

REFLEXÕES SOBRE

JOGOS DIGITAIS e APRENDIZAGEM ESCOLAR

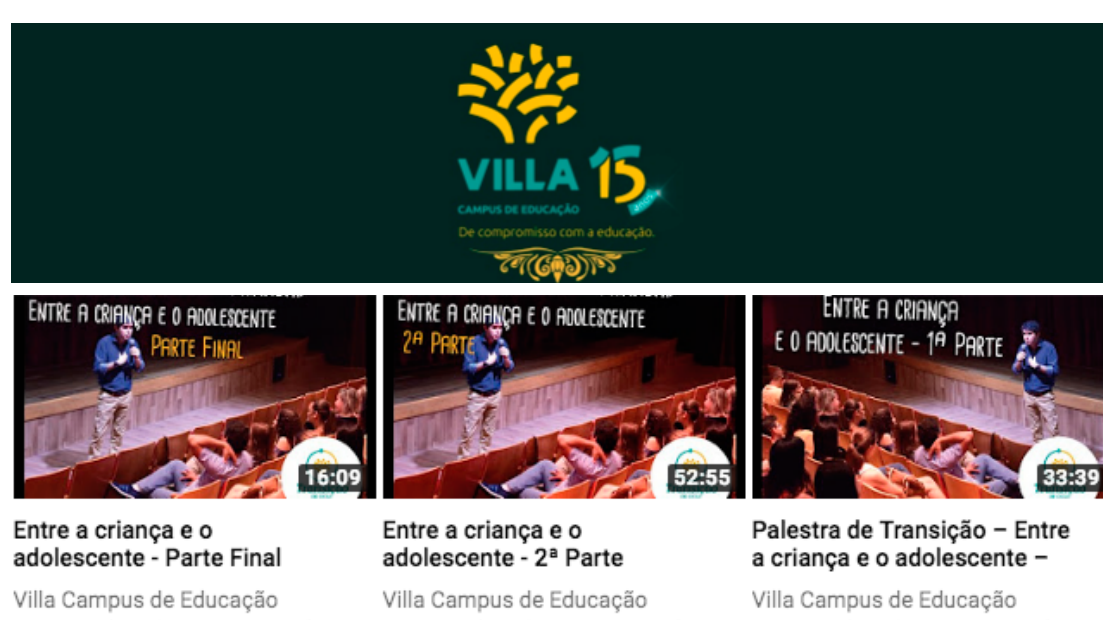
Vivemos, na atualidade, um boom das mídias e dispositivos digitais. Cada vez mais, somos bombardeados com smartphones, tablets, smartwatches e outros gadgets de última geração. Esse fenômeno pode ser observado de forma concreta no cotidiano dos escritórios, nas filas de bancos, no metrô, nas reuniões de amigos e, claro, não poderia deixar de falar aqui, da sua presença nas salas de aulas e intervalos escolares.

Essa Revolução Digital e seus reflexos na sociedade contemporânea tornaram-se, na atualidade, o foco de um intenso debate, no qual os seus participantes, geralmente, são divididos em dois grupos. De um lado, temos aqueles que defendem e argumentam a favor dos pontos positivos da interação com as tecnologias digitais, que entendem esse momento como nova possibilidade para a sociedade e para as relações humanas nas suas mais diferentes nuances, inclusive nas interações educacionais, entre as quais me enquadro. Entretanto, existem também os detratores das tecnologias digitais, que analisam essa nova realidade por um prisma de extremo pessimismo, motivados pelos constantes acontecimentos negativos relacionados com o mau uso das tecnologias digitais e sugerem que as mesmas estão ajudando a criar uma sociedade que beira a alienação e total dependência da tecnologia.

Apresentadas as primeiras impressões, a partir desse ponto, focaremos o texto, justamente no nosso ambiente, na escola contemporânea (entenda-se aqui “escola” como o universo formado por todos os envolvidos no ambiente escolar). Tendo como seu um dos seus principais atores sociais, o jovem, que já nasceu imerso no mundo tecnológico, a escola vê-se diante de um grande desafio: Como manter o estudante do século XXI, que nasceu imerso no universo das tecnologias digitais, que produz e acessa conhecimentos de forma conectada, compartilhada e colaborativa, a chamada Geração C, num ambiente que, assim como muitos outros espaços, ainda não está totalmente adaptado à realidade desse aluno?

Para termos melhor ideia da questão apresentada, basta retornar ao segundo semestre de 2016, no qual observamos uma situação bem particular derivada dessa nova relação do homem com a tecnologia digital que resvalou diretamente no ambiente escolar. Claro que eu me refiro aqui ao lançamento e difusão do jogo Pokemon Go e a todas as situações geradas pela interação dos estudantes com ele.

O fenômeno, que virou tema de diferentes notícias em jornais, na internet e em outros meios de comunicação, nas instituições, acabou por gerar uma enxurrada de dúvidas, reavivando questionamentos já presentes nesse ambiente, quando falamos da tecnologia e dos dispositivos digitais. Entre eles estavam: Como agir? Qual direcionamento tomar na instituição? Proibir ou não proibir o uso do celular e do jogo no ambiente escolar? Punir ou não o aluno pela sua interação na hora da aula? Isso somente para enumerar algumas dessas questões.



Assista a estes vídeos, da Palestra de Transição, que aborda assuntos relacionados ao texto.

