

Contextos lúdicos de aprendizagem: uma aproximação entre jogos eletrônicos e educação a distância

Bruna Santana Anastácio*

Daniela Karine Ramos

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil

RESUMO

Este artigo apresenta uma síntese da dissertação de mestrado que teve como objetivo de investigar as contribuições e desafios do uso dos jogos eletrônicos para adultos em um curso de educação à distância, com intenção de perceber se ocorreram aprendizagens significativas e lúdicas a partir suas primeiras interações com o jogo. Para tanto, realizamos uma pesquisa de abordagem qualitativa e quantitativa com os adultos participantes do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares (MEC) que utilizou como parte de suas atividades, o jogo eletrônico “Saga dos Conselhos”. A coleta de dados foi realizada por meio de observações livres dos participantes em interação com o jogo eletrônico, questionários e entrevistas semi estruturadas, abordando as experiências e percepções ao jogar o “Saga dos Conselhos”. Os resultados revelaram que os adultos consideraram o jogo eletrônico “Saga dos Conselhos” uma forma de aprendizagem divertida e lúdica, tornando a interação com o jogo para fins de aprendizagem, uma experiência significativa que favoreceu o exercício de habilidades cognitivas.

Palavras-chave: aprendizagem, jogo eletrônico, educação a distância.

1 INTRODUÇÃO

Diante de um mundo mais tecnológico, utilizamos com maior frequência as tecnologias e muitas vezes elas são facilitadoras para a realização das tarefas cotidianas. As tecnologias estão profundamente presentes nas atividades humanas e assumem diferentes funções, perpassando inclusive o campo da educação. Nesse sentido, [4] acredita na capacidade das tecnologias, de desencadear mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, bem como de minimizar a lacuna entre as práticas escolares e as demais práticas sociais de docentes e discentes. O uso das tecnologias na educação justifica-se pelas contribuições que as mesmas podem oferecer para os processos de ensino e a aprendizagem, as quais em muitas situações podem modificar modelos mais tradicionais de ensino. O uso das tecnologias trás consigo um novo olhar sobre o mundo, onde segundo [14] há um esforço grande para que as tecnologias estejam em todos os ambientes da escola e de forma cada vez mais integrada.

Dentre as possibilidades do uso das tecnologias no campo da educação, destaca-se o uso de jogos eletrônicos. Para [21] os jogos eletrônicos são atividades lúdicas que envolvem regras, objetivos, desafios e decisões. Diante disso, os jogos são uma alternativa lúdica para a construção de novos conhecimentos que podem contribuir aos processos de aprendizagem. Nesse sentido,

[19] comenta que a estrutura organizada e ao mesmo tempo lúdica dos jogos pode oferecer contribuições ao desenvolvimento e aprendizagem dos alunos no contexto escolar. Diante disso, o objetivo do trabalho é investigar as contribuições e os desafios do uso dos jogos eletrônicos para adultos em um curso de educação à distância, visando caracterizar como se constitui o processo de aprendizagem a partir da percepção dos cursistas, considerando suas primeiras interações com o jogo.

1.1 Os jogos eletrônicos na Educação a distância: alguns apontamentos

Os jogos eletrônicos possuem características bastante peculiares, mas não fogem do contorno amplo desenhado por [9] para o qual os jogos representam uma atividade sem imposições, livre, voluntária e prazerosa, proporcionando um mundo imaginário capaz de absorver inteiramente o jogador, ao mesmo tempo em que possui regras que delimitam o que é permitido nesse mundo.

Desse modo, ressaltamos que o jogo eletrônico é um tipo de jogo que resguarda algumas características que também são identificadas nos jogos tradicionais. Para [12] o jogo precisa pautar-se em algumas características básicas como: a) ter objetivos a alcançar, b) regras a cumprir, c) participação voluntária e d) feedbacks.

Nesse contexto, [21] entende os jogos eletrônicos como atividades lúdicas em que envolvem uma série de ações e decisões limitadas pelas regras e pelo mundo criado no jogo e que resultam em uma situação final. Inseridos no universo do jogo estão presentes os desafios propostos, como metas e objetivos, além das regras.

Diante disso, [17] compreende os objetivos e metas de um jogo com função de motivar o jogador e pautar a mensuração de seu desempenho, quanto mais perto ou longe está de atingir o objetivo ou a meta. Nessa perspectiva, o alcance dos objetivos e metas, estão ao cumprimento das regras, ressaltadas por [8] como condição importante em que o jogador deve jogar de acordo com as mesmas, entendendo quais são essas regras e como elas podem ser melhor utilizadas para atingir os objetivos.

