

A Olimpíada de Jogos Digitais e Educação e as mudanças nas relações sociais da escola

Bruno Souza

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil.

Carla Alexandre

Joy Street, Brasil.

Abstract

In this short paper, we present some preliminary results from an exploratory study with teachers participating in the Olympic Games and Digital Education (OJE) in Acre. The data indicate that games can improve relations between teachers and students, reflecting changes in the organizational culture of schools and school performance.

Neste short-paper apresentaremos alguns resultados preliminares obtidos a partir de um estudo exploratório com professores participantes da Olimpíada de Jogos Digitais e Educacionais (OJE) no Acre. Os dados apontam que os games podem estreitar as relações entre docentes e discentes, refletindo em mudanças na cultura organizacional das escolas e no desempenho escolar.

Keywords: Olimpíadas dos Jogos Digitais e Educacionais; games educacionais; Mudanças na relação entre professores e alunos.

Authors' contact:

brunosouza@joystreet.com.br

carlaalexandre@joystreet.com.br

1. Introdução

Parte da literatura sobre a introdução das TIC nas escolas fala sobre a necessidade de transformar as relações entre alunos, professores e gestores. Morin, Masetto e Behrens (2000) enfatizam que as novas tecnologias possibilitam uma mudança de paradigma, permitindo práticas colaborativas e uma maior autonomia para que os estudantes construam seus conhecimentos. As práticas colaborativas, por sua vez, facilitam o estreitamento das relações. No entanto, tal como evidenciou Bonilla e Assis (2005), a adoção das ferramentas digitais nas instituições de ensino, muitas vezes, ao invés de abrir margem para novas práticas, acabam intensificando os mecanismos de poder. Isso se dá porque a tecnologia, neste sentido, não gerou mudança alguma na prática pedagógica, o que reforça ainda mais as evidências de que o discurso da melhoria a partir da informática é focado na questão da eficiência dos processos que dão maiores ganhos à gestão, quando não, fortalecem o exercício “conteudista” em sala de aula.

Ferreira&Rocha (2009) chamam a atenção para o fato de que a disponibilização de laboratórios de informática não implica em maiores usos dos computadores, tal como constatado no ProJovem, em que muitos jovens pouco tiveram acesso aos laboratórios disponibilizados pelo o Programa. Outro ponto sensível, pois a instrumentalização é sim necessária, no entanto, sozinha, não muda em nada a estrutura e o funcionamento escolar. Segundo Antonelli (2011), o IBOPE divulgou que 73,9 milhões de brasileiros acessam a internet, o que nos torna o 5º em número de usuários da grande rede. 31% desse total de usuários acessam a web a partir de lan houses. Para Lemos (2010), tais empreendimentos são os grandes responsáveis pela inclusão digital de jovens, tornando-se um grande polo de sociabilidade.

Vale ainda ressaltar que um dos grandes atrativos em tais estruturas é a disponibilização de games, já que concentram velocidade de conexão e configuração de *hardware* com capacidade, muitas vezes, maior do que as residências de zonas periféricas.

É possível afirmar que as instituições de ensino, de forma geral, ainda não se adaptaram ao universo dos jovens. É bastante comum a afirmação de que o mundo mudou e a escola não. Enquanto professores e gestores atuam na dinâmica 1.0¹, os estudantes já comungam de práticas comuns aos ambientes da web 2.0² no seu cotidiano. Tal como evidenciou Prensky (2001), os adolescentes e jovens da atualidade nasceram num mundo com forte mediação dos artefatos digitais.

Ancorada nesse processo de mudança, a OJE nasceu da necessidade de inserir adolescentes e jovens nas dinâmicas digitais, estimulando não só o uso das TIC no seio escolar, mas também promovendo ambientes em que a construção da aprendizagem ofereça desafio, colaboração e diversão aos alunos e professores.

O jogo ou *game* é o fio condutor de tal processo na OJE, pois cumpre o papel possibilitar representações e promover significados, ou seja, confere um “sentido” às ações. Isto contribui para motivar os indivíduos. O jogo pode promover, também, a formação de grupos sociais, e esses grupos agem de forma colaborativa. Huizinga (2000) afirma que:

¹ Entende-se por dinâmica 1.0 o arranjo social da escola que não muda há vários séculos, mantém o professor em lugar de destaque, os alunos enfileirados, e receptores de conhecimento. O destaque nesse modelo é para o processo de ensino.

² A web 2.0 traz o modelo de colaboração e compartilhamento das informações.

