



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

CONEXÕES ENTRE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: JOGOS ELETRÔNICOS E O ENSINO DE HISTÓRIA

AUTOR PRINCIPAL: Fernando Dala Santa

CO-AUTORES: Vivian Baroni

ORIENTADOR: Angelo Vitório Cenci

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

O presente texto faz parte de uma pesquisa mais ampla pensada como uma reflexão acerca da convergência entre educação e tecnologia. Objetivamos apresentar os aportes que as novas mídias podem oferecer para os processos pedagógicos, desde que utilizadas de modo racionalizado, sem aderir inadvertidamente a um modelo de ensino pautado no adestramento técnico que exclui os aspectos humanos. Nesse sentido, acreditamos que os jogos eletrônicos, pelo modo que se inserem no horizonte da cultura contemporânea, devem ser consideradas como manifestações estético-culturais, como são a música, o cinema ou a literatura. Sobretudo no que concerne ao estudo da história, a experiência com os jogos eletrônicos, em consonância com instrumentos de ensino já consolidados, faz com que os professores tenham condições de dimensionar o modo de utilização da tecnologia, tendo em vista especificidades da prática pedagógica cotidiana.

DESENVOLVIMENTO:

Talvez a grande dificuldade que se apresenta aos professores que trabalham com o Ensino Médio diz respeito à falta de interesse demonstrada pelos estudantes, nada parece satisfazê-los ou cativar sua atenção. As formas tradicionais de ensino verbalizado e unilateral parecem cada vez mais ineficazes. Frente a tal conjuntura se

V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



faz necessário compreender o potencial das TICs como balizadoras de um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e interativo. Nos reportamos de modo especial à presença de jogos eletrônicos (games FPS) vinculados ao ensino e pesquisa histórica, buscando amparo na hermenêutica filosófica de Gadamer (1999).

Os games são quase onipresentes na vida dos jovens estudantes e se consolidam como um dos mais lucrativos e difundidos produtos da indústria do entretenimento. Se mostra, portanto, um grande desperdício a não utilização desse recurso em ambientes educacionais. Não se trata obviamente de converter a aula em uma praça de jogos, mas canalizar o potencial dos games como ferramenta de reconstrução histórica e emulação da realidade, de modo a empreender uma ressignificação do conteúdo a partir de uma abordagem contextual. Se buscarmos uma aproximação “entre a concepção hermenêutica de jogo e o advento de um novo modelo de representação estética trazido pela consolidação dos jogos eletrônicos, adentramos em um vasto terreno de possibilidades estético-pedagógicas” (DALA SANTA; CENCI; BARONI, 2017, p. 156).

Com isso pretendemos afirmar que a possibilidade que o game oferece de assumir um alter ego, e tudo que isso implica enquanto arena de embate identitário, leva o jogador, quando joga de modo consciente (HUIZINGA, 2007, p. 15), a ter contato com um ambiente espaço-temporal que não é o seu e, por conseguinte, transcender os limites da sua percepção imediata sobre a realidade.

O jogo configura um ambiente que supera o jogador enquanto agente individual, de maneira que ao “dobrar-se àquilo que a obra, em toda a sua objetividade, lhe impõe: o sujeito se encontra engajado em um encontro que o transforma” (GRONDIN, 2012, p. 66). Nessa dinâmica o jogo não caracteriza uma circunstância real, ao mesmo tempo em que não é apenas entretenimento, mas uma instância híbrida cujo regimento próprio pode favorecer uma abertura para o novo, na interação dialógica entre jogadores (ou entre jogador e a máquina), que constitui o âmago do processo hermenêutico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Se bem orientada a experiência com os games pode trazer como resultado um estudante capaz de perceber que a realidade não se resume à sua própria vivência. No âmbito do estudo da história teríamos um modelo de ensino que não estivesse centrado em uma abordagem externa e generalizante, mas, ao contrário, em uma perspectiva mais humana, calcada na imersão que o game possibilita.

REFERÊNCIAS



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



DALA SANTA, Fernando; CENCI, Angelo Vitório; BARONI, Vivian. O conceito de jogo na hermenêutica gadameriana e suas contribuições para o campo educacional. In: Teixeira, A. C.; Lessa V. E. (org). Processos Educativos Interdisciplinares e Tecnologias Digitais: aproximações teóricas e práticas. Pelotas: EDUCAT, 2017.

GADAMER, Hans-Georg. Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Tradução Flávio Paulo Meurer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GRONDIN, Jean. Hermenêutica. Trad. Macos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Madrid: Alinza, 2007.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS

Aqui poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.