

JOGOS ELETRÔNICOS: O QUE OS PROFESSORES PENSAM A RESPEITO? – COM A PALAVRA, OS PROFESSORES-CURSISTAS DO PROJETO DE FORMAÇÃO EM NÍVEL SUPERIOR DOS PROFESSORES DE IRECÊ/BAHIA

06/2006

Ana Paula Moreira Santos

Faculdade de Educação – UFBA
paulamoreira_ufba@yahoo.com.br

GT 2 - Jogos eletrônicos e educação

Resumo

Desde janeiro de 2004, a Faculdade de Educação da UFBA, em parceria com a Prefeitura Municipal de Irecê, oferece um curso de Licenciatura em Pedagogia, Ensino Fundamental/Séries Iniciais, para profissionais em exercício, da Rede Municipal de Educação. O curso faz parte de um programa de formação que se caracteriza, dentre outras coisas, pela sua forte vertente tecnológica. Em março de 2006, foi inaugurado no município o Tabuleiro Digital: local para acesso livre e gratuito à Internet, uma outra iniciativa do programa. Uma verdadeira efervescência na cidade. O espaço do Tabuleiro tem sido bastante utilizado para diversos fins, inclusive jogar. Considerando que muitos dos usuários são alunos de professores-cursistas do curso de Pedagogia, ouvir o que esses professores pensam a respeito dos jogos eletrônicos mostrou-se um trabalho muito oportuno. De modo geral, os profissionais entrevistados estão bem empolgados com a implantação do Tabuleiro Digital em Irecê, e não vêem os jogos como um bicho-papão.

Palavras-chave: jogos eletrônicos – professores – aprendizagens

O que é o Projeto de Formação em Nível Superior dos Professores de Irecê/Bahia?

O Projeto de Formação em Nível Superior dos Professores de Irecê/Bahia, integra, junto com outros projetos, o Programa de Formação Continuada de Professores para o Município de Irecê - Bahia, mais conhecido como Projeto Irecê, no qual estou trabalhando como bolsista de iniciação científica há dois anos, desenvolvendo um processo de investigação e registro do acontecer cotidiano do Programa. Este texto é um dos produtos do trabalho.

O Programa é uma ação conveniada entre a Faculdade de Educação da UFBA e a Prefeitura Municipal de Irecê; nasceu de uma demanda por formação existente no município, encaminhada à FACED no ano de 2001, e visa a formação continuada de professores, coordenadores e diretores da Rede Municipal de Educação.

O Projeto de Formação em Nível Superior dos Professores de Irecê/Bahia, é a iniciativa do Programa com o qual tenho maior aproximação. Oferece um curso de Licenciatura em Pedagogia – Ensino Fundamental/ Séries Iniciais, semipresencial, com caráter experimental, que atende a uma demanda específica de formação. Possui uma duração mínima de três anos, divididos em ciclos que correspondem aos semestres letivos da UFBA. Funciona no município de Irecê, desde janeiro de 2004, estando agora no Ciclo Cinco. Uma proposta respaldada pela legislação vigente no país e elaborada a partir do diálogo entre as concepções pedagógicas defendidas pela FACED e a comunidade local de Irecê. A concepção do curso se sustenta na *formação em exercício*.

Em Irecê, os estudantes são chamados de professores-cursistas; professores que atuam na rede municipal de educação e que estão cursando, simultaneamente, a Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal da Bahia. A equipe de elaboração da proposta preocupou-se com essa questão da nomenclatura, pois queria valorizar as duas dimensões desses sujeitos: um professor estudante, um estudante professor: professor-cursista.

O Projeto respalda-se na noção de currículo como processo, como caminho que se faz à medida que se caminha. Todos os atores/autores são chamados a participar ativamente da (des)construção contínua do currículo, uma vez que este não é uma proposta fechada e nem totalmente determinada *a priori*.

Todos os componentes curriculares recebem uma única denominação: Atividades Curriculares. Estas são construídas ciclo a ciclo, formando um leque de opções criadas especificamente para aquele ciclo. Cada professor-cursista escolhe as Atividades Curriculares que lhe convém; cada um é responsável pela construção, de maneira orientada, do seu próprio percurso de aprendizagem, segundo os seus interesses e necessidades; cada qual escolhe seu próprio caminho, ou seja, constrói seu próprio currículo. Um exercício de autonomia, que vai desde o momento de avaliação das atividades dos ciclos anteriores, passa pela sugestão de Atividades Temáticas para os ciclos seguintes, até chegar ao momento das escolhas individuais.

