador de alcançar os objetivos previamente estabelecidos. As regras, nos jogos digitais podem ser implícitas e explícitas [Salem; Zimmerman 2012], e são características as quais diferenciam os jogos de outras brincadeiras [Prensky, 2012]. Os jogadores entrevistados reconhecem a importância das regras no contexto do jogo Saga dos Conselhos, e ainda, percebem que as regras fazem parte do seu aprendizado, o qual se apresenta como o objetivo principal do jogo. Podemos observar tal afirmativa ilustrada na fala que segue: *“Ele tem uma regra, primeiro, tu tem que entender a regra, a regra do jogo né? Tu tem que entender o que que tu quer com aquilo ali. Tem uma pergunta que vai te levar ao que? A um aprendizado. Então, ele vai te levar a algo”* (Entrevistado 7).

Os bons jogos oferecem aos seus jogadores problemas desafiadores para que sejam encontradas as soluções, lançando na sequência novos problemas aos jogadores, exigindo que eles repensem sua recém-adquirida maestria, que aprendam algo novo e que integrem este novo aprendizado ao seu conhecimento anterior [Gee 2009]. Dessa forma, o desafio aparece nas entrevistas como: *“Justamente o tempo, em querer cumprir no menor tempo possível pra conseguir como é que se diz, como nós temos um tempo curto aqui, o desafio é também nesta questão, por conta de você querer conhecer mais do jogo. Agora, eu queria entrar na terceira etapa, mas é um desafio bem interessante, como todos os jogos assim, eu achei bastante didático”* (Entrevistado 1), ou ainda: *“Eu sempre vou buscar a explicação, daí eu aprendo! Eu gosto de desafio. A questão da paciência, vontade, interesse e ir atrás da resposta, fazer uma tentativa, a segunda, a terceira e achar a solução do jogo”* (Entrevistado 6).

Os desafios também são enfatizados pelos entrevistados como algo que faz parte da vida do ser humano conforme podemos observar: *“A gente quer sempre vencer. Eu acho que o ser humano não quer perder, ele tá sempre buscando desafios, eu acho que a vida é isso, desafios”* (Entrevistado 15), ou ainda: *“O ser humano gosta de jogar, que faz parte do ser humano a sensação de jogar, e gosta de ganhar”*. Nesse sentido, o personagem do jogo demonstra sua alegria ao acertar o desafio proposto, aumentando a sensação de “dever cumprido” para os entrevistados como ilustra a figura a seguir:



Figura 4: Personagem comemorando a superação de um desafio

Pesquisas evidenciam contribuições referente ao desenvolvimento emocional dos alunos, por meio da proposição de experiências de aprendizagem divertidas e motivadoras [Ramos 2013; Anastácio 2016]. Os jogos digitais, possibilitam a expressão de sentimentos e de emoções, propiciando diferentes aprendizagens [Falkembach 2018]. As emoções emergem na interação com os jogos digitais, pois criam experiências e situações em que o jogador precisa tomar decisões diante dos desafios. Considerando as relações entre aprendizagem, emoções, interação e motivação com os jogos, podemos salientar que o jogo digital pesquisado gerou diferentes emoções nos cursistas entrevistados, conforme podemos observar nos exemplos que seguem: *“O que chamou atenção foi o colorido e essa questão do desafio né, estar desafiando a gente né, tanto que as várias emoções foram expressas ali no momento que eu estava jogando”* (Entrevistado 3); *“Claro né, se você acerta você fica “yes” se você erra você fica nossa, que droga, voltar de novo ah não pelo amor de Deus”, e ainda: “Alegria quando conseguia passar e um pouco tensa quando não conseguia porque a gente quer é passar de nível mas o importante é o conteúdo né?!”* (Entrevistado 19).

Além de todos os pontos destacados até então, o jogo Saga dos Conselhos caracterizado como um recurso didático inserido no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) buscou motivar os cursistas a aprendizagem também através das suas referências visuais (design). Nesse sentido concordamos com Schell [2011] o qual afirma que a estética é considerada um dos elementos mais importantes do design de jogos digitais. Tais referências foram percebidas a partir da visão dos próprios entrevistados conforme podemos observar: *“O que mais me chamou atenção: o colorido, as figuras, os desenhos, o logotipo.”* (Entrevistado 3), e ainda: *“bem estruturado, faz com que a visualização, o desenho que instiga a gente a jogar”* (Entrevistado 19).



