

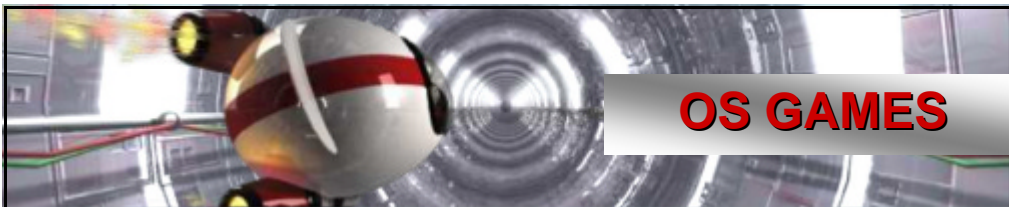
OS GAMES

CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM COLABORATIVA ON-LINE



Filomena Ma. da S. Cordeiro Moita

Doutoranda da Universidade Federal da Paraíba- UFPB
Professora da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB
Estágio doutoral na Universidade de Lisboa - Apoio CAPES
filomena_moita@hotmail.com



OS GAMES

“Eu vejo a aprendizagem com os *Games* como uma aprendizagem completa, colaborativa. Pois sempre tem um colega no grupo que lidera, distribui tarefas e ensina algo novo, como estratégias novas que descobriu. É bem mais fácil porque nós temos cinco sentidos. A imagem, o jogo mexe com tudo. No livro você, imagina, mentaliza. [...]. No jogo nós sabemos o que fazemos, porque fazemos, criamos e refletimos sobre os resultados no final. Na leitura de um livro, ou ao escutar uma aula, o professor na maioria das vezes não dá roteiro, não diz o que quer e quando diz é um resumo, uma resenha que se entrega e pronto. Não sabemos o objetivo do trabalho.

No jogo, nós estamos presos, mas estamos vendo, escutando, agindo, tudo em nós está envolvido. Como você está vendo você pode prever. A imagem mexe muito com você o jogo mexe muito com agente. Temos que estar muito atentos a todos os detalhes e ser muito rápidos. No jogo você prevê, você age, interage. O livro é mais abstrato.”

DARKSUN, 19 anos



OS GAMES

Os *games*, sobre os quais pesquiso enquanto um currículo juvenil, vêm sendo objeto de estudo da tese que, estou escrevendo.



OS GAMES

PERGUNTAS COMO:

O que fazes?

Quando respondo que faço Doutorado e estou elaborando uma tese sobre games e juventude, a primeira reação é: *Games!* Nessa altura, eu me sinto a perfeita ET.

A seguir, vem outra pergunta:

É sobre violência?



OS GAMES

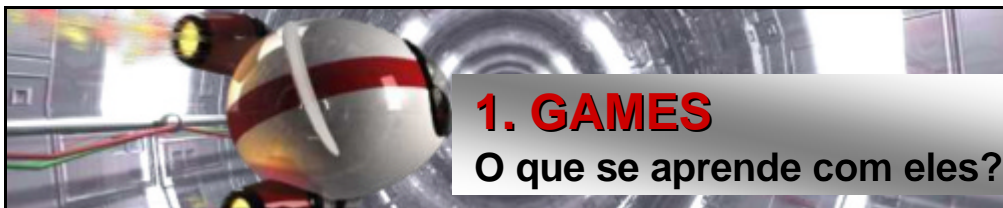
REFLETIR:

Perguntas, naqueles encontros casuais do meu cotidiano, têm me levado a refletir, cada vez mais, sobre as possíveis contribuições desses jogos para a aprendizagem.



1. GAMES

O que se aprende com eles?



1. GAMES

O que se aprende com eles?

Paul Gee (2004), em seu recente livro *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, desenvolve a idéia dos games enquanto forma de dotar as crianças com experiências incorporadoras de princípios cruciais para o desenvolvimento cognitivo humano.



