

Games como agentes motivadores na educação

Adriana S. Nogueira * Anderson L. Galdino **

Fundação Educacional Unificada Campograndense, Coordenação dos cursos de Licenciatura em Computação e Sistemas de Informação, Brasil

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar possibilidades pedagógicas dos games, na busca pela motivação do aluno na sala de aula e sua interação com a escola e o professor. Primeiramente abordamos as características da educação tradicional e, a seguir, apresentamos relação do aluno com o jogo, na tentativa de compreender melhor a sua realidade e propor a utilização dos jogos eletrônicos como ferramentas educacionais, dando atenção aos diversos desafios a serem vencidos nessa empreitada, objetivando sempre promover uma educação que privilegie o aprendizado do aluno e sua participação ativa na construção do seu conhecimento.

Palavras-chave: Games, educação, tecnologia educacional.

Contato dos autores:

*adriana@feuc.br

**al.galdino@yahoo.com.br

1. Introdução

Não é novidade que nos dias de hoje a tecnologia está inserida em todos os setores da sociedade. Os avanços tecnológicos despertam a atenção de muitos. Principalmente, das crianças e jovens de todas as idades, através da Internet e dos jogos eletrônicos. Tal fascínio tem causado grande impacto na educação, pois é comum ouvirmos relatos sobre alunos que passam horas jogando no computador ou no videogame, mas não querem passar um só minuto fazendo as lições da escola.

Percebe-se ainda que, no contexto educacional, atividades contextualizadas e lúdicas tem uma maior aceitação por parte dos estudantes, o que, em geral não ocorre na metodologia tradicional de ensino.

O uso de games na educação possibilita não somente a modernização do processo de ensino-aprendizagem, mas atrair cada vez mais os alunos a buscar e a participar da construção do seu conhecimento. Dar a estes a oportunidade de serem elementos ativos no processo confere maior autonomia e maior motivação para alcançarem os objetivos propostos.

Considerando, ainda, que vivemos hoje na chamada "Era da Informação", a escola não pode estar alheia às

tecnologias emergentes. Existem hoje reais possibilidades de unir a seriedade do ensino ao prazer gerado pelos jogos, no intuito de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e motivador.

2. Trabalhos Relacionados

Muito tem se discutido sobre o uso de games na educação e sobre as melhores formas de transformar o que antes era apenas um elemento de distração.

Tori [2010] afirma:

Nos dias atuais, o sonho de todo educador é ter de seus alunos, em aula, uma fração da atenção, motivação e produtividade que esses mesmos jovens apresentam quando engajados no ato de jogar seus games preferidos. Ainda que de difícil realização, esse sonho não é impossível. O bom educador sabe que para a ocorrência de uma comunicação eficaz e produtiva deve ser empregada a linguagem do interlocutor e respeitada a sua cultura. Linguagem e cultura da nova geração de aprendizes são muito diferentes daquelas nas quais se basearam os métodos e técnicas educacionais hoje empregados. O resultado da falta de uma boa comunicação em sala de aula são alunos indiferentes, desatentos e desmotivados. [TORI 2010, p. 185].

Mattar [2010] também segue a mesma linha de pensamento. Para ele, a educação está hoje rigorosamente segmentada, com um ensino descontextualizado, onde o aluno deve decorar o conteúdo de maneira passiva e individual. Os alunos sentem-se desmotivados, pois não veem sentido no que estão aprendendo. Não sabem onde e nem como aplicar o conhecimento adquirido. Mattar [2010] ainda completa:

O que se 'aprende' (ou decora) hoje para as provas, nas escolas, são palavras, apenas palavras, muitas palavras. (...) As escolas utilizam ferramentas e sistemas de avaliação de ontem procurando formar pessoas para o amanhã. Estamos retornando às provas de múltipla escolha, enquanto nossos filhos jogam games cada vez mais ricos e complexos. Falta não apenas a visão de como deve ser a educação do futuro, mas inclusive quais são as habilidades essenciais para os profissionais e cidadãos de hoje. [MATTAR, 2010, p. 14]

Prensky [2010] afirma que hoje a tecnologia digital tem sido parte integrante da vida das crianças desde o seu nascimento. E essa geração ele chama de "nativos digitais", enquanto que os pais e professores são por ele denominados "imigrantes digitais", pois nasceram em uma época bem mais analógica e ao longo de suas

vidas necessitaram se adaptar às inovações tecnológicas. Segundo ele, grande parte dos professores supõe, erroneamente, que as crianças de hoje são as mesmas das décadas anteriores e que os métodos utilizados quando eles eram estudantes funcionariam hoje perfeitamente com os nativos digitais.

