

A cultura e os *games*: Calangos como dispositivo de aprendizagens dos licenciandos na docência em Ciências Biológicas, UNEB, Campus II - Alagoinhas

Cláudia Regina Teixeira de Souza^{1,2}, Marcos da Costa Silva^{1,3}, Lynn Rosalina Gama Alves^{1,4}

1- Universidade do Estado da Bahia; 2 - Mestranda em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC; 3 - Doutorando em Imunologia- PPGIm- UFBA; 4 - Pós-Doutora em Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino

RESUMO:

O presente trabalho visa discutir como os *games* estão inseridos culturalmente nos nossos dias e através do jogo Calangos estaremos abordando como os *games* podem contribuir para aprendizagens na docência, alinhando-o ao processo formativo de doze licenciandos na Universidade do Estado da Bahia-UNEB, Campus II, Alagoinhas.

Palavras-chave: *Games*, Cultura, Docência.

Contato: claudiarts11@gmail.com
macosil@gmail.com
lynnalves@gmail.com

1. Introdução

O mundo contemporâneo agrega, como um mosaico, culturas e formas culturais que coexistem se interrelacionam e ao mesmo tempo se distinguem em particularidades, mas também por imbricamentos. Alves [2005], baseada em Lévy e Babin [1945] discute a instauração de uma lógica não linear trazida pelos *games* nas sociedades contemporâneas. Essa cultura já faz parte das vidas dos jovens (geração da era digital) que sabem lidar com naturalidade com os aspectos da informática, a qual Feixa denomina “Geração @” [2008, p. 49]. Como pessoas singulares e também sociais, fazemos a diferença, transformando toda estrutura social e nos transformando dentro desta. Neste contexto, os indivíduos e seus grupos reverberam nas dinâmicas vividas, relações de estranhamento ou de pertencimento ao espaço praticado. Nem todos docentes acompanham esta revolução cultural. Cada vez mais os jovens trazem suas experiências com os *games* para sala de aula. Devido a isto, a utilização de jogos eletrônicos deveria estar presente com mais frequência nas escolas, sendo utilizado como dispositivo para as aprendizagens formais dos alunos e dos futuros docentes, de forma a instituir novos paradigmas no processo de ensinar e aprender, substituindo o pensamento cartesiano de que o professor tem que ser o detentor do saber e que um bom professor é aquele que só prioriza a transmissão das informações.

Os artefatos digitais estão cada vez mais ganhando espaço na vida e nas escolas, apesar de prevalecerem os moldes tradicionais da educação nestes tempos de crise (nessa mudança de paradigma). Alguns pontuais trabalhos e tentativas de se ensinar de forma diferenciada aparecem nesse contexto. Os *games* poderão potencializar estas mudanças se aliados às boas práticas destes professores em formação, por estes serem artefatos culturais e tecnológicos amplamente utilizados por jovens fora do âmbito escolar. Como estímulo a essa tendência, foi experimentado neste trabalho o jogo Calangos como dispositivo de aprendizagem. Introduzir esses artefatos nas escolas e na academia de maneira formal é um dilema que culturalmente ainda não está resolvido.

2. O Game Calangos como dispositivo de aprendizagens: o que pensam os alunos do curso de Ciências Biológicas no Campus II-UNEB

Na experiência vivenciada com o jogo Calangos, no Campus II - UNEB foram convidados doze alunos do 4º semestre para participar desta pesquisa, onde eles teriam que jogar o *game*, em sala (1h e 30 min) e em suas casas o tempo que achassem necessário para depois preencher um questionário *online* no *Google docs*^{II} que priorizava aspectos da docência frente ao uso dos *games*. Antes desta etapa os participantes preencheram um questionário físico (papel) com algumas questões referentes aos seus pensamentos sobre os *Games* de forma geral. Calangos^{III}, como relatado pelos criadores, é um jogo educativo para ensino e aprendizagem de ecologia e evolução. O *game* foi lançado 2010 e desenvolvido pelo projeto SIMDUNAS uma parceria entre a Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Universidade Federal da Bahia (UFBA), Universidade Católica de Santos (UNISANTOS) e Universidade Presbiteriana Mackenzie (MACKENZIE)

