FORMAÇÃO DOCENTE CONTINUADA: INCLUSÃO DE JOGOS VIRTUAIS COMO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

CLAUDEMIR NUNES GUALBERTO

RESUMO:

Este artigo evidencia a importância de o corpo docente estar sempre atualizado diante das tecnologias que invadiram as salas de aula. Muito tem sido estudado em que os docentes necessitam de formação continuada constante e o uso de jogos virtuais como práticas pedagógicas como recurso tecnológico. De forma simplória, por revisão de conteúdo, a construção de estudos relacionados ao uso de tecnologias e a formação docente necessita de investimento e aprimoramento para que docentes no âmbito escolar apresente qualidade no processo de ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Formação Docente; Tecnologia.

ABSTRACT:

This article highlights the importance of the faculty being always updated in order to the technologies that invaded the classrooms. Much has been studied in which teachers need constant continuing education on technologies and virtual games. In a simple way, by content review, the construction of studies related to the use of technologies and teacher training requires investment and improvement so that teachers in the school environment present quality in the teaching-learning process.

KEYWORDS: Education; Teaching trainning; Technology.

1 INTRODUÇÃO

O mundo globalizado de hoje requer que o docente, mediante as tecnologias esteja em constante atualização. Para isso, há a necessidade de formações continuadas e que o uso destas tecnologias, que são diversas, faça parte do processo de ensino e aprendizagem e isso tem sido exacerbado a partir que o momento atual tomou conta do ensino. A pandemia demonstrou que o docente necessita de atualização.

A forma inicial não supre todas as necessidades de um docente para com o uso das tecnologias. E a formação continuada também ainda está em constante atualização. Há a necessidade de tempo suficiente para que haja um estudo constante, além de multiplicadores, que por muitas vezes também não tem o preparo suficiente para transmitir os conhecimentos adquiridos destas formações para os demais colegas de trabalho.

Lidar com a educação hoje, é lidar com além da diversidade, a pluralidade e o uso de tecnologias para com essa geração de crianças e jovens que conhecem mais atalhos, mais caminhos tecnológicos que um docente em serviço.

É fato que a sociedade se transformou. Hoje, um giz e lousa não são mais suficientes para prender a atenção de um estudante. Novos hábitos e costumes passaram a fazer parte com este universo da tecnologia, como o uso de jogos virtuais.

Diante desse fato, por que não in-

cluir tecnologias nas salas de aula? Por que não transformar uma aula mais dinâmica com todos os recursos que podem ser oferecidos? Como prender a atenção de um estudante com o uso de tecnologias atrelado ao conteúdo científico?

Cabem aos professores acompanharem essas mudanças e inovar em sala de aula, porém como inovar se ainda muitos docentes precisam aprender? É necessário que as práticas teóricas e pedagógicas sejam inovadas também nas formações inicial e continuada e são inesgotáveis quando se trata de tecnologia.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Baseado na realidade vivida nas escolas, o ensino diferenciado, principalmente pós pandemia, tem mostrado que o uso avançado das tecnologias, seja qual for a forma educacional utilizada ou aparato tecnológico utilizado, as tecnologias da informação e comunicação e as mídias eletrônicas devem integrar-se ao ensino, promovendo a qualidade de ensino que tanto se espera em uma sociedade globalizada.

O ensino, de forma geral, mas em específico, pós pandemia, mostrou que é possível ter qualidade nas aulas, introduzir tecnologias, uso de jogos virtuais, por exemplo, como um dos instrumentos de aprendizagem, que mais chama a atenção dos estudantes nesse processo formativo escolar.

A formação docente inicial e ou continuada diante da pandemia, este momento histórico, mostrou que necessita ser reinventada, pois o Ensino Híbrido e o uso de tecnologias no ensino presencial vieram para ficar, e ambos apresentam uma forma de metodologia ativa, em que o aluno é protagonista a todo instante, sendo metodologias inovadoras de ensino, que exigem do professor inovações também em suas práticas e por muitas vezes atreladas a tecnologia. Sendo assim, formações docentes iniciais ou continuadas devem ser constantes para que ofereça a todo instante inovações, neste caso, em específico, o uso de jogos e/ou a gamificação no ensino.

Quando se fala em formação docente, não se pode deixar de lado questões políticas, econômicas e culturais, assim, Saviani assinala que mesmo com mudanças, as reformas surgem para transformar, mesmo que no Brasil não há mudanças tão significativas. Para Saviani (2005), a formação dos professores, seja inicial ou continuada, sempre foi questionada por todos devido a preparação dos professores, em relação a cunho científico e adequação as tecnologias. (SAVIANI, 2005, p. 13)

O ano de 2020 foi bem percussor para evidenciar o preparo dos docentes e o que havia de necessidade quando se falava em reinventar-se. Os desafios surgidos impostos pela pandemia, mostraram que todos na educação devem buscar melhorias, estudar e entender que o uso de novas práticas educacionais como o uso de tecnologias, ou mais específico, o uso de jogos virtuais, é mais um recurso pedagógico com eficácia, se utilizado com sabedoria.