Em uma sociedade movida pelas tecnologias de informação e comunicação, a escola contemporânea deve acompanhar o processo de modernização contínuo que vemos hoje.

O jovem de hoje cresceu jogando videogames e os games fazem parte da sua realidade. Busca-se, então, apresentar os games como uma saída para minimizar a distância entre o aluno, o professor e a escola. Há alguns anos atrás, quando se ouvia falar em jogos eletrônicos, pensava-se apenas em lazer e diversão, pois essa era a ideia inicial quando eles foram criados. Hoje, já vivemos uma nova realidade. Muitos são os estudos e pesquisas em torno dos games e suas possibilidades pedagógicas.

3. O jogo e o ser humano

Partindo da visão de Huizinga [1996] a respeito da relação do ser humano com o jogo como elemento da sua cultura, onde o lúdico possui grande importância, pois contribui positivamente para o desenvolvimento da criatividade humana e promove a interação do homem com o mundo. Pode-se observar a seguir, o significado do jogo na ótica do autor:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. [HUIZINGA 1996, p. 13]

O autor considera o jogo como uma atividade que provoca no ser humano uma sensação de total liberdade e despreendimento da seriedade da vida cotidiana, levando-o a mergulhar em um mundo de descoberta de si mesmo e de desejo de criar, reeditar e experimentar o novo.

3.1 As evoluções da sociedade e do jogo

Ao longo dos anos, vivenciamos as constantes transformações que a sociedade vem sofrendo e o grande avanço das tecnologias em todas as áreas. Nos dias atuais, onde se vive em uma sociedade cada vez mais audiovisual, o lúdico também sofreu grandiosa evolução. Hoje, os games têm provocado nos nativos digitais a absorção intensa e total descrita por Huizinga [1996].

Moita [2007] destaca a significativa transformação que os games têm gerado na sociedade contemporânea e sua influência na formação da identidade dos jovens de hoje:

A informática proporcionou o avanço da comunicação e da informação e trouxe outras implicações culturais, dentre elas, a cultura dos games, que tem presente a cultura da simulação. As mudanças têm sido tão rápidas e inquietantes que os pais, professores e adultos, de uma forma geral, mantêm-se receosos, inseguros, preocupados e pouco à vontade com uma tecnologia pela qual os jovens se sentem atraídos. Para os jovens, não é uma tecnologia nova, mas algo que faz parte de sua vida, o que agrava o fosso entre as gerações. A geração digital lida com naturalidade com esses domínios que fazem parte duma nova cultura. [MOITA, 2007, p. 59]

Diante dessa visão sobre o surgimento de uma nova cultura, os jogos eletrônicos não podem ser vistos apenas como instrumentos de lazer e diversão, a autora aponta para as possibilidades de atuação dos jogos na produção do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades necessárias na sociedade atual.

Essa visão se completa com a ideia de Prensky [2010] a respeito dos games e as muitas possibilidades de aprendizado geradas por eles. O autor tem como intenção principal, levar a sociedade a reavaliar o preconceito existente em torno dos games, mostrando uma nova maneira de pensar. Segundo ele, os games, quando utilizados de modo apropriado, preparam de diversas maneiras o nativo digital para o século XXI, pois possui elementos que são essenciais para o sucesso nas relações sociais, profissionais e para o desenvolvimento cognitivo do ser humano.

3.2 Games e a violência

A relação dos games com a violência é um dos assuntos que mais preocupam, principalmente, pais de crianças e adolescentes. A quantidade de jogos que simulam guerras e lutas tem crescido cada vez mais no mercado dos games, despertando a atenção dos amantes dos jogos eletrônicos. Os casos noticiados na mídia sobre atos de violência cometidos por adolescentes supostamente inspirados por games levantou diversas discussões a esse respeito. Fatos esses que levam a questões sobre a possível influência dos games nos comportamentos violentos dos seus usuários.

