

GAMES E APRENDIZAGEM ESCOLAR: OS DESAFIOS DE UMA ABORDAGEM

Isa Coutinho
Lynn Alves

As discussões sobre os games têm crescido em todo o mundo. Pesquisadores de diversas partes do planeta têm se debruçado no estudo deste fenômeno cultural. Todavia ao observarmos a contribuição desses artefatos para o processo educativo em especial para a aprendizagem escolar nos deparamos com um conhecimento ainda em construção e como tal sujeito a controvérsias.

O *Horizon Report*, como um importante relatório que indica as tecnologias emergentes aponta os games como capaz de causar impacto no ensino e aprendizagem nos próximos três anos (JOHNSON, 2013). De acordo com este relatório habilidades inerentes ao processo educacional, como exemplo, da comunicação, colaboração e resolução de problemas podem ser desenvolvidas através da relação interativa com os jogos.

Providos de caráter estético, narrativo, mecânico e tecnológico (SHELL, 2010), os games sugerem novas formas de ensinar e de aprender. Todas essas características, em um ambiente altamente veloz, lúdico e pouco previsível, os tornam poderosos quando se trata da possibilidade de um diálogo entre estes e aprendizagem. A tomada de decisão, o pensamento rápido, atrelados à capacidade de exploração são algumas das características importantes para um bom desempenho nos jogos. E como consequência propriedades essenciais para o desenvolvimento de novos saberes, sejam estes atrelados a aprendizagem escolar ou não.

Além disso, o crescimento no desenvolvimento de jogos voltados a distintas áreas do conhecimento vem ganhando espaço tanto nas pesquisas vinculadas a Universidades quanto por empresas, com finalidade comercial. No último relatório apresentado pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Social (BNDES 2014)², por exemplo, foi possível

² Disponível em: <http://www.bndes.gov.br>.

identificar referência a Universidade do Estado Da Bahia (UNEB) através do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais com o maior número de jogos educativos desenvolvidos. (BNDES, 2014).

Apesar de considerado por diversos investigadores como potenciais mediadores de aprendizagem (GEE, 2009; PRENSKY, 2012; ALVES, 2012; MATTAR, 2012; MOITA et. al., 2013) os games ainda parecem pouco compreendidos enquanto elemento educativo. Uma das preocupações mais frequentes por parte de pais e ou professores, sugere certo desconhecimento a respeito de como os games podem ajudar as crianças a aprender. O que suscita ao pesquisador uma inquietação na medida em que estes estão no dia-a-dia das pessoas além de se configurar como uma mídia com grande potencial lúdico e imersivo. Nesta lógica o principal desafio, impulsiona a investigação sobre o que vem dificultando uma maior compreensão destes elementos híbridos na escola. Ou seja, quais seriam os fatores que ainda precisam ser investigados, aprimorados ou descobertos considerando a constante disseminação deste conhecimento.

Tal situação parece estar atrelada ao pressuposto que um dos grandes problemas na relação dos games e aprendizagem escolar³ consiste na falta de definição de perspectivas avaliativas que sustentem a partir de evidências a aprendizagem mediada pelos jogos. Pelo menos até onde foi pesquisado mesmo diante dos avanços nas investigações, questões metodológicas importantes necessitam ser avaliadas para uma melhor compreensão dos dados. (KIRRIEMUIR; McFARLANE, 2004; FREITAS; OLIVER, 2006; CONSALVO; DUTTON, 2006; MOHAMED et. al., 2010). Assim, o propósito deste estudo é socializar e analisar os resultados de uma investigação que ocorreu no período de janeiro a julho de 2014 envolvendo estudiosos do Brasil, Peru, Espanha e Portugal, com o objetivo de identificar as distintas abordagens conceituais e metodológicas utilizadas por estes para avaliar os games. O instrumento de coleta consistiu em uma entrevista semi-estruturada dividida em dois blocos: concepção de jogo digital e aprendizagem, concepção de avaliação

³ Aprendizagem escolar está sendo concebida como o resultado das práticas pedagógicas atreladas ao currículo que tenciona o fazer pedagógico.

e metodologias utilizadas para avaliar os jogos. As entrevistas foram realizadas através da mediação pelo Skype e pessoalmente quando possível.

