

PRÁTICAS EDUCATIVAS INOVADORAS COM A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E DAS MÍDIAS INTERATIVAS NA SALA DE AULA

Adiene Silva Araújo (Universidade de Pernambuco - UPE - adienearaujo@hotmail.com)

Grupo Temático 4. *Inovação em Educação e Tecnologias Digitais*

Subgrupo 4.4 *Jogos e outras mídias interativas na educação: desafios e possibilidades*

Resumo:

O uso da informática, inclusive de jogos e mídias interativas no ambiente escolar está favorecendo a construção de espaços altamente tecnológicos, onde se percebem os inúmeros benefícios que essa evolução proporciona, mas também ressalta os riscos que podem gerar com o uso inadequado e exagerado de tais recursos. Dessa forma objetivou-se analisar a influência da utilização dos recursos multimídias na sala de aula, inclusive focando os jogos educacionais no processo de aprendizagem. O presente estudo baseou-se em revisão bibliográfica, onde foram consultados autores especialistas na área da tecnologia na educação. Apesar da implantação da informática na educação, é necessário que haja uma integração de todos os docentes e discentes, para que ambos possam construir um ambiente saudável, prazeroso e repleto de informações.

Palavras-chave: *Jogos; Mídias interativas; Recursos multimídias; Informática; Ambiente escolar.*

Abstract:

The use of computer technology, including gaming and interactive media in the school environment is favoring the construction of highly technological spaces where realize the numerous benefits that this development provides, but also highlights the risks that may result in the inappropriate and overuse of such resources. Thus we aimed to analyze the influence of the use of multimedia resources in the classroom, including educational games focusing on the learning process. The present study was based on literature review, where authors were consulted experts in the field of technology in education. Despite the deployment of information technology in education, there needs to be an integration of all the teachers and students, so that both can build a healthy, enjoyable and information-rich environment.

Keywords: *Games; Interactive media; Multimedia resources; Computers; School environment.*

1

1. Introdução

O uso de tecnologias digitais na Educação não possui um fim em si mesmo. É tão somente um meio, embora muito importante, que possibilita novas formas de construção do conhecimento e de convocação à participação dos estudantes (SILVA, 2012). Autores concordam que o uso de tecnologias nas aulas é um ponto de partida importante para a educação, mas para que isso ocorra é necessário que escolas e professores estejam aptos para lidar com esses recursos (OLIVEIRA JÚNIOR e SILVA, 2010).

Segundo Andreis e Scheid (2010), incluir as novas tecnologias no dia-a-dia da sala de aula é um sonho de todo educador, uma vez que a tecnologia da informática, é um recurso presente na vida do aluno fora de seu ambiente escolar, seja no trabalho, em lan houses ou

em sua residência. Oliveira, Costa e Moreira (2001) afirmam que a Informática na Educação pode proporcionar uma nova dinâmica ao processo de construção do conhecimento. Dessa forma Sousa, Moita e Carvalho (2011), ressaltam que a sociedade que se configura exige que a educação prepare o aluno para enfrentar novas situações a cada dia. Assim, a educação deixa de ser sinônimo de transferência de informações e adquire caráter de renovação constante.

Não existe uma única atividade humana que não exija alguma forma de comunicação. Não há como analisar o mundo moderno sem que façamos uma breve passagem pelos preceitos da comunicação (OLIVEIRA JÚNIOR e SILVA, 2010). O professor do século XXI deve ser capaz de conhecer muito mais que simplesmente o conteúdo de sua disciplina e práticas pedagógicas tradicionais, mas deve ter competência para atuar em um mundo que culturalmente convive com imagens, sons, textos, vídeos e diversas outras formas de expressão (SILVA, 2012).

O uso da informática no ambiente escolar está favorecendo a construção de espaços inclusivos que proporcionam o desenvolvimento das habilidades dos alunos, sendo assim objetivou-se analisar a influência da utilização dos recursos multimídias na sala de aula, inclusive focando os jogos educacionais no processo de aprendizagem.