Lynn Alves [2005] acompanhou, a partir de uma perspectiva qualitativa, a rotina de jovens imersos no mundo dos games entrevistando e vivenciando fatos do cotidiano nos ambientes frequentados por eles. A autora concluiu que a violência não pode ser analisada a partir do uso dos games, deve ser acima de tudo estudada por diversas perspectivas, devendo sempre levar em consideração fatores que rodeiam a vida dos jogadores.

Alves [2005] afirma que:

(...) a interação com os jogos eletrônicos não produz comportamentos violentos nos jovens. A violência emerge como um sintoma que sinaliza questões afetivas (desestruturação familiar, ausência de limites, etc.) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego, etc...).

Anahad O'Connor, editor de ciência do The New York Times, comenta que geralmente estudos apontam que os efeitos causados por games violentos, são de curto prazo e com poucas evidências de alterações a longo prazo. [O'Connor, 2005]

Em uma pesquisa mais detalhada, Dimitri Williams analisou o comportamento de um grupo de jogadores num período de um mês através do jogo Asheron's Call 2, um jogo violento de estratégia. Após esse período e análise de relatórios e questionários comportamentais, o pesquisador não constatou nenhuma alteração no comportamento dos usuários do game e concluiu que ainda não é possível afirmar que os games violentos podem gerar comportamentos agressivos, sem que haja ainda alguma pesquisa a longo prazo sobre o assunto. [Williams, 2005].

Diante dessas informações, pressupõe-se que qualquer conclusão sobre a relação dos games com a violência poderá ser precipitada, uma vez que não há ainda dados consistentes a esse respeito. Cabe aos pais, responsáveis e educadores orientarem acerca do uso dos games, observando individualmente cada reação ou mudança de comportamento e orientando ainda sobre usos excessivos que também podem acarretar outros problemas de saúde.

4. Os games na educação

Para Prensky [2010], os games além de promover momentos de satisfação aos nativos digitais, podem gerar aprendizado de maneira prazerosa, pois o mesmo se dá em um ambiente livre de pressão e cobrança que são naturais no cotidiano escolar.

Fala-se muito em alunos que possuem “déficit de atenção”, mas o que se vê na realidade é um total desinteresse dos alunos pelas formas tradicionais de ensino, pois faltam irresistíveis atrativos que possuem os games.

A responsabilidade de motivar os alunos tem sido deixada ao longo dos anos “sobre os ombros” dos professores pelos tradicionais sistemas de educação. Vemos que há muitos educadores que se esforçam com sucesso para tornar suas aulas mais interessantes, mas no que se refere ao currículo escolar, observa-se que em sua maioria, a motivação do aluno não é o objetivo principal.

Observando as estratégias dos designers de games, vê-se que o foco principal é manter o usuário totalmente engajado em executar as missões propostas no jogo. O jogador é envolvido em um ambiente de constantes

desafios que o fazem querer cada vez mais avançar e concluir seus objetivos desafiadores que se modificam a cada fase, exigindo do jogador, mudanças de atitudes, tomadas de decisão e elaboração de estratégias para superar os obstáculos e “passar de fase”.

O desfecho do jogo se modifica a cada caminho escolhido, o que torna o jogo mais instigante. Cada jogador vivencia uma experiência diferente, pois cada um tem que superar suas fraquezas individuais dentro do jogo.

Em contrapartida, o que se vê na maioria dos currículos escolares é um programa imutável que não respeita a individualidade do aluno, um programa que privilegia a transmissão do conhecimento e não a aprendizagem do aluno. Mattar [2010] afirma:

Mas no que importa insistir é que não faz mais sentido pensar em currículos totalmente rígidos e pré-programados, com início e fim fixos, que definam detalhadamente de antemão tudo o que vai ocorrer em um curso. Não é mais assim que pensa a geração de nativos digitais. O currículo não pode mais ser estável nem totalmente previsível, com as atividades fechadas desde o início do curso. Ao contrário, é preciso reservar na programação dos currículos espaço para a descoberta, a investigação e o desenvolvimento, para a improvisação, a imprevisibilidade, a indeterminação, a criatividade e a inovação. O currículo deve ser concebido como algo em andamento, instável e dinâmico, em que a organização e as atividades são definidas conforme o curso se desenvolve. [MATTAR 2010, p. 51]

As possibilidades de utilização dos games na educação podem ser infinitas. Através dos games é possível transformar a educação tradicional, primeiramente observando-se de perto a maneira como o nativo digital chega até o conhecimento, a forma como ele aprende, para que então seja reformulada a metodologia de ensino de acordo com a sua realidade adequando aos recursos digitais disponíveis.

