



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

(NOVAS) FORMAS DE “PENSAR” E “APRENDER” NA ERA DAS TDICS: A GAMEFICAÇÃO NO ENSINO DA SOCIOLOGIA

Edgard Leitão de Albuquerque Neto

Secretaria de Estado da Educação da Paraíba (SEE-PB), edgard.leitao@bol.com.br

Resumo:

Trata-se de um relato de experiência sobre uma atividade de ação pedagógica – “A gameficação no ensino da sociologia” – realizada na disciplina Sociologia, em uma escola pública de ensino médio em tempo integral, em Campina Grande, na Paraíba. Para as análises e relatos desse artigo, parte-se do pressuposto de que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICS) atuam como uma região de constituição das subjetividades dos “nativos digitais” e, conseqüentemente, acabam alterando os modos de pensar, ser, agir e aprender dos jovens estudantes do século XXI. Assim, afirma-se que o acesso às redes digitais, bem como, o contato com os aparelhos móveis de comunicação, tem implicado em mudanças no comportamento dos jovens imersos nas “sociabilidades virtuais” do mundo contemporâneo. Nesse sentido, o uso diário dos diversos aparelhos de comunicação/interação/entretenimento acaba sendo um dos fatores para as mudanças nos diversos ambientes escolares, sobretudo, nos aspectos cognitivos. Dessa forma, também, analisa-se os modos de aprendizagem a partir do envolvimento desses jovens estudantes numa série de disputas (gameficação), cujo objetivo foi ensinar, de forma lúdica, conceitos sociológicos – como mais-valia, exploração e alienação – estudados até então por meio de aulas expositivas e livros didáticos. Para as análises das informações presentes nesse relato, utiliza-se dados quantitativos e qualitativos. Constata-se que o tema abordado nessa ação pedagógica foi claramente compreendido no momento da participação desses jovens estudantes nesse projeto e no instante da produção de textos que versaram sobre as principais problemáticas sociais e econômicas que permeiam “o mundo do trabalho”.

Palavras-chave: TDICS, jovens estudantes, aprendizagem e ensino médio.



Introdução

Nos últimos anos, com o advento das chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICS) no cotidiano da vida social, percebe-se a ocorrência de mudanças nas organizações familiares e escolares, nos comportamentos e hábitos de todos aqueles que utilizam cotidianamente. Dentro desse novo contexto tecnológico, com novas formas de sociabilidades, os jovens representam, entre todas as gerações, a parcela mais significativa na adoção desses recursos digitais, incorporando assim, novas maneiras de comunicação, interação social e maneiras de ser. Assim, o “ser jovem do século XXI” está relacionado não só com as novas formas de vestir e falar, mas, acima de tudo, pelas sociabilidades virtuais e pelo acesso as informações flexíveis e voláteis da era das TDICS.

Considerando as TDICS como uma das regiões de constituição das subjetividades dos jovens estudantes do século XXI, ou seja, como um artefato que influencia/determina as novas maneiras de pensar, ser e agir – constata-se também que, por dessas transformações psicossociais, os jovens estudantes estão imbuídos de maneiras inéditas de “pensar e aprender” diferentes daqueles modos de “pensar e aprender” do século XV onde se idealizou uma tecnologia de época caracterizada pela concentração e sistematização das ideias e do conhecimento – a Escola.

Para tanto, objetiva-se relatar o desenvolvimento de uma ação/intervenção pedagógica, na disciplina de Sociologia, no ano de 2015, na E. E. E. M. I. P. Dr. Hortênsio de Sousa Ribeiro (PREMEN), em Campina Grande – PB. Além do relato, analisa-se o ambiente educacional das escolas públicas de ensino médio em tempo integral na generalização das políticas públicas educacionais voltadas para a inclusão digital. Essa atividade teve como meta proporcionar novas práticas de ensino/aprendizagem que auxiliasse no conhecimento dos conteúdos da disciplina de Sociologia. Portanto, esses (novos) modos de “aprender” são compatíveis com os corpos e as subjetividades dos jovens estudantes de hoje e que, por conseguinte, supera a dicotomia entre professor/aluno no processo do conhecimento.