2. As mídias e os jogos educacionais no ambiente escolar

Cabe tanto ao docente apresentar interesse pelo uso das mídias, sobretudo às tecnologias digitais, em suas práticas pedagógicas, quanto das instituições escolares em oferecer formação continuada para o docente atuar com estes meios. A preparação dos professores com esta finalidade pode significar muito mais que atualização profissional, pois visa, sobretudo, uma forma de conexão da escola com o mundo atual o que pode, certamente, converter em favor da aprendizagem dos alunos (SILVA, 2012). A aplicação e mediação que o docente faz em sua prática pedagógica do computador e das ferramentas multimídia em sala de aula, depende, em parte, de como ele entende esse processo de transformação e de como ele se sente em relação a isso, se ele vê todo esse processo como algo benéfico, que pode ser favorável ao seu trabalho, ou se ele se sente ameaçado e acuado por essas mudanças (SOUSA, MOITA, CARVALHO, 2011)

A utilização desses novos recursos modifica a dinâmica do ensino, as estratégias e o comprometimento de alunos e professores. Com essas novas ferramentas a Educação sempre ensina uma aprendizagem significativa, com ou sem recursos tecnológicos, proporcionando que o aluno aprenda de forma dinâmica e motivadora (TAROUCO, 2004). A atividade de uso do computador pode ser feita tanto para continuar transmitindo a informação para o aluno e, portanto, para reforçar o processo instrucionista, quanto para criar condições do aluno construir seu conhecimento (VALENTE, 1999).

Atualmente se encontram muitos jogos educativos e cabe ao educador selecionar e avaliar esses, buscando utilizá-los da melhor forma possível. Esses podem ser mais um dos agentes transformadores da educação, mas vai depender muito da forma como serão utilizados e explorados. Os educadores têm papel fundamental, pois é através do contexto, reflexão crítica e intervenções que os jogos educativos vão contribuir para o desenvolvimento dos educandos e a construção da aprendizagem (GRÜBEL e BEZ, 2006). Com a presença dos computadores na educação, com os inúmeros jogos educacionais e demais softwares disponíveis para esse processo, se ganham novas possibilidades, são mais

recursos a serem integrados como mediadores do ensino aprendizagem. Acrescentam-se também a educação formal possibilidades não presenciais (SILVA, 2012).

Lara (2004) afirma que os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro das escolas, numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. Acrescenta que a pretensão da maioria dos professores com a sua utilização é a de tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo mais fascinante; além disso, as atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia que estimula o raciocínio, levando o aluno a enfrentar situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano. Grübel e Bez (2006) salientam que os jogos educativos tanto computacionais como outros são, com certeza, recursos riquíssimos para desenvolver o conhecimento e habilidades se bem elaborados e explorados. São uma estratégia de ensino podendo atingir diferentes objetivos e áreas do conhecimento.

Os jogos também podem apresentar um aprendizado eficiente ao dar um motivo para o aprendizado: a memorização e a compreensão acontecem porque há uma necessidade prática, um desafio que será mais facilmente superado depois de certo aprendizado (ALBUQUERQUE e FIALHO, 2009). A questão dos jogos eletrônicos educativos não se resume a uma questão de produção, mas de utilização, que ainda exige trabalho e pesquisa (MOITA, 2006).

3. Os desafios e as possibilidades dos recursos multimídias utilizados na sala de aula

Inicialmente, os jogos surgiram em ambientes não computadorizados, nos dias atuais é possível encontrá-los em diversas plataformas, não se limitando aos computadores pessoais, estando presentes nos mais variados dispositivos móveis, o que aumenta consideravelmente o seu acesso. Podendo ser jogados individualmente, contra o computador, contra outra pessoa face-a-face ou até mesmo on-line (CUNHA, 2009).

Jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda serem prazerosos, interessantes e desafiantes. O jogo pode ser um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores e também ser um rico instrumento para a construção do conhecimento (GRÜBEL e BEZ, 2006).

Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador (TAROUÇO, 2004). Na sociedade industrial, o jogo, como um meio socializador e integrador, torna-se não aconselhável e necessita ser compreendido e adaptado ao novo modelo de sociedade que se vivencia (LIMA, 2008).

A televisão, os filmes educativos e a mídia impressa com fins assumidamente educacionais permeiam os recursos e estratégias para promover o ensino. Também produções culturais mais amplas, sem compromissos educativos, estão presentes no universo educacional (MARANDINO, 2009). A utilização da informática na área da educação é mais complexa do que a utilização de outro recurso didático conhecido até o momento, sendo muito diferente em função da diversidade dos recursos disponíveis. Com ela, é possível se comunicar, pesquisar, criar desenhos, efetuar cálculos, simular fenômenos, e muitas outras ações (SILVA, 2009).