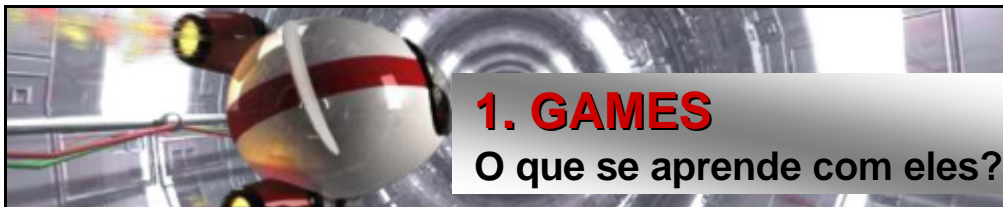
1. GAMES

O que se aprende com eles?

Gee (2004) concebe os games como ferramenta com capacidades efetivas e positivas para promover e educação já que, de acordo com suas afirmações “aqueles artefatos incrementam um potencial de aprendizagem ativo e crítico”.

Para Gee (2004, p.13):

Hoje imagens, símbolos, gráficos, diagramas, artefatos, e muitos outros símbolos visuais são particularmente significantes. Assim, a idéia de tipos diferentes de ‘letramento visual’ parece ser um aspecto importante. Por exemplo, poder ler as imagens de um painel de propaganda é um tipo de letramento visual. E, claro que, há outros modos diferentes para ler tais imagens, modos que são alinhados mais ou menos com as intenções e interesses dos anunciantes.



1. GAMES

O que se aprende com eles?

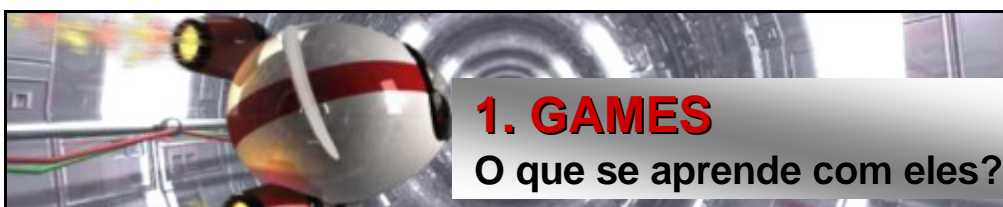
No entanto, para que essas aprendizagens possam ser aproveitadas, os jovens têm que aprender experimentar o mundo de um modo novo. Segundo Gee (2004, p.23):

Quando nós aprendemos a vivenciar o mundo de modo mais ativo, três princípios estão em jogo:

nós aprendemos a experimentar (vendo, sentindo, mexendo em algo) o mundo de um novo modo;

normalmente esse conhecimento é compartilhado por grupos de pessoas que carregam histórias de vida e práticas sociais distintas,

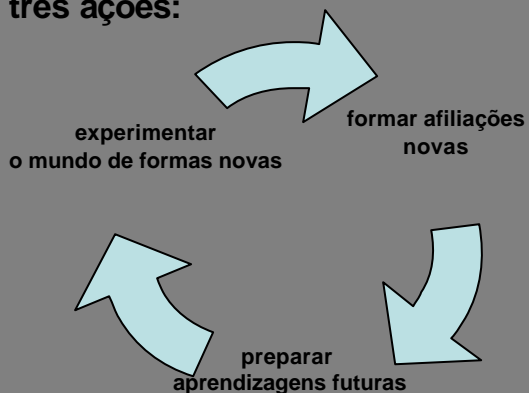
o que nos leva a ganhar conhecimento ao nos filarmos a esse grupo social e finalmente nós ganhamos recursos que nos preparam para futuras aprendizagens e resolução de problemas.

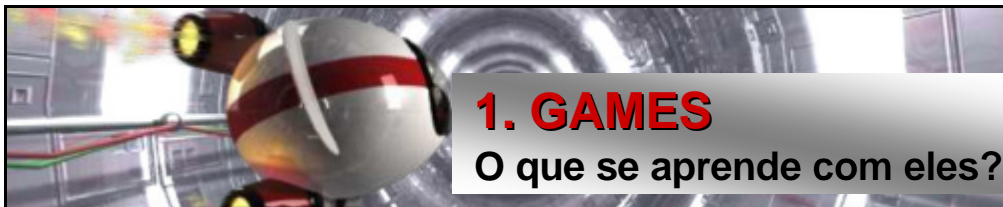


1. GAMES

O que se aprende com eles?