Uma outra característica é a forte presença das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). É intenção da proposta possibilitar o uso intensivo e convergente das TICs, que serão estruturantes do Projeto e da práxis pedagógica dos professores (Projeto: 14), esta noção ultrapassa a idéia

de instrumentalização dos professores-cursistas para que estes saibam digitar trabalhos ou elaborar slides para apresentações. O curso é uma rede dinâmica na qual todos são chamados a serem sujeitos ativos, e as TICs contribuem bastante nesse aspecto.

Do Ciclo Um ao Ciclo Cinco foram oferecidas 17 Atividades Curriculares diretamente ligadas às TICs na educação; tanto atividades mais teóricas (palestras e cursos), quanto atividades teórico-práticas (oficinas e projetos), que trabalharam com diversos softwares (Moodle, TWiki, Yahoo!Messenger, OpenOffice, dentre outros). Todos os professores-cursistas já possuem e-mail, blog e estão cadastrados na lista de discussão do curso; alguns utilizam com mais frequência, mas todos são chamados, às vezes até cobrados, a participarem da/na rede. A equipe de coordenação e orientação do Projeto também está inserida nesses espaços on-line.

Desde o início do curso, vem sendo desenvolvido um trabalho para que as TICs possam fazer parte do cotidiano do processo de formação. Do mesmo modo, as outras Atividades Curriculares que não estão diretamente ligadas às tecnologias participam dessa rede, seja lá qual for a temática trabalhada. A maior parte dos professores se cadastrou na lista para facilitar a comunicação com os professores-cursistas, alguns já realizaram chats como parte integrante da atividade, muitos deles solicitam que os trabalhos sejam publicados nos blogs ou enviados pela lista, e ainda outros criaram páginas referentes à atividade

utilizando o Twiki, uma ferramenta de construção colaborativa.

Um breve passeio pela lista de discussão do curso nos mostra o quanto os professores-cursistas se apropriaram das TICs. A começar pelo fluxo de mensagens que circulam na lista diariamente; em maio de 2006, por exemplo, a lista chegou a uma média de, aproximadamente, 27 mensagens/dia. Os conteúdos das mensagens são os mais variados possíveis: solicitação de informações aos professores, opiniões sobre as atividades temáticas, protestos, marcação de encontros para elaboração de trabalhos, discussões sobre diversas temáticas, avisos e divulgação de eventos, envio de cartões de Aniversário, Páscoa, Natal, Dia das Mães, e até piadas.

A vertente tecnológica do curso está articulada, também, a outras ações do Programa, a exemplo, do Ponto de Cultura e do Tabuleiro Digital (TD), que foram inaugurados no município de Irecê em março deste ano.

O Ponto de Cultura é um projeto que trabalha com a inclusão digital e social através do acesso aos meios de produção da informação e da cultura, conectando educação, trabalho, arte, tecnologia e lazer para a formação integral de indivíduos que atuem ativamente na construção da sociedade. Possui uma infra-estrutura de laboratórios para mídias digitais com estúdio de rádio, câmeras, apoio técnico e tecnológico em prol da cultura. Desde a inauguração, em março de 2006, o projeto mantém no ar uma rádio web Um local aberto à comunidade de Irecê e vizinhança.

Já o TD é um espaço público de acesso gratuito à Internet, com computadores utilizando software livre. No TD, logo cedo são formadas filas para utilização do espaço. São muitos jovens, crianças e adultos ávidos em se conectar à Internet para realizar as mais diversas atividades, inclusive jogar. Além do livre acesso, também estão sendo oferecidos, gratuitamente, cursos

de informática para a comunidade de Irecê. Quem dá aula nesses cursos são quatro professores-cursistas formados pelo Programa.

Motivada pela efervescência do TD em Irecê, e considerando que muitos dos usuários são alunos de professores-cursistas, decidi incluir na minha monografia de final de um curso, que analisa a presença da TICs no curso, um capítulo abordando as opiniões desses professores sobre os jogos eletrônicos.

A princípio seria apenas mais um capítulo da minha monografia, mas ao receber um e-mail com a chamada para inscrição de trabalhos para o “II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas Trilhas”, resolvi escrever este artigo.

Com a palavra, os professores-cursistas

Em maio de 2006, realizei um grupo focal com os professores-cursistas. O convite para o grupo foi enviado para a lista de discussão do curso (ufba-irece@yahogrupos.com.br), sete pessoas participaram do grupo, e uma pessoa me concedeu entrevista individual; muitos outros não puderam participar porque estavam em aula no horário. Apesar do pequeno número de pessoas, a conversa rendeu uma discussão bastante proveitosa. As falas foram registradas em fita K7, e posteriormente transcritas.