Metodologia

Para atingirmos os objetivos propostos nesse artigo, realizamos, em conjunto com o relato de experiência, uma breve revisão bibliográfica através dos autores que discutem e analisam a influência dos jogos no processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar inserida numa cultura digital e, conseqüentemente, os (novos) modos de pensar, ser, agir e aprender dos jovens estudantes, a partir da introdução das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICS) no seu cotidiano.

Dessa forma, fizemos as análises, desse relato, tendo como instrumentos metodológicos a pesquisa qualiquanti e a observação participante. Com relação à primeira técnica de pesquisa,

ela utiliza um instrumento de coleta de dados específicos: o **questionário com escalas**, que não faz perguntas, mas afirmações, proposições, juízos de valor, seguidos de uma escala ascendente de opiniões a respeito daquela proposição, na qual o respondente irá se posicionar. As escalas são critérios estabelecidos pelo pesquisador conforme seus objetivos para medir, quantificar atitudes, opiniões, comportamentos, predisposição das pessoas em relação a uma pessoa, um objeto, uma situação qualquer, permitindo a análise qualitativa dos dados obtidos quantitativamente. Ao responder ao questionário, a pessoa estará denotando uma determinada atitude em relação ao que está sendo proposto. E isso permitirá ao pesquisador associar a resposta a um comportamento (MICHEL, 2009, p. 39).

No que diz respeito à segunda técnica de pesquisa, realizamos observações diretas para apresentar também “o tom do comportamento” dos atores investigados (MALINOWSKI, 1984). Nessa perspectiva, essa técnica de coleta de informações “consiste não apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar; permite perceber aspectos que os indivíduos não têm consciência, mas manifestam involuntariamente” (MICHEL, 2009, p. 66).

Os dados foram coletados, no ano de 2015, na Escola Dr. Hortênsio de Souza Ribeiro do Programa Ensino Médio Inovador (PROEMI) da Paraíba, em 2015, com os alunos do 2º ano, por meio da aplicação de um questionário (amostra aleatória simples com 10 alunos com idade entre 14 e 17 anos) e a observação de campo em todas as turmas durante a realização do projeto. Assim, com os dados empíricos analisados de



acordo as bibliografias selecionadas, pretendemos responder de forma científica compreender as (novas) práticas cotidianas no contexto escolar em foco nesse trabalho.

Resultados e Discussão

Nessa seção, iremos relatar uma atividade pedagógica, realizada na disciplina de Sociologia, em uma escola pública de ensino médio em tempo integral, da Paraíba, no final do primeiro semestre de 2015, em todas as turmas do 2º ano. Ao mesmo tempo, analisaremos o perfil sociocognitivo dos jovens estudantes envolvidos (dados de um questionário aplicado com alguns alunos que participaram do projeto através de uma amostra aleatória simples), em conjunto com uma discussão teórica sobre a importância dos jogos para o aprendizado e interação social no ambiente educacional da era das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICS).

Esse projeto de ação pedagógica teve como tema geral “A organização no mundo do trabalho”. O objetivo central foi de proporcionar, aos alunos do ensino médio, maneiras lúdicas e divertidas de aprender os conteúdos de Sociologia, que eram ensinados, até então, de forma tradicional, com aulas expositivas e dialogadas.

Sendo assim, esse projeto foi desenvolvido em três etapas: na primeira, apresentação e estudo sobre os modos de produção de massa por meio de aulas expositivas/dialogadas e atividades com o auxílio do livro didático. Em seguida, uma aula dinâmica e divertida em uma máquina que simula uma produção industrial (bem parecida com aquela da cena do filme “Tempos Modernos”, em que Charles Chaplin trabalhava em uma fábrica). Nessa esteira, os alunos disputavam entre si para ver quem produzia de forma mais rápida. Os estudantes tinham também que montar algumas peças com a contagem do tempo. Quem montasse/produzisse em menos tempo, entre todos aqueles que disputaram dentro da turma, era o vencedor da disputa. Por último, os alunos versaram sobre o tema estudado por meio da elaboração de um texto, tendo como provocação uma charge sobre a exploração que há no trabalhador.

Assim, no momento da brincadeira/disputa, os alunos “experimentaram” o ritmo e a precarização do trabalho vivenciado por milhões de trabalhadores em todo o mundo.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Conceitos ensinados de forma tradicional na Sociologia como mais-valia, alienação e “fetichismo da mercadoria”, nessa aula “diferente”, foram claramente compreendidos de uma maneira divertida.

