

Mecanismo de disseminação e transferência da tecnologia desenvolvida de ensino mediado por vídeo game para as comunidades-alvo do projeto “O vídeo game como instrumento mediador do processo ensino e aprendizagem”.

Ricardo Ramos¹ Marcelo Ribeiro² Rosana Guimarães³
Eduardo Fernandes⁴ Raphael Mendes⁵ Bruno Oliveira⁶
Lorena Granja⁷ Edjan Santos⁸

Universidade Federal do Vale do São Francisco, Colegiado de Engenharia da Computação e Colegiado de Psicologia, Juazeiro - Bahia

Abstract

Considerando que os professores da rede básica, participantes do projeto “O Vídeo Game como Instrumento Mediador do Processo Ensino e Aprendizagem”, estarão em encontros periódicos, no formato de oficinas, para explorar o vídeo game e desenvolver competências para o reconhecimento e utilização dos seus recursos do ponto de vista do ensino e da aprendizagem, o presente artigo vai abordar os principais mecanismos de disseminação e transferência do processo de ensino mediado pelo vídeo game do projeto supracitado. Tal abordagem se dará por meio da elaboração e documentação de técnicas de transferências de tecnologias possibilitando o compartilhar das experiências e saberes relacionados às práticas desenvolvidas nas oficinas e palestras do projeto inicial.

Keywords: vídeo games, ensino aprendizagem, disseminação, transferência de tecnologia.

Contato dos autores

¹ Ricardo Ramos ricardo.aramos@univasf.edu.br

² Marcelo Ribeiro mribeiro27@gmail.com

³ Rosana Guimaraes
rosana_guimaraes@hotmail.com

⁴ Eduardo Fernandes
eduardo.fernandes@live.nl

⁵ Raphael Mendes
raphaelmendes18@gmail.com

⁶ Bruno Emanuel bruno_ffsquall@hotmail.com

⁷ Lorena Granja loly_granja@hotmail.com

⁸ Edjan Santos edjansspsic@hotmail.com

1. Introdução

Os jogos, desde os vídeos games aos de tabuleiro, estão não só fora do contexto escolar, mas também são encarados como inimigos do ensino. Entretanto é sabido que a atual conjuntura do ensino aprendizagem está defasada e que os jogos poderiam contribuir para mudar tal condição. O projeto “O vídeo game como mediador no processo de ensino

aprendizagem” traz a proposta de unir o lúdico ao processo de ensino, construindo um novo pensar e agir em parceria com os professores, pensando o vídeo game como um aliado ao processo.

Nesse projeto, através da documentação das oficinas realizadas, serão pesquisados e elaborados mecanismos de disseminação e transferência do processo de ensino mediado pelo vídeo game. Além disso, também serão feitos artigos científicos e palestras para que os saberes construídos nessa metodologia participativa se tornem acessíveis a outros públicos.

Entende-se por transferir tecnologia o processo pelo qual uma tecnologia existente é aplicada a uma nova utilização ou a um novo utilizador. Nesse sentido, ela pode ocorrer entre qualquer entidade que detenha um conhecimento científico ou tecnológico específico e qualquer outra que tenha interesse em obter o direito a utilizar esse conhecimento.

A transferência de tecnologia, ou transferência de conhecimento, ao disseminar o que outrora era basicamente acessível somente aos membros da academia, faz com que a produção de conhecimento esteja numa relação mais horizontal com a sociedade que se propõe servir. Para tanto, um eficaz método de transferência de conhecimento é crucial ao processo de informação a uma sociedade receptora. O projeto, além dos artigos e palestras, também utilizará como meio de transferência de tecnologia a internet por meio de um site que servirá como loco principal de informação das práticas e resultados obtidos no projeto, durante a duração do mesmo e ao seu termino, a fim de que se tenha também um meio permanente de informação à sociedade integrada.