Para Kenski (2012), a tecnologia se mostra em diferentes lugares na vida e

acaba se passando por natural, de maneira despercebida. A autora usa o termo tecnologia como o conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, e acrescenta que:

Tudo o que utilizamos em nossa vida diária, pessoal e profissional – utensílios, livros, giz e apagador, papel, canetas, lápis, sabonetes, talheres... – são formas diferenciadas de ferramentas tecnológicas. Quando falamos da maneira como utilizamos cada ferramenta para realizar determinada ação, referimo-nos à técnica. A tecnologia é o conjunto de tudo isso: as ferramentas e as técnicas que correspondem aos usos que lhes destinamos, em cada época (Kenski, 2012, p. 19, grifos do autor, Portal da Educação, 2020).

As tecnologias usadas em sala de aula podem transformar o ensino na sociedade contemporânea e auxiliar na educação tradicional. Em algumas modalidades ou disciplinas de ensino, os jogos têm sido utilizados com muita frequência e muitas vezes têm sido utilizados também para atingir os estudantes de Educação Especial, facilitando no processo de ensinoaprendizagem.

Os Jogos virtuais fazem parte do cotidiano de todas as crianças e adolescentes na escola e fora dela. Os avanços tecnológicos e o uso da internet permitiram o desenvolvimento de jogos que chamam muito a atenção destes jovens e crianças atraídos pela interatividade.

Quanto ao uso de jogos como recurso tecnológico relacionado ao contexto escolar, não se pode deixar de atribuir a um espaço privilegiado para compreender, valorizar e compartilhar conhecimentos, seguindo uma proposta pedagógica dinâmica que alcance um desenvolvimento eficaz para o processo ensino aprendizagem. Também se constitui como um importante ambiente favorecedor do desenvolvimento sociocultural. É na escola que o aluno vivencia experiências e, a partir delas, estabelece interações com o meio ao qual está inserido e os jogos virtuais podem contribuir muito neste processo.

Os jogos virtuais como estratégias de ensino são brincadeiras munidas de conhecimento científico e interação para esta sociedade midiática e eletrônica. Eles podem auxiliar na memorização do conhecimento, assim como introdução ou consolidação dele, porém de maneira lúdica, prazerosa e com o aluno protagonista.

2.2 O BRINCAR, OS JOGOS E OS JOGOS VIRTUAIS

Ao levar o lúdico para a escola está se promovendo algo diferenciado que ajuda os alunos a resgatar o prazer, mudar sua visão de escola e dar um novo sentido ao processo de aprendizagem, pois trabalhar com as emoções, além de contribuir na concretização de propostas cognitivas que levam a construir conceitos e dominar habilidades, pode transformar as metodologias do ensino. Assim, os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as dinâmicas são as ferramentas indispensáveis para a criação de um ambiente criativo, diferente, inovador e significativo. (SANTOS, 2011, p.12).

O Brincar é uma atividade voluntária e/ou com regras; é aprender a viver e se relacionar com o outro; é inerente de cada cultura de cada local; envolve a imaginação da pessoa envolve a comunicação e expressão; proporciona o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social.

As atividades lúdicas são a essência da infância e adolescência e de maneira alguma, pode ser desvinculadas as atividades lúdicas do processo de ensino, passando para o universo adulto, ressaltando-se ainda que as crianças aprendem a lidar, refletir com situações novas, adversas do seu cotidiano, sempre procurando entender as necessidades da criança, bem como os incentivos que a colocam em ação para, então, entendermos a lógica de seu desenvolvimento.

Segundo Piaget (1967), o jogo não é simplesmente algo para distrair os alunos, para passar o tempo, ao contrário, exige muito do organismo e ocupa lugar de importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual. Auxilia também no processo ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição etc.

Por meio do jogo, o estudante libera e canaliza energias; trocas, pois o jogo tem o poder de transformar uma realidade difícil; ele pode propiciar fantasia; que é uma grande fonte de prazer para quase todos seres humanos, pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Os Jogos virtuais e ambientes virtuais, que fazem cada vez mais parte do cotidiano das crianças e adolescentes, vêm para mostrar que é possível unir tecnologias, ensino e ludicidade. O uso dos jogos na escola há benefícios, além do entretenimento, estão o desenvolver da motivação para se esforçar, respeitar as regras, ensinar e aprender e principalmente, interagir e se comunicar com os outros. Inserir jogos virtuais nas aulas, pode fazer com que o aluno aprenda se divertindo. Assim, qualquer jogo pode ser utilizado de modo educacional: tudo depende de imaginação e de como são aplicadas ao contexto de aprendizagem.

