

ARTEFATOS TECNOLÓGICOS

*Liliane Lopes Russell Maturan***APPS LEARNING – NAS TRILHAS DOS DESAFIOS DOS JOGOS DIGITAIS NO COTIDIANO ESCOLAR**

Contudo, nessa busca de construção de sentidos e de efetividade dos resultados, defrontamo-nos constantemente com um questionamento que emerge todas às vezes que escrevemos, publicamos e desenvolvemos games para os cenários escolares: como se dá a aprendizagem escolar mediada pelos games? (LYNN ALVES, 2016, p.10).

Os aplicativos de jogos digitais, através da perspectiva mobile learning, em sua fase atual, são possíveis, devido à revolução do processo digital a partir dos dispositivos móveis (tablets e celulares). A interação virtual entre as imagens e sons favorecem a criação de ambientes virtuais que podem ser produzidos e compartilhados em rede.

Santaella (2004) em sua obra *Navegar no Ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo*, irá nos trazer, por exemplo, uma perspectiva de imersão tecnológica muito além dos computadores e celulares. Esta obra, nos remete, para uma profunda reflexão desafiante, que também precisa ser pensada pela escola: Que leituras podemos fazer mediante as relações que se estabelecem entre as tecnologias e a escola? Que linguagens e saberes são esses que podem imergir dessa relação?

Trazendo para a discussão essa emergência, Lynn Alves (2008) afirma que o estudante contemporâneo necessita de um espaço onde possa construir conhecimentos rapidamente através da imersão e do prazer pelo aprendizado. Para a autora, as tecnologias são espaços potenciais de aprendizagens que estimulam o crescimento de habilidades cognitivas. Não se trata de substituir o lápis e/ou as folhas pelos aparelhos tecnológicos em si, mas, amadurecermos sobre as inferências dessa relação. É claro que esse processo não ocorre da noite para o dia,

todavia é de extrema relevância ressaltá-lo. Nessa perspectiva, embalados por tão fortes ventos, surgem nesse cenário, os Apps de jogos digitais como artefatos tecnológicos, para além dos fatores motivacionais. Esta conversa é ampliada pelas concepções de Levy (1998), quando nos leva a pensar que “a escola por sua vez, está diante do desafio de se constituir como ambiente de aprendizagem em rede, onde inteligências coletivas se unem de forma colaborativa para criar novos saberes”.

E para você caro leitor? Parece utópico pensar dessa maneira? Quem sabe?

Sobre a autora:

¹ Liliene Lopes Russell Maturana - Graduada em Economia Doméstica - UFRRJ (2001), Graduada em Pedagogia – UNESA (2004), Especialista em Avaliação Educacional – UERJ (2004), Especialista em Alfabetização das Crianças das Classes Populares – UFF (2008), Especialista em Gestão Escolar Integrada - Signorelli (2014). Mestranda em Educação no PPGCEC, na Linha de Pesquisa: Educação, Comunicação e Cultura. Membro do GPDOP Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura. Atualmente, professora concursada, dos anos iniciais do Ensino Fundamental em horário integral pela Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias.

Referências

ALVES, Lynn. COUTINHO, Isa de Jesus. Jogos Digitais e Aprendizagem. Fundamentos para uma prática baseada em evidências. São Paulo. Ed.Papirus,2016.

_____. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008, disponível no URL: <http://eft.educom.pt>

LÉVY, P. A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Edições Loyola, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus,2004.