

O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO REMOTO

DRIELI LOUZADA BOEMEKE¹; VALDIRENE DE ÁVILA SILVEIRA²; LIVIAN LINO NETTO³; GICELDA GARCIA MENDES⁴; ANDRÉ LUÍS MACEDO CARUSO⁵

¹*Instituto Federal Sul-rio-grandense – Campus Pelotas – lc.drieli@outlook.com*

²*Instituto Federal Sul-rio-grandense – Campus Pelotas – lc.valdirene@outlook.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – livianlino@gmail.com*

⁴*Instituto Federal Sul-rio-grandense – Campus Pelotas – lc.gicelda@outlook.com*

⁵*Instituto Federal Sul-rio-grandense – Campus Pelotas - almcaruso@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O mundo contemporâneo está em constante transformação. Também é feito de incertezas e as mudanças se dão nos mais diferentes espaços, sejam eles, sociais, políticos ou culturais (BAUMAN, 2001). Em 2020 a pandemia do COVID-19 amplificou essas inúmeras mudanças, impondo o isolamento social em um cenário nunca antes imaginado, a não ser talvez na ficção científica.

Nos encontramos com amigos e parentes através de chamadas de vídeo, resolvemos problemas burocráticos por telefone, e somente em extrema necessidade nos deslocamos a algum lugar. Se antes a população saía de casa para trabalhar, hoje o *home office* se afirma como solução para as demandas deste “novo mundo”.

Neste contexto, os processos de ensino-aprendizagem também demandam transformação, e para que estudantes sejam afetados o mínimo possível, algumas escolas têm tentado implementar estratégias que funcionem melhor em plataformas de ensino a distância, ainda que a maioria dos estudantes das escolas públicas tem dificuldades extremas de acesso e conectividade.

O objetivo deste trabalho é refletir acerca dos jogos eletrônicos na educação, com relação a aprendizagem que podem esses possibilitar. Inicialmente, seria realizada pesquisa de campo com professores e estudantes sobre o uso de jogos em sala de aula, porém, com o cenário atual, foi necessário redirecioná-la a fim de investigar as possibilidades do uso de jogos como ferramentas de aprendizagem no ensino remoto.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa será de cunho qualitativo, com vistas a ampliar os conhecimentos sobre uso os jogos eletrônicos como ferramenta de aprendizagem remota. Este trabalho encontra-se em fase de readaptação da metodologia, devido à já aludida alteração de cenário trazida pela pandemia. Pretende-se então realizar uma pesquisa bibliográfica na literatura com relação ao uso de jogos em sala de aula, investigando de que forma os jogos eletrônicos podem ser aplicados com fins pedagógicos de maneira a auxiliar na transição de ensino presencial para o remoto.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a constante evolução da tecnologia e a sua crescente inserção em nosso cotidiano, pode-se identificar as diferenças entre gerações: de um lado temos os imigrantes digitais, aqueles que não nasceram no mundo interconectado e digitalizado, e de outro a geração atual, nascida a partir dos anos 2000, formada pelos chamados de nativos digitais (PRENSKY, 2001).

Quando mencionamos os nativos digitais e tecnologia, não podemos deixar de falar em um dos principais interesses dos representantes dessa geração: os jogos eletrônicos. Inseri-los no ambiente educacional pode ser uma forma de atrair nossos alunos nativos digitais, aproximando a escola da realidade destes jovens.

Como professores, precisamos nos reinventar constantemente, e no mundo pós pandemia, tal necessidade se acentuará cada vez mais, com o ambiente escolar tendo de ser praticamente todo reformulado, a fim de que continue sendo relevante como espaço de aprendizagem.

Os jogos educacionais têm potencial e segundo estudos, ao serem inseridos na sala de aula, podem auxiliar em diversas áreas como: coordenação visomotora, desenvolvimento da lógica, desenvolvimento cognitivo, além de proporcionar competências entre os jogadores, tais como, comunicação, cooperação, trabalho em equipe.

Um jogo baseado em temas históricos, por exemplo pode ser usado como mote para pesquisas e discussões sobre o conteúdo de que trata, mesmo que possua erros e omissões, já que isso pode fazer parte da discussão. O mesmo vale para questões de física, química, artes ou quaisquer outras áreas de conhecimento. (Tori, 2017, p.165)

Podemos destacar o quanto a geração atual está envolvida com os mundos virtuais que são os jogos eletrônicos, os quais fazem parte do seu dia a dia desde a mais tenra idade. Através deles, os nativos digitais socializam e constroem conhecimento por infináveis horas passadas nos jogos em rede. Essa realidade sugere que convergência entre a educação a distância e os jogos *online* poderia ser uma possibilidade promissora demais para ser ignorada.

Cada membro dessa comunidade passou centenas ou milhares de horas aprendendo a superar desafios , a interagir com personagens que mal conheciam , a se orientar em ambientes que acabaram de adentrar , a estabelecer estratégias , a colaborar com outros personagens (reais e / ou virtuais) , a correr riscos , a ter feedback e reconhecimentos rápidos , a ser líder ou a ser liderado em razão de suas habilidades em cada situação , e não por questões políticas ou hierárquicas. (Tori, 2017, p.160)

4. CONCLUSÕES

Professores terão de estar cada vez mais envolvidos, determinados e atentos à novas estratégias que possam trazer novidades ao modo de lecionar, buscando utilizar novos recursos na prática diária, procurando ter um maior desempenho às aulas e buscando uma participação mais ativa dos alunos, para

estimular as relações de troca que são básicas ao processo de ensino-aprendizagem.

O grande desafio de se utilizar um modelo de aula híbrido, composto de práticas mais tradicionais como as aulas expositivas e de tecnologias mais avançadas como os jogos eletrônicos, é uma questão que necessita ser discutida, sobretudo nos cursos de licenciatura, a fim de possibilitar que os novos licenciados estejam preparados para a utilização desses novos modos de lecionar.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2001;

PRENSKY, M. **Digital Native, digital immigrants**. *Digital native immigrants. On the horizon*, MCB University Press, Vol. 9, No. 5, October, 2001. Disponível em: <<https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acessado em: 26 de setembro de 2020.

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