

## A Caminho da Universidade

**PESQUISA** Grupos universitários de estudo apostam na aplicação do mundo virtual em diversas áreas do meio acadêmico

# Videogame didático desenvolvido para incrementar o processo de aprendizagem

JOANA LOPO

Quem não consegue imaginar o universo virtual dos jogos eletrônicos como coadjuvante em sala de aula, para potencializar o aprendizado, é só pedir ajuda aos universitários. Alunos e professores de diversas instituições do ensino superior criam grupos de pesquisa para analisar não só a capacidade de entreter, mas também a relação desses jogos com arte, mídia e outros temas, sob a perspectiva acadêmica.

Exemplo disso é o que acontece na Unijorge, onde seis alunos dos cursos de jornalismo e publicidade se reúnem sob a supervisão da coordenadora Patrícia Moraes para desenvolver jogos que são usados em sala de aula, tanto para auxiliar no conteúdo programático como para estimular o aprendizado em diferentes áreas do conhecimento.

### O aprendizado

"A relação game-academia é direta a partir do momento em que o primeiro pode ser usado como motivo para gerar aprendizagem e produção de conhecimento. Os alunos ocupam o lugar do sujeito que participa do processo, que se torna responsável pelo que aprende e como aprende. Trata-se de uma experiência fantástica em termos de troca de informações, pois o professor

### JOGOS DESENVOLVIDOS POR PROFESSORES E ALUNOS DA UNEB

**GUARDIÕES DA FLORESTA** Desenvolvido pelo grupo de estudos da Uneb sob a coordenação da professora Lynn Alves, o game foi idealizado para auxiliar na orientação espacial, reconstruir o conceito de direção, considerando os lados direito e esquerdo. É direcionado para alunos de até 12 anos

**INDUSTRIALE** É também um game desenvolvido sob a supervisão da professora Lynn Alves, da Uneb, com o grupo de estudos. Nesse jogo o estudante aprende sobre assuntos de história que envolvem a Revolução Industrial. É voltado para o aprendizado de qualquer estudante do ensino médio

### "O estudante é desafiado a solucionar problemas"

LYNN ALVES, doutora em educação e comunicação e professora da Universidade do Estado da Bahia



acabou aprendendo junto com o grupo", diz Patrícia.

### Realidade

Para Anna Amélia de Faria, professora adjunta da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública e pós-doutoranda em PPG-Artes, os jogos expressam sentimentos e isso confere ao jogador um impulso

de verdade, de realidade.

"Os personagens interagem. Há, no universo virtual, uma série de territórios e domínios onde os participantes agem, de modo geral, em conformidade com cada um desses domínios. Há um jogo entre o novo, que se organiza, e elementos anteriores", diz Anna ressaltando que os jogos

são sistemas que transmitem e fazem emergir antagonismos e dualidades: forte-fraco, vencedor-perdedor, chamando por posicionamentos que exprimem o desejo competitivo. Dessa forma, a utilização de games no universo acadêmico acaba estimulando e integrando o aluno em sala de aula e socialmente também.

É também o que analisa Lynn Alves, doutora em Educação e Comunicação e professora da Universidade do Estado da Bahia. "O estudante é desafiado a solucionar problemas. A partir daí ele desenvolve mais o senso crítico e capacidade de organização, planejamento. Quando ele elabora um jogo, entra em uma interconectividade que o integra a pessoas de todo o mundo, tornando-o parte da história", explica Lynn.

Assim, Pedro Henrique Coarjete, estudante de publicidade da Unijorge, afirma que o grupo de estudos do qual participa observa a prática do ponto de vista acadêmico. "No caso dos jogos da série FIFA, da EA Games, é possível aprender diversas noções sobre o funcionamento de uma partida de futebol, assim como outros tipos de jogos, a exemplo do Tetris, que estimula o raciocínio rápido".

Essa relação jogo-academia ganhou força a partir de 2004, quando as instituições de ensino perceberam o game como um aliado para o aprendizado. "Os games são formadores de conhecimento. Os jogos eletrônicos vieram para ficar e cumprem o papel ao qual se submetem: o de se tornar uma das mais poderosas mídias do século XXI", constata Omar Ezequiel, estudante de jornalismo da Unijorge e um dos idealizados do grupo de estudos.