Sem sombra de dúvidas, esse fenômeno foi importante, pois exigiu que as diferentes instituições de ensino saíssem da sua zona de conforto e apresentassem um posicionamento oficial, dando maior atenção e ampliando os debates sobre as questões relacionadas ao mundo digital e, porque não dizer, ao universo dos seus estudantes.

É justamente neste ponto do texto que chamo o jogo digital, entre eles o Pokemon Go, para as nossas reflexões, apresentado sempre num universo rodeado por posicionamentos e críticas, na maioria das vezes genéricas, sem uma base maior de estudo e fundamentação. Ao se analisar o artefato cultural jogo digital e sua presença na sociedade contemporânea, proliferam opiniões baseadas no senso comum, dadas pelos diferentes segmentos e pessoas, associando o jogo digital à alienação, à violência, ao ócio improdutivo e, em resumo, a uma perda de tempo. Como as opiniões apresentadas anteriormente são compartilhadas por muitos, acho que aqui é o espaço e momento adequados para falarmos um pouco mais desses artefatos culturais e tentarmos desconstruir algumas dessas visões de senso comum que rodeiam os jogos digitais, defendendo dessa forma, uma escola que busque cada vez mais inserir esse artefato cultural na sua prática cotidiana.



Com uma narrativa cada vez mais complexa e recursos tecnológicos de primeira linha, como realidade virtual e realidade aumentada, os jogos digitais na atualidade são artefatos que atraem e prendem a atenção dos jogadores, sejam eles jovens ou adultos. Apresentando-se sempre em escala crescente de dificuldade, os jogos digitais permitem que os jogadores desenvolvam um conjunto de estratégias para solucioná-los e proporcionam que estes ajam em boa parte do tempo de forma cooperativa e colaborativa, potencializando a habilidade de relacionamento social e fazendo, assim, desmoronar a ideia do jogador e do ato de jogar serem antissociais.

A pesquisadora do Centro de Pesquisas Comunidades Virtuais e professora da UNEB, Lynn Alves, nos seus estudos, mostra que, ao interagir com o jogo, o jogador é convidado a resolver um desafio e, para que isso ocorra, ele desenvolve um conjunto de ações, estabelece objetivos, métodos, estratégias, toma decisões e desenvolve uma ação criativa. Com isso, exerce uma ação cognitiva que pode ser revertida para a sua prática cotidiana. Outro ponto importante para nossa reflexão é que podem ser potencializados processos de aprendizagem, tanto nos jogos chamados de educativos como nos que são denominados comerciais, mesmo que esses dois tipos tenham sido pensados de forma diferente e atendam a demandas diferentes. Um dos fatores fundamentais para possibilitar e potencializar a aprendizagem a partir dos jogos digitais, independentemente do seu formato ou proposta é a mediação. Quando esta é pensada associando uma boa estratégia de exploração dos jogos, analisando os prós e contras e determinando os objetivos a serem atingidos no contexto educacional, temos uma boa possibilidade de resultados positivos no que se refere à aprendizagem. É por isso que, no ambiente escolar, a figura do professor se faz fundamental para pensar essa interação e a mediação.

Entretanto, temos alguns desafios a serem superados nessa jornada da interação com jogos digitais no contexto escolar, que vão desde a inclusão dos professores nesse universo do jogo, passamos pela aceitação das famílias de uma proposta pedagógica baseada na interação com os jogos e chegamos até os tempos escolares, que são agentes limitadores de uma exploração mais efetiva de determinados jogos digitais. Desafios estes que vamos superar pouco a pouco e que, por vezes, lembram a própria dinâmica de fases e as provações que encontramos ao interagirmos com os jogos digitais.

Ao aceitar o desafio de discutir e analisar, por exemplo, jogos digitais, entre eles o próprio Pokemon Go, saindo do lugar comum, da ideia dicotômica de positivo e negativo no ambiente escolar e buscando explorar suas potencialidades nos diferentes campos da aprendizagem, como na Matemática, na História, na Física, nas Ciências e mesmo nas relações sociais entre os jovens que interagem com o jogo, a escola atenta para a complexidade do uso dos Jogos digitais e dá um passo substancial para visualizar esse artefato cultural de forma transformadora e revolucionária no espaço escolar.

Para finalizar, ao refletirmos sobre o jogo digital, Gamificação, Plataformas Digitais, Ensino Híbrido e tantos outros elementos da tecnologia educacional, sejam digitais ou analógicos, estamos em essência refletindo sobre um modelo de escola que dialogue com essa nova geração, ouvindo seus anseios e promovendo uma verdadeira ação colaborativa para construir um ambiente escolar e uma sociedade que veja a educação como uma verdadeira ação inovadora e transformadora.



Leia também – Jogos Digitais, Entretenimento, Consumo e Aprendizagens: Uma análise do Pokemon Go, organizado por Lynn Alves e Velda Torres, editado pela EDUFBA e disponível nas livrarias.

Sobre o autor:

Andersen Caribé de Oliveira é professor do Villa, licenciado em História, especialista em História do Brasil pela PUCMINAS e mestre em Gestão de Tecnologias Aplicadas à Educação pela UNEB. Atualmente, desenvolve pesquisa e ensino nas áreas de Tecnologia Educacional e Jogos Digitais e Ensinos de História. Contato através do e-mail andersen.caribe@gmail.com.

Inscreve-se no nosso canal do Youtube e siga-nos nas outras redes sociais para ficar por dentro de mais assuntos como este.

