



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

BRUNO FERNANDES CARVALHO DA SILVA

JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM:
UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PARA REDE MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO DE IRECÊ.

Irecê
2017

BRUNO FERNANDES CARVALHO DA SILVA

**JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM:
UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PARA REDE MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO DE IRECÊ.**

Projeto de Intervenção apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Educação.

Orientadores:

Prof^ª. Dra. Jamile Borges

Irecê
2017

SIBI/UFBA/Faculdade de Educação – Biblioteca Anísio Teixeira

Silva, Bruno Fernandes Carvalho da.

Jogos digitais e aprendizagem : uma proposta de intervenção para Rede Municipal de Educação de Irecê / Bruno Fernandes Carvalho da Silva. – 2017.
81 f. : il.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Jamile Borges da Silva.

Projeto de intervenção (Mestrado Profissional em Educação, Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas) - Universidade Federal da Bahia Faculdade de Educação, Salvador, 2017.

1. Jogos eletrônicos. 2. Jogos educativos. 3. Aprendizagem. 4. Escolas municipais. 5. Prática de ensino. I. Silva, Jamile Borges da. II. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação. Mestrado Profissional em Educação, Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas. III. Título.

CDD 371.397 – 23. ed.

BRUNO FERNANDES CARVALHO DA SILVA

**JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM:
UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PARA REDE MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO DE IRECÊ.**

Projeto de Intervenção apresentado como requisito para obtenção do grau de Mestre em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia.

Aprovado em 17 de novembro de 2017

Dra^a. Jamile Borges - Orientadora _____
Universidade Federal da Bahia

Dra^a. Patrícia Carla da Hora Correia _____
Universidade Estadual da Bahia

Dra^a. Telma Brito Rocha _____
Universidade Federal da Bahia

Aos meus pais, por todo tempo que dedicaram para me educar.

As minhas irmãs, por acreditarem de verdade em quem eu sou.

Aos meus filhos, por me mostrarem constantemente a importância de ser feliz.

A minha esposa, pela paciência, companheirismo e amor.

AGRADECIMENTOS

Ninguém faz absolutamente nada sozinho. Primeiramente agradeço a minha tia Eva Fernandes que partiu em janeiro de 2017, mas, que até seu último suspiro sonhou comigo este momento, foi durante toda sua vida um exemplo de ser humano e educadora, sua sabedoria me inspirou e ensinou a amar o conhecimento.

Aos meus amigos, em especial Tiago Bispo e Dioclides Alves por terem me acolhido em sua casa na primeira viagem para Salvador-BA, fizeram-me acreditar que poderia ser muito bom estes dois anos de jornada no mestrado.

A todo quadro de funcionários das escolas municipais Marcionílio Rosa e Tenente Wilson de Irecê, pelo apoio em tudo que envolveu meu trabalho enquanto professor e pesquisador nestes ambientes.

A Jamile Borges e Rosane Vieira, pelo estímulo cognitivo maravilhoso e prazeroso. Somente educadores sábios e humanos provocam situações de aprendizagens e risos simultaneamente.

Obrigado.

A única coisa infinita no Universo é a nossa
ignorância.

Carlo Rovelli (2017, p. 01)

SILVA, Bruno Fernandes Carvalho da. **JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM:** Uma proposta de intervenção para rede municipal de educação de Irecê. 81 f. il. 2017. Projeto de Intervenção (Mestrado Profissional em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017.

RESUMO

Este texto é o resultado das conexões dos saberes teóricos e práticos de um professor, nasce absolutamente das experiências profissionais que desenvolvo ao longo de cinco anos nas escolas municipais Marcionílio Rosa e Tenente Wilson Marques Moitinho ambas localizadas na zona urbana de Irecê-Ba. O foco se concentra sobre ações educativas estruturadas através dos jogos digitais, por isso, inicialmente o objetivo é evidenciar quais são os aprendizados que se originam destas atividades, entretanto, pelas características do mestrado profissional o próximo passo dentro desta pesquisa é produzir um projeto de intervenção oriundo deste conhecimento. Para subsidiar este processo, construiu-se uma metodologia baseada em outros estudos teóricos sobre jogos digitais que vem se solidificando ao longo dos anos, com esta estratégia se tornou possível enxergar na prática profissional baseada nos games informações que serviram de alicerce para construção de três possibilidades interventivas: A primeira é a criação da Divisão de Tecnologia de Informação e Comunicação na secretaria de educação municipal de Irecê, se relaciona indiretamente com os jogos digitais e considera principalmente o momento de transição curricular que atravessa a educação municipal. A segunda uma intervenção dentro das ações que acontecem com jogos digitais nas escolas Marcionílio Rosa e Tenente Wilson. A terceira se concentra de forma bem objetiva na divulgação e disponibilidade deste trabalho de pesquisa para os educadores de Irecê para que conheçam as experiências com jogos digitais que ocorrem no município. Como dito anteriormente tais ideias surgem dos estudos da prática com os devidos instrumentos metodológicos aliados ao referencial teórico que se encontra mencionado no texto, logo, o percurso que o leitor percorrerá inicialmente é uma exposição sobre as situações cotidianas envolvendo jogos digitais nas escolas supracitadas. Houve um direcionamento proposital para a quantificação dos dados, a ideia com isto foi provocar um outro ponto de vista em um pesquisador tão imerso no ambiente de pesquisa, de fato esta estratégia teve o efeito desejável, acabando por mostrar pontos que necessitam ser melhorados na prática educativa envolvendo jogos digitais. Os estudos sobre o novo currículo que está sendo implementado nas escolas municipais de Irecê, também foram determinantes para se traçar as propostas de intervenção.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos, Jogos educativos, Aprendizagem, Escolas municipais, Práticas de ensino.

SILVA, Bruno Fernandes Carvalho da. **DIGITAL GAMES AND LEARNING: An intervention proposal for Irecê municipal education network.** 81 f. il. 2017. Intervention Project (Professional Master's in Education) - Faculty of Education, Federal University of Bahia. Salvador, 2017.

ABSTRACT

This text is the result of the connections of the theoretical and practical knowledge of a teacher, born absolutely from the professional experiences that I developed over five years in the municipal schools Marcionílio Rosa and Lieutenant Wilson Marques Moitinho both located in the urban area of Irecê-Ba. The focus is on educational actions structured through digital games, so initially the objective is to highlight what are the learning that originate from these activities, however, by the characteristics of the professional master's degree the next step in this research is to produce an intervention project from this knowledge. In order to subsidize this process, a methodology based on other theoretical studies on digital games has been built, which has been solidifying over the years, with this strategy it became possible to see in the professional practice based on games information that served as a foundation for the construction of three possibilities. The first is the creation of the Division of Information and Communication Technology in the municipal education department of Irecê, is related indirectly to digital games and considers mainly the moment of curricular transition that crosses municipal education. The second an intervention within the actions that happen with digital games in the schools Marcionílio Rosa and Lieutenant Wilson. The third focuses very objectively on the dissemination and availability of this research work for educators from Irecê to learn about the experiences with digital games that occur in the municipality. As previously mentioned, these ideas emerge from practice studies with the appropriate methodological tools allied to the theoretical reference that is mentioned in the text, so the course that the reader will go through initially is an exposition about everyday situations involving digital games in the schools mentioned above. There was a purposeful direction for the quantification of the data, the idea with this was to provoke another point of view in a researcher so immersed in the research environment, in fact this strategy had the desired effect, eventually showing points that need to be improved in practice digital games. The studies on the new curriculum that is being implemented in the municipal schools of Irecê, were also determinant to draw the intervention proposals.

KEY WORDS: Electronic games, Educational games, Learning, Municipal school, Teaching practices.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Jogo Kinect Advetures, Escola Marcionílio Rosa, 2012	18
Figura 2: Jogo Just Dance 2014, momento do intervalo. Escola Marcionílio Rosa, 2014.....	22
Figura 3: Tela do jogo Fruit Ninja Kinect 2, Irecê, 2016	28
Gráfico 1: Pontuação média dos estudantes (Fruit Ninja Kinect 2)	29
Gráfico 2: Panorama da frequência dos estudantes no período da pesquisa.	34
Gráfico 3: Estudantes não participantes da atividade com jogo digital.....	38
Gráfico 4: aprendizagens vinculadas aos jogos digitais na perspectiva dos educadores.....	43
Figura 4: Sala de Aula, Escola Marcionílio Rosa, 2017	51
Figura 5: Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (AAT), Escola Marcionílio Rosa, 2017	52
Figura 6: Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (AAT), Escola Parque Ineny Nunes Dourado	53
Figura 7: Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (AAT), Escola Tenente Wilson	54
Gráfico 5: Emprego das TIC quando solicitadas pelos professores	57
Figura 8: Organograma: proposta de intervenção	68
Tabela 1: Organização dos momentos de estudos e observações.....	68

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AAT Ambiente de Aprendizagens e Tecnologias

Pibid Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência

LDB Lei de Diretrizes e Bases

TIC Tecnologia de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1. JOGOS DIGITAIS NA ESCOLA MUNICIPAL MARCIONÍLIO ROSA DE IRECÊ.	15
CAPÍTULO 2. METODOLOGIA DA PESQUISA	23
CAPÍTULO 3. DISCUTINDO CONTEXTO E DADOS DA PESQUISA	28
3.1 JOGOS DIGITAIS, PRAZER E APRENDIZAGEM.....	30
3.2 JOGOS DIGITAIS E FREQUÊNCIA ESCOLAR.	34
3.3 JOGOS DIGITAIS E A PARTICIPAÇÃO DO ESTUDANTE.....	38
3.4 JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM.	40
3.4.1 Aspectos cognitivos	44
3.4.2 Aspectos socioafetivos	45
3.4.3 Aspectos físicos	47
3.5 JOGOS DIGITAIS E A PROPOSTA CURRICULAR PARA O MUNICÍPIO DE IRECÊ.	49
CAPÍTULO 4. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO	61
4.1 INTERVENÇÃO NA REDE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE IRECÊ: CRIAÇÃO DA DIVISÃO DE TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.....	61
4.2 INTERVENÇÃO NAS ESCOLAS MARCIONÍLIO ROSA E TENENTE WILSON	63
4.3 DIVULGAÇÃO E DISPONIBILIDADES DOS TRABALHOS DE PESQUISA.....	69
REFERÊNCIAS	70
APÊNDICE A – Modelo de ficha de observação da atividade dos jogos digitais	72
APÊNDICE B – Modelo do questionário proposto aos educadores das escolas pesquisadas	73
APÊNDICE C – Termo de autorização para pesquisa na Escola Municipal Tenente Wilson Marques Moitinho	74
APÊNDICE D – Termo de autorização para pesquisa na Escola Municipal Marcionílio Rosa	75
ANEXO A – Calendário do Ano letivo da rede municipal de educação de Irecê	76
ANEXO B – Lista dos recursos tecnológicos da escola Marcionílio Rosa	77
ANEXO C – Modelo da ficha de solicitação de recursos tecnológicos da escola Marcionílio Rosa	78

INTRODUÇÃO

Em 2012, pensei em levar jogos digitais para fazer parte das minhas aulas na Escola Municipal Marcionílio Rosa de Irecê, claro que esta ideia surge da minha convivência com os games desde que era criança. Sempre achei que tinha ficado mais inteligente jogando, os games me provocavam, desafiavam, faziam pesquisar e depois que parava de jogar usava suas histórias para compor minha imaginação e pensamento.

Tenho fascínio pelos diversos mundos criados para cada jogo, pela diferença entre suas narrativas, por levarem as emoções dos jogadores ao extremo. Ao introduzir os games no ambiente escolar como um profissional da educação experimentei com os estudantes vivências que foram demonstrando como os jogos digitais se solidificavam como prática pedagógica.

Assim, tratarei no primeiro capítulo sobre as experiências que julgo serem os principais acontecimentos nos últimos cinco anos de trabalho com jogos digitais na escola Marcionílio Rosa. Em relação a estes acontecimentos, é importante esclarecer que nos apropriamos das ideias de Donald Schön para refletirmos seus pormenores. A influência deste referencial foi também prática, pois, na medida que desenvolvíamos atividades com games nos aprofundávamos no estudo da obra *Educando o Profissional Reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem* (2007) através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid).

Segundo Schön (2007), as práticas profissionais precisam ser “refletidas na ação” para que possamos mudar os acontecimentos ainda em seu percurso. Estas práticas precisam ser repensadas em um outro momento com ajuda de outros referenciais que nos permitam melhorar progressivamente nossos “talentos profissionais”, aumentar o repertório de ações e enxergar o que precisa ser aprimorado ou mantido em nossa “performance”.

Logicamente quando um educador se apropria dos jogos digitais em seu cotidiano profissional as ideias de Schön se tornam pertinentes como lastro para analisar as situações práticas e entender os benefícios que estas ações inovadoras no ambiente escolar trazem ao professor. Alguns dos aprendizados profissionais são de ordem do “conhecer-na-ação” e definitivamente só podem ser compreendidos na própria ação prática com games.

Na condição de bolsista supervisor do Pibid, acredito que as vivências ocorridas dentro deste programa, fizeram-me conhecer uma formação de professores que é exemplo para pensarmos as formações dos educadores do município de Irecê. Evidente que toda esta gama

de aprendizagens desta relação com Pibid influenciará na proposta de intervenção que devo apresentar no final desta pesquisa.

Como em nossas experiências foi perceptível o impacto dos jogos digitais no ambiente escolar, passei a pensar que poderia ser algo explorado em toda rede municipal de educação de Irecê, para tanto, precisamos de confirmações mais concretas se há e quais são os aprendizados dos estudantes em práticas pedagógicas estruturadas em jogos digitais. Logo, surgiu a necessidade da elaboração de uma metodologia de pesquisa que nos permitisse enxergar com mais clareza este objetivo.

Então, no capítulo dois está exposto as construções metodológicas deste trabalho, tendo como campo de pesquisa além da Escola Municipal Marcionílio Rosa, a Escola Municipal Tenente Wilson Marques Moitinho, ambas localizada na área urbana de Irecê. O segundo ambiente é interessante devido a ser uma das escolas piloto para implantação da educação em tempo integral no município, além disso, vivencia-se neste espaço a implementação da proposta curricular de Ciclos de Formação Humana. Estar atento a esta mudança do currículo na rede de educação de Irecê é extremamente relevante para que pretende sugerir uma proposta de intervenção.

A metodologia deste trabalho se inspira em outras formas de estudo sobre a temática dos jogos digitais, principalmente nas pesquisas de Petry A. (2016), Espinosa e Gómez (2016). Nos artigos dos autores há detalhes de estruturas para pesquisa envolvendo games, logo, partimos destas bases para consolidar a metodologia considerando logicamente as nuances dos ambientes pesquisados.

No terceiro capítulo está proposta a discussão dos dados de forma conectada ao contexto. Acredito que os números sozinhos dizem muito pouco, porém, quando atrelados com o ambiente de onde surgem podem demonstrar indicativos do caminho a percorrer para uma intervenção. A quantificação também foi utilizada como forma estratégica de abstração do contexto, pois, claramente estou imerso na temática e me preocupo com o olhar viciado.

Então nesta terceira parte formamos um tripé para discussão, o contexto, os dados e o referencial teórico. Este aporte teórico já começa a ser citado desde o início deste texto e se concentra principalmente sobre as conexões dos processos de ensino-aprendizagem na perspectiva dos jogos digitais. Assim, além dos autores mencionados, destaca-se os as contribuições de Petry L. (2016), Bahia (2016), Martins e colaboradores (2015), Alves (2008a; 2008b; 2015; 2016), Huizinga (2012) dentre outros.

Foram considerados nos estudos e como aporte teórico os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001), a proposta curricular de Ciclos de Formação Humana de Irecê (2013), as leis municipais nº. 894 (2011) e nº 958 (2013) que legislam sobre aspectos da educação municipal. Além disso, o contexto da pesquisa se manifesta nas respostas dos questionários direcionados aos educadores dos ambientes pesquisados e nas atividades com jogos digitais envolvendo os estudantes, ações estas que constituem a metodologia deste trabalho.

Dentro desta dimensão o terceiro capítulo se desdobra nas discussões sobre o prazer e aprendizagem, frequência escolar, participação dos estudantes, aprendizagem relacionadas a aspectos cognitivos, físicos e socioafetivos envolvendo os games. Por último apresentamos as conexões entre os jogos digitais e nova proposta curricular que começa a ser implementada no município de Irecê, tendo como perspectiva a abordagem das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no próprio documento.

Diante desta complexidade, várias evidências foram sendo percebidas, é com este conhecimento que foi construída a última parte deste trabalho, concebendo-se como a proposta de intervenção para rede municipal de educação de Irecê em um primeiro momento, seguido de uma ideia para qualificarmos nossas práticas com jogos digitais nos ambientes pesquisados.

CAPÍTULO 1. JOGOS DIGITAIS NA ESCOLA MUNICIPAL MARCIONÍLIO ROSA DE IRECÊ.

O percurso trilhado até o momento da apresentação dos jogos digitais na escola Municipal Marcionílio Rosa como estrutura de trabalho pedagógico, começa com os meus primeiros contatos com os videogames quando criança. Normalmente a tecnologia dos games demorou a chegar nas cidades do interior, seguindo a regra no município de Irecê-Ba. A minha primeira interação como um game foi em 1996, por meio de um computador dentro do Tiro de Guerras (Instituição Militar), através de um amigo da família que tinha acesso ao aparato.

O fascínio foi inevitável, como eu podia manipular algo que estava na tela, como podia ser tão divertido, quanta curiosidade, quanto entusiasmo para superar os obstáculos. O jogo nesta época consistia e um triângulo que lançava retas para destruí os quadrados, enquanto, os quadrados tentavam destruir da mesma forma o triângulo, o jogador controlando o triangulo tinha que evitar ser destruído e eliminar os quadrados.

Vendo hoje a potência dos aparelhos moveis e seus jogos belos e complexos, parece que esta parte do meu contato com os jogos se equipara ao desenho nas cavernas dos primeiros hominídeos, não, pela sensação de ultrapassado, mas como forma de registro que teve sua vez na história.

Então, particularmente pude acompanhar boa parte do processo que levaram os games a se tornarem parte do cotidiano da sociedade no município. Um deles já na plataforma do Playstation I, causou-me tanto espanto quanto meu primeiro contato, Final Fantasy IX foi um divisor de aguas em minha atração pelos jogos digitais no ano 2000, a tecnologia de visualização já não era bidimensional mais tridimensional, o jogo não era constituído de etapas (fases para os gamers), mas, um mundo amplo onde jogador tinha que fazer a leitura dos ambientes para conseguir as sequencias na narrativa do game.

Penso no meu esforço mental para raciocinar sobre os desafios proposto dentro do Final Fantasy IX, a sensação que tenho é que ele ampliou consideravelmente minhas capacidades cognitivas. Neste exato ponto vejo onde nasceu a meu interesse de compartilhar com os estudantes este ambiente educativo que estimula as capacidades humanas. Surgiu também a necessidade de entender como isso ocorria, sobre este enredo Alves afirma que:

A emergência dos games enquanto um fenômeno cultural que invade os diferentes espaços da sociedade contemporânea indo além do mero entretenimento exige a construção de olhares diferenciados, mobilizando os

pesquisadores a adentrar no labirinto dos jogos eletrônicos como objetos de investigação. (2008a, pag. 225).

Como dito anteriormente, trabalhamos na escola Municipal Marcionílio Rosa a pouco mais de cinco anos com jogos digitais, esta perspectiva surgiu após a apresentação do videogame Xbox 360 para a gestão que incentivou sua utilização.