Além das características dos jogos digitais, encontramos no jogo um potencial lúdico, já ressaltado por [21]. Nesse sentido, os jogos eletrônicos são entendidos como atividades lúdicas, que [15] compreende como mais do que momentos divertidos ou simples passatempos, e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem.

Nesse sentido, o potencial lúdico do jogo eletrônico poder estar associado aos processos de ensino e aprendizagem, como bem ressalta [20] anunciando que é preciso estar participando de uma experiência lúdica, na qual o jogador encontra um envolvimento intenso com a atividade desenvolvida dentro do jogo, colocando o

*e-mail: brunaanastacio@hotmail.com

lúdico a serviço da aprendizagem. De forma complementar, [1] salienta que o aspecto da diversão do qual o jogo proporciona, é pertinente a educação tendo em vista o fato de que agregam um caráter lúdico à mediação de conteúdos, promovendo a associação do prazer ao conhecer. Assim, o jogo eletrônico apresenta-se como uma alternativa pedagógica e lúdica para a educação a distância e que pode favorecer o maior engajamento dos alunos e uma aprendizagem mais significativa.

No contexto da aprendizagem, o jogo possui o caráter divertido e lúdico como ressalta [17] ao dizer que a aprendizagem baseada em jogos digitais trata precisamente de diversão, do envolvimento e da junção da aprendizagem séria ao entretenimento interativo em um meio recém-surgido e extremamente empolgante. De forma complementar, [10] colabora considerando que a aprendizagem no jogo eletrônico emerge do artefato tecnológico, considerando que os jogos são formas de cultura que detêm propriedades intelectuais e cognitivas que vão além da coordenação visual e motora, revelando a necessidade de decisão como aspecto fundamental neste processo. Além disso, [18] salienta que ao jogar lidamos com várias metas, tarefas e variáveis simultaneamente e precisamos trabalhar de modo intencional e organizado. Nos jogos temos que controlar eventos específicos, por exemplo, número de vidas, aparecimento de inimigos, estar atentos as movimentações do jogador dentre outros eventos do jogo.

Quando o assunto é uso de jogos na educação, normalmente o público adulto atua como mediador destas experiências, proporcionando aos seus alunos (crianças ou jovens) a diversão na aprendizagem a partir da interação com os jogos eletrônicos. Percebendo esse aspecto, esta pesquisa delinea-se em um curso de educação a distância, através do jogo eletrônico “Saga dos Conselhos” que faz parte do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares.

Nesse sentido, entendemos a Educação a distância (EAD) com características distintas quanto ao processo ensino aprendizagem, visto que se constitui em uma modalidade de ensino que flexibiliza tempos e espaços de aprendizagem. A EAD é uma modalidade de ensino, que segundo [22], se relaciona à utilização de algum recurso tecnológico e didático para mediar a comunicação entre professores e alunos em espaços e tempos distintos. Desse modo, pode romper com os paradigmas educacionais tradicionais, por privilegiar um aluno mais ativo e autônomo na construção de seu conhecimento, prescindindo do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para a mediação pedagógica do processo de ensino-aprendizagem.

No contexto da EAD, por meio do uso das tecnologias é possível a troca de experiências, a retirada de dúvidas, orientações quanto ao processo ensino aprendizagem, revisões e a possibilidade de revisão dos conteúdos via jogo eletrônico, neste curso o jogo chama-se “Saga dos Conselhos”. Este jogo eletrônico foi desenvolvido na Universidade Federal de Santa Catarina e tem como objetivo a revisão e avaliação dos conteúdos trabalhados nas duas fases do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares. A partir dessa interação, entre os adultos e o jogo “Saga dos Conselhos” para fins de aprendizagem, duas questões nos nortearam: Como se caracterizam essas experiências com o jogo eletrônico em um curso a distância? Qual é a importância do lúdico e da diversão para os adultos ao interagir com o jogo eletrônico?

2 METODOLOGIA

A pesquisa realizada teve um caráter exploratório que [23] defende que é nesta pesquisa que o investigador aumenta sua experiência em torno do assunto a ser estudado. Isso porque fazemos as primeiras aproximações com o uso dos jogos na EAD

com um público adulto para analisar as contribuições à aprendizagem e para um maior aprofundamento acerca de suas implicações e melhor delineamento das possíveis relações entre o lúdico, a diversão e a aprendizagem. As abordagens utilizadas na pesquisa são de caráter qualitativo e quantitativo. Desse modo, entendemos a pesquisa como qualitativa a partir de [13] que compreende esse tipo de abordagem como a que envolve um conjunto de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, para estabelece relações e compreender processos e fenômenos.