5. Conclusão

Os jogos digitais podem auxiliar nos processos educacionais a distância, tendo em vista o seu potencial lúdico, o qual resulta em uma maior motivação para a aprendizagem. Em ambas as abordagens que explicam a motivação no indivíduo, sejam elas: humanistas (relacionada a sua liberdade pessoal e de escolha e a sua autodeterminação) ou cognitivas (relacionadas aos processos mentais ou comportamentais, recompensas e incentivos utilizados) é possível encontrarmos relação da motivação dos indivíduos com os aspectos presentes nos jogos digitais.

Em ambientes educacionais a distância, a autoeficácia e autorregulação são fatores importantes na motivação. No entanto, as características presentes nos jogos digitais, podendo ser compreendidas como como um fator motivacional extrínseco ao indivíduo, podem motivar os alunos intrinsecamente a se envolverem mais efetivamente no processo de ensino e de aprendizagem vivenciado.

Características presentes no jogo digital Saga dos Conselhos como: diversão, desafios, regras, design, dentre outros, puderam ser relacionadas pelos próprios cursistas aos aspectos motivacionais vivenciados no processo de ensino e de aprendizagem na modalidade a distância.

No contexto pesquisado evidenciou-se que os alunos sentiram-se motivados ao jogar o Jogo Saga dos Conselhos, corroborando com os aspectos destacados na literatura apresentada.

Referências

- AGUIAR, E. V. B., 2008. AS NOVAS TECNOLOGIAS E O ENSINO-APRENDIZAGEM. *VÉRTICES, RIO DE JANEIRO*, v. 10,
- ALVES, L. R. G., 2008. RELAÇÕES ENTRE OS JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM: DELINEANDO PERCURSO. *EDUCAÇÃO, FORMAÇÃO & TECNOLOGIAS-ISSN 1646-933X*, v. 1, n. 2, p. [3-10].
- ALVES, M. M; BATAIOLA, A. L., 2011. RECOMENDAÇÕES PARA AMPLIAR MOTIVAÇÃO EM JOGOS E ANIMAÇÕES EDUCACIONAIS. *ANAIS DO X SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL-SBGAMES2011*,.
- ANASTÁCIO, B. S., 2016. CONTEXTOS LÚDICOS DE APRENDIZAGEM: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE OS JOGOS ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. FLORIANÓPOLIS.
- BALASUBRAMANIAN, N.; WILSON, BR. G.; CIOS, K., 2006. INNOVATIVE METHODS OF TEACHING SCIENCE AND ENGINEERING IN SECONDARY SCHOOLS. *INQUIRY*, v.1, p.2.
- BARDIN, L., 2009. ANÁLISE DE CONTEÚDO (EDIÇÃO REVISTA E ATUALIZADA). LISBOA: EDIÇÕES, v. 70.
