



JOGOS DIGITAIS NA ESCOLA: PROCESSO DE ANÁLISE, ESCOLHA E DECISÃO

Bruna Thais Silva Queiroz – brunaqueiroz@mx2.unisc.br - UNISC

Joselaine Frantz – joselainefrantz1@mx2.unisc.br - UNISC

Marcia Elena Kniphoff da Cruz – mcruz@unisc.br - UNISC

Viviane Müller Lawisch Alves – vmuller@unisc.br -UNISC

Os jogos de vídeo games e computadores possuem um espaço importante na vida de crianças, jovens e adultos e hoje caracteriza um dos maiores setores da indústria de mídia e entretenimento, conforme Savi e Ulbricht (2008). Principalmente, crianças e jovens costumam reservar maior parte do seu tempo para se empenhar em jogos digitais, procurando superar desafios e alimentar fantasias. A emoção de estar frente a uma situação de jogo digital mexe profundamente com a concentração. Assim, os jogadores permanecem excessivamente atentos ao jogo e por tempo prolongado. Isso gera reclamações entre pais e professores, pois gostariam que seus filhos e alunos aplicassem aos estudos o mesmo nível de atenção e comprometimento dedicado aos jogos. Na busca de soluções para o problema, cada vez mais pesquisas são desenvolvidas. Busca-se esclarecer quais benefícios os jogos digitais podem agregar à sala de aula, bem como, quais metodologias devem ser empregadas. Savi e Ulbricht (2008) destacam que os jogos educacionais devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo. Os jogos recebem diferentes nomenclaturas como jogos educacionais ou educativos, jogos de aprendizagem ou jogos sérios (*serious games*). Para contribuir com essa proposta, este resumo objetiva contextualizar a questão dos jogos digitais

educacionais como recursos em sala de aula, relatando as experiências de bolsistas do Subprojeto de Informática (SI) - PIBID, da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, que recebe fomento financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. O SI mantém bolsistas, estudantes do curso de Licenciatura em Computação em diversas escolas, sendo que, a experiência relatada vem sendo desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Duque de Caxias. Os bolsistas acompanham com monitoria a professora de informática titular e em conjunto, utilizam diferentes jogos educacionais entre outros softwares com turmas das séries iniciais do Ensino Fundamental. Para contextualizar dados coletados na escola e analisar resultados, o SI realiza reuniões semanais para discussão, avaliação e novos planejamentos. Os resultados apontam três itens que se destacam na utilização dos jogos pelos estudantes da escola: análise, escolha e decisão. Estas três capacidades são as mais empregadas pelos estudantes da escola durante a utilização dos jogos. Conclui-se que os efeitos da utilização de jogos na escola dependem de diversos fatores que envolvem desde o planejamento para escolha dos jogos à avaliação da influência que exercem sobre a aprendizagem. Destaca-se que, o processo é um fator que não recebe a devida atenção pelos professores. Para o processo devem ser elencadas capacidades que servem como diretrizes. Essas capacidades ou diretrizes devem ser acompanhadas, registradas e analisadas, para que possam ser citadas ao final de um período de utilização de um ou diversos jogos, a exemplo do apontado: a análise é o primeiro passo dado pelo estudante para escolha da ação seguinte. A etapa posterior é a decisão que causa o avanço do jogo, sucesso ou insucesso. Neste processo não somente os estudantes da escola ganham com a utilização de jogos digitais, mas ganham também os bolsistas do Subprojeto de Informática tem a oportunidade de ampliar suas concepções pedagógicas. Os jogos educacionais propõe um ambiente prazeroso e desafiador para as crianças e jovens, incentivam a autonomia e a resolução de problemas. Aprender “brincando” é muito valioso para as crianças, pois brincar faz parte do desenvolvimento natural do ser humano. O jogo não deve ser o centro do processo de aprendizagem, mas sim um recurso que ao processo de construção do conhecimento que se complexifica pela intensa ação dos estudantes. A ação do estudante sobre o jogo é o motor da aprendizagem e o ciclo análise – escolha – decisão permite não só resolver

problemas, mas também, encontrar várias maneiras para resolvê-los. Portanto, a escolha do jogo educacional exige que o professor reflita sobre os requisitos pedagógicos do conteúdo em questão. Um ambiente educacional enriquecido pelo jogo digital oportuniza a geração de conflitos cognitivos que são fundamentais para o desenvolvimento intelectual do estudante. Este relato apresentou uma experiência pontuada que emprega jogos digitais na escola através do trabalho conjunto entre escola e universidade, oportunizado pelo PIBID. Através do PIBID o aprendizado não ocorre apenas para os estudantes da escola, mas todos aprendem, trocam e ampliam experiências que qualificam o processo educacional.

REFERÊNCIAS:

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. *Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios*. Vol. 6. Porto Alegre: CINTED UFRGS, Dezembro de 2008. Disponível em: < <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>> Acesso em: Setembro de 2015.

Subprojeto de Informática. Programa Institucional de bolsa de Iniciação à Docência da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, PIBID-UNISC, 2014.