Os alunos que participaram da experiência com o *game*, são do curso de Ciências Biológicas (Licenciatura) em Alagoinhas-BA. Destes doze alunos,

cinco são homens e sete são mulheres sendo que 83, % dos alunos (10) tem idade até 24 anos. Constatou-se que 92% dos alunos (11) gostam de jogos eletrônicos, entretanto apesar de gostarem de jogar, 75% (9) quase nunca jogam. Podemos inferir que os motivos desses alunos não jogarem se deve ao fato dos mesmos estarem imersos de atividades acadêmicas e também porque apesar de 75% (9) morar em Alagoinhas, não é com suas famílias e sim em residências universitárias ou casa alugadas com outros colegas. Os 25% (3) restantes moram em cidades vizinhas. Ademais, 17% (2) jogam de 1 a 2 vezes por semana e 8% (1) jogam várias vezes ao dia. Destes doze alunos, 67% (8) utilizam o computador como plataforma principal para jogar o 25% (3) utilizam celular ou *tablet* (Figura 1):

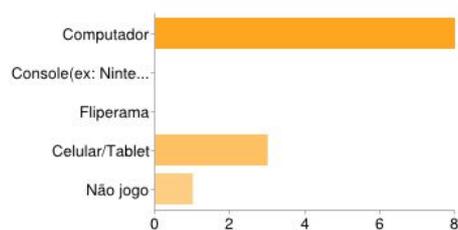


FIGURA 1: Gráfico de utilização das plataformas de uso para jogos eletrônicos. Fonte: Própria.

Dos questionários físicos entregues aos doze pesquisados, dois não retornaram, estando os dados abaixo correspondentes à análise de respostas de dez sujeitos. Desta forma, 60% (6) dos entrevistados acreditam que os *games* oferecem competição entretenimento e tomada de decisão e 30% (3) acredita que traz planejamento e estratégia e 10% (1) enfatiza que os *games* oferecem regras ao jogador. Quanto à opinião dos licenciandos com relação a ensinar com *games* observou-se que 70% (7) acreditam nessa possibilidade. Ao relatarem que “*através da aprendizagem obtemos conhecimento tecnológico*” (P7), o participante sete abre *link* para uma discussão já presente nos *games* que é a possibilidade de alfabetização digital que estes artefatos disparam. Neste caso, a aprendizagem da docência poderá ser estimulada com *games*, pois estes artefatos tecnológicos e culturais estão modificando nossas formas de aprender, de ensinar e também de produzir conhecimentos [GROS, 2008]. No contexto do curso relatado, assim como em outros cursos de licenciatura não se prioriza a alfabetização digital enquanto elemento constitutivo da formação profissional do docente.

Foi enfatizado também que os *games* podem fazer esta ponte entre educador/educando, inclusive nas relações e na motivação de ambos, como relatado na fala de P9 ao se referir aos *games*: “*quando facilita o entendimento do aluno o professor também entra com mais ânimo e disposição para ensinar e melhora o entendimento do educando*” (P9).

Nas abordagens feitas aos alunos sobre, se estes artefatos tinham relação direta com a cultura, 90% (9) dos participantes consideraram que sim, que os *games* possuem esta relação com a cultura. O participante dez, nos mostra isto em sua escrita: “*Os games são criados de acordo com a sociedade em questão, envolvendo a cultura referida*” (P 10). Alves, citando Geertz [1989], enfatiza que: “a cultura passa a ser vista como um sistema semiótico, a qual não se estrutura de forma individual, mas coletiva” [2005, p.28]. Este ponto de vista permite acesso ao mundo dos sujeitos dentro da coletividade. Estes, ao vivenciarem sua cultura, subsidiam na criação de jogos eletrônicos, trazendo em alguns deles o reflexo da sociedade. Os jogos de simulação são exemplos de jogos eletrônicos que fazem os jogadores pensarem sobre seus modelos culturais em relação com o mundo e trazem isto como um princípio [GROS, 2008].

Por conseguinte, se pode dizer que a cultura envolve aspectos da comunicação audiovisual e psicomotor como: “textos, sons, imagens, luz, cores, diagramas, artefatos, formas e gestos” [MOITA, 2007, p. 58-59] e estes atributos são encontrados nos *games* de forma geral. Ao jogarem os jogadores poderão, imersos no jogo, se envolverem aspectos referentes ao processo de aprendizagem sociocultural, pois precisamos da cultura para vivenciar nossos processos individuais e processá-los na coletividade. Lévy, [2008] corrobora com este pensamento quando descreve que dentro de nossa trajetória, a coletividade oferece línguas, imagens e conceitos nos equipando cognitivamente, afetivamente e socialmente (através da cultura). Cada sujeito em particular faz sua leitura de mundo nas suas relações com o contexto que está mergulhado.