- BARRETO, R. G. 2002. *FORMAÇÃO DE PROFESSORES, TECNOLOGIAS E LINGUAGENS: MAPEANDO VELHOS E NOVOS (DES) ENCONTROS*. EDIÇÕES LOYOLA.
- CSIKSZENTMIHALYI, M., 2000. *FLUXO: UMA PSICOLOGIA DA FELICIDADE*. EDITORIAL KAIRÓS.
- FALKEMBACH, G. A. M., 2018. *O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS*. DISPONÍVEL EM: [HTTP://PENTA3.UFRGS.BR/MIDIASEDU/MODULO13/ETAPA1/LEITURAS/ARQUIVOS/LEITURA_1.PDF](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/leitura_1.pdf) ACESSO EM: 26 FEV DE 2018
- GEE, J. P., 2009. *BONS VIDEOGAMES E BOA APRENDIZAGEM*. PERSPECTIVA, v 27, n1. FLORIANÓPOLIS.
- HARVARD, C. D. C., 2011. *CONSTRUÇÃO DO SISTEMA DE "CONTROLE DE TRÁFEGO AÉREO" DO CÉREBRO: COMO AS PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS MOLDAM O DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES EXECUTIVAS*. ESTUDO N. 11. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.AIONPSICOLOGIA.COM/ARTIGOS/ESTUDO_FUNCOES_EXECUTIVAS_HABILIDADES_PARA_A_VIDA_E_APRENDIZAGEM_HARVARD.PDF](http://www.aionpsicologia.com/artigos/estudo_funcoes_executivas_habilidades_para_a_vida_e_aprendizagem_harvard.pdf)>. ACESSO EM: 11/05/2017.
- HAGUENAUER, C. J.; LIMA, L. G. R.; CORDEIRO FILHO, F., 2010. COMUNICAÇÃO E INTERAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM. IN: *CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTANCIA. FOZ DO IGUAÇU: ABED*.
- HARANDI, S. R, 2005. EFFECTS OF E-LEARNING ON STUDENTS' MOTIVATION. 3RD INTERNATIONAL CONFERENCE ON LEADERSHIP, TECHNOLOGY AND INNOVATION MANAGEMENT. *PROCEDIA - SOCIAL AND BEHAVIORAL SCIENCES*. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.RESEARCHGATE.NET/PUBLICATION/277026626_EFFECTS_OF_ELEARNING_ON_STUDENTS'_MOTIVATION](https://www.researchgate.net/publication/277026626_EFFECTS_OF_ELEARNING_ON_STUDENTS'_MOTIVATION)
- HERZBERG, F. ET AL, 1959. *THE MOTIVATION TO WORK*. 2. ED. NEW YORK, JOHN WILEY.
- HSIAO, H., 2007. A BRIEF REVIEW OF DIGITAL GAMES AND LEARNING. IN: *DIGITAL GAME AND INTELLIGENT TOY ENHANCED LEARNING, 2007. DIGITEL'07. THE FIRST IEEE INTERNATIONAL WORKSHOP ON. IEEE*. p. 124-129.
- HUERTAS, J. A., 2001. *MOTIVACIÓN: QUERER APRENDER*. BUENOS AIRES: AIQUE.
- JUUL, J., 2005. THE GAME, THE PLAYER, THE WORLD: LOOKING FOR A HEART OF GAMENESS. *PLURAIS-REVISTA MULTIDISCIPLINAR*, v. 1, n. 2.