Dessa forma,

por sua dimensão lúdica, o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Isso ocorre porque entendemos que a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer novo, de querer superar obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. Esse aspecto lúdico faz do jogo um contexto natural para o surgimento de situações-problema cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e certo esforço na busca por sua solução (SMOLE; DINIZ; PESSOA; ISHIHARA, 2008, p. 10).

Diante de um contexto cultural permeado pelo o uso das tecnologias digitais de comunicação, vivenciado por esses jovens estudantes, faz-se necessário que o ambiente educacional, com sua cultura letrada, busque novos mecanismos de ensino que sejam compatíveis com o “novo” público de alunos, pois as aulas através do

mundo dos jogos de computador, das simulações virtuais do laboratório, dos relatos e histórias protagonizados pelos alunos com avatares (por exemplo, Oddcast) constitui outra fonte inesgotável de oportunidades para se avaliar como eles tomam decisões diante de problemas muito próximos da realidade, mesmo que às vezes se precipitem, dando respostas imediatas e automatizadas (BERNÁRDEZ e MONEREO, 2014/2015, p. 12).

Historicamente, constata-se que

a escola sempre procurou transformar a criança num aluno interessado, atento e aplicado. Com essa meta, a subjetividade estudantil se edificava a partir de práticas que instituíram a memória, a atenção e a consciência, buscando com que esta última exercesse hegemonia sobre a percepção. Por isso é que se preocupava, na sala de aula, domar o aparelho perceptivo mediante uma diversidade de táticas tendentes a reduzir os estímulos, enfatizando a eficácia da razão. Já na concepção contemporânea, “a consciência não chega se constituir: a velocidade dos estímulos faz com que o *percepto* não tenha o tempo necessário para se alojar na consciência”, assinala Corea, de modo que “a subjetividade informacional constitui-se à custa da consciência” (SIBILIA, 2012, p. 89).



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Percebe-se, então, que esses jovens estudantes da era das TDICS são caracterizados por distintos modos de pensar e aprender daqueles que viveram em uma ecologia cognitiva permeada pela sistematização das ideias, leitura analógica (livros) e concentração.

Através dos resultados dos dados dos questionários aplicados com os estudantes envolvidos no projeto “A gamificação no ensino da Sociologia”, constatamos algumas características, peculiares desses estudantes, através dos seguintes indicadores: motivação para estudar, modos de aprendizado e dinâmica de estudo.

Quando questionados sobre o que mais motiva para estudar (Gráfico 1), a maioria dos alunos (90%) respondeu que estuda pensando numa realização pessoal e profissional. Boa parte, desses alunos, pretende fazer cursos voltados para a área de informática e saúde, distanciando-se, principalmente, da área das ciências humanas.

Gráfico 1 – Motivo que leva a estudar



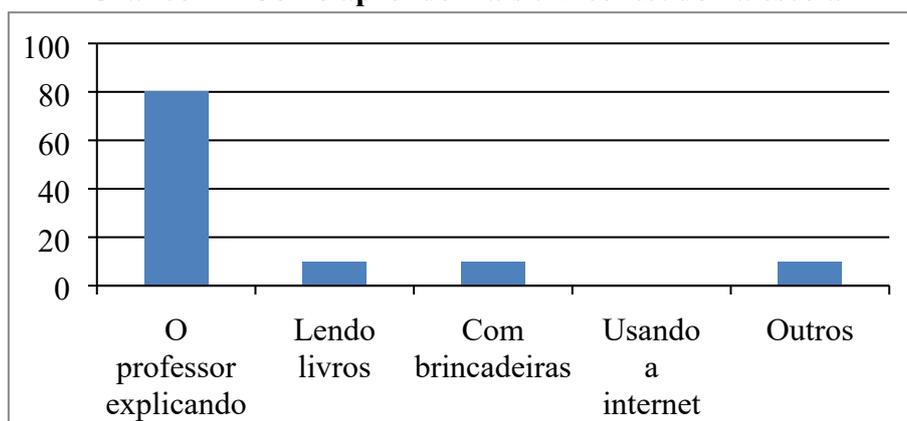
Fonte: Pesquisa de campo (2015).