Os jogos eletrônicos – educativos ou não – envolvem um processo de aprendizagem. Seus desafios crescentes, sua variedade de desafios e o dinamismo do mercado, lançando novos jogos com grande velocidade, garantem que no mínimo, o jogo tenha que ser aprendido ao ser jogado pela primeira vez (ALBUQUERQUE e FIALHO, 2009).

O computador, como qualquer outro recurso tecnológico usado nas escolas, por si só não é capaz de fazer milagres. Ele é ferramenta a ser usada de acordo com um planejamento, que norteie a prática docente, sendo indissociável a uma metodologia de ensino (FERREIRA, 2008). O que deve ficar claro é que os computadores apenas ampliam as possibilidades de atuação de alunos e professor, mas são incapazes de substituí-los em suas tarefas básicas e essenciais. Desta forma, os computadores são apenas e tão somente uma ferramenta à disposição da escola (BIZZO, 2009).

Assim como muitas são as contribuições destes recursos no processo de ensino aprendizagem, muitos e complexos são também os desafios: como professores, precisamos preparar os alunos para trabalhar com um universo tecnológico no qual nós mesmos ainda somos principiantes. É importante frisar também, que muitas vezes a tecnologia é levada para o professor, mas este continua usando das mesmas metodologias repetitivas de “transmissão de conteúdos”, que não possibilita espaço para que o aluno crie, aprenda, produza, torne-se cidadão do mundo (SOUSA, MARQUES e CARVALHO, 2012).

Portanto, não basta assimilar informática, Internet e outras tecnologias do conhecimento; as novas tecnologias trazem transformações nas formas de trabalhar o conhecimento, exigindo novas formas de organização do tempo, do espaço, das relações internas da escola (KENSKI, 2007). A principal preocupação consiste em saber se os recursos interferem na aprendizagem dos alunos. Assim, há de ser considerada a eficiência do ensino-aprendizagem dos estudantes com a utilização de recursos multimídias, como mediadores neste processo (KLEIN, 2013).

4. Procedimentos metodológicos

No estudo foi utilizado o método de pesquisa bibliográfico, onde foram consultados autores especialistas na área da informática, das tecnologias na educação, dos benefícios e desafios que as mídias interativas proporcionam no ambiente escolar.

A revisão bibliográfica foi realizada a partir de dados obtidos em estudos sobre a informática na educação nos últimos anos no Brasil, onde foram consultados autores especialistas na área, tais como: (FERREIRA, 2008; GRÜBEL e BEZ, 2006; OLIVEIRA, COSTA e MOREIRA, 2001; OLIVEIRA JÚNIOR e SILVA, 2010; SILVA, 2012 e SOUSA, 2011), dentre outros que contribuíram para o embasamento teórico do trabalho.

5. Resultados

A partir da análise de artigos e livros renomados sobre o assunto em destaque, percebeu-se a importância de implantar a informática na educação, porém sendo necessário também buscar diferenciar o conhecimento adquirido com a prática do professor e o conhecimento obtido através das mídias, bem como o nível de influência e credibilidade que devem apresentar.

A abrangência que as mídias e os jogos educacionais representam no ambiente escolar contextualiza o papel de uma educação inovadora, voltada a atender constantemente a demanda de informações que a sociedade vivencia.

As vantagens apresentadas com a utilização dos recursos multimídias na sala de aula são inúmeras, levando principalmente, a associação de conhecimento de forma mais acessível e rápida, porém, percebe-se também que é necessário um controle com o uso das mesmas, inclusive para que o aluno e até mesmo o professor não se tornem seres dependentes dos meios tecnológicos e isto levando a uma exclusão de informações e de vivências que acontece a partir do contato físico entre professor e aluno dentro do contexto educacional.

6. Considerações finais

O avanço tecnológico vivenciado nos dias atuais passou a representar um novo paradigma no modo de vida da sociedade, inclusive no setor da educação, possibilitando aos alunos novas formas de adquirir conhecimento e de facilitar o trabalho do professor na sala de aula, ampliando dessa forma o processo de ensino aprendizagem de ambas as partes.

A utilização das mídias e dos jogos educativos dentro da sala de aula passou a constituir um alicerce na metodologia do professor, sendo também considerado por alguns autores como “vilões” na assimilação dos conteúdos, pois é necessário analisar e rever como estas mídias estão sendo utilizadas, para que não ultrapasse os limites e os alunos se voltem apenas aos recursos tecnológicos.