Volti (1995 apud Cysnes, 2005), diz que “o desenvolvimento de tecnologia é um processo inerentemente dinâmico e cumulativo”. Sendo assim, a tecnologia para se desenvolver deve estar em constante mudança e progresso e, para não estagnar, em contato com outros públicos, por meio da transferência de tecnologia. A proposta de transferência do projeto em questão está fundamentada com a afirmação de Volti de forma que não será somente através dos trabalhos escritos ou falas em encontros e congressos que serão apresentados os resultados do projeto, mas também por

meio do site na internet, local em que os professores ou interessados não serão meros passivos, mas participativos da transmissão do conhecimento, visto que os mesmos terão como escrever nesse site as experiências e resultados da sua atuação em suas respectivas escolas, participando assim ativamente no processo de transferência de tecnologia proposta pelo projeto “O Vídeo Game como Instrumento Mediador do Processo Ensino Aprendizagem”.

Com tudo isso a intenção desse projeto é promover e documentar a transferência de tecnologia, no caso, as metodologias desenvolvidas a respeito do vídeo game como ferramenta no processo ensino aprendizagem e fazer com que as metodologias e técnicas discutidas, desenvolvidas e praticadas nas reuniões e oficinas organizadas pelo grupo se tornem acessíveis a todos.

2. Resultados parciais

Todo o trabalho ainda está em fase de produção e construção das metodologias que serão usadas e posteriormente documentadas. Nas reuniões está sendo desenvolvida uma sensibilidade para perceber o jogo como recurso pedagógico, um tipo de ferramenta que possa ser usada dentro do ambiente escolar unindo o lúdico ao ensino. Essa dicotomia (trabalho/ócio), vista não só na escola como também na cultura ocidental em geral não traz benefícios para o processo de ensino e aprendizagem, pois esse processo acaba sendo enfadonho e desprazeroso, por isso a proposta de “levar o prazer” para dentro da sala de aula é visto como um potencializador da aprendizagem.

Além disso, ao considerar a fantasia fato essencial para um desenvolvimento saudável do ser humano, e principalmente da criança, trabalhar com essa vertente mostrou-se importante para o grupo, sendo assim foi decidido experimentar o jogo, jogo esse que trabalhe a fantasia e proporcione prazer. Para tanto, nas reuniões está sendo trabalhado o RPG (*Role-playing game*), um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis dos personagens criando à narrativa colaborativamente. O RPG escolhido foi o Dungeons & Dragons, jogo de fantasia medieval em que o poder do personagem aumenta à medida que se joga e se acumula mais experiência. Para nós, pesquisadores, é importante vivermos o jogo e a fantasia para que tenhamos melhores resultados no que está sendo proposto, até mesmo para que tenhamos mais propriedade nas metodologias construídas, podendo trazer benefícios e mais consistência ao que for produzido.

A equipe está trabalhando para desenvolver metodologias para a transferência de tecnologia que segundo (Alves, 1999), em, *Internet- um novo espaço de aprendizagem na formação do professor pesquisador*, “compreende desde a linguagem oral até os suportes informáticos mais sofisticados”. Assim, por não haver um só foco as discussões são voltadas tanto para a proposta principal do projeto, no que se refere a seus objetivos, quanto para as formas de transferência

dos resultados do encontro dessa equipe, ao público receptor.

Durante os encontros semanais discutiu-se e buscou-se identificar nos jogos comerciais as possibilidades de uso pedagógico de cada jogo analisado além de qual seria a melhor maneira de transmitir ao público alvo do projeto as informações e resultados encontrados nesses encontros. Para tanto foram feitas fichas que estão servindo de instrumento para identificarmos os recursos pedagógicos de cada jogo. A ficha consiste em uma tabela formatada com seis perguntas sobre o jogo a ser analisado. As perguntas que estruturam as fichas fazem referência: ao nome do jogo; ao tipo do jogo, nesse caso se o jogo é de ação, estratégia, etc.; à possibilidade de conteúdo disciplinar, nesse sentido quais conteúdos que com esse game podem ser trabalhados; aos conteúdos transversais abordados no game, como aqueles que não são conteúdos específicos de uma disciplina, mas que fazem parte da formação do aluno, como a ética, por exemplo; às estratégias pedagógicas do jogo, de como o professor pode trabalhar com este, dentro da sala de aula ou fora da mesma e às observações gerais do game, nessa questão cada sujeito poderá fazer pontuações que possam trazer novas possibilidades de estratégia de uso para um determinado game. Esse instrumento é importante por nos possibilitar ter um panorama do desenvolvimento da metodologia, além de poder ser usado também como recurso para a transferência de tecnologia além dos artigos e palestras que serão ministradas pelos integrantes do projeto nas instituições de educação, localizadas nos municípios de Remanso, Juazeiro e Senhor do Bonfim, todos do estado da Bahia.