Posso então dizer que, numa aprendizagem ativa, estão envolvidas três ações:





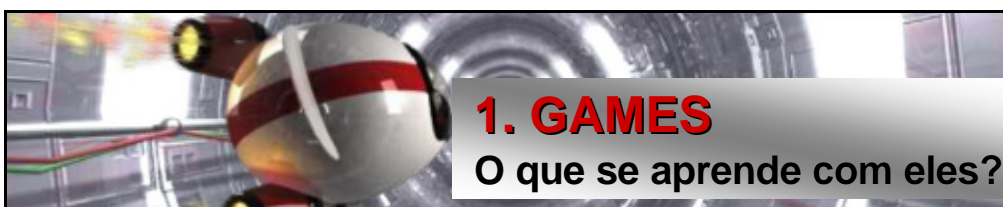
1. GAMES

O que se aprende com eles?

Para Gee (2004),

não basta ser ativo, tem que ser crítico e, para isso, é necessário **entender e produzir significados, ser criativo.**

Esses princípios se estabelecem, nos tempos atuais, como princípios de comunicação em rede.



1. GAMES

O que se aprende com eles?

Através do processo colaborativo,

torna-se possível a criação dos ambientes de imersão cognitiva e social, a partir dos quais se desenham as redes que ligam pessoas e idéias, formas de dialogar, compreender e aprender num suporte digital neste caso, os **games.**



Foto do Campeonato internacional de CS em Guimarães / Portugal



2. GAMES

Interface Educacional

2. GAMES

Interface Educacional

As redes educacionais encontram nos games mais do que uma tecnologia para acesso e transmissão de informação.

Nas palavras de Gee (2004.p. 26),

“Os *games* exemplificam, de um modo particularmente claro, melhor e mais específico e incorporam teorias de significado, de ler e aprender”.



2. GAMES

Interface Educacional

Assim, os games constituem-se um meio para construção e transformação da informação e do conhecimento.

Por um lado, porque permitem ao jogador o acesso à rede de informações e, por outro, porque são instrumentos para o desenvolvimento das interações entre as representações da comunidade de jogadores e permitem, desse modo, a contextualização do conhecimento.



2. GAMES

Interface Educacional

O espaço dos games forma uma comunidade de partilha, de exposição de perspectivas individuais entre pares e da iniciativa conjunta, sendo a rede o motor e, simultaneamente, o objeto da mesma construção.

Dias (2005, p. 23) afirma que:

a aprendizagem em rede é orientada para a comunidade e pela comunidade, constituindo, deste modo, uma expressão dos processos de autonomia dos grupos de aprendizagem on-line, cujo modelo organizacional descentralizado acentua o papel dos seus membros na definição de objetivos, tarefas e ciclo da construção conjunta das aprendizagens que caracterizam o processo de desenvolvimento das comunidades de aprendizagem.



2. GAMES

Interface Educacional

Da mudança no processo educacional, emergem práticas de aprendizagem em ambientes virtuais;

neste caso particular, os **games** constituem uma possibilidade de rede não só no suporte para as práticas do grupo de jovens jogadores, mas suporte de interface para a educação e a sociedade

Na interface, mais do que um artefato tecnológico, é um meio para construir significados já defendidos por (GEE, 2004), ligando as aprendizagens escolares ao conhecimento profissional.