A pesquisa também assume características quantitativas que para [7] é a pesquisa que se lida com números, usa modelos estatísticos para aplicação de dados com o levantamento numérico que será utilizado para a posterior análise.

Nos procedimentos, a partir da proposição do uso do jogo eletrônico “Saga dos Conselhos. O jogo eletrônico “Saga dos Conselhos” é voltado para o universo dos Conselhos Escolares, contemplando personagens e imagens contextualizadas aos temas da escola, bem como gestão democrática, formação e fortalecimento do Conselho Escolar.

A primeira aproximação dos cursistas com o “Saga dos Conselhos” foi proposta no encontro presencial de abertura do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares, no laboratório de informática na Universidade Federal de Santa Catarina, ocasião em que pudemos observá-los na interação como jogo eletrônico “Saga dos Conselhos” e em seguida 15 cursistas, compuseram a amostra por conveniência e foram entrevistados, a partir de um roteiro semi estruturado para dialogar sobre suas experiências ao jogar.

Ainda durante esse momento presencial, como instrumentos de coleta de dados utilizou-se a observação livre dos participantes em interação com o jogo. Nesse sentido entendemos observação livre de acordo com [13] onde o observar trata-se de um “fenômeno social” que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular possa ser estudado, juntamente, com seus atos, atividades, significados, relações, entre outros.

Além disso, após interagirem com o jogo como atividade do curso a distância, foi disponibilizado um questionário on-line com objetivo de mapear os perfis dos cursistas sobre suas experiências com os jogos digitais, ocasião em que pudemos fazer a caracterização dos sujeitos da pesquisa.

O questionário on-line ofereceu dados que foram analisados sob a perspectiva quantitativa para caracterizar o perfil dos jogadores e sua experiência com jogos. Nesse sentido, entendemos o questionário como um recurso preciso, no sentido de que as respostas são mais objetivas e pontuais, caracterizando um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas [11].

Para análise das entrevistas, as mesmas foram gravadas, transcritas, passando inicialmente por uma leitura fluente, para identificação de categorias de análise que orientaram a organização das falas dos entrevistados e sua análise. Para a organização dos dados das entrevistas, utilizou-se o software de pesquisa qualitativa Nvivo que suporta métodos qualitativos de pesquisa e ajuda na organização, categorização e busca de informações dos dados coletados.

Os dados foram analisados de acordo com a análise de conteúdo proposta por [3] que caracteriza-se como um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens [3 p. 44]. Diante disso, Moraes (1999) apud [3] comenta que a análise de conteúdo faz parte de uma busca teórica e prática, com um significado especial

no campo das investigações sociais, constituindo-se em mais do que uma simples técnica de análise de dados, representando uma abordagem metodológica com características e possibilidades próprias.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da experiência com o jogo “Saga dos Conselhos” os cursistas, que são todos adultos, puderam perceber as contribuições que o jogo ofereceu para a sua aprendizagem, tornando mais lúdica, divertida e significativa. Diante disso, as interações com o jogo “Saga dos Conselhos” foi sentida como uma experiência diferenciada. Nesse sentido, a diferença geracional abordada por [16] é ilustrada como a fala: “*Nós somos de uma era menos tecnológica, pra nós não é tão atrativo, mas pra quem está vindo né, os mais novos, eu já estou velha, mas os mais novos isso se torna atrativo porque eles estão habituados a jogar. É uma forma de tu aprender, brincando...e a gente aprende bem mais assim*”(Entrevistada nº 5). A partir da fala do entrevistado 5 fica perceptível que para alguns cursistas o uso de um recurso como o jogo eletrônico é algo que não faz parte de suas experiências cotidianas, marcando uma geração que não nasceu imerso no universo da tecnologia como temos hoje, reiterando que a tecnologia é algo a ser temido, tolerado ou até mesmo adaptado aos seus objetivos [17].

Outro aspecto evidenciado pelo entrevistado nº 5 foi a questão aprender brincando, que nos remete a diversão como aspecto fortemente relacionado ao jogo [21] [1]. A maioria dos entrevistados reconheceu o quão divertida a aprendizagem pode ser a partir do uso do jogo eletrônico. Esse aspecto pode ser ilustrado a partir das colocações dos entrevistados: “*Como é um jogo bem criativo a gente quer ver o que que tem mais, e é divertido e aqueles fantasminhas a gente se sente desafiado a estar fugindo deles, a estar correndo pra pegar aquela chave..bem emocionante assim. Bem descontraído também, o jogo.*”(Entrevistado nº 8) ou “*Muito! Muito divertido.*”(Entrevistado nº 3) ou “*Eu acho que ele é divertido! Fiquei meio tensa, confesso, porque a gente quer acertar e aí quando a gente não acerta a gente fica tensa, não é verdade?*”(Entrevistado nº 4).

