

Título: Gamer center: suporte pedagógico de aprendizagem e construção do conhecimento no ensino superior

Autor(es) Hortência de Abreu Gonçalves*; Marília Barbosa de Azevedo Fontes; Eduardo Carpejani; Maria Tereza Ettinger Oliveira; Alexandre de Souza Mattos

E-mail para contato: ensino.pesquisa@yahoo.com.br

IES: ESTÁCIO FASE / Sergipe

Palavra(s) Chave(s): game center; jogo digital; ferramenta pedagógica; ensino superior; construção do conhecimento

RESUMO

O jogo digital abre um novo espaço de suporte tecnológico mediado pela experiência capaz de produzir determinada aprendizagem sobre conteúdos específicos, num processo motivador, lúdico, interativo e facilitador da prática pedagógica, aproximando os nascidos off-line e a chamada geração "Y", que faz uso regular de dispositivos eletrônicos em seu cotidiano, situação que remete à necessidade de inovações metodológicas no processo de ensino-aprendizagem. Objetivou-se apresentar a experiência do Game Center da Universidade Estácio de Sá, enquanto alternativa de aprendizagem e suas contribuições à construção do conhecimento. Para tanto, recorreu-se ao levantamento bibliográfico da literatura pertinente a fim de identificar as contribuições do uso de games no desenvolvimento de competências e habilidades, essenciais à formação do pensamento científico no ensino superior, com ênfase no método hipotético-dedutivo, concomitante à verificação do aspecto didático e sua atuação pedagógica. Constatou-se que a inserção do jogo digital no cotidiano universitário substitui espaços tradicionais de aprendizagem, possibilitando diferentes formas de relação entre o ensino e a aprendizagem, pautada na interatividade e na dinamicidade. Traduzida pela modelagem, roteiro apresentado e som, de maneira a que às demandas pedagógicas e os interesses dos estudantes sejam alcançadas, equilibrando aspectos lúdicos de aprendizagem e interação social, numa argumentação do pensar lógico direcionado à solução dos problemas propostos no conteúdo de determinada disciplina. No campo das habilidades cognitivas, estas são constantemente estimuladas, especialmente quanto à noção de espaço, raciocínio, memória e percepção, bem como ocorre o favorecimento das competências em variados aspectos, pela capacidade de pensar objetos em três dimensões e solucionar problemas numa perspectiva hipotético-dedutiva. Acrescenta-se ainda, as características tecnológicas motivacionais do Game Center e as possibilidades de produção de material didático, oportunizando ao docente, transpor barreiras e quebrar paradigmas tradicionais e ainda, desenvolver a capacidade crítica, analítica e reflexiva em comunhão com o discente, num direcionamento construtivista. Ressalta-se também que a troca de ideias e de interação social e pedagógica, contribui para o crescimento intelectual e cultural do aluno, promovendo consequentemente a formação de um indivíduo consciente de suas contribuições no contexto acadêmico e na sociedade. Assim, conclui-se que o Game Center pelas narrativas, monólogos, diálogos e situações lógicas e argumentativas do jogo, produzidas em computação gráfica e direcionadas a conteúdos embasados de disciplinas curriculares, possibilita uma aprendizagem diferenciada, de forma prazerosa, interativa e motivacional, promovendo o acesso a uma nova dimensão da construção do conhecimento no âmbito educacional.