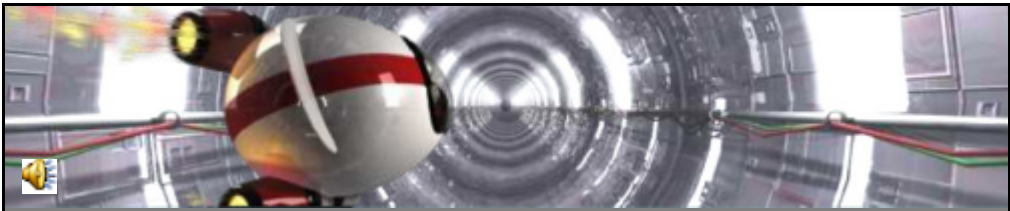
2. GAMES

Interface Educacional

Os **games** constituem-se em espaços de rede colaborativa de partilha e inovação e são uma interface educacional para as interações que desenham a flexibilização das aprendizagens e os modos de aprender colaborativamente e em rede.

A rede comporta um potencial que está embutido:

na sua possibilidade de promover os processos de inovação e colaboração dentro do grupo,
permitindo a utilização de conhecimentos já adquiridos e de informações para gerar novos conhecimentos.



3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem



3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem

O espaço conceitual, que separa as perspectivas baseadas nos **modelos de transmissão** das orientadas para a aprendizagem como um **processo de construção**, está na origem de um longo debate entre as abordagens da **aprendizagem cognitiva** - baseadas em modelos computacionais ou de processamento da informação e as **teorias do construtivismo social e da cognição situada** que sublinham a complexidade do processo de aprendizagem e a importância do envolvimento e a participação na comunidade (DIAS, 2005.p.24).



3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem

A aprendizagem, como processo de transmissão, resulta normalmente em conhecimento isolado das restantes representações da mente.

Restinick (1987), denomina esse conhecimento como *conhecimento inerte*, em que a aprendizagem resulta da atividade de processamento individual de informação, independentemente da cultura e dos contextos físicos da aprendizagem, e trata a informação como um construto neutro.

Conhecimento a ser adquirido pelo aluno - sem ligação ao meio ou contexto de construção das aprendizagens.



3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem

A aprendizagem na concepção construtivista,

O fundamento são os processos participativos e centrados no aluno, constitui-se num processo que pode não se limitar à simples aquisição da informação.

Enfatiza o papel do aluno na construção do conhecimento, através da imersão e exploração ativa dos ambientes ou cenários problema, nos quais está envolvido.

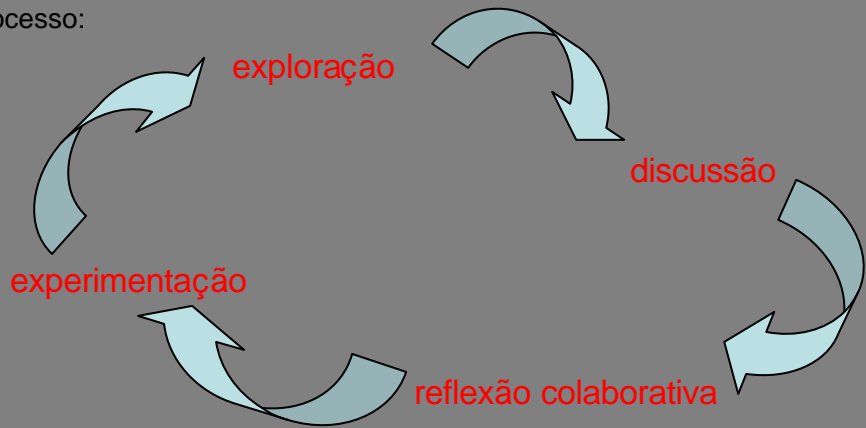
Referência trabalhos de: Piaget e a teoria sócio-cultural de Vygostky, que defende como fator decisivo para o desenvolvimento cognitivo o papel da interação com o ambiente social.