De modo geral, os resultados revelaram que os cursistas concordam que podemos aprender com um jogo e que aprendemos de forma mais lúdica e divertida. Nesse sentido, [2] destaca que os jogos estão oferecendo um novo espaço de aprendizagem possibilitando a aprendizagem, a comunicação, o estabelecimento de novos vínculos, relacionamentos, desenvolvem habilidades motoras, lingüísticas e sociais, potencializam a construção de novos olhares, significados e significantes para a sociedade na qual estão inseridos.

Diante disso, [6] colabora enfatizando as experiências que um jogo proporciona ao seu jogador, relacionados ao entendimento de instruções, cumprimento de regras, experimentação de descobertas e aventurar-se em um mundo imaginário, tornando o jogo um local de novas experiências que podem contribuir para uma aprendizagem mais fluída. Corroborando com esta ideia, o entrevistado nº 5 destaca o potencial educativo encontrado no jogo: “*O que mais me chamou atenção? A forma como tu aprende brincando. Uma outra coisa...não teria outra resposta*”(Entrevistado nº 5) ou apareceram respostas como esta: “*Ele é uma aula explicativa né, num contexto de jogo. Uma aula no contexto do jogo, bem diferente, bem divertido esse jogo, eu achei bem divertido*”(Entrevistado nº 8).

Além da aprendizagem, algumas habilidades foram destacadas pelos jogadores como exercitadas pelo jogo, destacando o raciocínio: “*O raciocínio, trabalha o raciocínio porque você tem que ser rápido, você tem que raciocinar rápido, tem que ter a agilidade, tem que trabalhar a motricidade dentro da motricidade*

final, porque você tem que ir pra lá, e a gente se perde, as vezes é normal se perder nessas coisinhas. Então trabalha bastante a questão da motricidade, do raciocínio, eu acredito. Eu achei bem interessante!”(Entrevistado nº 7). Outras habilidades também foram destacadas em falas como: “*Eu acho que sim, que a gente aprende muito porque assim coordenação motora, criatividade sabe, pra criança também*”(Entrevistado nº 2) ou “*Com certeza acho que a atenção é um propósito do jogo, é o mais importante é a questão da atenção*”(Entrevistado nº 3). Nesse sentido, os jogos eletrônicos podem ser utilizados como recurso didático lúdico para favorecer o exercício dos processos cognitivos, o envolvimento afetivo e a interação social, permitindo agregar ao processo de ensino e aprendizagem as possibilidades de desenvolvimento e a transcendência cognitiva e relacional [5].

A partir dos diálogos com as cursistas pudemos confirmar uma identificação do grupo de participantes com o universo do jogo eletrônico “Saga dos Conselhos”. Nessa perspectiva, fica evidenciada a importância da contextualização do jogo ao seu público-alvo, bem como o uso de personagens do ambiente escolar: a professora, a diretora, o aluno, o que foi sentido de forma positiva pelos jogadores: “*Os personagens condiz com as nossas realidades né! (risos). A postura das pessoas né, o pai, a mãe que chega toda toda, não é verdade? Eu acho que no jogo tudo é importante né? Todos os aspectos que foram apresentados, desde regras, o colorido, acho que tudo faz parte, tudo ajuda, o som contribui. Tudo isso é importante né, pra aprendizagem*”(Entrevistado nº 4). Além da contextualização do jogo, o aspecto visual foi destacado, favorecendo uma identificação maior com os cursistas, como ilustra a fala do entrevistado 6: “*Os cenários, desenhos, imagens, tem a letra grande, desenhos coloridos, faz pensar, aquele em forma de trilha, como você que vai caminhar, o trilho já diz é um caminho que tem que percorrer. Então ele já tá dando uma pista pra ti. Bem atrativo, bem interessante!*”.

Nesse contexto, o uso do jogo com o público adulto do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares revelou-se bastante significativo no sentido de promover a aprendizagem de uma forma mais divertida e fluída. Na perspectiva do uso dos jogos na aprendizagem, [17] defende a ideia de que a verdadeira revolução da aprendizagem do século XXI é que a forma de aprender esta finalmente se livrando das algemas do sofrimento que têm acompanhado por tanto tempo, já que estamos caminhando para uma aprendizagem divertida para alunos, professores, pais, supervisores, administradores e executivos.

