

## JOGOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO: INOVAÇÃO OU DISTRAÇÃO?

André Lima Pereira  
Gabriel Isai Soliz  
José Almir Lopes de Sousa Filho  
*Curso de Ciências da Computação*  
*Centro Universitário FEI*

Palavras-chave: tecnologia; educação; gamificação

Na intersecção entre jogos e inteligência artificial, surge um debate: eles auxiliam os jovens ou atrapalham em seu aprendizado? Atualmente, as opiniões divergem. Enquanto alguns afirmam que auxiliam, outros defendem que as inteligências artificiais são grandes distrações, especialmente para os jovens.

A verdade é que, ao utilizar essas tecnologias com cuidado, elas se tornam grandes aliadas da aprendizagem. Os jogos proporcionam um aumento de percepção e imaginação do aluno, e as IAs podem auxiliar nas dificuldades individuais de cada estudante. Portanto, pode-se pensar nessas novas tecnologias como aliadas e perceber como elas auxiliam os jovens no século XXI.

### **Inteligência Artificial: a nova aliada da educação**

A Inteligência Artificial foi uma das maiores revoluções tecnológicas do século XXI. Ao longo dos anos, foi sendo implementada em diversos setores da sociedade. Na área da educação, em particular, ela vem modificando o modo de ensino atual, com novas aplicações que melhoram o método de aprendizagem dos alunos. Entretanto, deve-se observar também os desafios relacionados ao seu uso indevido. Por exemplo, em produções de texto, infelizmente, os alunos utilizam IA para produzir o texto desejado sem nenhum esforço. No entanto, se a IA for usada corretamente, é possível criar um texto magnífico, resultado de uma colaboração entre máquina e humano. Com um texto-base e suas ideias e pesquisas, mas sem saber estruturá-lo bem, o aluno ou profissional pode contar com o auxílio da IA para dar um suporte à redação.

Além disso, a IA pode auxiliar em ideias em momentos de bloqueio criativo, solicitando sugestões e recebendo inspirações das IAs,

propriamente feitas para esse serviço. No contexto relacionado aos estudos, pode-se solicitar métodos personalizados, que se adaptam a cada usuário, incluindo desde os métodos tradicionais, como o de ensinar alguém que é explicando o que se sabe, como também o de memorização e leitura. Por proporcionar a combinação de tudo, é possível aprender até mesmo jogando, e a IA irá auxiliar devidamente com o método de estudo que terá mais afinidade com o usuário.

## **Jogos digitais: um inesperado aliado na educação**

Os jogos digitais podem oferecer dificuldades diversas, variando das mais simples às mais complexas, proporcionando a melhora do pensamento crítico e rápida tomada de decisão. Por exemplo, jogos multijogadores, como RPG (role playing game), quando apresenta um momento difícil, exigem pensamentos estratégicos e trabalho em equipe. Além disso, diversos jogos, como FPS (First player shooter), exigem reflexos e pensamentos rápidos, que auxiliam e proporcionam uma gama de desafios.

Tradicionalmente, os jogos digitais são associados a hobbies e até mesmo trabalho, como os Youtubers, streamers, campeonatos e outros. Mas como um jogo pode ser associado a algo fora de sua bolha como, por exemplo, à educação?

A resposta é simples: quando os jogadores se dedicam aos jogos, estudando e praticam vários aspectos para oferecer mais vantagens na competição. Assim, os jogos se tornam um processo não muito distante dos estudos acadêmicos, que exigem dedicação e empenho, oferecendo uma base educacional boa. Além disso, os jogos digitais também alcançam uma ampla gama de pessoas, desde a periferia até os bairros nobres, evidenciando seu potencial como uma ferramenta educacional

Um exemplo prático dessa tecnologia pode ser vista com os alunos do colégio El-Shaday, que desenvolveram um jogo de RPG focado em Matemática, onde se progride fazendo cálculos para derrotar os inimigos. Os alunos que tiveram acesso ao jogo demonstraram uma grande melhora na sede de aprendizado, como também em conhecimentos na área da Matemática. Portanto, quando são criados adequadamente, os jogos promovem engajamento profundo, incentivando a aprendizagem, como também a diversão. Através de desafios propostos pelo jogo, recebendo a motivação para desenvolver um raciocínio lógico mais rápido e eficaz, ele beneficia diretamente o desempenho acadêmico.

Em suma, tanto os jogos, quanto as IAs, estão se consolidando na área educacional. Com isso, deve-se utilizar essas tecnologias com o devido cuidado e fazer o uso correto delas. A junção dessas tecnologias não só

proporciona inovação na educação, mas também facilita a obtenção de conhecimento. Entretanto, não devemos nos tornar dependentes dela. Segundo Rogério Joaquin, “usar recursos digitais não é garantia de aprendizagem. A tecnologia é mais uma ferramenta, que precisa do talento do professor, interesse do aluno e o acompanhamento da família” (*apud* VOLPATO; ARALDI; DIAS, 2020, p. 12). Ou seja, de maneira geral a educação continua a mesma. Por conta disso, se torna necessário o uso dessas tecnologias para o ensino, assim como saber não se tornar dependente dela, preparando os jovens para um mundo cada vez mais tecnológico.

## Referências

ALMEIDA, Fabrício G. V. et al. Vantagens, dificuldades e reflexos dos dispositivos móveis na educação. **Informática na Educação: Teoria & Prática**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 5-18, mai./ago. 2020. DOI: 10.22456/1982-1654.102616. Acesso em: 9 abr. 2024.

VOLPATO, Arceloni Neusa; ARALDI, Inês Staub; DIAS, Simone Regina (Orgs.). **Educação Digital: Olhares e Perspectivas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2020. Disponível em: [https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/c851b-educacao-digital\\_olhares-e-perspectivas.pdf](https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/c851b-educacao-digital_olhares-e-perspectivas.pdf). Acesso em: 9 abr. 2024.