Pode-se dizer que Jogo Virtual é uma atividade voluntária que pode possibilitar o desenvolvimento do ser humano em todos os sentidos, levando o mesmo a simular situações da vida atual, além de proporcionar momento de aprendizagem e relacionamento com outro. O Jogo virtual também pode ser chamado de jogo educacional, pois o objetivo é fazer com que a criança ou o adolescente aprenda o conteúdo que está sendo transmitido. (E-BRINCAR, 2012)

Para alguns, jogos virtuais na escola talvez seja um retrocesso ou até mesmo uma distorção do real objetivo da disciplina na escola. O jogo virtual e as TIC utilizadas devem ser considerados mais uma ferramenta didática e pedagógica, assim como a bola, os bambolês, a corda, o elás-

tico, o livro, entre outros. É uma conquista da sociedade tecnológica e não pode ser menosprezada pela educação formal. (FERNANDO ARLINDO, 2017)

Os jogos eletrônicos são atacados pelo discurso do senso comum por serem violentos, antipedagógicos, viciantes e por não incorporarem um olhar educativo sobre o mundo. Por outro lado, alguns autores apontam que eles podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis. É preciso superar essa interpretação simplista de que os jogos eletrônicos são necessariamente um mal social. (SILVEIRA, GUILHERME; TORRES, LIVIA, 2017).

Muito ainda precisa ser estudado na relação da criança com o videogame. Existem uma série de aspectos que precisam ser analisados detalhadamente, como os psicológicos, os educativos e os fatores da comunicação. Também é preciso que haja menos preconceito em relação aos games por parte de pais, educadores e pesquisadores. Muitas críticas negativas dos jogos afirmam a questão da manipulação, imperialismo e globalização. Entretanto, algumas delas são baseadas no senso comum, sem apresentar argumentos sólidos ou mesmo de levantamentos empíricos. (KRUGER E CRUZ, 2001, apud SILVEIRA, GUILHERME; TORRES, LIVIA, 2017).

Alguns exemplos de jogos, plataformas e gamificação que podem auxiliar nas aulas como: QR Codes (Código QR), que pode ser usado em qualquer componente curricular e conteúdo; Avatar/Personagem: personagens de obras ou tangram; acolhimento: desvendar pistas com QR code, outros caminhos; roteiro; chuva de ideia (brainstorm): garantindo repertório; storytelling: contação de histórias; site para elaboração de jogos: Kahoot; Unity; Gdevelop; entre outros que existem.

2.3 FORMAÇÃO DOCENTE CONTINUADA E A TECNOLOGIA

Trabalhar com o uso de tecnologias, ou em específico, os jogos virtuais e ambientes virtuais exigem conhecimentos, técnicas e metodologias específicas do professor, independentemente da disciplina. As mudanças devem acontecer a partir da reflexão e mudança na formação do docente e na postura do professor em sala de aula, por entender e aceitar que o uso das tecnologias não substitui o professor, mas que complementa como mais uma prática pedagógica.

É na escola que a introdução das novas tecnologias de comunicação aparece e devem conduzir no processo de ensino e aprendizagem também a atuação do professor, conscientizando a si e a toda sociedade escolar em busca de obter qualidade de ensino no currículo flexível. Porém o professor precisa de formação para tais acontecimentos.

Segundo Costa e Betti (2006), além dos espaços em que se jogam games conectados à internet, ou conhecidos como ambientes virtuais, há os celulares e outros eletroportáteis, hoje acessíveis a uma parte significativa da sociedade brasileira, que também se configuram como instrumento de jogo eletrônico que amplia o número de pessoas em contato com tal elemento da cultura contemporânea.

Para Sancho (1998), todo professor

se apropria de alguma tecnologia em suas aulas, considera que professores dispostos a utilizar e considerar apenas tecnologias (sejam artificiais, simbólicas ou organizadas) que já conhecem e com as quais se sentem minimamente seguros, deixando de lado aquelas produzidas e utilizadas na contemporaneidade, estão dificultando aos seus alunos a compreensão da cultura do seu tempo e prejudicando o desenvolvimento de um olhar crítico sobre elas. O contato com o jogo eletrônico que tem o professor e a diferença entre sua vida e seu trabalho no que se refere a este tipo de jogo sugerem uma contradição. (SILVEIRA, GUILHERME; TORRES, LIVIA, 2017).

O uso das tecnologias favorece o professor em aula, pois auxilia os alunos a estabelecerem um elo entre os conhecimentos acadêmicos com os adquiridos e vivenciados, onde o professor aprende junto com o aluno, ele é apenas um mediador e não somente transmissor de conteúdo. Durante as aulas os alunos pesquisam e estudam individualmente ou em grupos. Há uma aprendizagem ativa e um processo de descobertas dirigidas com interação em pequenos ou grandes grupos.