A questão lançada, de início, foi a seguinte: “O que vocês acham dos jovens e dos adolescentes virem ao Tabuleiro Digital para jogar?”. A partir desta pergunta, eu pretendia saber a opinião desses professores sobre os jogos eletrônicos.

O resultado foi um painel com diversos olhares sobre a questão dos jogos eletrônicos. Optei por apresentar primeiros os depoimentos dos professores-cursistas entrevistados, e depois de tudo, as minhas reflexões. A fala de cada professor é precedida por uma frase que, no meu entendimento, sintetiza o que o professor disse. As letras M e F após o nome de cada um indicam o sexo do entrevistado.

✓ Jogo? Só se for jogo educativo

a minha preocupação como professor hoje é mostrar para os meus alunos que a Internet não é só jogo [...] que a Internet deve ser utilizada como fonte de pesquisa. [...] eu acho que se tivesse um sistema de jogos educativos, tudo bem, eu poderia até aceitar. [...] por exemplo, dentro do próprio baralho hoje, e existe um programa já com cartas de baralho onde não é... esse jogo não é transformado apenas como um jogo de baralho, ele é penetrado por partes pedagógicas, e que se transformam em atividades pedagógicas, e que passa a ser jogos criativos e de alguma forma o aluno está aprendendo por exemplo, matemática. Várias atividades de matemática você pode estar desenvolvendo com o baralho, e são jogos que têm hoje no sistema de rede já. Eu não sei aqui qual o site que a gente poderia tá encontrando, não me lembro no momento, mas existe programas montados, você compra hoje, em disquete, os programas montados só com baralhos, tem lá mil e quinhentos jogos, só com baralho, porém jogos educativos; tá fazendo com que a criança mexa seu auto-conhecimento, sua auto-estima; enfim, tudo isso. (Geovan - M)

✓ Deixa os meninos jogarem!

Eu acredito assim sabe, que uma grande vantagem do Tabuleiro Digital é porque ele pode assim favorecer a inclusão dos jovens nesse novo contexto da cultura digital. [...] Essa questão do jogo eu acho muito interessante, porque o jogo realmente é uma coisa que deve ser livre; eu acredito. Não deve ser escolarizado, mesmo quando é realizado na escola. E eu acredito que o Tabuleiro Digital dá essa oportunidade, porque um dos objetivos do jogo, assim, é despertar a percepção, a imaginação, descontrair. Eu acredito que, de uma maneira ou de outra, o jogo ele traz muitos benefícios, e o Tabuleiro Digital tem esse papel também, mas tem outros interessantes, que é o da pesquisa, de outras aprendizagens. (Jaíres - F).

✓ Jogo não é bicho de sete cabeças

Eu acho assim, que a questão dos jogos, qualquer... A questão dos jogos, dizer assim que os jogos têm que ser educativos, eu acho que qualquer tipo de jogo ele traz um tipo de aprendizagem, com toda certeza traz, até porque a criança a proporção que ele está diante do computador jogando, mexendo com o corpo, se exercitando, mexendo com a mente, colocando o raciocínio naquilo que tá fazendo, organizando... principalmente organizando as idéias. Porque ali, se ele não organizar as idéias dele, a proporção que ele organiza as idéias ele tá aprendendo alguma coisa. Eu não digo assim, que a criança esteja 24 horas diante do computador, mas que dizer que os jogos [...] Eles não têm esse acesso; mas se eles não tem, agora eles estão tendo, e isso é novo pra eles, e isso é novo pra Irecê toda a questão do Tabuleiro Digital, [...] Eu acho que o jogo não vai ser assim esse bicho de sete cabeças, que vai... manipulador, que vai viciar, que a criança não aprende. Ah, isso é utopia. (Romilda - F)

✓ Jogo é diversão, e isso faz parte

Eu acho que o Tabuleiro Digital foi uma coisa muito importante que veio pra nossa cidade, porque só assim todos os jovens estão tendo a oportunidade de ficar frente-a-frente a um computador e descobrir maravilhas [...] que ele nunca pensou em descobrir, e em ter o conhecimento do que seja uma... uma... entrar em uma conexão e poder se comunicar com o mundo. Então, quanto aos jogos, eu acho muito importante que eles joguem, que eles se divirtam, porque isso aí faz parte, é um lazer muito importante, principalmente na frente de um computador. (Lourdes - F)

