

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA FORMAÇÃO DO ALUNO¹

Tairine Vieira Barros Monteiro
UnU de Ciências Sócio-econômicas e Humanas
Bolsista do Intercâmbio Cabo Verde-Brasil
Universidade estadual de Goiás-Anápolis
tairinefogo@hotmail.com

Claúdia Dolores Martins Magagnin
PUC-Goiânia
clau.magagnin@gmail.com

Cláudia Helena dos Santos Araújo
UnU de Ciências Sócio-econômicas e Humanas/UEG
Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação de Anápolis/GO
helena.claudia@gmail.com

RESUMO

O presente artigo apresenta os jogos eletrônicos como forma de contribuição para a formação de várias competências e habilidades do alunado. Com o aumento do acesso à internet, os jogos eletrônicos se inserem de forma efetiva no cotidiano da maioria dos estudantes. Esta realidade não pode ser ignorada pela escola. Ao contrário é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições para a formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais. O objetivo deste estudo é analisar sua importância na formação do alunado e verificar sua aplicação nos processos pedagógicos do ensinar e do aprender. Observa-se que há uma facilitação do acesso dos jovens à internet, seja em casa, seja na escola, em *lan house*, dentre outros. A partir dos dados encontrados na pesquisa realizada em três escolas de Anápolis com estudantes da faixa etária entre 13 e 15 anos do 9º ano do Ensino fundamental, constatou-se que dentre os alunos observados apenas 70% gostam de jogos coletivos e 30% preferem jogar individualmente. Destaca-se ainda que não utilizam jogos eletrônicos na escola, tendo como uma das razões apresentadas se deve a pouca utilização dos laboratórios de informática por parte dos professores, sendo que quando frequentam, os alunos podem acessar apenas sites de pesquisa. O referencial teórico que fundamentou este estudo foi Abreu (2008), Almeida (2000); Barros(1991); Belloni(2001); Buckingham(2007); Domingos(2009); Faria(2006); Grinspun(2001); Gros(1998); Haidt(2006);

¹ Esse trabalho se baseia no resultado da pesquisa "Leitura na Tela" coordenada pela Profa. Dra. Mirza Seabra Toschi. A pesquisa citada obteve financiamento do CNPq. O texto que apresenta os resultados e análise dos dados da pesquisa está sob orientação da Profa. Ms. Cláudia Helena dos Santos Araújo.

Huizinga(2000);Rishimoto(1998); Lévy(199); Munguba(2003); Pepert(2008); Ramos(2008); Rodríguez(2008); Sabin(2004); Santos(2006); Soler(2009); Tavares(2006); Vale(2001) e Valente(1991). Conclui-se que as escolas percebem os jogos eletrônicos desprovidos de significado para o ensino e aprendizagem dos alunos. Entretanto os estudos desta pesquisa apontaram que os jogos podem contribuir no desenvolvimento psicomotor dos alunos. Ao contrário, a escola precisa estar cada vez mais atual, contextualizada, vinculada a realidade dos alunos de forma que a presença e a utilização adequadas dos jogos eletrônicos no ambiente escolar concorram para o resgate desse estudante. Esta é uma preocupação que deve estar presente ao se inserir qualquer tecnologia na educação. Esses novos desafios devem ser encarados pelo professor, em especial, o de educação física, que trabalha mais frequentemente com jogos em suas atividades de aprendizagem no âmbito escolar e que deve humanizar suas ações, buscando fazer da escola um local propício para o desenvolvimento de importantes valores, como autonomia, colaboração, cooperação e solidariedade.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS ELETRÔNICOS. ALUNOS. ESCOLAS.

Modalidade de inscrição: Comunicação de trabalhos científicos

Eixo temático: Formação e profissionalização docente.