4.1 Desafios a serem vencidos

A cada dia que passa, presenciamos o surgimento de novas tecnologias. A educação deve acompanhar essas constantes transformações que ocorrem na sociedade, buscando explorar esses ambientes tecnológicos onde o nativo digital está totalmente envolvido.

Segundo Mattar [2010], para que a proposta dos games aplicados ao currículo escolar seja uma realidade, faz-se necessário a “realfabetização” do professor através de programas de formação pedagógica continuada que leve o professor à fluência em tecnologia da informação. Dessa forma, o educador estará apto a entender as reais necessidades do nativo digital na sala de aula.

Outro obstáculo existente é a desigualdade social existente no país. A possibilidade de se adquirir um computador, assim como ter acesso à internet banda larga não é privilégio de todos, o que dificultaria ao

professor propor aos alunos trabalhos com games fora da sala de aula. Mesmo na sala de aula, outra barreira encontrada é a realidade tecnológica das escolas brasileiras, principalmente das escolas públicas que em sua maioria não possuem laboratórios de informática e as que possuem são compostos de computadores antigos ou com poucos recursos multimídia, o que prejudicaria a utilização de jogos eletrônicos durante as aulas.

A utilização dos games no currículo escolar tem muito a contribuir com a educação, mas para isso é necessário que haja, antes de tudo, uma transformação completa em todas as partes envolvidas na educação: Na mentalidade dos educadores, de modo que desejem explorar o novo, o desconhecido em busca de um processo ensino-aprendizagem motivador; na atitude dos sistemas tradicionais de ensino no que diz respeito à adequação do currículo à realidade tecnológica em que vive o nativo digital; assim como investimentos tecnológicos nas escolas por parte das autoridades governamentais.

Embora não seja objeto desse estudo, vale ressaltar que o maior problema quanto ao uso das tecnologias na educação está no fato de que os professores não são formados para trabalharem com estas ferramentas ou se apropriarem de suas potencialidades, sendo assim, muitas vezes torna-se complicado a inserção de novos elementos no contexto escolar.

Algo que precisa ser de fato repensado é a transformação na formação de professores para que com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, não haja defasagens no processo educacional.

5. Metodologia Aplicada

Apesar de no Brasil haver pouco investimento de órgãos públicos no universo dos games, principalmente dos games educacionais, existem muitas pesquisas e trabalhos desenvolvidos na área.

Existem grupos específicos que desenvolvem jogos voltados ao ensino de determinados conteúdos do currículo escolar, envolvendo estratégias e desafios, o que motiva seu uso.

5.1 Jogo da Cabanagem

Este é mais um exemplo de game aplicado à educação. Desenvolvido pelo Laboratório de Realidade Virtual (LaRV) da faculdade de Engenharia de Computação de Universidade Federal do Pará (UFPA), o jogo aborda o movimento popular ocorrido no Pará na década de 1830, chamado Revolta da Cabanagem.



Figura 1 - Menu do jogo da Cabanagem

Assumindo o papel de alguns dos líderes da revolta, o jogador necessita tomar decisões diversas e criar estratégias para atingir as metas estabelecidas pelo jogo e que se baseiam na história ocorrida.

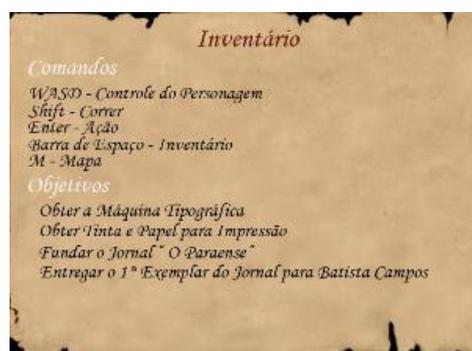


Figura 2 - Inventário do Jogo da Cabanagem

O jogo está dividido em três etapas que se seguem de acordo com os fatos ocorridos na revolução: A primeira etapa aborda o período pré-revolucionário que ocorreu entre os anos de 1821 e 1823, a segunda etapa trata do início do conflito armado (outubro de 1834) e a terceira etapa aborda a tomada do poder por parte do povo na cidade de Belém, ocorrida em (7 de janeiro de 1835).



