

OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA SALA DE AULA

Jairo Bezerra de Sales- jjairosales@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é um estudo sobre a relação entre educação e jogos eletrônicos e como estes têm como principal desafio, o seu uso nos processos educacionais. Onde ele precisa superar os vários preconceitos que permeiam seu uso e mostrar como novas opções de aprendizagem que estão surgindo na atualidade

Atualmente com a globalização e a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), o ensinar e aprender passam por importantes transformações: a escola não é mais o único meio de acesso ao conhecimento, existe uma maior flexibilidade de espaço e tempo, temos informações demais e dificuldade em escolher quais são as significativas para nós e conseguir integrá-las dentro dos nossos objetivos e do nosso cotidiano.

Precisamos refletir sobre as TICs e os jogos eletrônicos como uma ferramenta e conteúdo, oferecendo uma possibilidade de mostrar e educar nossos alunos para uma cultura eletrônica que, como outras formas de cultura possibilite interferir de forma criativa na capacidade dos sujeitos de perceber a realidade que o circunda. Os jogos e brincadeiras de nossa sociedade eletrônica, está cada vez mais na vida de nossas crianças e adolescentes de forma significativa, pois vivemos numa sociedade em que o acesso à mídia eletrônica (televisão, celulares, computadores, videogames internet, etc.) e, em especial, os jogos eletrônicos, tem crescido bastante. Estes jogos eletrônicos representam não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica, mas também apresentam ser uma das expressões culturais do processo de globalização do lúdico. Assim precisamos desmitificar os jogos eletrônicos, pois estes são atacados por serem violentos, antipedagógicos, viciantes e por não incorporarem um objetivo educativo (AZEVEDO, 2012).

METODOLOGIA

A escola a qual foi realizada a pesquisa e intervenção, Escola Desembargador Carlos Xavier Paes Barretto, pertence à rede estadual de educação, jurisdicionada a gerencia regional de educação- Metropolitana Norte (GRE). Tem suas instalações na Rua Paes Barretto, no Bairro Saramandaia, Cidade de Igarassu-Pe. Os alunos e professores da escola tiveram com o projeto a oportunidade de vivenciar, entender, conceituar e utilizar os jogos eletrônicos não apenas como lazer, indo além para construir novos conceitos e aprendizado. Visto que essas oficinas acontecidas “Oportuniza ações com participação de mais de uma série, reunindo crianças de

diferentes faixas etárias e sexo, realizadas em horários especiais. “ (MOTRIVIVÊNCIA, 1995, p.127).

O trabalho foi realizado através de oficinas e estas deu oportunidade aos alunos e professores exporem seus trabalhos e participarem de uma competição aberta a todos. “São momentos de socialização do saber acumulado e vivência de novas experiências” (MOTRIVIVÊNCIA, 1995, p.128).As oficinas foram desenvolvidas em três momentos:

1º Momento – Os estudantes e professores realizaram pesquisa, estudo e discussão a cerca da importância das TICs e dos jogos, seu histórico, tipos de jogos (classificação). Os estudantes e professores também responderam um questionário a cerca do trabalho dos jogos.

2º Momento- Os estudantes e professores utilizaram os computadores para jogarem e apreenderem as respectivas regras dos jogos estudados. Aconteceu um torneio de jogos eletrônicos no computador, que tornou-se a culminância do projeto, onde os estudantes e professores apresentaram seus conhecimentos apreendidos nos momentos anteriores.

3º Momento- Por fim, realizamos uma reflexão sobre a vivência das oficinas com os professores e alunos.

RESULTADOS

A oficina possibilitou reflexões importantes sobre a Escola. Onde professores e alunos constataram que é responsabilidade de todos (gestores, professores, estudantes, funcionários e pais) a construção de uma escola contextualizada com a globalização das informações. Foi discutido também e principalmente a responsabilidades de nossos governantes que se ausentam de suas responsabilidades e pregam diversas vezes falácias e discursos para suas eleições.

Com o nosso trabalho tivemos a possibilidade de dar a oportunidade de mostrar a professores e alunos diversos pontos positivos como um algo mais na relação de um conhecimento novo com o outro, seja professor /professor, professor /aluno, aluno/ aluno. Assim estudantes e professores tiveram a oportunidade de vivenciar, entender, conceituar e utilizar os jogos eletrônicos não apenas como lazer, indo além para construir novos conceitos e aprendizado, compreendendo a importância das TICs para a Educação, com percepções de que a tecnologia pode servir de “apoio” e “ajuda” para trabalhar os conteúdos escolares.

CONCLUSÃO

Precisamos refletir sobre as TICs e os jogos eletrônicos como uma ferramenta e conteúdo, oferecendo uma possibilidade de mostrar e educar nossos alunos para uma cultura eletrônica que, como outras formas de cultura possibilite interferir de forma

criativa na capacidade dos sujeitos de perceber a realidade que o circunda. A realização das oficinas proporcionou uma reflexão a respeito da relação dos jogos eletrônicos e das TICs com a educação, proporcionou uma ampla discussão de nossos papéis como protagonistas (gestores, professores, estudantes) de nossa educação, compreendendo que as TICs não são um simples modismo ou imposição de governos. Cabendo a partir daí um redimensionamento na percepção de educação, escola e de construção do conhecimento nas salas de aulas.

Podemos concluir que o uso das TICs como ferramenta educacional deverá fazer parte da experiência do aluno, contribuindo para uma perspectiva de aprendizagem significativa, onde a educação significativa seja uma resposta ao processo de mudança do paradigma de uma “educação instrução” para uma “educação de construção do conhecimento”. Assim, este recurso tecnológico será visto como um catalisador desse processo, onde aprendizagem estará sob o controle do próprio aluno, sendo o professor um mediador, facilitador deste processo, entendido como um processo de construção do conhecimento.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica.** Florianópolis: Editora UFSC, 2012.

BARROS, Barbara Regina. **Sobre o uso da informática Educativa.** Intermeios - Revista do mestrado em educação-UFMS, p 56 a 65, 2000.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos.** Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery - <http://re.granbery.edu.br> - ISSN 1981 0377 Faculdades de Sistemas de Informação - N. 3, JUL/DEZ 2007.

COLETIVO DE AUTORES, Metodologia do ensino da Educação Física. São Paulo.Ed. Cortez.2009.

COUTO Junior, Dilton Ribeiro do; FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. **Jogos eletrônicos e educação: um diálogo possível com a escola.** São Paulo: Scipione, 2007.

HUIZINGA, **Johan. Homo Ludens.** 4ed. São Paulo: Perspectiva: 2008.

LAKATOS, E.V; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia.** São Paulo. Atlas, 1991.

LUCK, Heloísa Dimensões da gestão escolar e suas competências. Editora Positivo Curitiba, 2009.

LUCK, Heloísa. A evolução da gestão educacional a partir de mudança paradigmática. Superintendência de Acompanhamento e Avaliação do Sistema Educacional – SUPAV Coordenação de Políticas Educacionais – CPE

SAVIANI, Demerval,- Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política! Demerval Saviani. - 32. ed.- Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

TAFFAREL, Celi; ESCOBAR, Micheli; FRANÇA, Tereza, Organização do tempo pedagógico para a construção /estruturação do conhecimento na área de educação física e esporte. Revista Motrivivência, Dezembro 1995.