No que diz respeito à maneira com que se consegue aprender mais um conteúdo na escola (Gráfico 2), 80% dos estudantes responderam que assimilam mais um conteúdo quando o professor explica em sala de aula de forma expositiva e dialogada. Nessa situação, parece que ocorre uma contradição, mas não. No cotidiano desse ambiente escolar específico, constatamos que a maioria dos alunos ainda não percebe



que uma aula “não convencional” pode ser mais proveitosa, do ponto de vista da busca pelo conhecimento, do que uma aula expositiva e dialogada. Para eles, quando o professor não ensina dessa maneira tradicional, “ele está enrolando”, “não está dando aula!”.

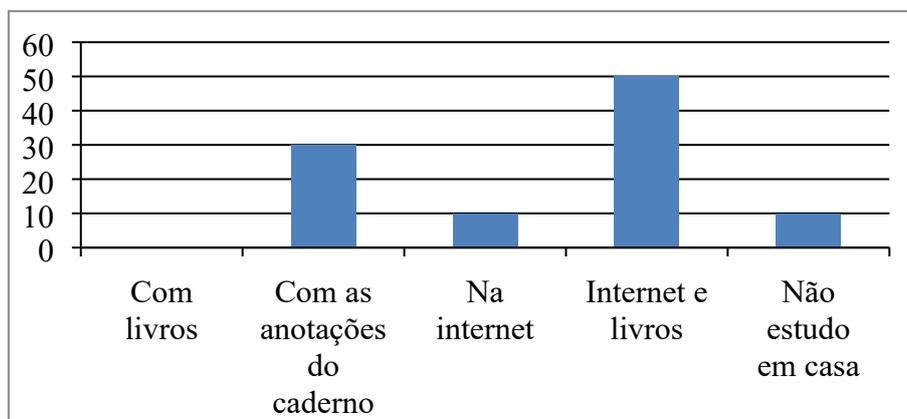
Gráfico 2 – Como aprende mais um conteúdo na escola



Fonte: Pesquisa de campo (2015).

Quanto às formas de estudo longe da escola, a maioria desses mesmos alunos (50%), apontaram que, em casa, estudam utilizando mais a internet e os livros (Gráfico 3). Sendo assim, as TDICS aparecem como uma ferramenta indispensável quando esses jovens estão estudando em casa de uma forma mais “autônoma”.

Gráfico 3 – Como costuma estudar em casa



Fonte: Pesquisa de campo (2015).



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Nos dados seguintes, podemos observar, de uma forma mais clara as contradições, na visão dos alunos, entre o que seria o momento de aprendizado e de diversão. No que diz respeito à opinião desses alunos sobre a aula de Sociologia, com a gamificação do assunto, a maioria (50%), disse que conseguiu aprender esse conteúdo “brincando”. Mas quando questionados sobre a assimilação desse conteúdo, a maioria (60%), afirmou que compreendeu melhor o conteúdo quando o professor fez um exercício no caderno sobre o mesmo assunto abordado durante a realização do projeto.

Conclusão

Conclui-se que, pelo menos nesse contexto escolar específico, ainda ocorre uma simbiose entre uma educação tradicional e as novas práticas pedagógicas com o uso das TDICS, como também de jogos. Assim, as (novas) formas de aprendizado, nesse (novo) ambiente educacional, se realizam pelo conjunto do ensino expositivo/dialogado com o momento de aprendizado de forma lúdica. Faz-se necessário avançar nos estudos no âmbito educacional para que se possam desenvolver novas práticas pedagógicas compatíveis com “a nova ecologia cognitiva” dos jovens estudantes “nativos digitais”.

Referências Bibliográficas

BERNÁRDEZ, Paula Reyes Álvarez; MONEREO, Carles. *A avaliação das competências por meio das ferramentas digitais*. In: Revista Pátio Ensino Médio. Ano 6, nº 23, dezembro 2014/fevereiro 2015.

SIBILIA, Paula. *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão* / Paula Sibilía; tradução Vera Ribeiro. – Rio de Janeiro: contraponto, 2012.

SMOLE, Kátia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; PESSOA, Neide; ISHIHARA, Cristiane. *Jogos de matemática: de 1º a 3º ano* / Kátia Stocco Smole... [et al.]. – Porto Alegre: Grupo A, 2008. 116 p. ; 23 cm. – (Cadernos do Mathema: Ensino Médio).

MICHEL, Maria Helena. *Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais* / Maria Helena Michel. – 2. ed. – São Paulo: Atlas, 2009.