Está sendo formulado um sistema de banco de dados para que todo conhecimento seja armazenado e disponibilizado via internet, possibilitando assim essa transferência de conhecimento. Para tanto, a saber que esse projeto ainda está em seu início de desenvolvimento, estamos em processo de discussão e construção do site que será o principal meio de informação e de continuidade deste projeto, local este em que os professores e pesquisadores vão participar ativamente, armazenando seus conhecimentos e experiências com a aplicação da tecnologia desenvolvida, participando também ativamente na troca de conhecimento, visto que os mesmos terão espaço no site para colocar seus resultados e novas propostas de utilização de um determinado jogo em uma dada instituição. Portanto, consistirá em um espaço que será estruturado não somente pelos integrantes e pesquisadores responsáveis pelo projeto, mas também pelos professores e outros pesquisadores que utilizam ou pretendem utilizar o vídeo game como um instrumento mediador do processo de ensino e aprendizagem em suas respectivas instituições escolares.

Apesar de tudo, pelo fato do projeto estar em fase inicial, ainda não há resultados, porém espera-se que os futuros resultados obtidos se disseminem mais rapidamente, tanto pelo site quanto pelos artigos e palestras, fazendo com que o vídeo game e as novas

tecnologias produzidas nos encontros e discussões sejam cada vez mais usados como ferramentas e potencializadores do ensino aprendizagem.

3. Conclusão

O processo de transferência de tecnologia é bastante complexo. Quando uma nova tecnologia emerge do processo de geração de conhecimento muitos passos têm que ser dados até se tornar público. Da produção ao momento em que outros tomam conhecimento dessa nova tecnologia produzida há um longo percurso a se percorrer.

O projeto “O Vídeo Game como Instrumento Mediador do Processo Ensino e Aprendizagem” ainda está em andamento, de modo que a definição mais adequada seria a previsão de metodologias construídas em parceria com os professores da rede básica que serão disseminadas e apresentadas ao público em geral. Assim, espera-se que, por meio da documentação do desenvolvimento das metodologias a respeito da presença do vídeo game dentro de sala de aula, tudo o que foi produzido e estudado se torne mais uma maneira de desenvolver o processo ensino aprendizagem e que isso se torne mais presente em diversas realidades.

Referências

- AZEVEDO, M., 1993. *Jogando e construindo matemática*, São Paulo, Ed. Unidas.
- ALVES, L. R. G., 1999, *Internet- um novo espaço de aprendizagem na formação do professor pesquisador In: Seminário Internacional de Pesquisa*, Salvador.
- ALVES, L. R. G., 2003. *Ensino on-line: trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos eletrônicos*. Salvador.
- CLUA, E.; JUNIOR, C.; NABAIS, R., 2002. Importância e Impacto dos Jogos Educativos na Sociedade. In: *I Workshop Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. SBC: Fortaleza.
- CYSNES, F. PORTELA, 2005 TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA ENTRE A UNIVERSIDADE E A INDÚSTRIA, IN ENCONTROS BIBLI – REVISTA ELETRÔNICA DE BIBLIOTECONOMIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, N. DISPONÍVEL EM <[HTTP://WWW.PERIODICOS.UFSC.BR/INDEX.PHP/EB/ARTICLE/VIEWFILE/207/315](http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/viewfile/207/315)>. ACESSO EM 22 AGO. 2011.
- GONÇALVES, J. P., 2001. Uso de jogos computacionais educativos via Internet na a matemática - projeto FORMEL. Brasília/ DF: *Anais do XVII Prêmio Jovem Cientista*, 2001.
- PERRENOUD, P., 2000. *As Dez Novas Competências para Ensinar*. Porto Alegre: Artmed.