A história com Xbox 360, soma-se a tudo que experimentei em relação aos jogos digitais. Ao ver alguns jogadores interagindo com o videogame através de uma vitrine na loja de eletrônicos sem o uso de nenhum equipamento, a primeira reflexão foi pensar que aquilo era diferente. Neste momento já atuava como professor no ensino fundamental I da escola citada, então, pensei que aquilo deveria ser experimentado na sala de aula para ver os resultados.

A ideia de utilização do aparelho surgiu inicialmente com base em seu potencial para explorar os movimentos do corpo como maneira de interação, já que, sua forma de jogar acontece através de um sensor de movimento e não na manipulação de hardwares como o joystick (controle).

De modo geral o Xbox é um videogame como outros que se encontram no mercado e possui também jogos por interação de joystick. Seu diferencial é justamente o sensor de movimento denominado Kinect, este acessório é o que permite a utilização de jogos digitais baseado na movimentação de todo o corpo. Outros videogames também possuem este recurso, mas, todos utilizam joystick (hardwares) que necessitam da pressão em botões para executar ações.

Através do sensor de movimento surgem possibilidades diferenciadas de trabalho pedagógico que foram sendo percebidas mediante as experiências cotidianas que tivemos em sala de aula. Claro que entender o que o Kinect podia oferecer só foi possível praticando, primeiramente enquanto jogador e posteriormente como estrutura didática. Schön define esta atitude como conhecer-na-ação:

Usarei a expressão conhecer-na-ação para referir-me aos tipos de conhecimento que revelamos em nossas ações inteligentes – performances físicas, publicamente observáveis, como andar de bicicleta, ou operações privadas, como a análise instantânea de uma folha de balanço. Nos dois casos, o ato de conhecer está na ação. Nós o revelamos pela nossa execução capacitada e espontânea da performance, e é uma característica nossa sermos incapazes de torná-la verbalmente explícita. (2007, pag. 31)

Aqui cabe uma reflexão, para exploramos as tecnologias no intuito delas fundarem praticas educativas diferenciadas, o primeiro passo consiste em experimenta-las, o que não exclui conhecer as produções teóricas que nascem da análise do artefato. Mas, pela

incapacidade de verbalizar por completo o que foi sentido é que se faz tão necessário o professor se colocar no papel de jogador dos games.

O primeiro jogo digital utilizado foi Kinect Sports, através dele, pode-se demonstrar de uma maneira mais concreta o contexto de atividades que fazem parte do atletismo. No município de Irecê não possuímos uma área específica para a prática deste tipo de atividade, sabemos que experiências virtuais não substituem as reais, porém, usamos a simulação em diversos casos para compreendemos as situações de aprendizagem, sendo assim, os games foram utilizados para potencializar os processos de ensino-aprendizagem, permitindo que as experiências fossem sentidas também com o corpo devido ao sensor de movimento.

Como os scores fazem parte dos jogos digitais, percebeu-se neste quesito que os estudantes na busca de pontuações melhores nos jogos do Kinect Sports como corrida, arremesso de dados, salto em distância entre outros, participaram da atividade com muito entusiasmo e naturalmente internalizaram as regras de funcionamento de cada esporte apresentado de forma virtual, lembrando que, a programação do game acusa todas as faltas em relação as regras. Essa visão é apenas uma parte do potencial dos jogos digitais.

Assim, podemos afirmar que o contato com os games possibilita aos jovens habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham “vivos” na vida e no mundo do trabalho. (ALVES, 2008a, pag. 230)

Devemos pontuar para uma melhor compreensão, que no jogo Kinect Sport, o usuário coordena os movimentos do avatar ou corpo virtual. Em outras palavras, todo o movimento que o sujeito faz são reproduzidos pela sua representação na Televisão/Projektor interagindo com a simulação proposta pelo game, que neste caso é o estádio de atletismo.

Alves (2008a, apud GREENFIELD, 1988.) confirma que os videogames estimulam a análise dos cenários propostos nos games com o objetivo de interpretar e resolver os desafios apresentados dentro do jogo. Chama a atenção para o desenvolvimento das habilidades sensoriomotoras a partir da interação com os jogos digitais, enfatizado a importância das mesmas para a vida do jogador, que no nosso caso é o estudante.

Ressalta-se que na ocorrência dos sensores de movimentos esta propriedade é ampliada, já que, ao invés de usar comandos a partir do joystick o jogador precisa dar a resposta para interação movimentado o seu próprio corpo.

Outro jogo proposto foi o Kinect Advetures, após jogarmos o game, percebemos que ele poderia estimular o trabalho em equipe, educando em relação ao respeito mútuo e estimulando os estudantes a compreenderem que a colaboração era um comportamento indispensável para chegarem ao objetivo proposto na narrativa do jogo.

Figura 1: Jogo Kinect Advetures, Escola Marcionílio Rosa, 2012



As características principais do Kinect Advetures consistem em levar o jogador para cenários de aventuras, que exigem decisões rápidas e ações corporais para resolver as situações problemas que ocorre durante os jogos, sempre com a participação de um companheiro. Na programação deste game as fotografias são tiradas e formatadas automaticamente, no final da partida são exibidas mostrando as reações dos jogadores como podemos observar na Figura 1.

A exemplo, uma das atividades propostas dentro do game imerge os jogadores para o cenário de uma caixa de vidro em baixo d'água, na qual os peixes batem causando furos, o objetivo da dupla é tampar os buracos durante um determinado tempo, cada decisão correta gera pontuação que são transformadas em medalhas de ouro, prata e bronze, conforme a destreza e sincronia da dupla.

Nos dois games apresentado até o momento, percebeu-se que tanto os professores quanto os estudantes aprendem uma serie de saberes que ultrapassam a visão dos conteúdos escolares e podemos inferir que foi na ação prática. Não é a utilização do jogo digital apenas com fim de entretenimento e diversão, mas, de forma alguma podemos nos abster destas características, pois, aprender pode sim ser prazeroso dentro da sala de aula. Sobre tudo isto:

Assim, a mediação dos jogos eletrônicos pode promover uma aprendizagem dinâmica e interativa que desafia cognitivamente os aprendentes a solucionarem problemas, contribuindo para construção de práticas construtivistas. A intenção não é apenas animar o fazer pedagógico, mas implicar os alunos na interação com os objetos de conhecimento, desenvolvendo distintos conceitos, articulando a teoria com a prática. (ALVES, 2008a, pag. 230).

Retomando o conhecer-na-ação teorizado por Donald Schön (2007), e pensando a relação dos jogadores com alguns aprendizados nesta pesquisa, foi possível verificar as diferenças entre o aprendizado de comportamentos de forma prática e teórica.

Refletindo a respeito por exemplo de conceitos como “respeito mútuo” e “colaboração”, a aula teórica faz sentido para apresentar o que são e suas características, mas, ter que os utilizar para chegar ao objetivo dentro do game fez destes conhecimentos uma atitude.

Parece que os jogadores ao compreender a utilidade destes comportamentos os adotam por entenderem de fato sua importância dentro das relações para com o outro. Percebeu-se posteriormente que estes comportamentos extrapolaram o ambiente de simulação do jogo digital para fazer parte da atitude dos estudantes para com o ambiente escolar.

Para Alves (2008b, pag. 05), a “simulação não se caracteriza apenas como uma representação da realidade, limitando-se a reproduzir somente o modo em que o fenômeno aparece, mas também o mecanismo e o processo que são a base do fenômeno estudado.” Por este motivo a utilização do aprendizado não fica restrito apenas ao ambiente do jogo.

Até o presente momento apresentamos dois games que dão a possibilidade de participação de no máximo duas pessoas por vez. Estes jogos foram utilizados na Escola Municipal Marcionílio Rosa entre de 2012 e 2015, a dinâmica ocorreu mediante ao cronograma das aulas da disciplina de educação física, cuja a carga horária são de duas aulas semanais, porém a frequência de utilização dos games são de uma vez ao mês em cada turma. As turmas são do 1º ao 5º ano do ensino fundamental I, compostas em média com trinta crianças.

As partidas dentro do Kinect Adventures e Kinect Sports duram cerca 90 segundos. Considerando a quantidade de estudantes por turma citado acima, a transição entre as duplas de jogadores e embasado também na experimentação prática, pode-se afirmar que em trinta minutos todos os alunos conseguem participar da dinâmica proposta sendo possível a repetição de até três vezes do mesmo game, já que, a soma do tempo das aulas na referida disciplina totaliza 140 minutos.

Claro que para chegarmos a este nível de organização foi necessário aprender com os erros durante a aula, foi preciso refletir sobre as vivências e também considerar as características de cada grupo de estudante. Mesmo que fosse possível produzir um manual de utilização para jogos digitais dentro da educação este não é um dos objetivos desta pesquisa, mas, também não se pode deixar de evidenciar caminhos. Há muito do conhece-na-ação e:

Qualquer que seja a linguagem que venhamos a empregar, nossas descrições do ato de conhecer-na-ação são sempre construções. Elas são sempre tentativas de colocar de forma explícita e simbólica um tipo de inteligência que começa por ser tácita e espontânea. Nossas descrições são conjecturas que precisam ser testadas contra observações de seus originais, dos quais, pelo menos em um certo aspecto, elas provavelmente distorcerão. Porque o processo de conhecer-na-ação é dinâmico, e os “fatos”, os “procedimentos” e as “teorias” são estáticos. (SCHÖN, 2007, pag. 31).

O jogo digital denominado Just Dance, tornou-se um divisor de águas dentro das atividades realizada na escola Marcionílio Rosa, primeiramente expandiu o número de participante para até seis. Durante a utilização deste game de danças pop, percebeu-se que as outras crianças não se continham e algumas levantavam dos seus lugares e começavam a dançar seguindo os passos proposto pelo avatar, mesmo sem o que estarem fazendo interagir com o sensor de movimento.

O argumento dos estudantes para participação sem interação de forma direta com o videogame, foi que estavam ensaiando para que quando chegassem a vez deles suas pontuações melhorassem. Neste momento estavam criando sua própria maneira de jogar.

“Refletindo-na-ação”, pôde-se identificar que o jogo tinha potencial para várias atividades dentro da escola. A atitude das crianças foi incentivada ao tempo que a nova maneira de jogar o game foi adotada instantaneamente, então, toda a turma foi convidada a participar simultaneamente. Vale ressaltar que este acontecimento poderia passar despercebido, mas, a atitude de pensar durante a ação garantiu a percepção das qualidades do ocorrido.

Novamente as ideias de Schön são pertinentes para pensarmos:

Como alternativa, podemos refletir no meio da ação, sem interrompê-la. Em um presente-da-ação, um período de tempo variável com o contexto, durante o qual ainda se pode interferir na situação em desenvolvimento, nosso pensar serve para dar nova forma ao que estamos fazendo, enquanto ainda o fazemos. Eu diria, em casos como este, que refletimos-na-ação. (2007, pag. 32).

Ao que tudo indica o professor reflexivo é determinante para que a escola possa fundar algumas de suas práticas com base nos jogos digitais. Os games não são a solução dos problemas da educação, porém, apresentam-se como uma possibilidade para qualificar as ações de ensino e aprendizagem.

Outas tecnologias já adentram aos muros da escola, mas, quais delas realmente vingaram e deram frutos? A crítica não é ao artefato tecnológico, já que, são várias as questões que não permitiram um bom aproveitamento do potencial do aparato e é provável que a falta de educadores que tentaram refletir sobre as conexões do artefato tecnológico e seu eventual potencial para educação seja um dos entraves.

Segundo Martins et al. (2015) não basta só levar os games por estarem no cotidiano dos nossos estudantes é preciso refletir nossas praticas com base naquilo que está dando certo, nas ações que estão estimulando a aprendizagem e causando o interesse de conhecer no jogador.

Retornado a experiência dos jogos digitais, deve-se pontuar que no Just Dance existe uma mudança na dinâmica do game que é fundamental ressaltar, neste caso o jogador não controla avatar, mas, precisa seguir o que é proposto pelo mesmo como se fosse um instrutor. Mediante a cada êxito nos movimentos do corpo a pontuação é gerada, a não pontuação indica que o movimento precisa ser melhorado.

A narrativa do game é composta por uma coreografia que se altera conforme o ritmo de cada canção, destacando-se as questões culturais que estão conectadas a cada música. Dessa forma, como foi dito anteriormente, mesmo que apenas seis jogadores pontuem, nada impede que outros participem seguindo os movimentos sugeridos pelo instrutor virtual.

Podemos admitir que diante da dinâmica proporcionada por jogos digitais que trabalham com sensores de movimento, uma das suas qualidades é proporcionar a prática de atividades físicas. É importante ter isto em mente, pois, perpassam pelos objetivos de aprendizagens relacionadas aos aspectos físicos propostos nos Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino fundamental I.

Com a observação das experiências estruturadas através dos jogos digitais dentro da sala de aula a equipe gestora da escola pediu uma abrangência maior desta prática. Diante da solicitação nasce o Projeto Xbox na Escola que até o ano de 2017, faz parte do ambiente escolar através do emprego do videogame durante os intervalos.

Então a partir do segundo bimestre de 2013, passou-se a utilizar os jogos supracitados no pátio da escola, nos cinco dias letivos da semana durante os turnos matutino e vespertino. A duração em cada dia corresponde a o horário de intervalo que são de vinte minutos, toda participação é livre.

Figura 2: Jogo Just Dance 2014, momento do intervalo. Escola Marcionílio Rosa, 2014



Existiram outras maneiras de trabalho com os games e a tecnologia de sensor de movimento Kinect ao longo destes anos, podendo ser apontadas as gincanas onde o aparato auxiliou como parte das tarefas/atividades a serem cumpridas, em eventos como entretenimento e atividade física (Feiras de Saúde, Dias dos pais/mães, Semana da Criança, etc.) e no Programa Mais Educação foi utilizado constantemente na oficina de Tecnologias.

Junto ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência desenvolvemos trabalhos acadêmicos com estas experiências, logo, o interesse no estudo da temática vem amadurecendo ao longo do tempo, tanto de forma prática, quanto teórica. Na maioria destes trabalhos relatamos nossas vivências, mas, a questão sobre o que realmente aprende os estudantes que jogam, tem provocando inquietações que sugerem a criação desta pesquisa.

CAPÍTULO 2. METODOLOGIA DA PESQUISA

O estudo foi conduzindo em duas escolas urbanas do município de Irecê-Ba, focando o 5º ano do fundamental I. foram observadas quatro salas de aula, sendo que duas delas pertencem a Escola Municipal Marcionílio Rosa e as outras duas salas a Escola Municipal Tenente Wilson.

A Escola Municipal Marcionílio Rosa está localizada na Praça Marcionílio Rosa, s/n, no bairro Boa Vista em Irecê-Ba, sua escolha como campo da pesquisa se deve ao fato de trabalharmos com jogos digitais desde 2012, logo, temos estudantes que cursaram todo o ensino fundamental I tendo atividades com games no seu cotidiano escolar.

A Escola Municipal Tenente Wilson Marques Moitinho está localizada na rua São Francisco, S/n, no centro de Irecê-Ba, sua escolha como campo de pesquisa é devido a estrutura de funcionamento adotada para 2017, o ambiente é uma das escolas piloto para implantação da educação em tempo integral no município, além disso, vivencia-se neste espaço a implementação da proposta curricular de Ciclos de Formação Humana.

Dentro deste contexto na Tenente Wilson, a Secretaria de Educação Municipal de Irecê e a gestão da escola decidiram criar um espaço físico com carga horária própria para trabalho com tecnologias na escola. Nomeamos a sala como Ambiente de Aprendizagens e Tecnologias (AAT).

Devido as práticas pedagógicas estruturadas com Tecnologias de Informação e Comunicação que desenvolvo na escola Marcionílio Rosa, fizeram-me o convite para que eu fosse o orientador desta sala criada na escola Tenente Wilson, assim, os jogos digitais adentram também neste espaço.

Como a ideia pareceu bastante promissora sugeri que algo semelhante fosse criado na escola Marcionílio Rosa, a gestão da escola julgou a proposta como interessante. Disponibilizou 16 computadores para o espaço e isto proporcionou um leque de novas possibilidades didáticas para o Ambiente Aprendizagens e Tecnologias da Marcionílio Rosa.

As turmas do 5º ano do fundamental I têm uma aula de 90 minutos semanais no Ambiente de Aprendizagens e Tecnologias da escola Tenente Wilson, porém, na Marcionílio Rosa como não é educação em tempo integral a carga horária é menor sendo apenas uma aula de 45 minutos na semana dentro ambiente. A importância de ressaltar toda estas características, deve-se a esta pesquisa ter adotado a referida estrutura de aulas para se viabilizar.

Entre 15 de maio de 2017 à 17 de julho de 2017, trabalhamos o tempo de aula proposto para os AATs de ambas escolas com jogo digital no console Xbox/Kinect, com o game Kinect Fruit Ninja.

A escolha deste jogo foi motivada por observações prévias onde foi percebido maior participação e engajamento dos estudantes nas atividades com este título, além disto, ele possui narrativa que permite o trabalho individual e coletivo, além de dinâmicas cooperativas e competitivas. É preciso atenção para com estas propriedades no que diz respeito a motivação para jogar voluntariamente, Huizinga (2012. Pag. 10) enfatiza, “antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntaria. ”, e fica evidente que perde grande parte de suas características caso isto não aconteça.

O procedimento adotado durante esta etapa da investigação foi a participação ativa - por livre escolha dos estudantes – nas atividades por mim desenvolvidas utilizando o game supracitado. Para tal, foi elaborado um documento formal para a gestão da escola informando sobre os instrumentos metodológicos constantes desta pesquisa, o documento foi apresentado nas escolas em 12 de maio de 2017.

Adotei as orientações metodológicas defendida por Espinosa e Gómez (2016, p 71-72) para realização de pesquisas que visem observar o desenvolvimento humano a partir da interação com games. Ressaltam os autores que a pesquisa deve seguir o seguinte rito:

1. Antes do jogo:
 - Prestar atenção às experiências prévias, assim como às habilidades e competências com as quais contam tanto o professor como o aluno em relação à tecnologia.
 - Observar a atitude tanto do professor como do aluno como um ponto-chave para a investigação. No aluno, pode ser um fator para desenvolver a motivação intrínseca e a extrínseca; no professor, a via para que as atividades com jogos se realizem com normalidade.
 - Observar o contexto: o grupo de estudantes, o compromisso da instituição, a atitude de professor etc.
2. Durante o jogo:
 - Avaliar o rendimento do jogo com base em pontuações, no tempo alcançado pelos jogadores e/ou nos erros cometidos. Esse último ponto é necessário para tentar prever problemas de forma personalizada.
 - Avaliar a experiência vivida pelos usuários quanto ao fluxo, à imersão alcançada e aos elementos do contexto que influíram na partida.
3. Depois do jogo:
 - Observar o compromisso alcançado assim como a experiência obtida durante a sessão de jogos.
 - Avaliar a satisfação do jogador com o jogo; a usabilidade; teste de *likeability*; a ajuda proporcionada pelo professor(durante a sessão de jogos); a interação/colaboração/cooperação com os outros estudantes e a identificação dos jogadores com o avatar.

4. Em relação à aprendizagem:

- Observar a aprendizagem a curto prazo, individual e em relação aos demais estudantes.
- Avaliar a satisfação do jogador com a aprendizagem alcançada, e se ela foi percebida pelo usuário.
- Avaliar as alterações nos conhecimentos, nas atitudes, habilidades e intenções de comportamento.
- Avaliar as alterações percebidas no grupo com a ajuda do professor.

Em relação aos pontos 1 e 3 sugeridos pelos autores, permaneci com a observação participante durante o curso das atividades e utilizei uma ficha de observação que consta nos documentos anexados a esta pesquisa. Em relação ao ponto 2, adotei os scores do game Kinect Fruit Ninja por serem práticos na hora da coleta, pois, é da estrutura do game apontar a pontuação no final da partida.