3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem

Para as correntes do construtivismo social, o conhecimento resulta de um processo:



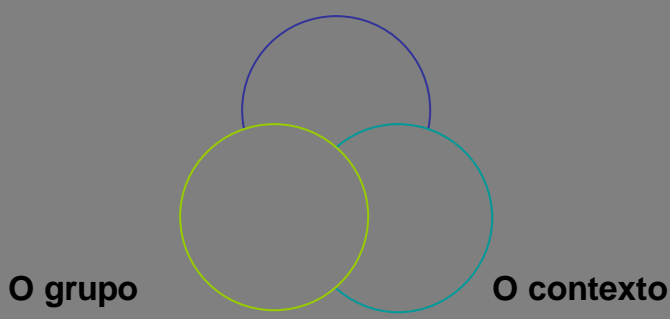
realizado não só de forma ativa pelo aprendente, mas também no grupo ou comunidade de aprendizagem



3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem

O ambiente de aprendizagem





3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem

Revelam uma nova importância da abordagem na contextualização das aprendizagens e nos processos de participação dos indivíduos de forma colaborativa na comunidade.

Existe um processo social de partilha, de participação, que surge como referência para as aprendizagens on-line.



3. GAMES

Espaços de participação e aprendizagem

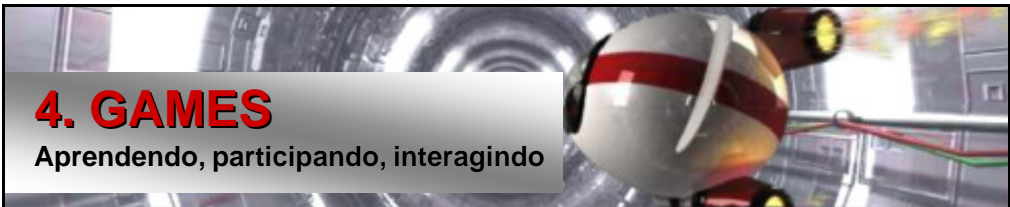
Encontro aqui um aporte teórico explicativo para a situação descrita por *DakSun*,

segundo o qual a informação e o conhecimento não são para eles, jogadores, algo de representação abstrata e descontextualizada situada na mente de cada um jogador/jogadora, mas é um processo construtivo que emerge das relações entre si, das situações que vão surgindo e dos contextos específicos (LAVE e WENGER, 1991)



4. GAMES

Aprendendo, participando, interagindo



4. GAMES

Aprendendo, participando, interagindo

Na aprendizagem colaborativa o conhecimento é visto como uma construção social e, por isso, o processo educativo é favorecido pela participação social em ambientes que propiciem a interação, a colaboração e a avaliação.

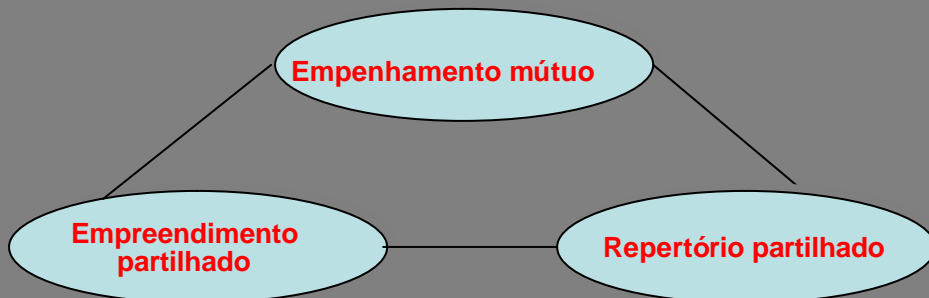
Para Harasim et al. (1997, 150-151), os processos de conversação, múltiplas perspectivas e argumentação que ocorrem nos grupos de aprendizagem colaborativa podem explicar porque é que este modelo de aprendizagem promove um maior desenvolvimento cognitivo do que é realizado em trabalho individual pelos mesmos indivíduos.

4. GAMES

Aprendendo, participando, interagindo

Como se expressa na prática essa cultura da aprendizagem colaborativa e a sua ligação com a comunidade?