Como é natural, a relação entre cultura e jogo torna-se especialmente evidente nas formas mais elevadas dos jogos sociais, onde estes consistem na atividade ordenada de um grupo ou de dois grupos opostos. O jogo solitário só dentro de estreitos limites possui uma capacidade criadora de cultura. Conforme acima assinalamos, todos os fatores básicos do jogo, tanto individuais quanto comunitários, encontram-se já presentes na vida animal — a saber, nas competições, exibições, representações, desafios, nos ornamentos e pavoneios, nos fingimentos e nas regras limitativas. (p.37).

A OJE busca capitalizar essas ações e representações envolvidas no ato de jogar, a partir de desafios que estimulam a colaboração e a prática de pesquisa entre professores e alunos.

2. A Olimpíada dos Jogos Digitais e Educacionais

Cientes da necessidade de estimular o uso das tecnologias digitais nas escolas e de também atender a demanda por ações que envolvam adolescentes e jovens nas atividades acadêmicas, o Governo do Estado de Pernambuco solicitou ao Porto Digital – importante polo de inovação tecnológica brasileiro – a criação de uma ferramenta para suprir tais demandas. Houve então a construção de um projeto que envolveu o C.E.S.A.R., fábricas de games digitais e os departamentos de Informática, Design e Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco. A proposta inicial foi para dar um novo sentido à forma como as tecnologias, sobretudo os computadores, são utilizados nas escolas, aproveitando o que os alunos gostam de fazer nas suas horas de lazer para despertar o gosto pela aprendizagem, e assim, propiciar situações de colaboração não só entre seus colegas, mas também entre professores e gestores [Levantamento Direto 2011].

A OJE foi então formatada como uma olimpíada anual, tendo como base uma rede social, na qual os alunos formam equipes, junto com os professores, e participam de competições virtuais e presenciais, envolvendo games - com representações dos conteúdos escolares - e Enigmas - com questões baseadas no padrão do ENEM.

A primeira edição da OJE se deu em 2008, no Estado de Pernambuco, sendo uma experiência bem sucedida e replicada no Rio de Janeiro e no Acre.

Neste contexto, os jogos digitais se mostraram importantes ferramentas, capazes não só de chamar a atenção dos estudantes, mas também de permitir o desenvolvimento de várias habilidades, tais como comunicação e trabalho em equipe, o que contribui não só a melhoria na relação entre professores e alunos, mas também a forma de como encaram a construção do conhecimento. [Levantamento Direto 2011].

2.1 Uma breve descrição dos Minijogos e Enigmas da OJE

A OJE é composta por uma série de minijogos que utilizam mecânicas dos games clássicos. As disputas são casuais, ou seja, basta atingir um quantitativo “x” de pontos para que uma missão seja cumprida. O exemplo mais ilustrativo é o do jogo Imuno, inspirado no River Raid. Mas, ao invés de uma aeronave que destrói uma série de obstáculos e necessita de combustível, a nave do Imuno atua no corpo humano, eliminando bactérias e agentes prejudiciais à saúde, alimentando-se de substâncias necessárias à sobrevivência dos glóbulos brancos. As representações, de ocorrências comuns às nossas defesas imunológicas, além de divertir os jogadores, proporcionam a aprendizagem periférica: após o jogo o estudante terá noções de como as ações de defesa ocorrem em nosso organismo, o que poderá facilitar sua aprendizagem na hora de se deparar tal conteúdo, ou “ampliar” suas representações acerca dele.

Outros importantes elementos que compõem a OJE são os Enigmas, elaborados por uma equipe de especialistas, que formulam questões de acordo com a matriz de habilidades e competências do ENEM. Para poder jogar por mais tempo, os alunos precisam responder tais Enigmas corretamente, caso contrário, o jogo pode ser bloqueado por 24 horas.

2.3. Os Desafios na OJE

Para participar das Olimpíadas, os alunos devem montar uma equipe com seus colegas de escola e escolher um professor aliado. As pontuações são geradas de acordo com a conclusão de desafios: para cada desafio há uma série de minijogos, com variados níveis de pontuação e Enigmas. Diariamente, as equipes recebem um quantitativo “x” de fichas, que devem ser usadas para disputar cada desafio. Tem melhor desempenho na competição aqueles que conseguem fazer mais pontos nos jogos e que respondem aos Enigmas corretamente.