Os jogos virtuais, como práticas pedagógicas, não estão sendo colocados como solução para problemas de aprendizagem, tampouco induzindo a troca das práticas físicas pelas virtuais. As atividades práticas não devem ser substituídas pelas virtuais. O jogo virtual chega à Educação para acrescentar e deve ser utilizado intencionalmente, visando um aprendizado embasado em filosofia e princípios pedagógicos como em qualquer outra estratégia didática e pedagógica, mas sim como uma nova possibilidade de aprendizado consciente, que pode ainda auxiliar o debate sobre diversas dimensões da sociedade, como a relação entre o sedentarismo e as tecnologias, o consumismo, o marketing, a economia e a política, entre outras. (FENANDO ARLINDO, 2017).

Esta situação, inserir jogos virtuais nas aulas, pode fazer com que o aluno aprenda se divertindo. Assim, qualquer jogo pode ser utilizado de modo educacional: tudo depende de imaginação e de como são aplicadas ao contexto de aprendizagem.

Para Sacristán e Perez Gomes (1998, p. 25), ao se referirem à sociedade contemporânea e a formação do professor, ressaltam que a escola perdeu o papel hegemônico na transmissão e distribuição da informação, pois a criança já chega à escola com muito conhecimento de senso comum, com sua bagagem de formação social e os professores precisam estar preparados e atualizados, não somente para com as tecnologias, mas para tudo.

Além de inovar nas aulas, as tecnologias, os jogos virtuais transferidos para a realidade do aluno, abrangem um leque muito grande de variações, metodologias, recursos que chegam para somar e criar possibilidades pedagógicas. E é função docente estar preparado para as mudanças que o cercam.

2.4 MATERIAIS E MÉTODOS

Para a realização desse estudo utilizou-se como instrumento de pesquisa: artigos, obras, citações e relatos de pesquisadores e autores sobre o tema abordado já registrados na literatura. Uma coleta de informações e dados desses registros foram analisados, sistematizados e rees-

critos.

Sendo este estudo uma pesquisa de revisão de literatura, todos os instrumentos analisados, específicos utilizados de forma correta, auxiliaram no alcance dos objetivos almejados deste estudo sem inferência e interpretação errônea.

2.5 DISCUSSÃO

Diante das informações obtidas referente ao tema abordado, este estudo apresenta um campo mais maduro para discussão, visto que há grande número de estudos disponíveis na literatura investigando conceitos, seus supostos benefícios, limitações e ampliação para futuras pesquisas. Também tem a finalidade de contribuir para incitar a reflexão sobre a era tecnológica e a educação, e formação docente continuada voltada para jogos virtuais.

Todos os artigos, obras, trechos de obras, citações selecionadas referem-se às publicações brasileiras. Após leitura e fichamento dos documentos selecionados, foi feita uma análise e escrita sobre educação, tecnologia e formação docente. Sendo assim, evidencia-se a necessidade de haver mais pesquisas sobre o assunto, por ser um tema amplo e de grande importância na aprendizagem.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo é uma reflexão sobre a utilização dos jogos virtuais em sala de aula e as expectativas de aprendizagem em momentos presenciais ou on-line. São reflexões de literaturas no cotidiano das aulas com o auxílio das novas tecnologias, em especial após a Pandemia Covid-19 até o momento. Talvez seja o início para experiências de alguns professores que queiram ter as aulas inovadas e transformadas na sua prática pedagógica, visando promover uma Educação Escolar com ética, qualidade, dignidade e inovação com uso de tecnologias como práticas pedagógicas.

A Educação precisa ser revolucionada a cada momento. A educação atual se modifica e a forma tradicional de aprendizagem do aluno, que sofreu alterações, inclui as novas tecnologias na prática, que devem também fazer parte do educador, na escola e na sociedade. Essas mudanças devem acontecer principalmente no consciente dos educadores, pois são eles as principais ferramentas de transformação na escola.

Por isso, por mais que existam a falta de tempo de muitos docentes devido aos horários de trabalhos e/ou acúmulos de cargo ou jornada, a falta de recurso próprio ou investimento na área, ou outros fatores, ainda assim o docente precisa estar atualizado para tentar garantir que ao menos o mínimo de uso de tecnologias faz parte e diferenciam as condições e práticas pedagógicas na sala de aula.

REFERÊNCIAS

_____. Portal Educação, 2020. Tecnologia e o cotidiano. Disponível em: Tecnologia e o cotidiano - Portal Educação (portaleducacao.com.br). Acessado em 04 de mar. 2022.

_____. CONCEITO JOGO VIRTUAL. 2022. Disponível em: E-BRINCAR. Acessado em 04 de mar. 2022.