Como um contraponto, trazemos a fala de uma das cursistas que trás uma reflexão importante: “*Aprender? Não, eu consegui aplicar aquilo que eu aprendi né na teoria e o que eu li então eu consegui aplicar isso no momento do jogo*”(Entrevistado nº 3). Nesse sentido, o entrevistado nº 3 acredita que ela não necessariamente aprendeu, mas que o jogo ajudou a revisar os conteúdos e que isso foi aplicado enquanto jogava. Diante disso, o jogo “Saga dos Conselhos” proporcionou aos cursistas uma experiência de aprendizagem mais significativa, levando em conta o contexto ao qual o jogo estava inserido e para qual público estava voltado o seu uso, destacando uma possibilidade interessante de aprendizagem lúdica e significativa.

4 CONCLUSÃO

O uso do jogo eletrônico “Saga dos Conselhos” com o público adulto do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares revelou-se bastante significativo não só para contribuir com a aprendizagem dos conteúdos do curso, como também promover a discussão sobre uma aprendizagem de uma forma mais divertida e fluída, além de destacar o exercício das habilidades cognitivas.

A percepção dos cursistas sobre a interação com o jogo eletrônico “Saga dos Conselhos” demonstrou-se uma experiência diferenciada, contextualizada ao universo dos cursistas através dos personagens, cenários e contexto no qual o jogo foi pensado de desenvolvido. Além disso, destacou-se fortemente o exercício das habilidades cognitivas, bem como a atenção e o raciocínio, que possuem relações com os processos de aprendizagem do jogador.

Dessa forma, ressaltamos a importância da utilização de jogos digitais para a aprendizagem, seja com adultos ou crianças, pois os jogos favorecem a aprendizagem mais fluída, significativa e divertida, além de exercitar as habilidades cognitivas do jogador e promover uma experiência diferenciada, ocasião em que os cursistas sentiram-se como se estivessem “aprendendo e brincando”.

REFERÊNCIAS

- [1] L. C. Abreu. Mediação e emoção: a arte na aprendizagem. Em: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Núcleo de pesquisa em Comunicação Educativa. Salvador (BA), 2002.
- [2] L. Alves. Game over: jogos eletrônicos e violência. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Bahia – UFBA. Bahia, 2004.
- [3] L. Bardin. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2007.
- [4] R. G. Barreto. Tecnologias nas salas de aula. In: LEITE, M.; FILÉ, W. (Org.). Subjetividades, tecnologias e escolas. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- [5] D. M. Cruz; D. K. Ramos; R. Albuquerque. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças tem a dizer? Revista Contrapontos, vol 12 (1), Abril de 2012.
- [6] A. D. Figueiredo. Pedagogia dos contextos de aprendizagem. In: Colóquio Web Currículo: Contexto, aprendizado e conhecimento. PUC-SP, São Paulo, 2014.
- [7] G. Gaskell; M. Bauer. Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático. Editora Vozes. Petrópolis. Rio de Janeiro, 2002.
- [8] J. P. Gee. Bons videogames e boa aprendizagem. Perspectiva, v 27, n1. Florianópolis, 2009.
- [9] J. Huizinga. Homo Ludens. Editora Perspectiva. São Paulo, 1971.
- [10] S. Johnson. Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- [11] M. A. Marconi; E. M. Lakatos. Fundamentos de metodologia científica. 6 ed. Editora Atlas. São Paulo, 2009.
- [12] J. McGonigal. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- [13] M. C. Minayo (org). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 4 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro, 1994.
- [14] J. M. Moran. Gestão inovadora da escola com tecnologias. In: Gestão educacional e tecnologia. São Paulo, Avercamp, 2003.
- [15] L. P. Pereira. Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores, 2005, 388p. Tese (doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.
- [16] M. Prensky. Digital Native, digital immigrants. Digital Native Immigrants. On the horizon. MCB University Press, 2001.
- [17] M. Prensky. Aprendizagem baseada em jogos digitais. Editora Senac. São Paulo, 2012.
- [18] D. K. Ramos. Ciberética: vias do desejo nos jogos eletrônicos. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2008.
- [19] D. K. Ramos. Cognoteca: uma alternativa para o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais no contexto escolar. In: Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v.23, n 41, p 63-75, Jan/Jul, 2014.
- [20] L. Santaella. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo, 2013.
- [21] P. Schuytema. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008
- [22] C. G. Silva; V. F. Figueiredo. Ambiente virtual de aprendizagem: comunicação, interação e afetividade na EAD. Revista Aprendizagem em EAD. Vol 1. Outubro 2012. Taguatinga, 2012.
- [23] A. N. Triviños. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 2006.