Percebe-se que o uso das mídias interativas, jogos educacionais e da informática de forma geral dentro da sala de aula, além de favorecer a criatividade, o dinamismo e a apropriação do conhecimento, pode levar a uma inversão de saberes, onde o aluno passa a necessitar frequentemente dos meios tecnológicos e acaba excluindo a prática diária do professor, isso, então deve abranger e questionar os benefícios e malefícios que esse uso exagerado pode ocasionar na vida social do cidadão.

Conclui-se que é importante buscar integrar corretamente os recursos multimídias no ambiente escolar para que dessa forma haja a construção de um espaço voltado à aprendizagem inclusiva, tecnológica, mas sem excluir a troca de informações entre professor e aluno, pois esta é primordial na formação crítica do indivíduo.

Referências bibliográficas

ALBUQUERQUE, R. M. de. FIALHO, F. A. Concepção de jogos eletrônicos educativos: Proposta de processo baseado em dilemas. **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**, Rio de Janeiro, RJ – Brazil, October, 8th-10th, 2009.

ANDREIS, I. V. SCHEID, N. M. J. O uso das tecnologias nas aulas de Biologia. **Vivências**. Vol.6, N.11: p.58-64, Outubro/2010.

BIZZO, N. **Ciências: fácil ou difícil?** 1ª. ed. –São Paulo: Biruta, 2009.

CUNHA, M. M. SANTOS, C. L. CUNHA, S. N. OLIVEIRA, A. M. S. de. JESUS, E. de A. O uso de jogos eletrônicos no processo educacional. **IV Congresso de Pesquisa e Inovação da Rede Norte e Nordeste de Educação Tecnológica**, Belém-PA, 2009.

FERREIRA, A. de A. O computador no processo de ensino-aprendizagem: da resistência à sedução. **Trabalho & Educação** – vol.17, nº2–Maio /agosto, 2008.

GRÜBEL, J. M. BEZ, M. R. Jogos Educativos. Novas Tecnologias na Educação. **CINTED-UFRGS**. V. 4 Nº 2, Dezembro, 2006.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação. **Campinas**: Papirus, 2007.

KLEIN, L. OLIVEIRA, A. J. de. ALMEIDA, L. B. de. SCHERER, L. M. Recursos Multimídia no Processo de Ensino-Aprendizagem: Mocinho ou Vilão? **EnEPO- IV Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade**. Brasília-DF- 3 a 5 de novembro de 2013.

LARA, I. C. M. de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

LIMA, J. M. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional / José Milton Lima. - São Paulo: **Cultura Acadêmica**: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

MARANDINO, M. **Ensino de Biologia: histórias e práticas em diferentes espaços educativos**/Martha Marandino, Sandra Escovedo Selles, Marcia Serra Ferreira. –São Paulo: Cortez, 2009.

MOITA, F. M. G. da S. C. **Games: Contexto Cultural e Curricular Juvenil**. Dissertação (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

OLIVEIRA JÚNIOR, M. A. de. SILVA, Á. L. da. Novas tecnologias na sala de aula. **ECCOM**, v. 1, n. 1, p. 999-999, jan./jun., 2010.

SILVA, E. L. da. Tecnologias digitais na educação: dois anos de pesquisa com webquest na prática pedagógica – desafios e possibilidades. **IX ANPED SUL, Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul**, 2012.

SILVA, F. N. G. da. **Informática na educação: a utilização da informática como recurso pedagógico nas séries iniciais**. Pró-Diretoria De Pós-Graduação, Pesquisa E Extensão /FACINTER – FATEC. Boa Vista/RR, 2009.

SOUSA, D. L. da. S. CARVALHO, D. C. MARQUES, E. de. S. A. O uso de recursos tecnológicos em sala de aula: relato envolvendo experiências do PIBID do curso de pedagogia da UFPI. Campina Grande, **REALIZE Editora**, 2012.

SOUSA, R. P. de. MOITA, F. M. C. da S. CARVALHO, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

TAROUCO, L. M. R. Jogos educacionais. Novas Tecnologias na Educação. **CINTED-UFRGS**. V. 2 Nº 1, Março, 2004.

VALENTE, J. A. **O computador na sociedade do conhecimento**/José Armando Valente, organizador. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.