

MÍDIAS SOCIAIS E GAMES COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: UMA PROPOSTA DO PIBID GEOGRAFIA UFPel

LUCAS SERPA DA SILVA¹; IGOR ARMINDO ROCKENBACH²; BIANCA SOUSA BARBOSA³; FERNANDA DO AMARAL BURKERT⁴; LIZ CRISTIANE DIAS⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – lucasserpa-@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – igorrock.14@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – biasousabarbosa@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – fe_aburkert11@hotmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – liz.dias@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

Trabalhar de forma dinâmica em sala de aula é um desafio para os professores da educação básica, isso, geralmente, deve-se ao fato do tempo restrito que os mesmos possuem para elaborar atividades que perpassem a rotina de aula. Tendo em vista isso, os graduandos do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) e bolsistas do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), procuraram uma forma de contribuir com práticas docentes que visam a dinamização das aulas e, outrossim, auxílio ao docente na preparação de suas atividades práticas.

Com base nesse ideal, aliado às diretrizes do PIBID, foi criado o projeto das Oficinas Itinerantes, que leva os graduandos de Geografia e bolsistas do PIBID às diferentes escolas do município de Pelotas, promovendo atividades práticas relacionadas à Geografia. Entre as oficinas elaboradas, surge, nesse projeto a “Oficina Itinerante: Comunicação e Mídias Sociais” que tem como objetivo despertar os alunos para a importância de se compreender como a variedade de informações que surgem atualmente pode influenciar a sua realidade. Como afirma MORAN (2013), é fundamental que os alunos se emancipem e conheçam as fontes que lhes transmitem informações, sabendo analisá-las criticamente.

Nesse contexto, surge à necessidade de aprofundar os estudos acerca de uma mídia ascendente e específica, os *Games*. Diante das diferentes situações cotidianas encontradas em sala de aula, o docente, precisa de instrumentos pedagógicos que atendam as particularidades de seus alunos, dentro de um processo que permita a participação de acordo com a aprendizagem de cada um.

A partir da apropriação dessa mídia como instrumento pedagógico, utilizado dentro e/ou fora de sala de aula, oportuniza-se o processo de ensino-aprendizagem contextualizado, podendo ser construído de forma multidisciplinar ou interdisciplinar. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1998), a educação deve estar pautada na contextualização e interdisciplinaridade. Partindo dessa concepção, busca-se explorar os modos de cognição que surgem dessa ferramenta.

Explorando o interior da experiência do *videogame*, revela-se que essa mídia não é como textos, que podem ser decodificados de forma clara, este requer sua interpretação a partir do experimentar, do jogar e do conhecer através da descoberta. Os *Games* oferecem algo além, uma vez que constituem-se em uma série de ações, cujas imagens só adquirem sentido a partir da participação e intervenção do operador.

2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a elaboração do projeto, parte das premissas do pedagogo francês Celestin Freinet, que adota a postura de que a vida cotidiana do aluno pode ser um instrumento essencial para a prática pedagógica do professor. Assim sendo, quando se iniciaram as pesquisas referentes à oficina *Comunicação e Mídias Sociais*, que deu origem a essa extensão em forma de ensaio, foi utilizado tal princípio que permeou a estruturação do projeto, bem como as atividades práticas do mesmo. Para ilustrar, COSTA (2006, p. 27), disserta afirmando que:

A técnica pedagógica de Freinet é construída com base na experimentação e documentação, almejando uma prática educacional totalmente centrada na criança, (...) as escolas deverão se adaptar ao meio social das crianças, serem totalmente ativas e dinâmicas, permitindo assim, que elas alcancem com a máxima exuberância, seu destino de homem.

Apesar de *“Mídias sociais e games como ferramenta pedagógica”* ter sido gerado de uma oficina, essa não adota o mesmo formato. Cientes de que as escolas públicas no país, em sua grande maioria, não dispõem desse material (computadores, videogames, tablets e celulares), ainda menos com a finalidade ou possibilidade de utilizar os games como proposta pedagógica, esse trabalho busca idealizar possíveis práticas de apropriação dessa ferramenta e trazer exemplos a favor do processo de ensino-aprendizagem.

A oficina *“Comunicação e Mídias Sociais”* apresenta atividades que tem duração prevista em quatro horas. Inicialmente, a atividade consiste em uma abordagem conjunta dos bolsistas com os alunos sobre o assunto através de uma série de perguntas sobre o conteúdo título da oficina, a fim de que isso instigue a curiosidade do aluno sobre o assunto e promova uma sensação de pertencimento do mesmo na oficina. Essas perguntas na apresentação do conteúdo procuram se relacionar ao uso da mídia e da comunicação pelo aluno, o que ele entende por isso, quais as ferramentas midiáticas e os meios de comunicação que ele utiliza, entre outras questões que podem surgir ao longo do debate. Através dessa abordagem inicial, espera-se que os alunos compreendam a importância do estudo deste conteúdo, de qual maneira ele influencia sua realidade e, assim, se interessem nas atividades que serão propostas ao longo da oficina.

Baseada nesse princípio introdutório, porém com metodologia diferente no decorrer da proposta, pretende-se investigar o entendimento e o modo de utilização das diferentes mídias pelos alunos, para, posteriormente, mostrar-lhes as inúmeras possibilidades que elas apresentam. Pensemos nos games como algo interdisciplinar, como o tema gerador. Por ser interdisciplinar, obviamente, a Geografia não está explícita, afinal é “inter” e não “multi”. Não se pretende aqui trazer games criados para geografia, mas sim encontra-la nos já existentes, criados de diferentes formas e propósitos. Aqui busca-se a apropriação dessa mídia através da descoberta da geografia que interpassa por essas, mostrando ao discente a existência da área, onde ele sequer imagina, desde o seu mundo real ao seu virtual.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através das atividades realizadas na escola e nos referenciais analisados, percebe-se que a apresentação de conteúdos atuais para os alunos

da educação básica se faz fundamental no atual modelo de educação em que vivemos. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) deixam claro em sua proposta dos temas transversais, que algumas demandas contemporâneas devem ser, indubitavelmente, trabalhadas em sala de aula. Tendo em vista esses aspectos, principalmente, que se decidiu realizar um trabalho que englobasse as mídias e a comunicação.