- KIRRIEMUIR, J; MCFARLANE, A., 2009. REPORT 8: LITERATURE REVIEW IN GAMES AND LEARNING. *FUTURELAB SERIES. RETRIEVED APRIL.*
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A., 2009. *METODOLOGIA CIENTÍFICA: CIÊNCIA E CONHECIMENTO CIENTÍFICO; MÉTODOS CIENTÍFICOS; TEORIA, HIPÓTESES E VARIÁVEIS; METODOLOGIA JURÍDICA.* SÃO PAULO: ATLAS.
- MATTAR, J., 2010. *GAMES EM EDUCAÇÃO: COMO OS NATIVOS DIGITAIS APRENDEM.* SÃO PAULO: PEARSON PRENTICE HALL.
- MAYER, R. E., 2005. *THE CAMBRIDGE HANDBOOK OF MULTIMEDIA LEARNING.* CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.
- MCGONIGAL, J., 2012. *A REALIDADE EM JOGO: POR QUE OS GAMES NOS TORNAM MELHORES E COMO ELES PODEM MUDAR O MUNDO.* RIO DE JANEIRO: BEST SELLER.
- MEDIROS, M. DE O.; SCHIMIGUEL, J., 2012. UMA ABORDAGEM PARA AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS: ÊNFASE NO ENSINO FUNDAMENTAL. *CADERNO ENIC (ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA)*, v. 1, n. 1.
- MENEZES, G. S., TARACHUCKY, L., PELLIZZONI, R. C., PERASSI, R., GONÇALVES, M. M., GOMEZ, L. S. R., & FIALHO, F. A. P., 2014. REFORÇO E RECOMPENSA: A GAMIFICAÇÃO TRATADA SOB UMA ABORDAGEM BEHAVIORISTA. *PROJETICA*, v.5, n. 2, p. 9-18.
- MINAYO, M. C. S., 1994. *PESQUISA SOCIAL.*
- MURRAY, J., 2003. *HAMLET NO HOLODECK: O FUTURO DA NARRATIVA NO CIBERESPAÇO.* SÃO PAULO: ITAÚ CULTURAL/UNESP.
- POPOOLA, O., 2012. *E-LEARNING AND MOTIVATION.* TESE DE DOUTORADO. ESCOLA DE EDUCAÇÃO E APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA. UNIVERSIDADE DE EAST ANGLIA. JULHO.
- PRENSKY, MARC., 2012 *APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS.* SÃO PAULO: EDITORA SENAC.
- PRENSKY, M., 2001. NATIVOS DIGITAIS, IMIGRANTES DIGITAIS PARTE 1. *NO HORIZONTE*, v.9, n.5, p. 1-6.
- RAMOS, D. K., 2008. *CIBERÉTICA: VIAS DO DESEJO NOS JOGOS ELETRÔNICOS.* DISSERTAÇÃO DE MESTRADO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. FLORIANÓPOLIS.
- RAMOS, D. K., 2013. JOGOS COGNITIVOS ELETRÔNICOS: CONTRIBUIÇÕES À APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR. *CIÊNCIAS & COGNIÇÃO*, v. 18, n. 1, p. 19-32.
- RAMOS, D. K. (COORD), 2013. *PROJETO DE CURSO DE EXTENSÃO FORMAÇÃO CONTINUADA EM CONSELHOS ESCOLARES.* UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA: DEPARTAMENTO DE METODOLOGIA CIENTÍFICA.
- RAMOS, D. K., 2012. CIBERÉTICA: A ÉTICA NO ESPAÇO VIRTUAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS. *EDUCAÇÃO & REALIDADE*, v. 37, n. 1.
- RIGBY, S; RYAN, R.. 2011. *GLUED TO GAMES: HOW VIDEO GAMES DRAW US AND HOLD US IN A SPELLBOUND.* CALIFORNIA: PRAEGER.
- RITCHIE, D.; DODGE, B., 1992. *INTEGRATING TECHNOLOGY USAGE ACROSS THE CURRICULUM THROUGH EDUCATIONAL ADVENTURE GAMES.*
- ROSLI, M.S; SALEH, S. N; ARIS, B.; AHMAD, M.; SEJZI, A. A; SHAMSUDIN, A. N., 2016. E-LEARNING AND SOCIAL MEDIA MOTIVATION FACTOR MODEL. *INTERNATIONAL EDUCATION STUDIES*. VOL. 9, nº 1, p.20. DISPONÍVEL EM : [HTTPS://WWW.RESEARCHGATE.NET/PUBLICATION/288857533_ELEARNING_AND_SOCIAL_MEDIA_MOTIVATION_FACTOR_MODEL](https://www.researchgate.net/publication/288857533_ELEARNING_AND_SOCIAL_MEDIA_MOTIVATION_FACTOR_MODEL)
- SAVI, R; ULBRICHT, V. R., 2008. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. *RENOTE*, v. 6, n. 1.
- SALEN, K; ZIMMERMAN, E., 2012. *REGRAS DO JOGO. FUNDAMENTOS DO DESIGN DE JOGOS.* v.4 SÃO PAULO, BLUCHER.
- SCHUYTEMA, P., 2008. *DESIGN DE GAMES: UMA ABORDAGEM PRÁTICA.* SÃO PAULO: CENGAGE LEARNING.
- SHELL, J. 2011. *A ARTE DE GAME DESIGN: O LIVRO ORIGINAL.* RIO DE JANEIRO: ELSEVIER.
- SILVA, G. A., 2018. *FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA O USO DE JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO COM OS EGRESSOS DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL.* DISSERTAÇÃO DE MESTRADO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. FLORIANÓPOLIS.
- TAPIA, J. A; FITA, E. C., 1999. *A MOTIVAÇÃO EM SALA DE AULA: O QUE É, COMO SE FAZ.* SÃO PAULO: LOYOLA, p. 51.
- TRIVIÑOS, A. N. S., 2006. *INTRODUÇÃO À PESQUISA EM CIÊNCIAS SOCIAIS – A PESQUISA QUALITATIVA EM EDUCAÇÃO.* SÃO PAULO: EDITORA ATLAS.