Sobre o ponto 4 da pauta acima, apliquei um questionário para os educadores (coordenadores, gestores e professores) das escolas pesquisadas. Petry A. (2016.) Propôs duas perguntas que estruturam sua pesquisa, sendo uma fechada (Acredita que aprendeu algo jogando jogos digitais?). No caso desta pesquisa a questão foi modificada para (Acredita que os estudantes aprendem algo jogando jogos digitais na escola?).

Em caso de resposta afirmativa os entrevistados de Petry A. responderiam um segundo questionamento (O que você acha que aprendeu jogando?). No nosso caso a questão para os educadores foi (O que você acha que os estudantes aprendem jogando jogos digitais na escola?). A autora traz uma pesquisa com uma análise qualitativa/quantitativa de estudantes em graduação do curso de jogos digitais da cidade de São Paulo baseados nos questionamentos supracitados, o que já é um bom aporte teórico para esta pesquisa, sendo assim, estabeleço uma comparação dos dados obtidos com os que a pesquisadora evidencia em seu trabalho.

Também proponho uma análise qualitativa/quantitativa das respostas dos educadores bem como dos dados obtidos com a ficha de observação. A minha relação com os ambientes da pesquisa é de profunda implicação devido a ser professor destas escolas, logo, utilizei os dados quantitativos como estratégia para causar suspensão em meu olhar.

Observou-se de forma superficial que os jogos digitais garantem a presença dos estudantes na escola, no intuito de confirmar esta ideia foi comparado a frequências dos estudantes nos dias dos jogos com dias que não há games na escola. Para tanto, verificou-se os diários de classe dos professores focando no dia anterior e no dia posterior as práticas com jogos digitais.

É de conhecimento das escolas pesquisadas que a sexta-feira e a segunda-feira são dias de menor presença de estudantes e caso a pesquisa acontecesse nestes dias os dados não representariam realmente o que aconteceu, bem como se fosse proposta somente para dias alheio a este, logo, optou-se por distribuir as atividades em dias semanais diferentes. Desta forma, as duas turmas da Escola Marcionílio Rosa tiveram atividades na terça-feira e na sexta-feira e as duas turmas da Escola Tenente Wilson na quarta-feira e quinta-feira.

Quanto à escolha por estudantes do 5º ano do fundamental I, é motivada pela quantidade de tempo em convívio com jogos digitais na escola, como dito anteriormente os games fazem parte da rotina diária na Escola Municipal Marcionílio Rosa desde de 2012, isto quer dizer que a maioria das crianças do 5º ano tiveram contado com este ambiente durante toda sua jornada no ensino fundamental I.

Já em relação aos 5º anos da escola Tenente Wilson, é justamente o pouco tempo de convívio que nos interessa, temos apenas um trimestre de utilização de jogos digitais na escola, era provável que situações diferentes apareceriam. Logo, poderíamos perceber se com o passar do tempo jogando, as aprendizagens que os estudantes apresentam se alteram ou permanecem a mesmas. As quatro turmas de estudantes pesquisados totalizam 107 crianças.

Foi estudado também o emprego dos recursos tecnológicos disponíveis na escola por parte dos professores, buscou-se averiguar se estas ações poderiam revelar circunstâncias que melhorariam atividades envolvendo jogos digitais. As situações que surgiram serviram para entender de igual forma as dificuldades apresentadas para o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação que podem atingir uma proposta de trabalho didático com os games.

Como estratégia de estudos, averiguou-se durante o mês de agosto de 2017, os documentos das escolas pelos quais os professores solicitavam os recursos tecnológicos presentes neste ambiente. Contudo, mesmo que conseguíssemos estabelecer a quantidade de atividades em sala de aula que envolvesse as TIC, através destes documentos não seria possível entender o emprego dos aparatos na didática dos professores, logo, buscou-se informações com os próprios profissionais e com as coordenações das escolas pesquisadas sobre a maneira de trabalho com as tecnologias durante este período.

Como o a rede municipal de educação de Irecê atravessa um momento de implementação da proposta curricular de Ciclos de Formação Humana, houve a necessidade do estudo deste documento. Temos que ter em mente que devido as características do mestrado profissional, este trabalho de pesquisa em jogos digitais deve culminar em uma proposta de

intervenção para as escolas municipais, logo, adentrar neste processo de mudança por qual passa a educação de Irecê é fundamental.

O aprofundamento no estudo da nova proposta curricular foi feito principalmente nas questões que abordaram as TIC, ficando exposto que as ideias contidas no documento além de apresentar uma atenção significativa para a temática, trata a tecnologia como estruturas fundantes no processo de ensino-aprendizagem.

Então, utilizamos a proposta curricular de Ciclos de Formação Humana como aporte teórico, pois, a abordagem apresentada sobre a tecnologia entra em ressonância com o que discutimos sobre jogos digitais, por tanto, temos um capítulo deste trabalho tratando sobre os vínculos da nova proposta curricular e os jogos digitais.

É importante ressaltar que temos uma experiência vasta devido aos cinco anos de trabalho com jogos digitais na escola Marcionílio Rosa, utilizei registros fílmicos e imagéticos que foram coletados durante este tempo para potencializar ainda mais este estudo. Outras situações envolvendo atividades com games também foram consideradas e sempre que necessários utilizaremos estas experiências para aprofundar as discussões.

Estes arquivos dizem muito das dificuldades que encontramos para colocar os jogos digitais como uma prática rotineira na escola, também constroem uma história recente sobre como é ter games no ensino fundamental. Através destas memórias outros trabalhos acadêmicos foram criados, trabalhos estes que resultam no nascimento desta pesquisa.

CAPÍTULO 3. DISCUTINDO CONTEXTO E DADOS DA PESQUISA

Quando pensei em utilizar o jogo Fruit Ninja Kinect 2 como instrumento da pesquisa esperava poder quantificar o desempenho dos estudantes ao longo das semanas, pretendia averiguar o progresso de cada discente. Porém, a imprevisibilidade do jogo tratou de deixar claro que o game não foi a melhor escolha para isso. Cada partida foi diferente da outra e isso era o que tornava o game atrativo por mais tempo, mas, impedia as minhas pretensões metodológicas e por outro lado concedia outros achados interessantes.

Figura 3: Tela do jogo Fruit Ninja Kinect 2, Irecê, 2016



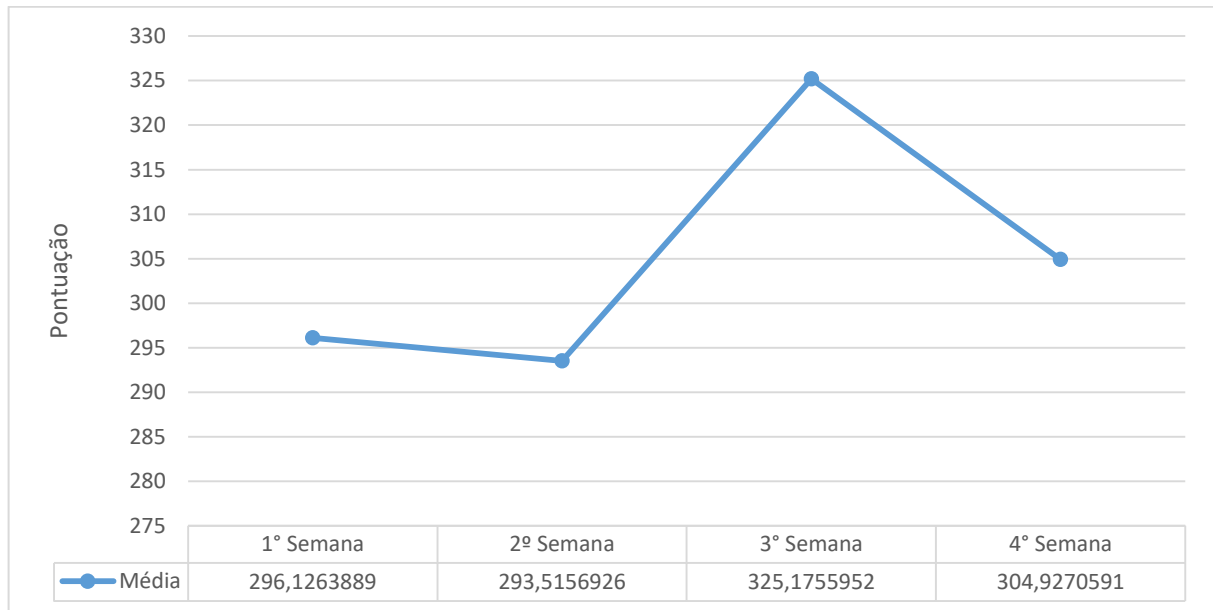
Para melhor compreensão é necessário explicar em que consiste a narrativa do game. A sombra do jogador é projetada na Televisão e acompanha seus movimentos de forma espelhada através do sensor Kinect. As mãos produzem cortes na medida em que se movimentam os braços, sendo que o objetivo é fatiar as frutas que são arremessadas na tela evitando as bombas que surgem e caso sejam cortadas decrescem a pontuação em 10, também aparecem frutas especiais que ao serem fatiadas produzem efeitos de duplicação de pontos, aumento de número de frutas na tela, paralisação do tempo de jogo e evitam temporariamente o aparecimento de bombas. O tempo do jogo é de 60 segundos e cada fruta cortada vale 1 ponto.

Como dito no primeiro parágrafo, a imprevisibilidade é um fator constante no jogo, há partidas que vem mais frutas especiais, outras vem mais bombas e outras ainda não aparecem

nada, sendo assim, para o jogador aumentar sua pontuação não depende unicamente de suas habilidades ele deve contar também com um pouco de sorte.

Devido a este enredo não foram utilizados scores individuais para análise, esperando com esta decisão diminuir o fator sorte. Logo, a escolha foi refletir tendo em mente a média geral dos estudantes que participaram da atividade.

Gráfico 1: Pontuação média dos estudantes (Fruit Ninja Kinect 2)



Da primeira semana para a segunda a pontuação praticamente se manteve, aspectos como familiaridade com o game, timidez, estratégias e coordenação motora foram sendo exercidas, construídas e superadas. Enfim, na terceira semana a maioria dos estudantes alcançaram suas melhores marcas.

Sobre a queda na pontuação da última semana, primeiramente ficou muito claro que um clique de um mês jogando o mesmo jogo é enfadonho para os estudantes ou como muitos deles disseram “já enjoiei deste jogo”. Este acontecimento foi muito valioso, pois, dá um indicativo de quando temos que propor um novo game para manter o entusiasmo.

A atitude de desinteresse passou despercebido em outras práticas cotidianas com games na sala de aula, entretanto, os dados aguçaram a percepção em relação a esta situação, o que causou o empenho em buscar nos registros fílmicos e fotográficos, além da própria memória outras experiências para observar se o referido comportamento estava presente.

3.1 JOGOS DIGITAIS, PRAZER E APRENDIZAGEM

Foi possível então resgatar uma atividade com o game Kollision na plataforma Linux Educacional 5.0, dois meses antes de começar esta pesquisa no AAT da Escola Municipal Marcionílio Rosa. Nesta ocasião os estudantes também apresentaram na terceira semana suas melhores marcas, porém, a atividade não foi estendida para uma quarta semana justamente porque os discentes sugeriram a mudança de jogo. No decorrer da situação não foi pensado a respeito, entretanto, eu enquanto mediador já me sentia cansado de repetir o mesmo game e provavelmente foi por este motivo que as crianças pediram variedades nos jogos.

A displicência dos estudantes na última semana de pesquisa talvez tenha origem na justificativa que o jogo não era mais desafiador, claro que ainda podiam superar suas marcas, mas, o interesse por suas próprias pontuações também teve seu ápice na terceira semana, inclusive refletindo no dado quantitativo do gráfico apresentado.

O que foi visto no comportamento do último encontro foram movimentos executados com os pés que é muito mais difícil de ser captado pelo sensor Kinect, outros testavam novos movimentos com os braços e novas estratégias, estas atitudes que tinha começado com alguns começou a pertencer a maioria. A impressão deixada foi que as crianças ao jogarem de formas cada vez mais diferentes (mais complexas na minha opinião) queriam propor novos desafios já que o game não apresentava outros obstáculos a serem superados, agindo assim aparentavam querer resgatar a diversão no jogo.

Na ocasião supracitada podemos ver claramente a criatividade sendo exercitada, são as formas que o jogador encontra de jogar. Para o professor se manter aberto a estas invenções é fundamental, pois, onde mais aprendemos a utilizar o potencial educativo dos games é com os jogadores. Muitos dos jogos digitais que são trabalhados tanto na escola Tenente Wilson como na Marcionílio Rosa levaram meses para encontrarmos uma dinâmica educativa e ainda manter todos as características do que é um jogo na perspectiva que Petry apresenta.

Mas, se os jogos não são algo novo, se são também objeto de entretenimento, se podem ser pensados como brinquedos, se são capazes de contar história para nós, se nos oferecem a possibilidade de sair provisoriamente da fátiga e nos fazer vivenciar uma experiência sem o controle dela, se são capazes de nos fazer ingressar numa comunidade e manter uma relação comunitária, se ainda são capazes de ser nossos companheiros em aprendizagens e na mudança de hábitos e crenças, eles realmente são um objeto cultural complexo, polimorfo e em constante mutação. (PETRY L. 2016 pag. 32).

Não adianta de forma alguma querer ver os jogos digitais com uma ferramenta disponível para o ato educar a exemplo o livro didático. São as suas características intimamente

ligadas a cultura e ao prazer que o permitem assumir a forma de uma estrutura educativa peculiar e logicamente também sua qualidade polimórfica.

Compartilhando a respeito das minhas próprias sensações sobre a última semana, pois, além de pesquisador e professor sou antes destes um apreciador dos jogos. Assim como na atividade com o game Kollision a última semana como o jogo Fruit Ninja Kinect 2 não tinha mais o mesmo ânimo, continuei com as atividades programadas para ser fiel a metodologia que estavam definidas para o trabalho. Não apresento isto como uma mazela, pois, foi através desta atitude que houve a possibilidade de enxergar as discussões deste texto. Mas, este mal-estar que relato, reforça a importância de uma rotação nos jogos.

Questionando sobre o motivo do score da quarta semana ainda ser mais alto que o das duas primeiras, podemos pensar que por mais que os estudantes estivessem desinteressados as habilidades construídas durante as semanas anteriores os auxiliavam. Esta ideia se edifica mediante a observação das ações, em que ficou claro que as crianças apresentavam um controle muito melhor sobre seus movimentos e estratégias, porém, o caráter competitivo era menor e o foco deixou de ser a pontuação, fixando-se em como tornar o game mais uma vez atrativo.

É preciso refletir sobre como nos professores sentimos a necessidade de que tudo que levamos para a estrutura das nossas aulas faça um paralelo com o livro didático ou com os conteúdos elencados nos currículos, nestes momentos lúdicos com os games há aprendizados significativos e a característica de diversão contidas nos jogos é que proporciona a criança aprender com prazer.

Ribeiro e Carvalho (2016), argumenta a favor do potencial educativo dos games ressaltando que tal qualidade pode estar explicitamente apresentando ou não, apontam para existência de um currículo cultural nos jogos digitais em que circulam os conteúdos aprendidos pelos jogadores e tudo isto ocorre de forma prazerosa. Os autores enfatizam ainda que os jogos apresentados em sala de aula não precisam ser só os com características educativas explícitas, as narrativas dos games que não foram projetados para serem educativos permitem relação com os conteúdos escolares, entretanto, depende da habilidade do professor em explorar este atributo caso queira.

Aprofundado mais a discussão sobre a relação de aprendizado e prazer, é importante ter claro o que pretendemos ao levar determinado jogo digital para a escola e quais habilidades queremos trabalhar junto ao estudante. Logicamente há fatores que não se pode controlar e por vezes os games proporcionam aprendizagens inesperadas, bem como, as vezes não surtem

efeito que o professor deseja. Independente do game que levamos e a finalidade que pretendemos ele só será um jogo para o jogador caso proporcione alegria/êxtase para o mesmo.

A respeito disso:

O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolavelmente ligada ao jogo pode transforma-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois polos que limitam o âmbito do jogo. (HUIZINGA. 2012, pag. 24)

O gráfico de média de pontuação dos estudantes analisado através desta perspectiva demonstra que na quarta semana o jogo digital usado como ferramenta metodológica desta pesquisa perde as características apresentadas por Huizinga e como consequência diminui a utilização das habilidades necessárias para cumprir com objetivos contidos na narrativa do game, por isso há a diminuição na pontuação em detrimento do resgate do êxtase por parte do jogador.

Mas, o que observamos nesta pesquisa é que na medida em que diminui as habilidades que se relacionam como o desempenho da pontuação, os comportamentos criativos para buscar uma renovação na forma de jogar aparecem com intuito de novamente haver diversão. Coletivamente a atitude é adotada nascendo assim uma forma de jogar do próprio grupo.

É a sensibilidade do professor que irar permitir esta construção. Nos trabalhos iniciais como jogos digitais no ano de 2012, costuma levar muitas maneiras de jogar que acreditava ser a correta, os estudantes exigiram o direito de poder mudar estas estruturas e atualmente as estratégias de aula como jogos digitais é uma construção coletiva entre estudantes e professor nas referidas escolas pesquisadas.

É impossível negar que a estrutura metodológica proposta para esta pesquisa foi de encontro a esta construção, já que ao dizer como iríamos proceder no jogo regressei a uma pratica de 2012, mas, julguei ser necessária e de fato foi útil, pois, causou uma suspensão em um olhar muito implicado que possuo. Também agora posso afirmar que dizer ao jogador como ele tem que jogar é descaracterizar as atividades envolvendo games.

As próprias regras dos jogos dão indícios de como proceder, mas, cada jogador se relaciona de uma forma única com tais regras, com a narrativa, com os cenários, com os personagens, com as instruções. Quando o professor impõe sua maneira de jogar impede esta relação e todos os aprendizados que viriam com ela.

Podemos nos questionar sobre como levaremos então um determinado conhecimento através dos jogos digitais para que ele não seja usado unicamente para o entretenimento? Petry

L. (2016), contribui para esta discussão ressaltando que jogos incentivam a curiosidade, a busca de informação, a pesquisa sobre seu próprio universo, sobre as histórias dos seus personagens indo também para os conhecimentos que se relacionam com sua narrativa. Então, cabe ao professor conhecer os jogos que irão levar as escolas e que estes estabeleçam relação com seus objetivos, penso que nós educadores procedemos de forma similar com a linguagem fílmica.

Como professor sempre senti a necessidade de atividades na escola que explorassem o desenvolvimento de raciocínio lógico, interpretação não só de textos mais dos próprios ambientes que estamos, memória, criatividade entre outros aspectos, assim, toda vez que penso um jogo para sala de aula, tenho o cuidado ao observar se ele possui a característica de estimular as habilidades citadas.

No ensino fundamental I temos um foco nos aspectos de leitura e escrita, então, há uma preocupação também em levar games em português, para que as crianças sintam a necessidade de ler as histórias propostas nos jogos, as dicas, regras entre outros. Isto não garante que aprenderão o que queremos, mas, devemos lembrar que nenhuma estratégia educativa viabiliza o aprendizado unanime, daí a importância de termos estruturas diversificadas de ensino-aprendizagem na escola.

Neste ponto, os jogos digitais além de se apresentarem como uma estrutura de promoção a aprendizagem são também um forte atrativo para os estudantes por sua contemporaneidade e pelo prazer que geram. Devemos nos perguntar quais e quantas estratégias educativas no ambiente escolar têm as características do fascínio e de pertencer a atualidade do ambiente cultural em que se encontram os estudantes.