Identificamos que para fazer uma boa pontuação nos jogos, as equipes costumam treinar antes de realizar os desafios “oficiais”. A partir dos treinos, os jogadores avaliam quem está preparado para realizar as etapas de dado desafio e assim organizam suas estratégias para conseguir cumprir suas “missões” com o máximo de eficiência [Levantamento Direto 2011].

Já com os Enigmas, principalmente quando “errar a resposta” pode bloquear o jogo por um dia, as equipes costumam realizar pesquisas e até mesmo buscar orientação junto a um professor, procurando saber que fontes de pesquisa podem utilizar para solucionar um dado problema [Levantamento Direto 2011].

Vale salientar que os Minijogos e os Enigmas são enredados numa narrativa em que os jogadores precisam criar um avatar e acessar um mundo repleto de mistérios. Neste mundo, há personagens, chamadas de Esfinges, que são responsáveis por introduzir os desafios para as equipes.

Os alunos também podem competir individualmente na Arena Master (nome do torneio individual). O campeonato individual consiste em vários Torneios, que também envolvem jogos e enigmas, a fim de preparar o aluno para a Olimpíada principal. É dentro da própria rede social que os alunos têm acesso a essas competições, e é lá, também, que eles trocam informações, conversam, interagem.

3. A pesquisa de campo

Para nossa pesquisa de campo construímos um roteiro semi-estruturado aplicado junto aos alunos e professores participantes da edição 2011 da OJE no Estado do Acre. O objetivo de tal coleta foi obter indícios sobre as possíveis mudanças que a Olimpíada opera no cotidiano das escolas. Foram entrevistados 10 professores de diferentes equipes, oriundas das cidades de Cruzeiro do Sul e Rio Branco.

A opção por um estudo exploratório, baseado numa abordagem qualitativa, se deu pelo fato de existir poucas publicações sobre a OJE, sem contar, o pioneirismo de tal Projeto, o que dificulta o acesso a bibliografias sobre esta temática.

Levando em consideração o caráter preliminar de nossos dados, assim como também o número de páginas limitadas a um short paper, optamos por abordar algumas unidades de sentido presentes nas falas dos alunos e professores.

3.1 Dados pré-liminares

As entrevistas revelaram que a OJE contribuiu para estreitar a relação entre professores e alunos. Segundo seus relatos, os desafios impunham a necessidade de se reunirem para solucionar as dificuldades da competição e montar estratégias. Uma situação bem diferente ao que, cotidianamente, se vive escolas, quando boa parte das atividades se limita à solução de tarefas, que geralmente não exploram as diversas afinidades e habilidades dos estudantes. O fato de se reunirem e de buscarem resolver problemas de forma horizontal contribuiu para romper barreiras, quando não, criar laços de amizade. A fala do professor 01 é bem ilustrativa quanto este aspecto:

É diferente participar de algo do tipo, porque tu aprende, o aluno também aprende dessa forma, brincando. Essa aprendizagem, ela é muito mais proveitosa... até a forma deles se relacionarem com outros grupos e com os professores muda, a gente passou a ter uma maior aproximação. [Levantamento Direto, 2011].

Ainda sobre a questão das mudanças nas formas como os alunos se relacionam na OJE, o professor 02 diz que:

Os jogos e também os Enigmas servem não somente como uma forma de aprendizagem, eles (os alunos) são desafiados a responder,

trabalhando o raciocínio e essa questão da afetividade. Até mesmo o comportamento muda... porque os grupos se relacionavam, um tentando orientar o outro. Querendo ou não, dentro de uma escola, nós sabemos que "ah, porque é de outra sala... não temos que ajudar", mas (nos jogos) um ajuda o outro e também incentiva, a criar novas amizades. [Levantamento Direto, 2011].

O segundo ponto recorrente na fala dos professores é que a postura dos alunos mudou. Para eles, a OJE ressignifica a aprendizagem, dando um objetivo, uma aplicação para o que é estudado nas escolas. Os alunos se sentem motivados com o contexto da competição, em colaborar com seus colegas, então procuram dar o melhor de si. Alguns alunos, que eram desinteressados, passaram a se dedicar mais às atividades acadêmicas. Segundo o professor 03:

Houve uma mudança na postura dos alunos, eu notei isso na minha equipe: foi a aluna MA. Ela é um pouco agitada na sala de aula, não consegue se concentrar muito nos estudos. Mas, depois dos jogos (OJE), eu vi que ela melhorou muito a questão do querer aprender, de querer pesquisar, pra aprender e poder se sair bem nas Olimpíadas. [Levantamento Direto, 2011].