Figura 3 - Cena de uma das missões do jogo da cabanagem

Trata-se de um excelente exemplo de utilização de games aplicados ao ensino de história. Através deste jogo, o aluno além de aprender de maneira prazerosa, também é capaz de interagir e vivenciar momentos

importantes da história do Brasil, assim como conhecer os costumes e vestimentas da época.

As possibilidades de aprendizagem através de um game como esse podem ser inúmeras. A cada missão, o professor deve promover debates e levar os alunos à pesquisa, buscando outros detalhes que possam ser acrescentados e discutidos. Uma excelente ferramenta de ensino-aprendizagem que tem a oferecer uma grande contribuição no ensino da disciplina de história.

A pesquisa realizada através da internet pode sustentar o debate e fornecer ao aluno um conhecimento mais integralizado.

Assim como este, outros games podem ser usados para abordar e explorar conteúdos que em uma aula tradicional não seria possível pela limitação de recursos e tempo.

Alguns games, inclusive os comerciais, podem ser usados em sala de aula integrados aos planos de ensino, através da proposta de atividades usando games que já fazem parte do cotidiano dos alunos como referências e, ainda, promover trabalhos em grupos.

6. Considerações Finais

As novas tecnologias da comunicação e da informação têm causado profundas transformações no modo de vida da sociedade, tais transformações também refletem na educação, pois é papel da escola preparar cidadãos e profissionais capazes de se adaptarem ao mercado competitivo em que se vive, onde a tecnologia está cada vez mais presente e atuante. Para isso, a escola não pode ignorar a realidade tecnológica em que está inserido o aluno de hoje. É necessário compreender que a tecnologia faz parte do cotidiano do aluno e não pode ser vista como um inimigo, mas como algo que pode trazer consigo novas formas de ensinar e aprender.

O jogo eletrônico, contexto escolar é uma das tecnologias que mais atraem os alunos, pois eles encontram nesses jogos momentos de diversão e lazer. Por se tratar de uma tecnologia que faz parte do dia a dia do nativo digital, os jogos eletrônicos podem fornecer elementos importantes para a construção de um ambiente de aprendizagem agradável e livre de pressão onde o aluno pode encontrar a satisfação em estar na sala de aula. Muitos desafios ainda precisam ser vencidos, pois para muitos, tal tecnologia não faz parte da sua realidade, mas tudo o que é novo exige uma nova forma de pensar e agir. Exige-se dessa forma uma nova postura por parte de todos que fazem a educação neste país.

É necessário entender ainda que os games não poderão em hipótese alguma substituir o trabalho do professor, mas surgem como ferramentas que têm muito a contribuir para o trabalho docente e enriquecer o

processo de ensino-aprendizagem, pois através deles, o professor pode trabalhar de diversas formas durante as aulas, como já sugerido anteriormente.

Em resumo, o uso dos jogos eletrônicos no ambiente educacional, por si só, não irá resolver os problemas da educação no Brasil, mas tende a somar como um instrumento motivador que poderá aproximar a escola e o professor do cotidiano do aluno, promovendo assim uma educação motivadora e eficaz.

Referências

ALVES, Lynn. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JOGO DA CABANAGEM:
http://www.larv.ufpa.br/?r=jogo_cabanagem. Acesso em: 27 de out. 2011.

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MOITA, Filomena. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Editora Alínea, 2007.

O'CONNOR, Anahad. *The Claim: Violent Video Games Make Young People Aggressive*. The New York Times, 2005. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2005/08/30/health/psychology/30real.html>> Acesso em 01 de setembro de 2011.

PRENSKY, Marc. *Não me atrapahe mãe - eu estou aprendendo!: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI - e como você pode ajudar!*. São Paulo: Phorte, 2010.

TORI, Romero. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

WILLIAMS, D.; Skoric, M.. *Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Games*. Communication Monographs. Vol. 72, No. 2, June 2005, pp. 217-233.