Pretendendo colocar o prazer ao jogar como uma das características intimamente ligadas aos aprendizados envolvendo jogos digitais, então, torna-se necessário conhecer os tipos de games que os estudantes se interessam e não somente o que nos enquanto professores acreditamos ser bom para eles. Claro que nem todos os jogos cabem em sala de aula, entretanto, só saberemos quais games podem ser explorados didaticamente se nos colocarmos a disposição para ao menos conhece-los.

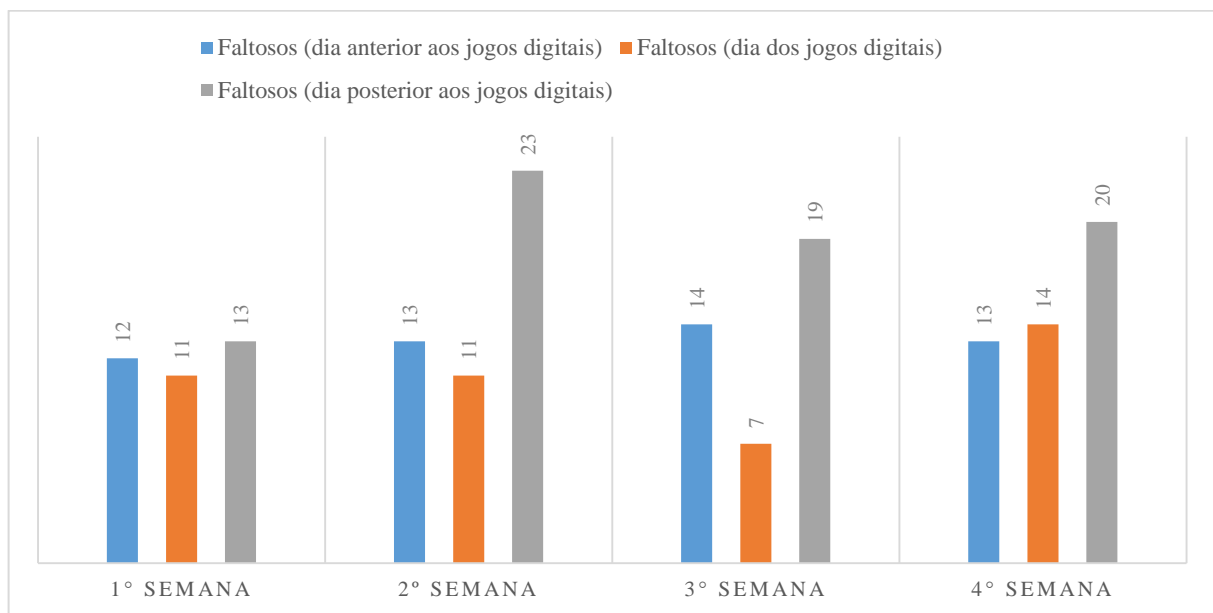
Para Ribeiro e Carvalho (2016, pag. 221), “Havendo jogos nas aulas, eles devem compor o método de ensino do professor, não se limitando a ser apenas um meio de entreter o aluno e elevar a motivação deles em aulas cansativas. ”. Claro que não devemos focar apenas nas características motivacionais e de entretenimento, contudo, desconsiderá-las é igualmente

errôneo, pois, ambas são impactantes nos aspectos socioafetivos e cognitivos dos estudantes, exploraremos esta discussão mais adiante neste texto.

3.2 JOGOS DIGITAIS E FREQUÊNCIA ESCOLAR.

Este interesse demonstrado pelos estudantes em relação aos jogos digitais na escola influenciou diretamente em sua frequência escolar. Foi averiguando os documentos de registros de presença referentes aos meses de maio, junho e julho de 2017, que encontramos os seguintes resultados:

Gráfico 2: Panorama da frequência dos estudantes no período da pesquisa.



Como visto na metodologia desta pesquisa foram propostas atividades em uma variedade de dias na semana, para o gráfico acima estão somadas as faltas de todas as turmas com base no total dos 107 estudantes devidamente matriculados nas escolas. No intuito de deixar ainda mais transparente este dado, ressalta-se que a turma do 5ºA da escola Tenente Wilson teve suas atividades com jogos digitais sendo realizadas na quinta-feira, portanto, o estudo das faltas do dia anterior sempre correspondeu a quarta-feira e do dia posterior a sexta-feira. A turma do 5ºB da mesma escola fez suas ações na quarta-feira, respectivamente as análises correspondem a terça-feira (dia anterior) e a quinta-feira (dia posterior).

A Escola Marcionílio Rosa segue a mesma proposta, tendo atividades com jogos digitais no 5ºA na terça-feira e no 5ºD na sexta-feira. No caso do 5ºD, é o único grupo que o dia posterior se estende para a semana seguinte sendo uma segunda-feira. Em relação aos turnos, somente o 5ºA da escola Marcionílio Rosa participou no turno matutino, todos os outros grupos ficaram no vespertino.

Inicialmente havia o interesse em averiguar sobre a frequência, porém, esta ideia ganha força quando os próprios estudantes começaram a destacar que vários dos seus colegas estavam sendo mais assíduos quando havia atividades com jogos no AAT. Considerando todas as semanas temos um índice de estudantes faltosos de 10.05%, no dia dos jogos digitais, o dia anterior chega a 12,14% e o posterior já tem um aumento considerável chegando a 17.5%.

Para discutirmos sobre a questão da falta do estudante é importante lembrar que a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da Educação Nacional, de 1996, no capítulo II, artigo 24 estabelece:

VI - o controle de frequência fica a cargo da escola, conforme o disposto no seu regimento e nas normas do respectivo sistema de ensino, exigida a frequência mínima de setenta e cinco por cento do total de horas letivas para aprovação; (BRASIL, 1996)

O problema é que a grande maioria dos instrumentos de combate a infrequência são coercitivos, a logicamente eles são necessários. Porém, devemos nos questionar sobre a possibilidade de combater as faltas com estratégias que estejam estruturadas na ideia de deixar a escola um lugar mais atraente para os estudantes. A sensação que fica é que aprender está ligado a sofrimento, mas, temos bons exemplos de que isso não é uma verdade e os jogos digitais demonstram isto.

Nas escolas pesquisadas a Tenente Wilson possui nove salas de aulas, com exceção do AAT as outras oito salas têm como tecnologia mais recente o ar condicionado e não são todas que o possui. O mesmo contexto segue a Marcionílio Rosa, ambas escolas têm artefatos que podem ser requisitados como Datashow, televisão, notebook, entre outros, mas, somente no Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias eles fazem parte da estrutura da sala de aula.

Pelos registros ficou comprovado que os estudantes desejam estar no AAT por sua estrutura com tecnologias mais atuais e condizentes com a cultura contemporânea. O número menor de faltas apenas reforça a ideia que os jogos digitais dentro deste enredo é um fator determinante no entusiasmo das crianças em frequentar a escola.

Porém, a pesquisa mostrou outros indicativos interessantes. Quando partimos para analisar cada escola de forma individual, revelou-se que na Tenente Wilson por ser em tempo integral onde as crianças ficam nove horas por dia na instituição, o comparativo de faltas entre os dias que tiveram os jogos digitais para os dias anterior e posterior foram praticamente iguais. Somando todas as faltas o dia dos jogos contabilizou 20, dia anterior 17 e o dia posterior 22.

Para contextualizar estes dados é preciso relatar que a dinâmica diária das atividades na Tenente Wilson é diversa como aulas de música, teatro, esportes e o próprio AAT com um período de 45 minutos a mais de aula comparando com a outra escola pesquisada. Tais atividades funcionam justamente nos dias próximos ao que ocorria a pesquisa, então, para os estudantes estas aulas são tão interessantes quanto os jogos digitais e é provável que este seja o motivo de uma frequência tão parecida.

É importante ressaltar que o aumento na frequência é uma das características dos jogos digitais, como visto, caso fosse esta sua única qualidade poderia ser substituído por outras atividades que possuem o mesmo atributo, porém, discutiremos ainda neste trabalho sobre os aprendizados que os professores da escola acreditam que os games promovem.

Focando no contexto da escola Marcionílio Rosa que funciona em dois turnos distintos com estudantes diferentes para cada um, ou seja, as crianças frequentam a escola durante quatro horas. Não há uma diversidade nas atividades neste contexto como visto na escola Tenente Wilson, para além da sala de aula temos apenas as ações do ambiente de aprendizagem e tecnologias, sendo assim, durante a pesquisa os jogos digitais foram primordialmente a única ação diferenciada da rotina diária nesta instituição.

Podemos pensar então, que as alterações na frequência da Marcionílio Rosa são causadas exclusivamente pelas ações com games. Os resultados mostram no total 24 faltas para o dia dos jogos digitais, 35 no dia anterior e 54 no dia posterior. O número de faltas visto desta maneira aponta uma grande diferença, principalmente no dia sucessor aos dos games na escola, porém, tomando como base as 24 faltas dos dias que aconteceram a pesquisa e transformando os dados em porcentagem a infrequência revela-se aproximadamente 45,9% maior no dia anterior aos jogos digitais e 125% no dia posterior.

Como visto, as atividades de pesquisa adotaram o funcionamento da sala do ambiente de aprendizagem e tecnologias, ou seja, as aulas com jogos digitais duravam 45 minutos na escola Marcionílio Rosa. É preciso esclarecer que este tempo era destinado a outras áreas do conhecimento (disciplinas), logo, há um decréscimo no tempo de aula semanal em uma das disciplinas ministradas na escola em detrimento da criação do tempo/espaço de aula do AAT.

Apenas um professor da escola Marcionílio Rosa demonstrou insatisfação perceptível em relação a este contexto, argumentando inclusive que tal atitude poderia prejudicar a aquisição de conteúdo de determinadas disciplinas. Porém, pensando-se a respeito da frequência, os dados comprovam que há um maior número de estudantes comparecendo a escola durante o dia dos

jogos digitais e por consequência assistindo aulas de outras áreas do conhecimento, portanto, mais crianças estão em contato com os conteúdos que os professores das salas regulares ministram.

Logicamente os jogos digitais promovem aprendizados significativos e podem estar ou ser ligados a conteúdo de disciplinas presentes nas escolas, claro que nem todo o game possui este tipo de característica e isto vai depender de forma decisiva do conhecimento do professor em relação ao que cada jogo digital propõem em sua narrativa.

Petry A. (2016, pag. 51), aponta em uma pesquisa a opinião dos jogadores sobre o que tipos de conteúdo escolares os mesmos aprendem jogando games, indica que história, matemática, arte, literatura, inglês, cultura de países e civilizações são respostas facilmente encontradas. Estas respostas dizem respeito apenas ao que acreditam estar ligado as disciplinas da escola, mas, há muitos outros aprendizados de ordem socioafetivas, cognitivas e motoras que são citadas pelos sujeitos da pesquisa.

O fato é que com o estudante mais presente na escola as chances de aprendizagem dos conteúdos propostos em sala de aula se ampliam. A falta da criança a aula pode se transformar em um obstáculo significativo no seu desenvolvimento e a ideia a seguir traduz bem as consequências deste comportamento.

Constitui por si um problema individual grave na medida em que representa um entrave ao sucesso educativo de cada aluno. Pode conduzir mais tarde a situações de abandono escolar e a situações de delinquência e exclusão social levando o problema para a esfera da questão social. (FARO. 2007, pag. 06).

Uma aula estruturada com jogos digitais tem como umas das suas características ser atrativa, influenciando diretamente na presença do estudante na escola, por tanto, os games podem ser usados para combater a infrequência e como visto tornam também o ambiente escolar prazeroso para as crianças.

Como visto nas observações da escola Tenente Wilson, outras atividades dão indícios de possuir a característica de diminuição da infrequência, as mesmas coexistem tranquilamente com os jogos digitais. Comprando os números de faltas total entre as duas escolas, temos na soma do dia anterior, posterior e no dia da pesquisa na Tenente Wilson um total de 59 ausências e na Marcionílio Rosa este número chega a 113, ou seja, aproximadamente 91,5% maior. Os dados revelam que um contexto mais atraente para o estudante garante a presença do mesmo na escola e dizem também que as atividades com jogos digitais cabem tanto no contexto da

escola em tempo regular (Marcionílio Rosa) quanto na escola em tempo integral (Tenente Wilson).

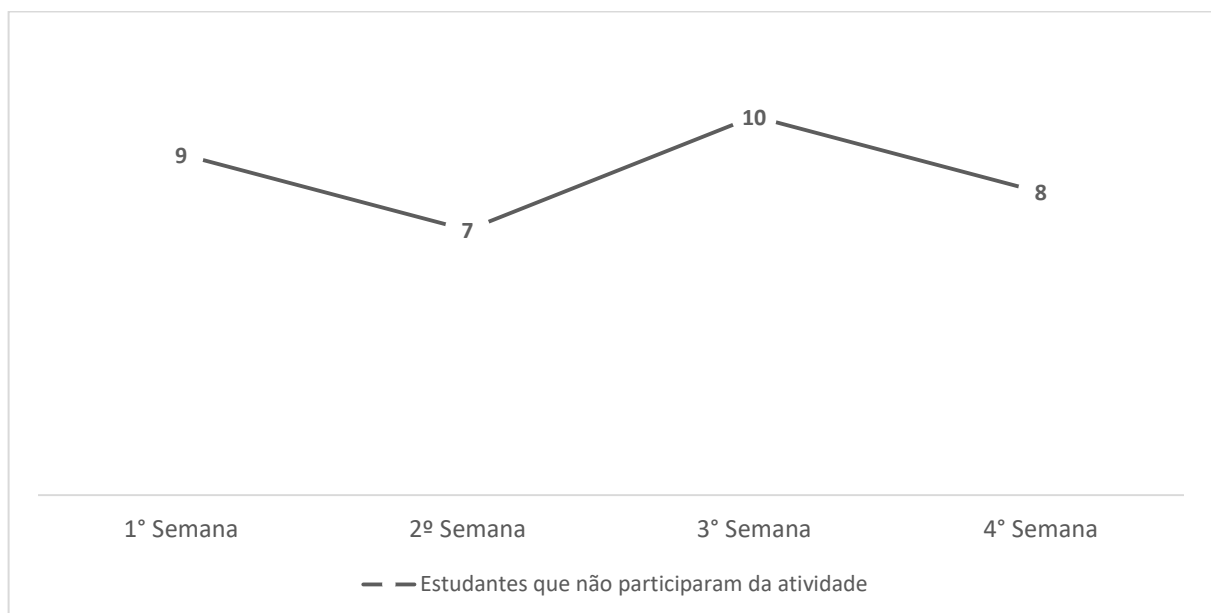
É importante ressaltar que os jogos digitais não são unânimes em sua aceitação e neste trabalho houve o cuidado em pensar nos estudantes que não participaram das atividades, é sobre esta questão que trataremos a seguir.

3.3 JOGOS DIGITAIS E A PARTICIPAÇÃO DO ESTUDANTE.

Antes de iniciar esta etapa é importante frisar novamente que toda a participação dos estudantes foi por livre escolha, como visto, parte-se do princípio nesta pesquisa que o jogo é uma atividade voluntária. Para uma sala de aula esta é uma ideia bastante discutível, pois, caso o estudante não queira fazer a atividade o que faremos? Entretanto, também devemos nos fazer outra pergunta: Quando fizermos algo por coerção o que de fato aprendemos?

Com esta dúvida no pensamento discutiremos sobre o que os dados referentes a não participação significam junto ao contexto das escolas pesquisadas. As informações a seguir apresentam o número total dos estudantes que escolheram não jogar o game Fruit Ninja Kinect 2 proposto como atividade nas semanas que aconteceram a pesquisa.

Gráfico 3: Estudantes não participantes da atividade com jogo digital



Considerando o total de 107 estudantes pesquisados, temos em média 7,94% que optaram por não participar das ações com jogos digitais. É difícil dizer se estes números são elevados ou não, pois, não temos registros das adesões dos estudantes a outras atividades

optativas, uma das explicações é que quase não há aulas com estas características nas escolas pesquisadas, sendo assim, geralmente as crianças tem por obrigação cumprir o que é proposto pelo professor.

Entretanto, o que podemos compreender são os motivos que levaram a não participação. Houve uma preocupação em registrar as razões que levaram os estudantes a não quererem jogar, destacam-se principalmente a inibição e falta de afinidade com o game, as crianças argumentavam dizendo que era chato ou que não gostavam daquele tipo específico de jogo.

Os estudantes que não participaram durante as semanas que aconteceu a pesquisa foram praticamente os mesmos e este contexto condiz com os motivos de não jogarem, pois, caso o jogador considere o jogo chato, esta não é uma ideia que se altere rápido e com frequência. Temos afinidade com alguns gêneros de jogos e com outros não.

Focando a inibição para discutir, devemos considerar que os jogos que utilizam o Kinect são de interação com todo o corpo e isto pede uma exposição maior do jogador do que com um hardware de mão (joystick ou mouse/teclado). Com o sensor de movimento há uma necessidade das crianças se deslocarem do seu lugar para a frente do mesmo. No caso do jogo digital escolhido para desempenhar a pesquisa, apenas dois jogadores jogam em cada partida, então, o restante dos estudantes acabam por observar a performance de quem joga o que pode gerar uma certa timidez, no entanto, por sua vez é uma boa estratégia para trabalhar aspectos sociais.

Considerando outra experiência com jogo digital Kollision citado anteriormente neste trabalho, como é um game individual jogado no computador com os periféricos teclado e mouse, ocorre que as mesmas crianças que relataram vergonha para participar no Fruit Ninja Kinect 2, não demonstraram nem um receio em relação a jogar o Kollision. Entretanto, aquelas que não tinha tanto contado com os hardwares citados se sentiram desconfortáveis por sua falta de habilidade.

Nos dias de hoje a quantidade de jogos disponíveis e as plataformas que executam os games como os computadores e videogames permitem uma diversidade muito grande de formas de jogar. Cada característica presente no como jogamos os jogos digitais traz aprendizados diferentes, desde aqueles que nos induz a um aprimoramento nas habilidades de manuseio de um mouse como no game Kollision, até plataformas que exigem que utilizemos todo o nosso corpo para interagir como o Xbox/Kinect.

Isto ignifica dizer, que a inibição apresentada neste trabalho como motivo dos estudantes para não participarem da atividade com jogos digitais pode ser facilmente contornada com

games em plataforma como computadores. Devemos considerar que este acanhamento dos estudantes está diretamente ligado aos procedimentos metodológicos adotados por esta pesquisa, ou seja, com a escolha do jogo.

Tomando novamente a temática da afinidade com o game como razão para não participação, penso que este seja outro argumento pertinente para uma rotatividade dos jogos digitais quando utilizamos em sala de aula. A mudança pode oportunizar aos estudantes o encontro com formas de jogar que lhe são agradáveis e conhecidas, garantindo um papel de destaque na atividade para o mesmo.

3.4 JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM.

No universo dos jogos queremos aprender com quem sabe as artimanhas de cada game, assim, justifica-se a grande quantidade de canais no YouTube de jogadores que postam seus feitos. Em uma breve pesquisa foi fácil verificar que são muitos os vídeos com mais de um milhão de acessos e nesta troca de aprendizados referentes as narrativas de jogos digitais circulam conhecimentos que poderíamos tentar compreender para verificar qual o potencial disto para a área de educação.

Os próprios jogadores relatam que aprendem muito com os games, desde conteúdos escolares, bem como, habilidades socioafetivas e cognitivas. Estas trocas de conhecimento ocorrem sem a necessidade da escola, porém, este trabalho mostra que esta cultura dos jogos digitais serve para dentro da sala de aula. Neste sentido, para reforça estas características Petry A. afirma com base em sua pesquisa que:

A diversidade de conteúdos escolares citados como aprendidos por meio dos jogos comerciais se mostrou surpreendente. Resta saber o quanto esses conhecimentos realmente se fazem úteis para os currículos escolares nacionais, com reflexos na educação formal de nossos estudantes.