De acordo com Wenger (1998, pp. 72-85), expressa-se em três dimensões fundamentais:



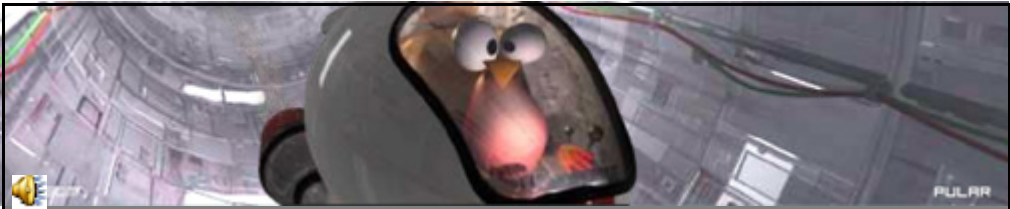
4. GAMES

Aprendendo, participando, interagindo

Para a aprendizagem colaborativa é

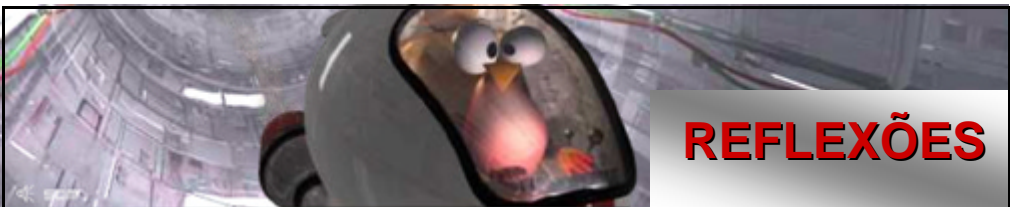
Importante:

A existência de um repertório partilhado, de histórias vividas em conjunto, de estilos, de artefatos usados em comum, de ações empreendidas, de conceitos compartilhados, de gírias desenvolvidas na vivência coletiva.



REFLEXÕES

Que relação terão afinal os *games* com as teorias que defendem as comunidades de aprendizagem colaborativa on-line?



REFLEXÕES

Aprendizagem colaborativa

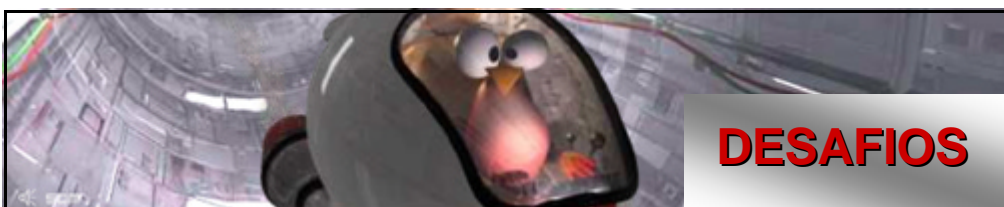
se reveste de uma participação ativa e interação assim como construção social de saberes onde os contextos são ricos em possibilidades e propiciam o crescimento do grupo, grupo com interesses e objetivos comuns Wenger (1998);

Games

enquanto artefatos virtuais de aprendizagem eletrônica, reúnem, como deixa transparecer a fala do jogador com que iniciei este artigo, várias das condições necessárias para, se nos empenharmos, eles serem transformados em efetivas comunidades de aprendizagem colaborativa e um suporte para a educação.



DESAFIOS



DESAFIOS

- Superar a tradição e conciliar os conteúdos dos jogos com contextos de participação que permitam dar-lhes sentido.
- Cabe valorizar as oportunidades da procura de significado, da prática, da comunidade, da procura de identidade.
- Cabe suscitar o empenhamento mútuo, os empreendimentos partilhados, os repertórios compartilhados.
- Finalmente, promover o empenhamento, dar espaço à imaginação, favorecer o alinhamento.



São essas as componentes-chave da aprendizagem colaborativa que a fala de *DarkSun* fortemente inspira.

Filomena Ma. da S. Cordeiro Moita

Doutoranda da Universidade Federal da Paraíba- UFPB
Professora da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB
Estágio doutoral na Universidade de Lisboa - Apoio CAPES
filomena_moita@hotmail.com