✓ Jogo é ponto de partida

Eu acho que assim, o jovem, ele começa pelo jogo porque é uma das coisas que ele mais gosta, mas que, no futuro, ele vai começar a perceber a importância da Internet na vida deles e vão começar a mexer, a ver o quê, descobrir novas coisas, com certeza. O jovem ele tem assim uma curiosidade muito grande, então, de início ele diz "vou jogar, porque é isso que eu sei, é isso que sei fazer", mas à medida que vai avançando, que ele vai freqüentando mais o Tabuleiro, com certeza eles vão pesquisar, vão descobrir novos sites, e daqui a pouco até criando. (Iara - F)

✓ Jogar favorece o desenvolvimento de diversas habilidades

Nos Tabuleiros Digitais, além de, do acesso à Internet, eles também têm acesso aos jogos, que é através dos jogos que eles procuram novas descobertas para desenvolver o raciocínio lógico, cognitivo, e também a coordenação motora, os movimentos motores do corpo e do cérebro. (Jelvaci - F)

✓ Jogar é um exercício de criação

Na minha opinião, eu acho salutar porque a visita dos Tabuleiros, eu tô sempre presente lá, e eu noto que a maioria das pessoas que vêm são crianças e adolescentes da periferia, então, são pessoas carentes disso, o rico tem. Eles não podem ir em lan house. Então tem espaço pra eles, então eles vão lá justamente para brincar e pra se divertir, e tem as pessoas que até reclamam “Ah, mas eu vim pra fazer uma pesquisa”, aí eu penso até que ponto essa pesquisa é mais importante do que o jogo das crianças? Porque muitas vezes eles vêm pesquisar um determinado assunto, faz um **Ctrl+C** e um **Ctrl+V**, nem lê o tema, e depois? Vai fazer a atividade pra lá e nem lê. As crianças, elas estão exercitando a mente delas nos joguinhos, tá criando estratégias pra vencer uma luta, uma corrida de carros, e eu vejo como uma atividade salutar pra eles. [...] as crianças aprendem mais com os jogos do que aquelas que vêm fazer uma pesquisa meramente técnica, de consumir mesmo informação, e não de produzir. (Ariston - M)

Retomando a palavra

O comentário feito pelo professor Ariston, comparando “pesquisar” e jogar, me remeteu ao livro de Johnson (2005): *Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*, num trecho em que ele diz que ao interagir com os ambientes complexos dos jogos, os jogadores estão aprendendo os procedimentos básicos do método científico. Faz mais pesquisa quem joga, do que quem copia e cola.

Antes de realizar o grupo focal, a questão dos jogos educativos ainda não havia passado pela minha mente. Mas a fala do professor Geovan me levou a refletir sobre a pedagogização do jogo. Posso dar minha aula de matemática com um jogo educativo de baralho eletrônico no qual o objetivo é fazer as **mesmas** continhas que antes eram feitas com lápis e papel. Isto seria considerar apenas o cosmético do jogo, sub-utilizar os equipamentos e ignorar as potencialidades que eles trazem. Argumento que um jogo, eletrônico ou não, não necessita ser educativo para promover aprendizagens; utilizo aprendizagens no plural por levar em conta as muitas possibilidades que os jogos criam.

Como disseram outros professores-cursistas entrevistados, ao jogar, o sujeito desenvolve muitas habilidades: o raciocínio lógico, raciocínio analítico, a imaginação, habilidades motoras, percepção visual e espacial; habilidades que ultrapassam os conteúdos.

Segundo Johnson,

os jogos forçam você a tomar *decisões*. [...] Todos os benefícios intelectuais do jogo resultam dessa virtude fundamental, porque aprender como pensar, em última análise, tem a ver com aprender a tomar a decisão certa: pesar a evidência, analisar situações, consultar suas metas a longo prazo e, então, decidir (2005, p. 34).

A maioria dos professores-cursistas entrevistados avalia a relação entre os jovens e os jogos eletrônicos como saudável e necessária, tanto do ponto de vista da aprendizagem, como ponto de partida ou como uma atividade em si, quanto da diversão. A implantação do TD, de acordo com os professores, está oportunizando aos jovens de Irecê a inserção na cultura digital. As opiniões sobre os jogos eletrônicos não são pré-conceituosas; são análises ponderadas que refletem as posturas de profissionais antenados com as questões contemporâneas. Comparando com os discursos de alguns colegas de outros cursos de Pedagogia, é uma posição bastante avançada.

Referências Bibliográficas

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

UFBA-FACED/Prefeitura municipal de Irecê. Programa de Formação Continuada de Professores – Município de Irecê/Bahia. – março de 2003.

<http://www.twiki.ufba.br/twiki/bin/view/CiberParque/OQueE>