Para além do desenvolvimento de um pensamento que é diretamente demandado para execução de atividades escolares e de uma bagagem de conhecimentos relacionados com conteúdos escolares, os estudantes também destacam habilidades socioafetivas aprendidas por meio dos jogos. (2016, pag. 54)

Sobre esta preocupação da autora em saber a utilidade do conhecimento aprendido com jogos digitais para educação formal, há o mesmo incomodo aqui nesta pesquisa. Não é fácil identificar a relação que o game estabelece com os conteúdos curriculares e nem sempre ela acontece de forma direta. É arriscado dizer que determinado jogo ensina língua português ou em outro a estudante aprenderá matemática, sabendo que, pensar neste sentido é um direcionamento cartesiano.

Nos moldes em que se processa a educação formal nos dias atuais na rede Municipal de Irecê, para um pesquisador em jogos digitais seria tão mais fácil receitar um jogo para um melhor aprendizado em matemática, leitura e escrita no ensino fundamental I. Ressalto especificamente este segmento, pois é nele que sou professor e são sete anos constatando um foco demasiado nas áreas de língua portuguesa e matemática, claramente o IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) nos assombra.

Embora esta vontade de domesticação dos jogos digitais perante os conteúdos curriculares venha sempre à tona, seria bom que evitássemos este caminho, pois, os games trazem um outro aprendizado com características próprias que atravessam as disciplinas e conectam diversos conhecimentos, não sendo privilegio exclusivo de nenhum deles como afirma Perty L. (2016, pag. 22).

O autor ainda acrescenta que uma das características dos games vai além da sua participação na cultura, atua como fator na resignificação da mesma (2016, pag. 18). Neste sentido, os jogos digitais se encaixam perfeitamente nos objetivos dos Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino fundamental, ficando evidente em ao menos dois destes objetivos:

- Utilizar as diferentes linguagens – verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal – como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privado, atentando as diferentes intenções e situações de comunicação;
- Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimento; (BRASIL. 2001, pag. 108)

Que os vídeos games e seus jogos são artefatos tecnológicos contemporâneos é evidente, que são fontes ricas para construção e aprendizados de conhecimentos fica comprovado no aporte teórico desta pesquisa, assim como, integram e refazem aspectos culturais da nossa sociedade. Por este trabalho também se estabelece que as variadas formas de interações com os jogos promovem a utilização de diferentes linguagens, inclusive a corporal através dos sensores de movimento como o Kinect.

Há uma ideia no livro de introdução dos PCNs que garantem a pertinência dos jogos digitais para dentro da sala de aula e acabam por complementar o que foi ressaltado através dos objetivos destacados acima:

Todas as definições conceituais, bem como a estrutura organizacional dos Parâmetros Curriculares Nacionais, foram pautadas nos Objetivos Gerais do Ensino Fundamental, que estabelecem as capacidades relativas aos aspectos cognitivo, afetivo, físico, ético, estético, de atuação e de inserção social, de forma a expressar a formação básica necessária para o exercício da cidadania. Essas capacidades, que os alunos devem ter adquirido ao termino da escolaridade obrigatória, devem receber uma abordagem integrada em todas

as áreas constituintes do ensino fundamental. A seleção adequada dos elementos da cultura – conteúdos – é que contribuirá para o desenvolvimento de tais capacidades arroladas como Objetivos Gerais do Ensino Fundamental I. (BRASIL. 2001, pag. 109)

Penso que a opção por estruturas educativas baseadas nos jogos digitais se encaixe perfeitamente nos que diz respeito a “seleção adequada dos elementos da cultura”. Primeiro porque pertence ao mundo de vivências dos estudantes, em segundo lugar devido as características de proporcionar ao jogador desenvolvimento das “capacidades” ressaltadas nos PCNs.

Mas, como os professores percebem o aprendizado com os jogos digitais? Neste sentido, foi questionado aos educadores tanto da escola Tenente Wilson quanto da Marcionílio sobre o que eles acham que os estudantes aprendem através dos games. Esta provocação surge de uma pergunta similar que a pesquisadora Petry A. fez para 104 estudantes sobre o que os mesmos achavam que aprendiam por meio dos jogos digitais.

É nesta conexão entre as respostas dos estudantes da pesquisa da autora supracitada e dos professores que colaboram com este trabalho que poderemos encontrar evidências mais claras sobre o aprendizado baseados nos jogos digitais. Por tanto, adotei categorias semelhantes as exploradas por Petry A. para análises das respostas do questionário proposto aos educadores, sendo elas: aspectos cognitivos, aspectos socioafetivos, conteúdos escolares e destreza motora.

Para cada categoria também foi estabelecido um conjunto de palavras que tornasse possível o agrupamento das respostas concedidas pelos entrevistados (PETRY A., 2016). Entretanto, as pessoas que responderam os questionários possuem características diferentes sendo estudantes em uma pesquisa e professores na outra, assim, houve a necessidade de mudança pontuais nas categorias para englobamento de termos, porém, esta atitude foi feita tomando como base os PCNs.

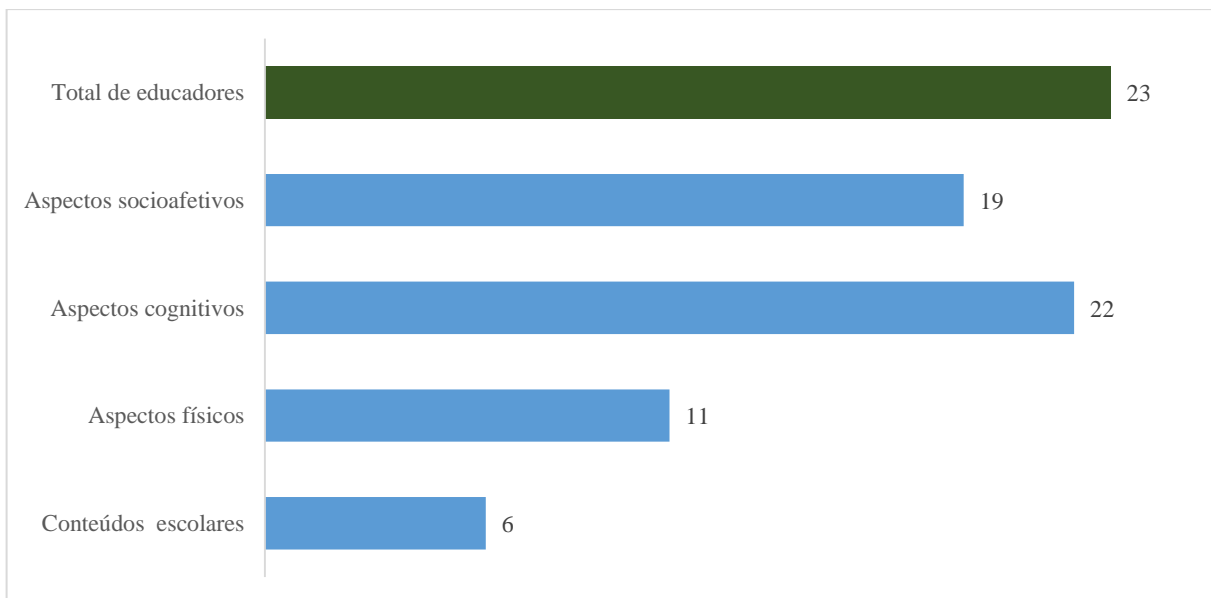
As palavras usadas para o agrupamento nos aspectos cognitivos são: raciocínio, pensamento lógico, pensamento rápido, estratégia, memória, criatividade. Para aspectos socioafetivos: trabalho em equipe, cooperação, sociabilidade, autocontrole, perseverança, organização, resolução de conflitos, lazer, emoções, responsabilidade, respeito, disciplina, interação e afetividade. Para conteúdos escolares: leitura, escrita, interpretação de texto, português e matemática. Para aspectos físicos: reflexo, destreza, coordenação, controle corporal, agilidade. Cada palavra apareceu ao menos uma vez nas respostas contidas nos questionários.

Foram entregues no total de 26 questionários, três educadores não devolveram o documento. Responderam também os gestores e coordenadores, a tentativa era contemplar de forma integral os educadores do campo de pesquisa. É importante ressaltar que todos os participantes já observaram inúmeras vezes os estudantes fazendo atividades com os jogos digitais nas duas escolas.

A primeira pergunta foi: acredita que os estudantes aprendem algo jogando jogos digitais na escola? O resultado foi unânime, todos acreditam que os games trazem algum tipo de aprendizado. Na pesquisa de Petry A. foi exposto que 96% dos estudantes/jogadores afirmam aprender algo como os games, comparando com os dados deste trabalho temos uma diferença de 4 pontos percentuais, já que 100% dos educadores afirmam ver evidências de aprendizado a partir dos jogos digitais.

Somando-se as duas pesquisas, podemos perceber que a maioria esmagadora admite que os jogos digitais trazem conhecimentos, porém, é através das categorias anteriormente citadas que vamos compreender quais aprendizados são percebidos como estimulados através dos jogos digitais. Para tanto, a segunda pergunta feita através do questionário aos educadores foi: o que você acha que os estudantes aprendem jogando jogos digitais na escola?

Gráfico 4: aprendizagens vinculadas aos jogos digitais na perspectiva dos educadores



Antes de começarmos a discutir os dados do gráfico apresentando, ressalto que as categorias sugeridas por Petry A. que foram adaptadas para este trabalho, coincide com as expostas como objetivos de aprendizagem mencionados nos PCNs. Para reforçar sobre as orientações a respeito do que queremos que os estudantes desenvolvam no ensino fundamental

I “ Assim, os objetivos se definem em termos de capacidades cognitiva, física, afetiva, de relação interpessoal e inserção social, ética e estética, tendo em vista a formação ampla. ” (BRASIL, 2001, pag. 67).

Ressalta-se que os educadores acreditam que os jogos digitais como atividade educativa contempla mais da metade dos objetivos propostos nos Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino fundamental. Então, talvez seja a hora de pensar com mais seriedade os games como estrutura de aulas nas escolas.

3.4.1 Aspectos cognitivos

Nas respostas dos educadores as palavras mais citadas em relação a aprendizagem envolvendo jogos digitais foram raciocínio-lógico e concentração, ambas apareceram 15 vezes, este número equivale 65,21% do total dos participantes. Os termos fazem parte do que consideramos neste trabalho como aspectos cognitivos e são de suma importância para a aprendizagem de diversos conhecimentos, inclusive os conteúdos escolares que são citados 6 vezes pelos pesquisados.

Há quem acredite que não aprendemos diretamente os conteúdos estipulados no currículo escolar através dos jogos digitais, entretanto, esta pesquisa demonstra que 26,08% dos educadores apontam que os games trazem conhecimentos ligados as áreas de matemática e língua portuguesa. Para além desta visão cartesiana, é inegável que com o desenvolvimento dos aspectos cognitivos os processos de aprendizagem ocorram de forma mais fácil, independentemente da área do conhecimento.

A capacidade cognitiva tem grande influência na postura do indivíduo em relação à metas que quer atingir nas mais diversas situações da vida, vinculando-se diretamente ao uso de formas de representação e de comunicação, envolvendo a resolução de problemas, de maneira consciente ou não. A aquisição progressiva de códigos de representação e a possibilidade de operar com eles interfere diretamente na aprendizagem da língua, da matemática, da representação espacial, temporal e gráfica e na leitura de imagens. (BRASIL, 2001, pag. 67).

Esta recorrência de citações dos Parâmetros Curriculares Nacionais, além da pertinência com os caminhos desta pesquisa, é uma tentativa de demonstrar para aqueles que se aventuram a usar jogos digitais na escola que temos um porto seguro nos próprios documentos que orientam a educação nacional.

Para deixar claro, 95,65% dos educadores das escolas Marcionílio Rosa e Tenente Wilson enxergam aprendizagem de aspectos cognitivos nos estudantes, provocados a partir das

atividades estruturadas com os jogos digitais. Devemos lembrar que são cinco anos de convívio com os games na primeira escola e nove meses na segunda, por tanto, as respostas dadas pelos professores, gestores e coordenadores destes ambientes escolares são de pessoas que convivem com este contexto, não sendo apenas uma atividade de pesquisa esporádica envolvendo games.

Não partilho da ideia que os jogos digitais necessitam proporcionar aprendizados de conteúdos escolares, aproximo-me mais do pensamento apresentado por Bahia (2016), defende que os games não sejam um mero recurso educativo e se assemelhe muito mais a um dispositivo de experiência cultural. Porém podemos somar isso a declaração de Petry A. nas considerações finais do seu trabalho (2016, pag. 57) “Acredito que se aprenda mesmo quando essa não é a intenção e que, às vezes, aprende-se mais ou algo diferente do que foi pretendido ensinar”.

Como professor que trabalha com jogos digitais há cinco anos, tomando como orientação os autores citados no parágrafo a cima e acrescentando as ideias de Huizinga (2012) que diz respeito as características do jogo, não aconselho sobre hipótese nenhuma a escravização dos games perante ao conteúdo curricular, esclarecendo que, naturalmente eles se conectarão. Como visto, isto pode ocorrer através do desenvolvimento dos aspectos cognitivos que o games promovem e que tem impacto sobre aprendizagem dos conteúdos ou pela própria estrutura e maneira de jogar que muitas vezes apresentam conhecimentos ensinados em sala de aula de forma direta.

3.4.2 Aspectos socioafetivos

De igual forma podemos nos questionar sobre a influência dos aspectos socioafetivos na aprendizagem dos estudantes, sabendo que, os mesmos também são conteúdos curriculares, além disso, são indispensáveis para relação das crianças com o meio que os cerca.

Os jogos digitais se apresentaram como um forte artefato para desenvolvimento dos aspectos socioafetivos, sendo que, 82,6% dos educadores percebem estas características nos games. Nos dados da pesquisa de Petry A., 29% dos estudantes acreditam que desenvolveram os mesmos predicados jogando (2016).

Na sua maioria os educadores participantes desta pesquisa não são jogadores de games e é importante pensar sobre o contexto das respostas dos questionários sobre este viés. Para Ribeiro e Carvalho (2016, pag. 221):

Para que os jogos digitais e as práticas gamificadas funcionem como recursos pedagógicos, é necessário que os professores interajam minimamente como os

jogos, para ter acesso a elementos aos games que possam ser úteis às aulas, garantindo um espaço escolar mais prazeroso, motivador e que consiga envolver o aluno nas atividades propostas.

Então, estamos falando de educadores que imprimem seu olhar externo sobre aprendizagem e jogos digitais, claro que podemos e temos condições de perceber através de observações se há esta relação e sobre nenhuma hipótese devemos desconsiderar a experiência dos pesquisados, pois, vivem os processos de ensino-aprendizagem cotidianamente. Por outro lado, fica a dúvida, caso os educadores também fossem usuários de jogos digitais de que forma as respostas do questionário se alterariam?

Como visto, Ribeiro e Carvalho deixam claro que se não houver o conhecimento mínimo e a interação mínima com os games o trabalho pedagógico com os mesmos se torna dificultoso. Do meu ponto de vista (professor/jogador) vejo a possibilidade e os por menores do aprendizado com jogos digitais, acredito ter tido desenvolvimentos pessoais e profissionais significativos jogando, por isso, as curiosidades desta pesquisa.

Exponho incisivamente o meu alto nível de implicação com a temática e justifico novamente a opção por uma abordagem parcialmente quantitativa, pois, os números são um ótimo contrapeso neste caso, já que equilibram a balança entre envolvimento e suspensão nesta pesquisa.

Então, retornando ao aprendizado de aspectos socioafetivos, o que é demonstrando através das respostas tanto dos educadores quanto dos estudantes são evidências do desenvolvimento destas qualidades quando o jogo digital entra em cena. Nos PCNs (2001) é abordado que através da qualificação dos aspectos socioafetivos os estudantes podem entender a si mesmo e aos outros, tornam-se melhores na capacidade de reflexão sobre os próprios pensamentos, cooperação, participação, motivação e atitudes de convívio social, tudo isso implica diretamente nos trabalhos e atividades realizados em sala de aula.

É importante destacar que um dos predicados dos games que está diretamente ligado a tudo que foi apresentado no parágrafo acima é ser prazeroso, no decorrer deste texto esta característica é recorrente, isto destaca a sua relevância. Talvez por isso, um receio em alertar sobre atitudes que descaracterizam o jogo, Ribeiro e Carvalho (2016, pag. 222) contribuem com esta discussão:

O bem-estar proporcionado pelos jogos, mencionados pelos participantes, também deve ser destacado, pois os aspectos afetivos do sujeito são grandes interferentes nos processos de aprendizagem, o que remete à perspectiva walloniana de enfoque da afetividade e de sua relação com as dimensões

cognitivas e motoras, necessária para o processo de ensino-aprendizagem satisfatório.

Nesta perspectiva, os aspectos socioafetivos estabelecem vínculos com os aspectos cognitivos e físicos impactando sobre todo o processo de ensino-aprendizagem, a gênese desta cadeia de eventos tem com um dos formadores o sentimento de prazer e evidentemente os jogos digitais não é atividade exclusiva com esta característica.

Entretanto, se consideramos a perspectiva walloniana e relacionar com as respostas dos educadores contidas no último gráfico apresentado, poderemos observar o potencial de uma atividade envolvendo jogos digitais para a construção da pessoa segundo esta teoria. Dantas (1992) ao estudar as ideias de Wallon, nos diz que a relação entre afetividade e o ambiente social constrói o terreno de origem para a atividade cognitiva.

Neste sentido, definitivamente as questões socioafetivas estão diretamente ligadas ao desenvolvimento dos estudantes, sendo assim, os aspectos cognitivos não sobre põem os aspectos efetivos quando consideramos a aprendizagem, antes, são interdependentes e na falta de atenção para com um deles as dificuldades de ensino-aprendizagem crescem exponencialmente. Com tudo isto, atividades que promovam o exercício dos aspectos cognitivos e socioafetivos simultaneamente, devem ser consideradas e respeitadas como estruturas didáticas, logo, a defesa por jogos digitais em práticas escolares é plausível.

3.4.3 Aspectos físicos

As respostas dadas pelos educadores em relação aos aspectos físicos devem ser consideradas a partir do entendimento que a metodologia desta pesquisa propõe jogos digitais que utilizam o sensor de movimento (Kinect) como forma de interação. Os educadores observam as crianças jogando com esta tecnologia no ambiente escolar a algum tempo, com foi ressaltado anteriormente neste texto. Também sabem, que é através do corpo que os estudantes manipulam as ações no game, logo, os dados apresentados se conectam com este contexto e tendem a se mostrar diferentes em outras pesquisas em que a forma de jogar é diferente.

Para demonstrar o que foi dito resgataremos os dados da pesquisa de Petry A., dentro da categoria semelhante seus estudos apontam que 10% de seus pesquisados afirmam desenvolverem algum tipo de destreza motora ao jogarem (2016, pag. 52). Quando questionamos os educadores sobre o aprendizado com jogos digitais, 47,82% deles apontam para desenvolvimento ligados aos aspectos físicos das crianças.

Nunca é demais lembrar que as pessoas que respondem em uma pesquisa são estudantes/jogadores, falando sobre as impressões que tem sobre suas próprias aprendizagens dentro dos jogos digitais. Já neste trabalho, temos educadores que interpretam a ação de jogar diante de todo o seu repertório profissional que está diretamente ligado as questões do ensino-aprendizagem, porém, em sua maioria não possui as vivencias com os games.