Os principais resultados revelaram que não existe um consenso quando na avaliação dos games. O que de fato não permite maiores generalizações ou inferências a respeito do percurso alcançado pelos educandos/jogadores. Outro aspecto apontado sugere que tanto em âmbito internacional quanto nacional houve pouca preocupação em documentar progressos de forma objetiva e comparar a eficácia das diferentes estratégias avaliativas em relação aos games e sua interlocução com a aprendizagem.

Outro ponto a ser destacado é a concepção que os grupos têm dos jogos. Três perspectivas foram identificadas. A primeira que defende a compreensão dos jogos como espaços de aprendizagem que não objetivam atuar como ferramentas ou recursos tecnológicos, mais como tecnologias intelectuais que ampliam, modificam e transformam as funções cognitivas (LÉVY, 1993; 1998). A segunda é a compreensão dos jogos como ferramentas dando um cunho instrumental, no qual os jogos modelam e reproduzem práticas já vivenciadas na interação com as tecnologias analógicas. E finalmente a terceira que compreende os jogos como objetos de aprendizagem, reforçando mais uma vez a ênfase didática dos jogos. Cada uma das perspectivas apresenta limites, mas acredita-se que a segunda e terceira são as que mais contribuem para que as crianças e adolescentes resistam a interagir com os jogos com fins educativos. Por outro lado foi possível identificar um movimento que sinaliza experiências pontuais em espaços escolares e universidades através da mediação dos jogos. Muito embora, até onde pode ser investigado neste estudo, tais experiências sugerem maior concentração através de atividade pertencentes a projetos isolados, ou a práticas experimentais de determinadas disciplinas. O que de certa forma não lhes confere menor valia, mas também não permitiu maiores aprofundamentos.

Sem o propósito de estabelecer generalizações a partir dos dados trazidos por este estudo, haja vista suas limitações enquanto campo de exploração é possível observar a necessidade de práticas avaliativas que de forma efetiva possa contribuir para construção de resultados

baseados em evidências. Evidências aqui compreendidas como uma forma de definir, aprimorar assim como atribuir valor e proficiência a prática educativa (GARY et al., 2007), mediada pelos jogos.

Palavras-chave: Games. Evidências. Aprendizagem escolar.

Referências

- ALVES, L. Escola: um espaço de aprendizagem sem prazer? *Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 16, p. 29-35, 2008.
- ALVES L. Games, colaboração e aprendizagem In: OKADA, A. (Org.). *Recursos Educacionais Abertos e Redes Sociais: coaprendizagem e desenvolvimento profissional*. 1ª ed. Milton Keynes: Colearn, v. 1, p. 20-30, 2012.
- GEE, J.P. *Bons videogogos + boa aprendizagem: coletânea de ensaios sobre os videogogos e aprendizagem e a literacia*. 2010. Portugal: Edições Pedagógica, LDA.
- JOHNSON, L. et al. *NMC Horizon Report: Higher Education Edition*. Austin: The New Media Consortium, 2013.
- LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- _____. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- MATTAR, J. *Web 2.0 e Redes Sociais na Educação*. São Paulo: Artesanato Cultural, 2013.
- MOITA, F.; LUCIANO, A.; COSTA, A; BARBOSA, W. 2013. Angry Birds como contexto digital educativo para ensino e aprendizagem de conceitos matemáticos: relato de um projeto. In: *SBC – Proceedings of SBGames, Track Culture, Full Paper*, São Paulo, 2013.
- PRENSKY, M. *Aprendizagem Baseada em Game*. São Paulo: Senac, 2012.
- THOMAS, et. al. *Educação Baseada em Evidências: a utilização dos achados científicos para a qualificação da prática pedagógica*. São Paulo: Artmed, 2007.