Ainda sobre essa questão na mudança de postura dos alunos, o professor 08 diz:

Esses jogos serviram também para restituir um aluno que estava afastado em minha escola, cheio de problemas de relacionamento com os colegas e professores. No momento em que ele tinha que responder os Enigmas, ele precisou novamente fazer amigos, deu a ele o interesse, o estímulo a mais para estudar, ser um dos melhores. [Levantamento Direto, 2011].

5. Conclusões

Entre os professores aliados de equipes finalistas da edição 2011, no Acre, a OJE é enquadrada como um projeto que permite transformar, positivamente, a relação entre docentes e discentes. Em primeiro lugar, a competição promovida pela Olimpíada exige que as equipes concluam os desafios de forma mais eficiente, o que implica em acabar os minijogos com o mínimo de tempo e acertar os Enigmas. Tais ações exigem organização e elaboração de estratégias. As equipes finalistas trabalhavam de forma colaborativa, otimizando as habilidades e buscando soluções para as dificuldades.

Em segundo, os temas trabalhados nos Enigmas exige que os alunos invistam parte do seu tempo em pesquisa, o que muitas vezes demandava orientação. Os professores então passaram a ser constantemente acionados pelos estudantes, que buscavam aprender mais conteúdos ou então novas fontes seguras de pesquisa.

Essas novas práticas acabaram despertando o interesse não só dos alunos e professores, mas também de gestores, que passam a estimular a participação de mais pessoas, promovendo horários especiais e de aula para a OJE e permitindo maior acesso aos laboratórios de informática.

A partir dos dados preliminares, podemos inferir que os games podem ter grande potencialidade pedagógica, estimulando o desenvolvimento de novas habilidades cognitivas e emocionais. As entrevistas revelaram que, na visão dos professores, as suas atividades acadêmicas ficam mais prazerosas após participarem do Projeto OJE.

O jogo ou a esfera jogacional é sem dúvidas o ponto de partida da motivação que os alunos representaram de diversas formas na OJE. Além do mais, o jogo também pode ser utilizado como forma de resgate do interesse dos alunos para assuntos relacionados à escola. Outros aspectos relativos ao jogo também foram evidenciados nessa pesquisa: o poder de decisão do aluno é levado em consideração, ele é quem escolhe as ações que deve tomar na rede e o contexto colabora com os usuários por diversos aspectos: promove o diálogo, a troca, a formação de equipes e o estreitamento das relações entre os sujeitos que compõem a escola.

Texto_1_Nativos_Digitais_Imigrantes_Digitais.pdf
[Accessed 02 April 2011]

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. 4ª. Ed.

RAMOS, Daniela Karine. Processos colaborativos mediados pelo computador e as contribuições da Teoria da Atividade. *Revista brasileira de informática na educação*. V. 18, n. 3, 2010.

TAROUCO, Liane et tal. Jogos educacionais. *Revista Novas tecnologias na educação Cinted-UFRGS*. V. 2, n. 1, 2004.

References

ANTONIOLI, L. 2011. Estatísticas, Dados e Projeções Sobre a Internet no Brasil. Available from: http://www.tobeguarany.com/internet_no_brasil.php [Accessed 01 August 2011]

BONILLA, Maria Helena Silveira; ASSIS, Alessandra, 2005. Tecnologia e Novas Educações. *Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v.14, n.23, jan/jun, p.15-25. 2005.

FERREIRA, Jonatas; ROCHA, Maria Eduarda da Motta, 2009. Entre a Inclusão e a Democracia Digital: a atuação do Estado e do terceiro setor em comunidades pobres da Região Metropolitana do Recife. *Liinc em Revista*, v.5, n.1, março, Rio de Janeiro, p. 100- 116.

MORAN, Manuel. MASETTO, Marcos. BEHRENS, Marilda, 2000. *Novas Tecnologias e Mediações Pedagógicas*. São Paulo: Papirus.

LEMOS, R., 2010. Lan Houses: a new wave of digital inclusion. Available from: <http://itidjournal.org/itid/article/view/619/259> [Accessed 20 July 2011]

PRENSKY, M. 2001. The Digital Digital Game-Based Learning. Available from http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:aLgtv532XS8J:scholar.google.com/+prensky&hl=pt-BR&as_sdt=0 [Accessed 05 April 2011]

_____. 2001. Nativos Digitais e Imigrantes Digitais. Available from <http://depiraju.edunet.sp.gov.br/nucleotec/documentos/>