O fato de haver evidencias nos estudos de Petry A. sobre a aprendizagem de aspectos físicos ao jogar, demonstra que mesmo quando a interação é feita com periféricos (mouse, teclado, joystick) ao invés do corpo, as características físicas continuam aparecendo como sendo desenvolvidas.

Tendo em vista que as formas de jogar são múltiplas, quando o desenvolvimento de aspectos físicos for o objetivo é preciso considerar a forma de interação com os jogos digitais, na verdade, sempre deve haver devida atenção por parte do professor quanto a esta característica ao usar os games didaticamente.

Para Martin (et al., 2015) o educador deve sempre estar atento a elementos que favorecem ou inviabilizam os jogos, pois, cada pequeno detalhe afeta a atividade e por consequência os objetivos pretendidos. Neste sentido o aprendizado pode estar nas dificuldades do game, regras, cenários, personagens, história, desafios, designer, jogabilidade, etc. Também na forma de interação tais como o joystick, mouse, teclado, sensores de movimentos, telas sensíveis ao toque, entre outros.

Como visto, o desenvolvimento físico é percebido nas aprendizagens fomentadas através dos jogos digitais, isto demonstra a versatilidade deste artefato cultural. Para os PCNs “ A capacidade física engloba autoconhecimento e uso do corpo na expressão de emoções, na superação de estereotipias de movimentos, nos jogos, no deslocamento com segurança” (2001, pag.67).

Ao categorizar as respostas dos educadores o que se pretende é facilitar a percepção dos aprendizados envolvendo os jogos digitais. Visto de um plano mais global, o potencial dos games é de estimular o ser humano de forma integral, Telles afirma que:

Na realidade, o jogo eletrônico apresenta-se como um conjunto altamente estruturado e segmentado de experiências. Jogar videogame é um ato complexo que, além de elementos ergódicos e interativos, promove variadas formas de vivencias, exige habilidades múltiplas e suscita engajamentos diversos. (2015, pag. 166)

O que Telles afirma sobre a complexidades dos jogos digitais é sua qualidade em ser uma estrutura que estimula o desenvolvimento do jogador que é igualmente complexo. No

game, não há o momento de foco no conteúdo, ou nos aspectos cognitivos, socioafetivos e físicos, antes, em seus desafios o jogador é completamente arrebatado, exigido, estimulado, frustrado e desafiado, então quem joga, joga com tudo que é.

Huizinga (2012, pag. 24), afirma que “O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se “apenas” de um jogo pode passar para segundo plano”. Desta forma, os games tomam força como vivências, como oportunidade para termos experiência com situações que jamais poderíamos viver e que ao vive-las podem ocorrer aprendizados que estão vinculados diretamente a este contexto.

Ao discutir sobre isso, um memória se sobre sai. Quando iniciamos o trabalho como jogos digitais na plataforma Xbox 360, utilizávamos o game Kinect Sports, e ao jogar em um cenário de um estádio de atletismo, pensava enquanto daquelas crianças teriam realmente a oportunidade de conhecer um estádio de uma forma mais real que aquela. Nenhum filme, nenhum slide, nenhum texto permitia tanta interação com aquele ambiente quanto o jogo, os estudantes correram virtualmente nas faixas fazendo movimentos reais para interagir, lançaram seus dados de igual forma, assim como, fizeram saltos em distância e nos gracejos do game ouviram palmas dos torcedores nas arquibancadas, seus recordes serem anunciados, seus erros serem penalizados, tudo isso, com uma pitada de prazer.

Todo jogador joga sempre pelo prazer. Pelo prazer em vencer e ganhar a recompensa, mesmo que seja um simples emblema de que conseguiu passar por mais uma etapa. Ao fim de tudo, o prazer em jogar, competir individualmente ou em grupo, muitas vezes em atitude de cooperação, duelar, rir, se emocionar, se estressar, estar em busca daquilo que representará a vitória, a conquista sobre os oponentes, a recompensa. (MARTINS et al., 2015, pag. 215)

Fica claro, que o aprendizado é um bônus da recompensa, não é o foco do estudante/jogador, entretanto, isto não impede que ele ocorra. Devemos levar em conta que talvez seja papel do professor observar o potencial educativo que cada game possui e como foi visto, isso só é possível ao experimentá-los.

Pensando em como os Parâmetros Curriculares Nacionais acreditam que os estudantes do ensino fundamental se desenvolvem, fica evidente que o jogo digital é um artefato que contribui significativamente para este crescimento.

3.5 JOGOS DIGITAIS E A PROPOSTA CURRICULAR PARA O MUNICÍPIO DE IRECÊ.

Irecê vive uma realidade de implementação de uma nova proposta curricular, a ideia nasce da relação entre a Universidade Federal da Bahia (UFBA) e a secretaria de educação do município. No próprio documento fica claro sua construção histórica, evidenciando algo que

vem germinado ao longo do tempo e acaba por trilhar caminhos que levam para a proposta de Ciclos de Formação Humana.

A opção pelos Ciclos de Formação Humana foi tomada levando-se em consideração algumas concepções pedagógicas abraçadas pela Rede Municipal de Educação de Irecê nos últimos anos. Dentre estas concepções, encontra-se como estruturante desta Proposta Curricular o entendimento de que o currículo, um importante dispositivo educacional, é uma construção e não apenas uma listagem de conteúdos prontos a serem passados aos estudantes. É um processo - conjunto de ações e reflexões que possibilita a construção do conhecimento - que ocorre em contextos concretos com dinâmicas sociais, políticas, culturais, intelectuais e pedagógicas próprias. (IRECÊ , 2013a, pag. 12).

Para podermos pensar em como os jogos digitais podem se constituir como uma estrutura didática nas escolas do município, é imprescindível compreender o que projeta a rede educativa de Irecê para o futuro. Neste sentido, visto que a implementação da nova proposta está acontecendo, ressalta-se a importância de refletir em como os games podem ser somados a este processo.

A Tenente Wilson Marques Moitinho é uma das escolas pilotos em que ocorre atualmente a implementação da nova proposta curricular, logo, quando esta pesquisa acontece neste ambiente, nos aproximamos das pretensões do que queremos na rede municipal de educação de Irecê.

A própria sala do Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (AAT) na qual foi realizada a pesquisa de campo, é fruto desta condição de novos pensamentos, nasce de como as tecnologias são abordadas dentro da proposta curricular de Ciclos de Formação Humana.

As TIC cada vez mais se fazem presentes nas diversas esferas da sociedade. Como partícipe da sociedade, a escola não pode ficar aquém das mudanças ocorridas na esfera tecnológica. Entretanto, também não deve se limitar ao uso pontual de alguns equipamentos, numa perspectiva apenas instrumentalizante. As TIC precisam ser concebidas como estruturantes de processos. (IRECÊ, 2013a, pag. 22)

Pensando, por exemplo, na tecnologia do quadro da sala de aula, é fácil observar como ele é integrante de como ocorre a aula, parte de como o professor planeja e para alguns até uma condição para os processos de ensino-aprendizagem. O que ocorreria se chegássemos na sala de aula e ele não estivesse lá? Isto não é uma crítica a este tipo de prática, também não é uma apologia aos discursos que julgam o quadro uma tecnologia ultrapassada, o ponto central é que este objeto se tornou uma estrutura.

As Tecnologias da Informação e Comunicação só foram parte de forma real nos processos de ensino-aprendizagem quando ocorrer com elas semelhante ao que ocorre com o quadro.

Neste sentido, as TIC não devem compor unicamente o pensamento do professor, deve ser estrutura física da sala de aula.

Considerando as escolas pesquisadas, em todas as salas de aula, com exceção do AAT, a tecnologia mais recente encontrada é o ar condicionado. Há equipamentos como datashow, notebooks, caixa de som, televisão, porém, devido a quantidade de turmas, cada aparato deve ser reservado com antecedência, em outras palavras, os estudantes e o professor só pode interagir com os mesmos esporadicamente.

Figura 4: Sala de Aula, Escola Marcionílio Rosa, 2017



Conversando com o grupo de professores da escola Marcionílio Rosa, ressaltaram que este contexto frustra suas pretensões de planejamento envolvendo as tecnologias, e que abdicam das mesmas quando pensam nos transtornos para que as TIC cheguem na sala de aula. Admitiram uma perda de tempo significativa para montagem dos equipamentos e viabilização de suas solicitações relacionadas aos artefatos.

Em contrapartida o quadro sempre está lá. Não adianta pensar as tecnologias quanto estruturante quando não possuímos condições físicas para tal, menos que isso, quando não possuímos se quer os artefatos. Entendemos a realidade financeira das escolas não só do município de Irecê, as escolas públicas em geral, porém, estamos pedindo que professores tirem coelhos das cartolas, estamos pedindo para que se atualizem, quando as próprias escolas são palcos ultrapassados.

Sendo assim, não se trata de fazer a educação de antes com o acréscimo de uma nova tecnologia, mas, sim, perceber a necessidade e fazer acontecer uma nova educação. Uma educação atenta às mudanças do mundo contemporâneo, às transformações que a cibercultura, a globalização e as TIC provocam nos sujeitos; enfim, uma educação em que as tecnologias sejam estruturantes. Significa incorporar computadores, celulares, câmeras, entre outros, ao pensar-fazer cotidiano nos diversos componentes curriculares. (IRECÊ, 2013a, pag. 23)

É neste sentido que acontece as atividades do Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias, mas, parece até sarcasmos dizer, este enredo só acontece devido a sala possuir parte destes artefatos citados, inclusive o videogame que permitiu alguns acontecimentos deste trabalho. Abdicamos do quadro no AAT, pois, temos uma estrutura que nos permite esta decisão, porém sua falta é sentida e ele seria mais uma possibilidade dentro deste ambiente.

Figura 5: Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (AAT), Escola Marcionílio Rosa, 2017



A possibilidade para os jogos digitais é ser parte integrante deste sistema, não apresentamos aqui os games como solução para as mazelas educativas, ele é um caminho de amenização que se juntará a outras estruturas tecnológicas como alternativa no planejamento dos educadores, considerado na estrutura física de sala de aula através dos videogames, tablets, computadores, celulares, entre outros.

Atualmente o município conta com três salas AAT, nas escolas Tenente Wilson, Parque Ineny Nunes Dourado e Marcionílio Rosa. Ao que tudo indica a proposta deve se estender para todas as outras escolas de Irecê, por isso, durante o ano de 2017 estamos experimentando as possibilidades desta nova perspectiva curricular.

Figura 6: Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (AAT), Escola Parque Ineny Nunes Dourado



Os Ambientes de Aprendizagem e Tecnologias estão em processo de construção e a perspectiva de os jogos digitais fazerem parte desta sala já acontece, pois, o que temos experimentado aos longos destes 5 últimos anos na escola Marcionílio Rosa vem se consolidando como uma prática de aprendizagens significativas. O fato da Secretaria Municipal de Educação de Irecê ter adquirido um videogame para duas escolas que tem o AAT é um indicativo da valorização do trabalho pedagógico envolvendo jogos digitais.

Outra questão a se considerar é a importância dada as tecnologias na construção da proposta curricular de Ciclos de Formação Humana, há no documento um capítulo tratando exclusivamente desta temática. Se por um lado não temos a infraestrutura necessária para suprir o que se apresenta no currículo, temos ao menos colocado em evidência que nos aprofundamos em estudos e entendemos a necessidade das TIC na educação.

As salas AAT são uma tentativa de conciliar a estrutura física que temos com as ideias que se propõem na proposta curricular, então, temos algumas coisas a considerar. Em primeiro lugar que este ambiente não seja de forma exclusiva o lugar das tecnologias na escola e diante do que se aponta no currículo é preciso que as TIC adentrem em todos os espaços educativos da escola, ficando claro quando “Estabelece que as práticas de sala de aula devam incorporar o uso das tecnologias como mais um recurso que possibilita a aprendizagem das crianças, adolescentes, jovens e adultos. (IRECÊ. 2013a).

Figura 7: Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (AAT), Escola Tenente Wilson



Na escola Marcionílio Rosa, até a presente data atividades com jogos digitais fazem parte dos intervalos, os estudantes têm a opção de interagirem com esta tecnologia. Não há direcionamentos pedagógicos durante esta prática, simplesmente o videogame é ligado e as crianças brincam segundo seu interesse, neste contexto, o aprendizado continua existindo, porém, numa perspectiva diferente que é muito mais voltada para o entretenimento, graças a este predicado ser um ponto forte dos games.

Então, temos indicativos de que as tecnologias dos games podem extrapolar as paredes da sala de aula na escola, proporcionando vivências em outros ambientes e está conectada com a perspectiva da proposta curricular de Ciclos de Formação Humana. Dentro do documento os recursos tecnológicos são tratados como fundantes e no processo educativo mediam a apropriação e produção das diversas linguagens, insere e inclui na cultura e na sociedade contemporânea (IRECÊ, 2013a) os jogos digitais pertencem justamente a este mundo.

Este movimento dos jogos digitais no intervalo começa a surgir na Tenente Wilson, o trabalho com os games dentro da sala de aula tem início no começo do ano letivo de 2017, nesta escola. Todo o movimento para utilização do videogame no intervalo nasce da sugestão dos estudantes e atualmente eles solicitam a abertura do AAT durante este período.

A construção de como os jogos digitais estão adentrando no ambiente escolar em Irecê é coletiva, os estudantes participam de como organizamos os jogos digitais em sala de aula, sugere as maneiras de jogar, os títulos dos jogos e como podemos observar até os espaços de

utilização. A nova proposta curricular ao tratar sobre tecnologia “Considera os estudantes como produtores de conhecimento e protagonistas.” (IRECÊ, 2013a, pag. 24), talvez pelos games serem algo tão comum no cotidiano das crianças é que isto esteja ocorrendo de forma tão natural nas escolas pesquisadas.

Quanto aos professores, durante este tempo de convívio com jogos digitais, mesmo admitindo as aprendizagens evidenciadas neste trabalho, ainda que considerem a relevância dos impactos causados pelos games nas escolas, raro foram os educadores que se interessaram em utilizar ou ao menos conhecer a tecnologia. Haja visto que a Marcionílio Rosa possui equipamentos próprios (Xbox/Kinect) há cerca de 3 anos e na Tenente Wilson desde abril de 2017.

Na Marcionílio Rosa a gestão junto a coordenação escolar garante a atividade cotidiana com jogos digitais através dos intervalos, mas, vindo exclusivamente dos professores, apenas um ao longo de três anos solicitou o videogame para utilização, na Tenente Wilson em pouco mais de quatro meses, apenas um professor também fez o mesmo.

Então, qual a razão que leva o professor a reconhecer uma prática educativa como produtiva em termos de aprendizagens significativas e ainda assim, não se mobilizar em conhece-la e utiliza-la? Talvez a falta de contato? O conhecimento da tecnologia? Afinidade com artefato? Não fazer parte da estrutura da sala de aula?

Faltou nesta pesquisa um aprofundamento sobre esta questão, provavelmente este é um dos aspectos que devemos considerar para propor qualquer projeto de intervenção na rede municipal de educação de Irecê quando pensamos na relação jogos digitais e escola. Talvez esta não seja uma tarefa de apenas um pesquisador, mas, de um grupo que intenda o potencial dos games para aprendizagem.

Devemos pensar se as mesmas questões acima são exclusivamente dos jogos digitais ou das TIC como um todo, afinal, não são apenas as práticas estruturadas com games que não aparecem nas salas de aula em Irecê, raros são os usos de datashow, notebooks, computadores, celulares, tablets, fica mais escasso quando pensamos nestes dispositivos conectados à internet.

Em dados coletados nas fichas de solicitações dos recursos tecnológicos das escolas, constatou-se que a Marcionílio Rosa possui 03 Televisões, 02 datashow, 03 microfones, 01 caixa amplificadora, 03 sons portáteis e 02 notebooks, além do Xbox 360 que não é mencionado nesta ficha. Segundo a coordenação pedagógica estes são os aparelhos disponíveis para solicitação do professor caso queira trabalhar em sala de aula.

Na escola Tenente Wilson, não há uma ficha com os recursos disponíveis, apenas um documento para requisição de material na qual o professor solicita os aparatos tecnológicos. Segundo a coordenação pedagógica os aparelhos disponíveis para solicitação são 01 Televisão, 02 datashow, 02 caixas amplificadas, 02 sons portáteis, 02 notebooks, 02 computadores e o Xbox One.

Sabemos que a maioria destes artefatos citados nas duas escolas funcionam em conjunto, como por exemplo o datashow que necessita do notebook ou computador, assim como, Xbox e a Televisão/datashow, microfones e caixa amplificadora, entre outros. É importante ter isto em mente para se discutir os dados que serão mostrados mais adiante.

Apresentaremos os dados forma individual para cada escola, pois, a Tenente Wilson funciona em tempo integral, logo, os dados correspondem aos dois turnos (matutino e vespertino) com um número total de turmas de 07, todas do ensino fundamental I. Em relação a Marcionílio Rosa trabalharemos exclusivamente com o turno matutino que tem um total de 09 turmas, também do ensino fundamental I.

Em ambas escolas cada turma possui um professor regente mais dois professores itinerantes para as áreas de Educação Física e Artes, ou seja, o número total de professores solicitando equipamentos para a sala de aula na Tenente Wilson chega a 09 e na Marcionílio Rosa a 11. Houve durante o mês de agosto de 2017, 21 solicitações na Tenente Wilson e 27 na Marcionílio Rosa, o total de dias com aulas neste período foram 22 dias como consta no calendário do ano letivo do município de 2017.

Podemos concluir que na Tenente Wilson durante este período o número médio de trabalhos didáticos envolvendo as TIC corresponde a aproximadamente 1 por dia, devemos lembrar que, sem a solicitação destes artefatos tecnológicos disponíveis na escola o que temos de tecnologia mais recente em algumas salas de aula é o ar condicionado, como dito anteriormente.

Considerando a quantidade de professores da Tenente Wilson que podem fazer solicitações, temos 11,11% deles trabalhando com aparatos tecnológicos em sala de aula por dia. Não podemos esquecer que esta é a escola piloto onde está ocorrendo a implantação da proposta curricular de Ciclos de Formação Humana.

Mas, mesmo que todos os professores solicitassem os aparatos disponíveis, não haveria como atendê-los, devido ao número insuficiente de equipamentos, isso, com certeza influencia o planejamento do educador quando pensa em uma estrutura de aula baseada nas TIC.

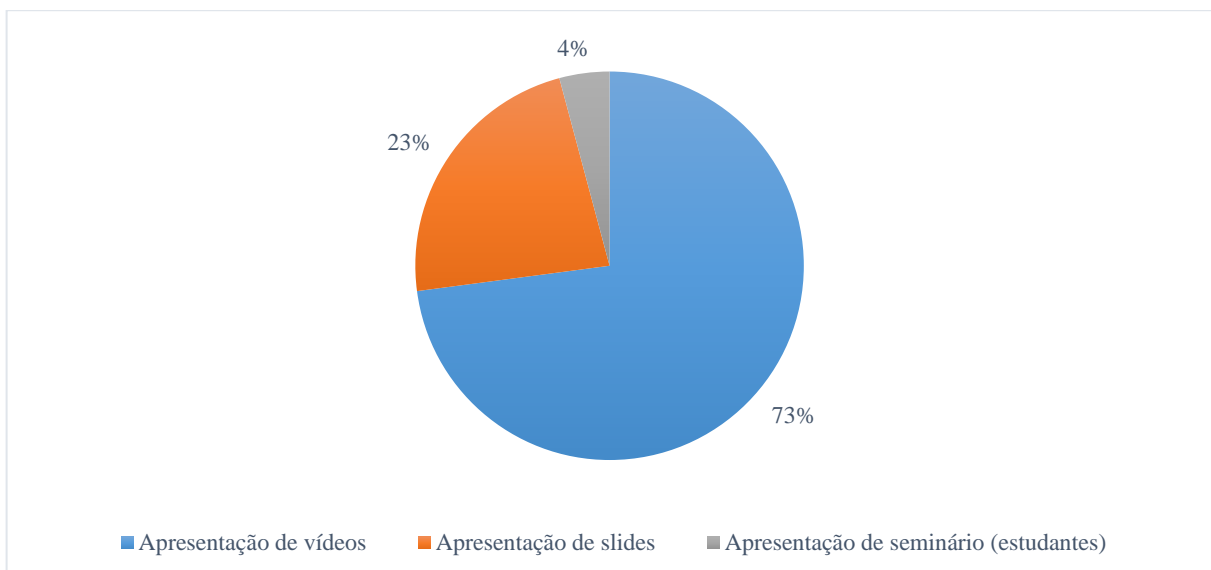
A realidade é muito semelhante na escola Marcionílio Rosa, temos uma média de solicitação por dia de 1,22, ligeiramente mais alta, porém, também temos um número maior de professores que podem pedir os aparatos tecnológicos, logo, a porcentagem destes profissionais trabalhando no dia-a-dia é praticamente igual 11,09%. De igual forma se todos os educadores propusessem aulas que necessitassem das TIC, não haveria como suprir as demandas.