Quando analisado a possibilidade ser interessante o ensino com *games*, verificou-se que 30% (3) não concordam com esta assertiva ou por não gostarem de jogar ou por não acreditar no potencial deste dispositivo, pelo fato de acreditarem que ensinar de forma tradicional traria de mais imediato o aprendizado visto pela óptica destes aprendizados acontecerem devido às repetições de informações. A participante três diz: “*Acho que complica o aprendizado*” (P3). Entretanto 70% (7) dos entrevistados acreditam que ensinar com *games* seria interessante para o ensino, pois é divertido, prende a atenção e facilita o entendimento dos jovens. Estes entrevistados acreditam que os *games* motivam o aluno a buscar suas aprendizagens nos seus contextos como nos mostra o relato de P4 quando declara que: “*Interage o indivíduo com uma realidade virtual, associado para uma realidade (real) fazendo o indivíduo a criar situações que possam simular o dia-a-dia*”. Os alunos entrevistados atribuem ao ensino uma necessidade deste terem um componente que é intrínseco aos *games*, que é a fantasia. P7 diz que o ensino com os *games* “*pode proporcionar ensinamento*

reais tendo o imaginário como exemplo". Segundo Malone [1981] citado por Gros [2008], a fantasia parece provocar imagens mentais não imediatas para os sentidos nos jogadores e que de certa forma vão motivar ideias ajustadas à realidade. Este item é tão importante em um *game* quanto nos programas educativos. Ensinar de forma construtivista é centrar na ação e na interação dos sujeitos. É gerir a construção de saberes e fazeres, assim como os *games* o ensino deve proporcionar meios de se resolver problemas, de tomar decisões e de gerenciar o aprendizado de forma lúdica e responsável.

3. Conclusão

Com o trabalho foi possível observar que os licenciandos conseguiram correlacionar cultura e os temas tratados no *game* Calangos, mesmo entendendo que o nosso curso de Ciências Biológicas no *Campus* II possui suas grades curriculares ainda engessadas. Os graduandos demonstraram uma mudança de postura frente às tecnologias e os artefatos culturais, pois se apresentaram mais abertos a utilização de jogos eletrônicos em suas aulas. Constatamos que os ambientes de aprendizagem deveriam ser mais atrativos e motivadores tanto para os alunos quanto para os professores. Introduzir e vivenciar os *games* como dispositivos de aprendizagens de maneira formal nas escolas e na academia, é de fato um dilema cultural que será realmente difícil de resolver, devido aos moldes de ensino ainda tradicionais que a maioria das instituições traz como ranço da educação jesuíta.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L.R.G., 2005. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura.
- FEIXA, C., 2008. *La geración digital*. In: GROS, Begoña. *Videojuegos y aprendizaje*. España: Graó. p. 31-50.
- GROS, B., 2008. *Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones*. In: GROS, Begoña. *Videojuegos y aprendizaje*. España: Graó, 2008. p. 9-29.
- LÉVY, P., 2007. *O que é virtual*. (Tradução de Paulo Neves). 8ª reimpressão. São Paulo: Editora 34.
- MOITA, F. M.G.S.C., 2007. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração@* Campinas: SP; Alinea.

ⁱⁱ *Games* para nós autores é sinônimo de jogos eletrônicos.

ⁱⁱⁱ https://docs.google.com/viewer?attid=0.1&pid=gmail_&thid=138dea4af03b5d97&url=https%3A%2F%2Fmail.google.com%2Fmail%2F%3Fui%3D2%26ik%3D86872143f5%26view%3Datt%26th%3D138dea4af03b5d97%26attid%3D0.1%26disp%3Dsafe%26zw&docid=a4e2b712191d3a9ba9f1cdcfb4ddcf30%7C5b68c162e61bc9a87e0b4ed9ccc6561e&a=bi&pagenumber=2&w=800

ⁱⁱⁱ <http://calangos.sourceforge.net/>