Numa educação que, de fato pensa em construir o conhecimento, o professor passa a ter o papel de mediador e nesse sentido dá o olhar crítico às informações trazidas pelos alunos se valoriza tais informações. Se o professor tem conhecimento da ferramenta que o aluno utiliza, e que gosta de utilizar, ele poderá de maneira mais eficiente se apropriar destas ferramentas para gerar novos conhecimentos com a colaboração dos alunos. (FORMENTIN, C. N.; LEMOS, M., 2011, p. 06)

Percebeu-se, portanto, que trabalhar conteúdos que ajudam o aluno na sua leitura do mundo é fundamental, não podendo, por isso, ser esquecidos em sala de aula. A oficina, assim como esse projeto, teve e tem o cuidado em trabalhar aquilo que está presente na realidade do aluno, não tendo em vista a abordagem da mesma em vão, mas em busca de uma visão mais conscientizada dessa realidade, esperando que o aluno obtenha uma aprendizagem que possa ser útil na sua emancipação.

Sabendo da relação do aluno com mundos virtuais e das novas maneiras de interatividade traz-se nesse ensaio um exemplo de game popular entre os jovens e de fácil apropriação para a área da geografia, apesar não ter sido desenvolvido para fins educativos ou de áreas específicas do conhecimento. *Minecraft* é um game eletrônico, criado de forma independente, hoje ele pertence à empresa *Microsoft*. Baseado em um mundo aberto feito de blocos, os quais podem ser utilizados para criar, modificar e construir o espaço pelo personagem operado pelo jogador. O cenário oferece infinitas possibilidades de interação e intervenção, estimulando à criatividade, a geografia se encaixa aqui desde seu campo físico ao humano. *Minecraft* não é um jogo comum, com objetivos predeterminados, enredos dramáticos ou vencedores, sua proposta é explorar, descobrir e criar. Uma vez que o personagem necessite de novos blocos pra construir, é necessário *mineirar*, ou seja, coletar novos blocos para construir e modificar o ambiente ao redor.

A geografia entra, mais especificamente, quando ocorre a descoberta de elementos naturais, assim como a possibilidade de criação de novos elementos variados durante o game. Fatores Climáticos, Cartográficos, Geológicos são claramente observados, se analisado pelo jogador, assim como noções de espacialidade, conceitos de lugar, território, paisagem e meio ambiente podem ser trabalhados. Em síntese, este é um dos vários jogos eletrônicos que servem como ferramenta pedagógica para um trabalho diferenciado do docente, seja de forma teórica ou prática, dentro e fora de sala de aula. A apropriação de elementos que perpassem o ambiente escolar faz-se essencial para com o discente no mundo atual, cercado, cada dia mais, de novas tecnologias atrativas e cada vez mais presentes no seu cotidiano.

4. CONCLUSÕES

Torna-se cada vez mais necessário, hoje em dia, trabalhar o avanço tecnológico e as suas diferentes esferas em salas de aula. Orientar os alunos para que eles compreendam a utilidade de se possuir um conhecimento sobre os avanços da tecnologia se faz fundamental no mundo pós-moderno e por isso, devem ser constantemente trabalhadas. É importante que, à medida que surjam os trabalhos e escritos acerca dessa temática, sempre ocorra uma autocrítica e reavaliação para que se consiga trabalhar com coerência esse assunto tão importante.

Ademais, os temas que se fazem essenciais no cotidiano das pessoas, tal como o apresentado nessa oficina, deve ser de abordagem fundamental pelos professores e incentivado pelas escolas. Trabalhar questões com esse intuito é essencial para que os alunos consigam compreender o mundo que está a sua volta com maior sapiência e a escola tem um compromisso para que isso realmente ocorra.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares**. Brasília: MEC/SEF, 1997. 126p.
- COELHO, E. P. **Paulo Freire: Paradigma de uma Educação Inclusiva que vai além de nossos tempos**. Dispersão - Revista de Educação e Página fflch/USP, Juiz de Fora/São Paulo, v. 01, p. 23-28, 2002.
- COSTA, M. C. C. **A pedagogia de Célestin Freinet e a vida cotidiana como central na prática pedagógica**. Revista HISTEDBR On-line, v. 23, p. 26-31, 2006.
- DEMO, P. **Pesquisa: princípio científico e educativo**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- FORMENTIN, C. N.; LEMOS, M. **Mídias Sociais e Educação**. In: Simpósio sobre formação dos professores, 2011, Tubarão. Anais eletrônicos. Tubarão: 2011. Disponível em: <http://www3.unisul.br/paginas/ensino/simfop/artigos_III%20sfp>.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- ROMÃO, J. E. **Dialética da Diferença**. São Paulo: Cortez, 2000.
- GATTI, B. A. **Formação continuada de professores: a questão psicossocial. Cadernos de Pesquisa** (Fundação Carlos Chagas), São Paulo, v. 01, n.119, p. 191-204, 2003.
- MORAN, J. M. **Desafios na Comunicação Pessoal**. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007.
- MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias**. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. (Org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21ª ed. Campinas: Papirus editora, 2013.
- CARLOS, Jairo Gonçalves. **Interdisciplinaridade no Ensino Médio: desafios e potencialidades**. Brasília, 2007.