Considerando os aparatos disponíveis, ainda que não possam atender a todos os professores nas duas escolas, o número de solicitações fica abaixo das possibilidades de atendimento. Pensando só na combinação entre datashow e notebook, disponíveis nos ambientes pesquisados, poderíamos dobrar o número de trabalhos em salas de aula envolvendo as TIC, com os outros aparatos mais da metade das turmas poderiam ser contempladas em ambos os espaços.

Baseado nos diálogos que observamos e fizemos nos momentos de planejamento dos professores durante a pesquisa, os três primeiros motivos para não pensar as tecnologias para suas aulas em ordem de relevância são: o aparato não ser pertencente a este espaço da sala, insegurança no manuseio dos equipamentos e softwares que envolve os mesmos, pouca formação sobre as tecnologias.

Nas informações do gráfico abaixo podemos discutir estes motivos apresentados acima, bem como, saber de que forma foram utilizados os equipamentos quando solicitados. Este emprego revela principalmente a zona de conforto dos professores ao trabalhar com as TIC nas escolas pesquisadas e diversificação das maneiras de uso apontam para a escassez de formações relacionadas ao tema.

Gráfico 5: Emprego das TIC quando solicitadas pelos professores



Estas informações foram adquiridas através das fichas de solicitações, porém, houve o cuidado em perguntar aos professores inicialmente, depois a coordenação das escolas como foram o emprego das tecnologias durante as aulas no mês de agosto de 2017.

Dentro da categoria apresentação de vídeos estão: curta metragem, longa metragem, documentários, vídeos do YouTube. A apresentação dos vídeos nasce da necessidade primeiramente para ampliação dos conteúdos apresentados em sala de aula, em segunda instancia entretenimento.

Como visto, é uma grande parcela de professores que utilizam as tecnologias disponíveis na escola com este intuito. Não pretendemos entrar da discussão das aprendizagens vindas deste tipo de prática, mas, evidenciar que desde a épocas dos videocassetes atividades neste sentido vem se consolidando, portanto, é provável que os educadores estejam mais seguros com o uso das tecnologias desta forma. Devemos considerar a possibilidade de alguns conhecerem só este tipo de emprego das TIC, o que por sua vez recai sobre as formações de professores neste município.

A categoria apresentação de slide está ligada a apresentação dos conteúdos proposto na sala de aula de uma forma mais interativa, visualmente mais atrativa. A utilização desta pratica com as TIC vem ganhando força, devemos considerar as prováveis razões para isso: pedagogos em formação em universidades que exigem este tipo de apresentação, a maioria das formações de professores utilizar este recurso para se viabilizar, maior número de equipamentos com este potencial nas escolas, entre outros.

Somente em 4% do emprego das TIC solicitadas nas escolas houve a participação ativa dos estudantes na atividade, apresentaram, seu próprio seminário com o uso dos aparelhos audiovisuais. Neste sentido, os jogos digitais possuem uma característica singular é de exigir a participação do jogador, por isso, é uma prática onde o protagonista será o estudante.

Como visto, ao meio de 48 solicitações das TIC para sala de aula em um mês nos ambientes da pesquisa, houve três praticas diferentes, logico, que somente na apresentação dos vídeos pode haver inúmeras ramificações. Entretanto, com a quantidade de aplicativos disponíveis que podem compor os processos de ensino-aprendizagem, devemos cogitar a possibilidade da falta de: conhecimento da existência dos softwares, instalação dos mesmos nos equipamentos das escolas, informações sobre o uso do programa, possibilidade de uso em sala de aula.

Baseado neste contexto devemos destaca uma importante ideia apresentada na proposta curricular de Ciclos de Formação Humana do município de Irecê.

A formação dos professores, com a temática de educação e tecnologias, deve possibilitar o acesso, o uso e o pensar sobre esses processos tecnológicos, de um modo geral, incorporando-os ao seu cotidiano cidadão e docente. Também estudos específicos relacionando as diversas áreas do conhecimento, suas tecnologias específicas e os processos cognitivos envolvidos na construção de conhecimento com a mediação das tecnologias. (IRECÊ. 2013a, pag. 25)

Os jogos digitais se conectam a tudo isto que foi evidenciando nas ultimas páginas sobre o uso das TIC nas escolas. Diante deste contexto podemos observar os acertos e as questões que precisam ser melhoradas em relação a própria prática educativa envolvendo as Tecnologias de Informação e Comunicação, para então, ver a possibilidade da construção de um projeto e intervenção baseado nos games para a rede municipal de educação de Irecê.

Devemos considerar que não houve nenhuma solicitação no mês de agosto, ou durante o ano de 2017 dos aparatos que possibilitam o trabalho com jogos digitais em sala de aula (o Xbox das escolas). Entretanto, os jogos digitais fizeram parte do contexto cotidiano do AAT, promovendo atividade quase que diárias para os estudantes e na Marcionílio Rosa também nos espaços de intervalo.

Depois de demonstrar os aspectos da aprendizagem dos estudantes baseado em jogos digitais, apontando para os predicados dos games que possibilitam a interação com ambiente escolar, fica evidente os pontos a considerar para uma possível proposta de intervenção baseado nos games:

- Sensibilização dos educadores em relação a práticas educativas envolvendo jogos digitais;
- Formação de professores;
- Engajamento com a nova proposta curricular do município de Irecê;
- Emprego dos jogos digitais no cotidiano escolar;
- Estrutura tecnológica disponível para viabilização da proposta;
- Infraestrutura;
- Custos.

Diante de todas as evidencias apresentadas, torna-se manifesta questões que ainda precisam ser melhoradas em relação aos jogos digitais nas próprias escolas pesquisadas, sendo assim, admite-se que as ações envolvendo games necessitam ainda de aperfeiçoamento nestes

ambientes. A principal fragilidade é sem dúvida o raríssimo envolvimento de outros educadores com este tipo de prática, pois, mesmo admitindo a aprendizagem através dos jogos digitais os profissionais da Tenente Wilson e da Marcionílio Rosa não tentaram se apropriar deste artefato como estrutura didática.

Mas, a abordagem dos educadores com as TIC é muito similar e diante da situação de implementação desta nova proposta curricular nas escolas municipais de Irecê surgiu uma problemática onde julgo ser necessário uma proposta interventiva. Sobre este aspecto apresentarei uma ideia de intervenção para a rede de educação de Irecê que poderá facilitar a relação entre tecnologia e o ambiente escolar.

CAPÍTULO 4. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Baseado em todo o estudo que originou esta pesquisa, os caminhos indicam que ainda não é o momento de propor uma intervenção envolvendo os jogos digitais para toda rede municipal de educação de Irecê, antes, torna-se necessário corrigir os pontos fracos do trabalho com games nas escolas Marcionílio Rosa e Tenente Wilson.

Como vimos as práticas envolvendo os jogos digitais não sensibilizaram os professores dos referidos ambientes, logo, é nesta falha que começaremos a intervir e então observar que novos rumos tomarão as vivencias. Isto necessariamente solicitará outros estudos, mediante a estas pesquisas que surgirão entenderemos se houve amadurecimento de uma proposta envolvendo os games para adentrar em todas as escolas municipais de Irecê.

Entretanto, esta pesquisa também apresentou estudos que levam a uma possível proposta de intervenção que indiretamente facilitará um projeto futuro baseada em jogos digitais a nível de rede de ensino. Vimos que no contexto de transição curricular que passa o município de Irecê para a proposta de Ciclos de Formação Humana há uma atenção peculiar para a questão da relação entre as tecnologias e a educação, dentro deste contexto surge uma ideia interventiva para ajudarmos a concretização deste processo.

A seguir apresentarei três propostas interventivas: A primeira se relaciona indiretamente com os jogos digitais e considera principalmente o momento de transição curricular que atravessa a educação municipal. A segunda uma intervenção dentro das ações que acontecem com jogos digitais nas escolas Marcionílio Rosa e Tenente Wilson. A terceira se concentra de forma bem objetiva na divulgação e disponibilidade deste trabalho de pesquisa para os educadores de Irecê para que conheçam as experiências com jogos digitais que ocorrem no município.

4.1 INTERVENÇÃO NA REDE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE IRECÊ: CRIAÇÃO DA DIVISÃO DE TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Considerando a Lei municipal nº. 958, de 21 de junho de 2013, que dispõem a respeito da reorganização da estrutura administrativa no município, trata na subseção IV sobre a Secretaria de Educação de Irecê, definindo no Art. 54º a estrutura do:

- III – Departamento de Ensino e Suporte Pedagógico:
 - a) Divisão de Educação Especial;
 - b) Divisão da Educação Infantil
 - c) Divisão de Ensino Fundamental
 - d) Divisão de Educação de Jovens e Adultos;

- e) Divisão de Educação do/no Campo e Meio Ambiente;
- f) Divisão do Esporte e Cultura Educacional. (IRECÊ. 2013b)

Para cada item mencionado há na secretaria municipal de educação do município de Irecê um Coordenador Técnico Pedagógico com formação específica para atuar nas referidas divisões. Nesta situação as escolas da rede municipal estão sendo orientadas por profissionais com uma carga horária própria destinada a compreender e auxiliar os processos de ensino-aprendizagem que ocorre no ambiente escolar considerando suas peculiaridades.

A Lei nº. 894, de 31 de março de 2011 que dispõe sobre o plano de carreira, cargos, funções públicas e remuneração dos servidores do magistério do município de Irecê, especifica:

Art. 8º Ao Coordenador Técnico Pedagógico compete, no âmbito da Rede Municipal de Ensino, a supervisão, a inspeção, planejamento, coordenação de ações de assistência psicopedagógica do processo educacional e didático, cooperação na elaboração dos Projetos Políticos Pedagógicos das Unidades de Ensino. (IRECÊ, 2011, pag.02)

Dentro destas apresentações podemos constatar que há prioritariamente um profissional para refletir e contribuir com os ambientes escolares considerando suas especificidades, além disso, há pessoas na rede municipal de ensino cuidando das temáticas envolvendo esporte, cultura e meio ambiente.

Contudo isso, apresento como parte da proposta de intervenção a criação da Divisão de Tecnologia de Informação e Comunicação na secretaria de educação municipal. Devemos ter em mente para pensar nesta ideia à dimensão dada as TIC na proposta curricular de Ciclos de Formação Humana que está sendo implementada na rede de educação de Irecê.

A consequência mais contundente desta sugestão é que será necessário um Coordenador Técnico Pedagógico para gerenciar esta divisão, ou seja, alguém que pense as TIC a nível de rede municipal de ensino dentro da secretaria de educação de Irecê, com formação específica para isso. Com este profissional diretamente ligado as questões envolvendo a tecnologia, poderia ser mais fácil estabelecer a conexão entre as pesquisas sobre esta temática e o contexto de sala de aula.

Baseado no que estabelece o Art. 8º da lei 894, ainda há atribuições do Coordenador Técnico Pedagógico que merecem ser mencionadas para que percebemos a necessidade da criação da Divisão de Tecnologia de Informação e Comunicação ao implementarmos o currículo de Ciclos de Formação Humana nas escolas da rede. Destaca-se:

I - elaborar Projetos Pedagógicos Institucionais que visem a melhoria da qualidade do ensino, eficiência dos resultados educacionais da Rede Municipal de Ensino.

VII - elaborar Projetos de Formação Continuada, atualização e capacitação em serviço, do pessoal da Rede Municipal de Ensino;

X - elaborar estudos, levantamentos qualitativos e quantitativos, que são indispensáveis ao desenvolvimento e melhoria da qualidade da Educação;

XVIII - promover encontros pedagógicos com o objetivo de estimular, implantar e implementar inovações pedagógicas, analisando experiências exitosas, promovendo intercâmbio entre Unidades Escolares;

XIX – promover em articulação com as Direções, a implantação e implementação de medidas e ações que contribuam para promover a melhoria da qualidade do Ensino.

XX - conceber, estimular e implantar inovações pedagógicas e divulgar as experiências exitosas, promovendo o intercâmbio entre Unidades Escolares; (IRECÊ, 2011, pag. 2-3)

Um profissional com afinidade e formação sobre a questão das tecnologias na educação, tendo em vista as incumbências supracitadas, pode relacionar estas funções do Coordenador Técnico Pedagógico com muito mais pertinência as TIC. Logo, os projetos pedagógicos institucionais, os projetos de formação continuada, as pesquisas, encontros pedagógicos, as inovações pedagógicas que possam acontecer na rede municipal de educação de Irecê, terão um direcionamento para as práticas estruturadas com as Tecnologias de Informação e Comunicação.

Entendendo que o jogo digital faz parte deste contexto, o diálogo com a secretaria de educação municipal sobre uma proposta de trabalho para a rede educativa de Irecê evoluindo games seria facilitado, pois, haveria uma parceria profissional em grau de hierarquia capaz de fazer vínculo entre as ideias apresentadas e todas as escolas do município.

A intenção inicial era uma intervenção baseado nos jogos digitais, porém, há circunstâncias que podem estimular ou até impedir que qualquer ideia se consolide como uma prática educativa nos ambientes escolares. O Coordenador Técnico Pedagógico que possa organizar os processos da Divisão de Tecnologia de Informação e Comunicação pode atuar para fazer futuramente os games serem impactantes nas aprendizagens dos estudantes e considerado como alternativa didática pelo o professor, assim como, pode também impulsionar outras propostas que tenham a tecnologia como estruturante.

4.2 INTERVENÇÃO NAS ESCOLAS MARCIONÍLIO ROSA E TENENTE WILSON

Algumas dúvidas surgiram ao pensar sobre uma proposta de intervenção baseada em jogos digitais para todas as escolas municipais de Irecê. Começamos com a formação dos professores, mesmo que não tenhamos condições concretas para trabalhos como jogos?

Compramos os aparatos e disponibilizamos antes mesmo dos professores compreenderem sua estrutura e se interessarem por ela?

Temos esta pesquisa e as vivências de alguns anos na escola com jogos digitais para auxiliar na discussão sobre as dúvidas apresentadas acima. Como visto, são cinco anos de experiência na Marcionílio Rosa e apenas uma solicitação do videogame para trabalho em sala de aula, também foi visto que o requerimento por parte dos professores em relação as TIC é bem reduzido e suas aplicações não se diversificam muito.

Foram os próprios profissionais que relataram a insegurança na utilização dos equipamentos tecnológicos, mas, também apontaram para a indisponibilidade dos aparatos em sala de aula como um importante entrave na estruturação de trabalhos envolvendo as TIC. O que constatamos com os dados é que o número de recursos é superior ao de solicitação, ou seja, fato é que apesar de não poder contemplar todas as turmas das escolas poderíamos atingir uma quantidade muito superior de estudantes com o que temos disponível no ambiente escolar.

Então, temos certeza que ter o aparato na escola não garante que ele adentre nas salas de aulas e fazer formações de professores para trabalhar com jogos digitais quando não existe tecnologias disponíveis para isso é uma ideia um tanto quanto estranha para se propor. Entretanto, as escolas pesquisadas já possuem o recurso para trabalho envolvendo games e afirmo como profissional destes ambientes que não houve nos últimos cinco anos formação alguma sobre a temática.

Penso que a proposta com jogos digitais ainda é um embrião forte em potencial, mas que precisa ser cuidado para tomar uma dimensão de rede municipal de educação. Percebo ainda algumas fragilidades no trabalho com games nos ambientes de pesquisa, principalmente sobre a ideia que não chegou a sensibilizar nem mesmo os profissionais da Marcionílio Rosa e Tenente Wilson e um dos motivos claros para isso foi a formação de professores com temas relacionados aos jogos digitais e aprendizagem que não aconteceram em nenhum momento.

Sendo assim, antes de propormos gastos com aparatos que podem se transformar literalmente em desperdícios se não forem estruturas de ensino-aprendizagem realmente aproveitadas, devemos voltar para verificar e corrigir os erros no trabalho envolvendo os jogos digitais nas escolas Marcionílio Rosa e Tenente Wilson, logo, formaliza-las como escolas pilotos nesta empreitada é um requisito.

Em contrapartida, houve apoio unânime dos gestores de ambas as escolas em relação as atividades envolvendo jogos digitais nos últimos anos, tanto que os ambientes pesquisados

adquiram os videogames para promover o trabalho com games. Os gestores ainda solicitaram que a estrutura dos jogos digitais fosse proposta como uma atividade de toda a escola e não somente de uma sala de aula.

A pesquisa também demonstrou que os professores acreditam que os jogos digitais promovem aprendizagens e que se relacionam fortemente com os objetivos dos PCNs. Quanto aos estudantes ficou evidente que se relacionam de forma efetiva com atividades envolvendo os games aumentando inclusive sua frequência escolar.

Dentro deste contexto as evidências mais concretas para que os jogos digitais não tenham se transformados em alternativa didática de outros professores estão atreladas ao conhecimento e compreensão do funcionamento do artefato tecnológico de forma didática, mas também de maneira técnica. Considerando a insegurança ressaltado por estes profissionais, precisamos de formações que amenize esta sensação.

Ponderando que na Marcionílio Rosa e Tenente Wilson tem o AAT onde acontece atividades envolvendo jogos digitais com frequência, precisamos trazer os demais professores das escolas para observar os acontecimentos neste ambiente. Esta atitude corrigi uma falha que cometemos durante todo este tempo de trabalho com games, pois, não nos preocupamos em compartilhar estes aprendizados tornando a atividade restrita a um profissional.

Visto que os educadores terão a oportunidade para observar as estratégias educativas durante a ação, além de contribuir com ideias, aos poucos irão estreitando a distância entre eles e os artefatos tecnológicos que originam a prática com games. Para esta ação se viabilizar podemos contar com a carga horária de planejamento do professor, pois, o Art. 3º da Lei nº. 894, garante no inciso VII “período reservado a estudos, planejamento e avaliação, incluído na carga horária.”.

O professor do ensino fundamental I, que possui 40 horas semanais de jornada de trabalho no município de Irecê, tem incluindo neste tempo 8 horas destinadas a planejamento e estudos. Dedicando 1 hora deste período de planejamento uma vez a cada 30 dias para observações no AAT teríamos ao longo do ano letivo cerca de 10 horas de acompanhamento.

Esta ação não seria uma formação esporádica, mas, uma experiência continua com as atividades dos jogos digitais envolvendo todos os seus detalhes ao longo do ano letivo. Dificuldades, procedimentos, estratégias didáticas, relação com estudantes, eventuais problemas com os aparatos, entre tantas outras situações que surgisse através das vivências com os jogos digitais poderiam ser interpretadas dentro do próprio acontecimento, gerando

aprendizados únicos para cada educador, além disso, professores e coordenadores contribuiriam com os seus pontos de vista sobre a própria prática com games gerando dessa forma novos conhecimentos teóricos.

Temos algo semelhante acontecendo no Pibid, e esta prática tem gerado resultados muito positivos na formação dos estudantes que tem a docência como campo profissional. Também podemos reforçar esta proposta através da ideia a respeito do profissional reflexivo apresentada por Schön (2007), principalmente quando diz respeito ao conhecer-na-ação que seria estimulado dentro desta presença dos professores no Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias.

Outra questão é que por mais que os gestores se comprometeram com as ações ao disponibilizar os aparatos, em momento algum os coordenadores pedagógicos e diretores colaboraram efetivamente com o planejamento e estudos envolvendo games. Seria igualmente importante se estes profissionais pudessem estar com regularidade de frequência em atividades entre estudantes e professores envolvendo não somente os jogos digitais, mas, as TIC como um todo.

Durante este trabalho demonstramos a importância dos educadores se colocarem na perspectiva do jogador, e a melhor forma de fazermos isso é jogando, os coordenadores pedagógicos poderiam propor este tipo de vivência nos planejamentos, para tanto, eles mesmo precisariam experimentar o game.

O professor e o coordenador pedagógico estando presentes em atividade com jogos digitais no AAT, procurariam engajar-se na ação de jogar tendo como parceiro os estudantes, pois, seria uma oportunidade singular aprender com os mesmos. Claro que devido a formação profissional que os educadores possuem há uma facilidade de entender os aspectos didáticos das vivências, assim, teríamos mentes havidas ajudando a melhorar ainda mais a prática educativa com games nas escolas.

Ao que tudo indica precisamos também do estudo teórico sobre a perspectiva para que os educadores entendam proposições como as citadas no parágrafo acima, sendo assim, temos que ter disponíveis nas escolas pilotos referencial teórico para ocasião. Como sugestão para aquisição de bibliografia, recomendamos a coletânea de trabalhos disponíveis nos livros Jogos Eletrônicos, Mobilidade e Educação: Trilhas em construção (2015) e Jogos Digitais e Aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências (2016).

Contudo isto, o que temos como proposta interventiva na problemática que ocorreu em relação a não sensibilização dos profissionais das escolas pesquisadas quanto a práticas estruturadas com jogos digitais é:

- Aquisição de bibliografia para momentos de estudos
- Destinar 60 minutos do momento de planejamento dos professores para estudos sobre a temática envolvendo jogos digitais (a cada 30 dias)
- Destinar 60 minutos do momento planejamento dos professores para observação das atividades práticas envolvendo jogos digitais no Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (a cada 30 dias)
- Destinar 60 minutos da carga horária do coordenador pedagógico da escola para observação das atividades práticas envolvendo jogos digitais no Ambiente de Aprendizagem e Tecnologias (a cada 30 dias)
- Destinar 60 minutos da carga horária do coordenador pedagógico da escola para estudos sobre a temática envolvendo jogos digitais (a cada 30 dias)
- Durante as observações no AAT os educadores devem ser estimulados a interagir como jogador nas atividades.
- Durante os estudos os educadores precisam experimentar a prática de jogar para compreender suas possibilidades.
- Nas Reuniões Pedagógicas apresentar as experiências para discussões e construções teóricas.

Ressalta-se que as sugestões estão respaldadas no referencial teórico proposto neste trabalho e na lei nº. 894, de 31 de março de 2011, que trata do plano de carreira dos profissionais da educação do município. Além disso tomamos como princípios as ideias apresentadas na proposta curricular de Ciclos de Formação Humana, principalmente em como são tratadas as Tecnologias de Informação e Comunicação neste documento.

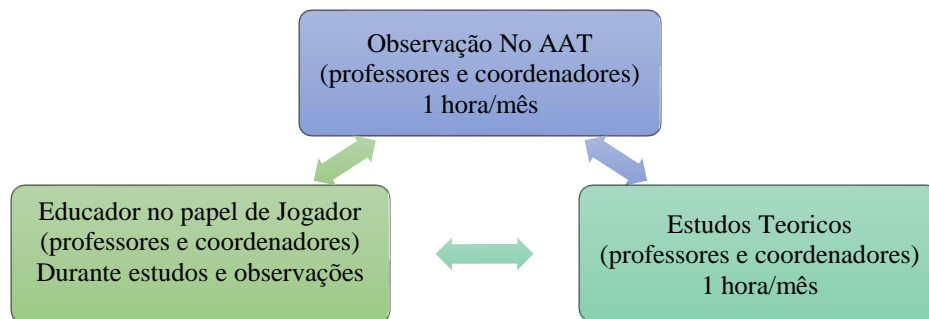
Através da compreensão dos impactos causados pelos ajustes pontuados a cima nas escolas pilotos, é provável que surgisse uma possibilidade muito mais madura de proposta de intervenção baseada em jogos digitais para as escolas municipais de Irecê. Preocupo-me de fato com a sensibilização dos educadores das escolas, pois, ao que tudo indica nos damos por satisfeitos com o que fazemos dentro da sala de aula, reproduzindo práticas educativas que existem algumas centenas de anos.

Evidente que o que é de qualidade inegável precisa ser mantido, mas, a questão não aparente ser esta e sim um certo comodismo. Mesmo que tenhamos argumentos variados para justificar a pouca mudança em nossas práticas de sala de aula como foi apresentada nesta pesquisa, certamente o interesse do profissional é um deles, mas, antes de dizer que não adianta fazer nada porque o professor não quer, precisamos minimizar a situações concretas que impedem a inovação pedagógica.

Esta formação que foi proposta como intervenção é diferente devido a sua característica de ser no próprio contexto das atividades, não é um recorte, uma apresentação teórica, uma oficina, antes, é uma possibilidade de aprendizagem com tudo que envolve uma vivencia. Talvez, nestas circunstâncias os professores se sintam mais seguros para desenvolver seus trabalhos com games futuramente, pois, observariam possibilidade concretas de trabalho com os mesmos, sabendo inclusive como os estudantes se comportam dentro desta experiência.

Uma das qualidades desta proposta interventiva é de como as proposições dialogam entre si, sendo interdependentes e fomentando o desenvolvimento do conjunto por completo, beneficiando evidentemente os educadores envolvido no processo.

Figura 8: Organograma: proposta de intervenção



Para definir melhor a logística destes momentos, devemos ter em mente que os professores das escolas Marcionílio Rosa e Tenente Wilson, possuem quatro dias de planejamento por mês, sendo um por semana, assim, poderíamos pensar da seguinte forma:

Tabela 1: Organização dos momentos de estudos e observações

Tempo do Planejamento	1º semana	2º semana	3º semana	4º semana
8h/dia	Forma corriqueira	60 min destinados a observação no AAT	Forma corriqueira	60 min destinados a estudos teóricos sobre jogos digitais

Em relação ao educador no papel do jogador, seria incentivado a prática por parte dos professores e coordenadores no momento do AAT e também durante os estudos teóricos. Para tanto, é importante ressaltar que as escolas Marcionílio e Tenente Wilson possuem artefatos tecnológicos para subsidiar este processo (Xbox e computadores).

A proposta se concentra claramente somente nos educadores, mas, em momento algum abdicamos dos estudantes. Os games já são vistos pelos discentes como fonte riquíssima de conhecimento proporcionado de uma forma prazerosa, os alunos são facilitadores deste processo e usam com uma desenvoltura bastante sofisticada os artefatos, engajam-se nas atividades com extrema facilidade. Evidentemente que há sempre o que melhorar, entretanto, para pensarmos sobre estas questões precisamos fazer com que este tipo de estratégia educativa chegue até eles nas salas de aula, este caminho depende dos coordenadores e professores para existir.

4.3 DIVULGAÇÃO E DISPONIBILIDADES DOS TRABALHOS DE PESQUISA.

Sabendo que, esta pesquisa sobre jogos digitais e aprendizagem ainda é pouco conhecida em nosso município no meio dos educadores, parece-me obvio que fazer com que estes profissionais tomem ciência deste documento é um ponto a se considerar. Há algumas maneiras para provocar este primeiro contato, apresentando a pesquisa em:

- Jornada pedagógica
- Como documento impresso para cada escola
- Proposições de formação sobre a temática.
- Link para download do formato virtual do documento nos sites oficiais da educação no município Irecê
- Compartilhamento do formato virtual do documento nas páginas sociais de cada escola municipal
- Divulgação do link de acesso ao repositório da UFBA
- Documento impresso na Biblioteca Municipal

É provável que ao tomar ciência outros educadores despertem interesse não só em trabalhar pedagogicamente com a estrutura dos jogos digitais, mas, em ampliar através de outras pesquisas o conhecimento que temos a respeito dos mesmos. Devido a velocidade exacerbada que os aparatos tecnológicos contemporâneos se atualizam, algumas ideias pontuadas neste trabalho estão sujeitas a se tornarem ultrapassadas rapidamente, logo, o estudo deve ser constante para acompanhar este contexto de transformações.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. (2008). **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem**: Delineando percurso. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.1(2); pag. 3-10, novembro de 2008, disponível no URL: <http://eft.educom.pt>.

_____, L. (2008). **Games e educação**: A construção de novos significados. Revista portuguesa de pedagogia; Universidade Coimbra, vol. 42(2), 225-236, 2008.

_____, L.; NERY, J. (Coord.). **Jogos eletrônicos, mobilidade e educação**: Trilhas em construção. Salvador: EDUFBA, 2015.

_____, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem**: Fundamentos de uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016.

BAHIA, A. B. Desenhando health games para não gamers. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem**: Fundamentos de uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016. Cap. IV, pag. 77-104.

BRASIL. **Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: nº 9394/96. Brasília: 1996.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: Introdução aos parâmetros curriculares nacionais/ Ministério da Educação. 3. ed. Brasília: A Secretaria, 2001.

ESPINOSA, R. S. C.; GÓMEZ J. L. E. Pesquisa da avaliação e da eficácia da aprendizagem baseada em jogos digitais: Reflexões entorno da literatura científica. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem**: Fundamentos de uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016. Cap. III, pag. 61-76.

FARO, Divisão de Acção Social, Análise da relação entre o perfil psicossocial do aluno e o abandono escolar. **Projecto “Integrar para Educar”- Programa Ser Criança**. Ministério do Trabalho e Solidariedade Social, da Câmara Municipal de Faro. Portugal, 2007.

HUIZINGA. J. **Homo ludens**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

IRECÊ, Lei nº. 894, de 31 de março de 2011. Dispõe sobre o plano de carreira, cargos, funções públicas e remuneração dos servidores do magistério do município de Irecê. **Diário Oficial do Município de Irecê**, 12 de abril de 2011. Ano IV - edição nº 00420.

_____, Lei nº. 958, de 21 de junho de 2013. Dispõe sobre a reorganização da estrutura administrativa e do quadro de cargos em comissão do município de Irecê e dá outras providências. **Diário Oficial do Município de Irecê**, 21 de junho de 2013. Ano II - edição nº 00061.

_____, Secretaria Municipal de Educação. **Proposta curricular para o município de Irecê**. Irecê, 2013.

_____, Secretaria Municipal de Educação. Portaria nº. 02 de 2016. Regulamenta a implementação da proposta curricular organizada em ciclos de formação humana, na escola

municipal Marcionílio Rosa e na escola municipal Tenente Wilson. **Diário Oficial do Município de Irecê**, 23 de novembro de 2016. Ano V - edição nº 00638.

MARTINS, T. M. de O. et al. A Gamificação de Conteúdos Escolares: Uma Experiência a partir da diversidade cultural Brasileira. In: ALVES, L.; NERY, J. (Coord.). **Jogos Eletrônicos, Mobilidade e Educação: Trilhas em construção**. Salvador: EDUFBA, 2015. Cap. IV, pag. 205-225.

NAGATA, A. A. Sobre livros e games: fugindo das armadilhas do óbvio. In: ALVES, L.; NERY, J. (Coord.). **Jogos Eletrônicos, Mobilidade e Educação: Trilhas em construção**. Salvador: EDUFBA, 2015. Cap. III, pag. 205-225.

PETRY, A. dos S. Jogos digitais e aprendizagem: Algumas evidências de pesquisas. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem: Fundamentos de uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016. Cap. II, pag. 43-60.

PETRY, L. C. O conceito ontológico do jogo. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem: Fundamentos de uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016. Cap. I, pag. 17-42.

RIBEIRO, M. S. de S.; CARVALHO, R. C. Jogos digitais, aprendizagem e desempenho escolar: O que pensam os garotos que jogam? In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Coord.). **Jogos digitais e Aprendizagem: Fundamentos de uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016. Cap. X, pag. 209-226.

SCHÖN, D.A. **Educando o Profissional Reflexivo: Um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TAILLE, Y. de L.; OLIVEIRA, M. K. de; DANTAS, H. **Piaget, Vygotsky, Wallon: Teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

TELLES, H. V. Antropologia e games studies: O giro cultural na abordagem sobre jogos eletrônicos. In: ALVES, L.; NERY, J. (Coord.). **Jogos Eletrônicos, Mobilidade e Educação: Trilhas em construção**. Salvador: EDUFBA, 2015. Cap. II, pag. 157-184.

APÊNDICE A – Modelo de ficha de observação da atividade dos jogos digitais

**FICHA DE OBSERVAÇÃO.
ATIVIDADE KINECT FRUIT NINJA**

Turma _____

Nome da Escola: _____

Pontuação Geral da turma _____

Pontuação média na atividade em dupla _____

Pontuação coletiva (dupla)

Time	Data.						
	Pontuação.						
01.							
02.							
03.							
04.							
05.							
06.							
07.							
08.							
09.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							

Nº de Estudantes que não participaram da atividade.

--	--	--	--	--	--	--	--

Nº de Alunos Faltosos

--	--	--	--	--	--	--	--

APÊNDICE B – Modelo do questionário proposto aos educadores das escolas pesquisadas**PESQUISA**

Tem por objetivo averiguar se há aprendizado mediante as estratégias educativas estruturadas com jogos digitais na escola.

QUESTIONÁRIO

1. Você acredita que os estudantes aprendem algo jogando jogos digitais na escola?

() Sim.

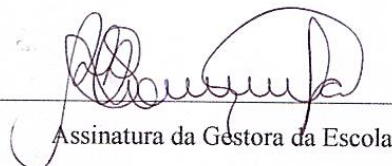
() Não.

2. O que você acha que os estudantes aprendem jogando jogos digitais na escola?

APÊNDICE C – Termo de autorização para pesquisa na Escola Municipal Tenente Wilson Marques Moitinho

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PROCEDIMENTOS DE PESQUISA.

Eu, Bruno Fernandes Carvalho da Silva, CPF: 330388888-42, RG 10.082.838-36, estudante do curso do Mestrado Profissional em Educação Currículo, linguagens e Inovações pedagógicas da Universidade Federal de Bahia-UFBA, solicito a gestão da Escola Municipal Tenente Wilson Marques Moitinho localizada na rua São Francisco, S/n, no centro de Irecê-Ba, a autorização para desenvolvimento das atividades relacionadas a pesquisa. O tempo estimado para o trabalho é de 22 de maio de 2017, até 31 de agosto de 2017, as atividades acontecerão na Sala Ambiente de Aprendizagens e Tecnologias da referida escola. Para maiores detalhes este documento acompanha em anexo uma cópia dos procedimentos da pesquisa com maior detalhamento do que ocorrerá.

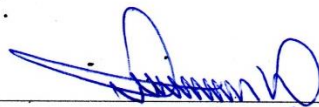


Assinatura da Gestora da Escola

ESCOLA M. TENENTE WILSON
Maria Cristina Ribeiro de Souza
Diretora Escolar
DECRETO Nº 001/2017

APÊNDICE D – Termo de autorização para pesquisa na Escola Municipal Marcionílio Rosa**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PROCEDIMENTOS DE PESQUISA.**

Eu, Bruno Fernandes Carvalho da Silva, CPF: 330388888-42, RG 10.082.838-36, estudante do curso do Mestrado Profissional em Educação Currículo, linguagens e Inovações pedagógicas da Universidade Federal de Bahia-UFBA, solicito a gestão da Escola Municipal Marcionílio Rosa localizada na Praça Marcionílio Rosa, s/n, no bairro Boa Vista em Irecê-Ba, a autorização para desenvolvimento das atividades relacionadas a pesquisa. O tempo estimado para o trabalho é de 22 de maio de 2017, até 31 de agosto de 2017, as atividades acontecerão na Sala Ambiente de Aprendizagens e Tecnologias da referida escola. Para maiores detalhes este documento acompanha em anexo uma cópia dos procedimentos da pesquisa com maior detalhamento do que ocorrerá.




Assinatura da Gestora da Escola

ESCOLA M. MARCIONILIO ROSA
Normandia Souza Pimentel
Diretora Escolar
DECRETO Nº 012/2017

ANEXO A – Calendário do Ano letivo da rede municipal de educação de Irecê

CALENDÁRIO 2017



Janeiro

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Fevereiro

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

Março

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Abril

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Mai

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Junho

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Julho

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Agosto

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Setembro

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Outubro

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Novembro

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Dezembro

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JORNADA	INÍCIO/TÉRMINO	FERIADO	RECESSO ESCOLAR	EVENTOS DA REDE	SÁBADO LETIVO
REUNIÃO PEDAGÓGICA	CONSELHO DE CLASSE	RECUPERAÇÃO	TÉRMINO DO TRIMESTRE		

■ 1º trimestre - 06/02 a 13/05 (66 dias) ■ 2º trimestre - 15/05 a 30/08 (67 dias)
 ■ 3º trimestre - 31/08 a 08/12 (67 dias)
200 DIAS LETIVOS

	ATIVIDADE	PERÍODO
I TRIMESTRE 06/02 A 13/05	Jornada Pedagógica	26/01 a 3/02
	Início do ano letivo	06/02
	Dia da Caatinga	28/04
	IV Parada da Educação Especial	29/04
	Encontro Escola/Família	13/05
II TRIMESTRE 15/05 A 30/08	Emancipação Política de Irecê	31/05
	Desfile das carroças	22/06
	Dia Municipal da Leitura	29/07
	Dia do Estudante	11/08
III TRIMESTRE 31/08 A 08/12	Desfile Cívico	07/09
	Caminhada da Paz	22/09
	Encontro Escola/Família	21/10
	Dia da Consciência Negra	20/11
	Término do ano letivo	11/12
	Total dos dias letivos	200 dias letivos
	Estudo de Recuperação Final	-

CALENDÁRIO DE EVENTOS/ATIVIDADES COM DATAS A SEREM DEFINIDAS PELA UNIDADE ESCOLAR
 FESTA JUNINA 21/06 /2017

ANEXO B – Lista dos recursos tecnológicos da escola Marcionílio Rosa



ESCOLA MUNICIPAL MARCIONÍLIO ROSA
RECURSOS TECNOLÓGICOS



APARELHOS	QUANTIDADE
TV	03
DATA SHOW	02
MICROFONE C/ FIO	01
MICROFONE S/ FIO	02
CAIXA AMPLIFICADA	01
SOM PORTÁTIL C/ ENTRADA DE PENDRIVE	02
SOM PORTÁTIL C/ ENTRADA DE PENDRIVE E CELULAR	01
NOTEBOOK	02

OBS: O USO DOS RECURSOS DEVEM SER AGENDADOS EXCLUSIVAMENTE NO PLANEJAMENTO E PASSADO PARA AS COORDENADORAS NO MESMO DIA, PARA QUE ÀS MESMAS REPASSEM AOS INSPETORES.

GRATA,
 A COORDENAÇÃO

