

THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Sandra Aparecida Silva OLIVEIRA
Wellington da Silva LEAL
Sheila Fernandes Pimenta e OLIVEIRA

Resumo: A discussão quanto às metodologias de ensino e aprendizagem que não atendem à demanda dos estudantes do século XXI, de forma satisfatória, é objeto de estudo das ciências humanas, não somente no Brasil, mas em todo o mundo. É enfatizada, na contemporaneidade, a fim de que inovações que visem a uma educação de melhor qualidade, promovam um aprendizado que emancipe o estudante, de forma autônoma e desafiadora, para que se torne o autor de sua própria formação, fomentada por um professor também “autor” e que priorize a condução pedagógica pela provocação e pela pesquisa. Trata-se de trazer à luz um dos principais pilares da educação, conforme Delors e outros (2012), o “aprender a aprender”. A proposta de outras metodologias perpassa pela tecnologia, recurso de fácil acesso a muitos estudantes. Desse modo, é necessário preparar o estudante para situações imprevisíveis, reais como a vida. Com os adventos tecnológicos e os avanços dos estudos das Ciências Humanas, chega-se à conclusão de que há métodos significativos e que garantem um aprendizado mais satisfatório, afetivo, e que têm demonstrado, por meio de diversas pesquisas, serem capazes de atender a resultados mais positivos de aproximar o estudante da escola. A construção de conhecimento depende da transformação das formas de lidar com a sala de aula e com os estudantes. Defendem-se situações que promovam o desafio e a problematização para que o estudante aja, tornando o ambiente da sala de aula um momento de compartilhamento de discussões. Dada a polêmica, colocam-se, em discussão, as metodologias ativas, que permeiam o objetivo geral do trabalho que é refletir sobre metodologias de ensino e aprendizagem, com o foco em Língua Portuguesa, como a sala invertida, o “Problem Based Learn – PBL” e o “gamefication”, propostos por estudos científico-didático-pedagógicos, que permitem observar os efeitos dos desafios e a construção da autonomia estudantil, obtendo êxito no processo de formação do estudante, de modo a fazer com que este se emancipe, seja participante ativo, no processo da construção de seu conhecimento. Ainda é proposta aqui contemplar a análise de um game educativo, no caso o “Minecraft”, e construir elementos que permitam constatar a referida autonomia estudantil. Os objetivos específicos que auxiliam a proposta são: discutir o ensino-aprendizagem, que trata de desafio e autonomia na formação do estudante; refletir, em termos históricos e conceituais, sobre metodologias de ensino e aprendizagem, especialmente daquelas difundidas atualmente; explicar o que é “gamefication”, a sala invertida e o PBL; coletar informações com estudantes do ensino médio sobre os games mais acessados por eles, atualmente; entrevistar professores de Língua Portuguesa, para discutir os efeitos de salas invertidas e PBL; e analisar o game e sua eficácia, por meio de estratégias para despertar autonomia, desafio e aprendizagem nos estudante, construindo o conhecimento, bloco por bloco. As estratégias metodológicas reúnem uma pesquisa bibliográfica, com foco nos estudos

e teorias de Delors e outros (2012), Demo (2003; 2008), Freire (1996; 2005), Hoffmann (2004), Libâneo (1990), Macedo (2000), Mizukami (1986), Morais (2013), Piaget (1967; 1973), Prensky (2012), Veiga (2011; 2015), dentre outros. Em seguida, são realizadas coletas de dados, por meio de entrevistas, com professores e estudantes. Por fim, é analisado o game “Minecraft” e tratadas as principais relevâncias trazidas por ele, na constituição da autonomia do estudante.

Palavras-chave: Autonomia, autoria e desafio na escola. Metodologias ativas. “Gamefication”, PBL e sala invertida. “Minecraft”.

Abstract: The discussion about the methodologies of teaching and learning that do not meet the demand of students of the XXI century, in a satisfactory way, is an object of study of the human sciences, not only in Brazil, but throughout the world. It is emphasized, at the present time, so that innovations aimed at the better quality education, promote a learning that empowers the students in an autonomous and challenging way, so that he becomes the author of his own formation, guided by a teacher also “author” and that prioritize the pedagogical conduction by the provocation and the research. It is about bringing to light one of the main pillars of education, according to Delors and others (2012), “the learning to learn”. The proposal of others methodologies run through technology, which is easily accessible to many students. In this way, it is necessary to prepare the students for unpredictable situations, real as life. With the advent of technology and the advancement of Human Studies, we come to the conclusion that there are significant methods that guarantee a more satisfying and affective learning and that have been shown through several researches, to be able to attend to more positive results, to bring students closer to school. The knowledge construction depends on the changes of the ways of dealing with classroom and students. Situations that provide the challenge and the problems solved are been defended, so that, the students can act, making the classroom environment a moment of sharing discussions. Given the controversy, the discussion about active methodologies, that is the objective of this work, which is to reflect about teaching and learning, focusing on Portuguese Language, such as the inverted classroom, the “Problem Based Learn – PBL” and “gamefication”, proposed by scientific-didactic-pedagogical studies, which allow to observe the effects of the challenges and the construction of the students autonomy, reaching successful in the process of student training, in a way that students will be able to build their own knowledge. It is still proposed here to contemplate the analysis of an educational game, called “Minecraft”, and to construct that allow their students autonomy to be verified. The specific objectives that support the proposal are to discuss the teaching-learning process, which deals with the challenging and autonomy in student training process, reflection, in historical and conceptual ways, about learning methodologies, especially those currently diffused; explain what is “gamefication”, the inverted classroom and the PBL; gather information with high school students about the most commonly accessed games by them; to interview teachers of the Portuguese language, to discuss the effects of inverted classroom and PBL; and analyse the games and its effectiveness through strategies to awaken autonomy, challenge and learning in students building knowledge, step by step. Methodological strategies bring together a bibliographical research, focusing on the

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

works and theories of Delors and others (2012), Demo (2003; 2008), Freire (1996; 2005), Hoffmann (2004), Libâneo (1990), Macedo (2000), Mizukami (1986), Morais (2013), Piaget (1967; 1973), Prensky (2012), Veiga (2011; 2015) among others. Data are then collected, by interviewing teachers and students. Finally, it is analysed the game “Minecraft” and treated the main points traced by the game in the constitution of the students autonomy.

Key-words: Autonomy, authorship and challenge at school. Actives methodologies. “Gamefication”, PBL and inverted classroom. “Minecraft”.

1 Introdução

Cabe, como ponto de partida, esclarecer o interesse pelo qual se constituiu o tema discutido na presente investigação.

Inicialmente, deve-se à observação da paixão com que a professora de Didática trata o delicado futuro da docência, salientando que este é totalmente de responsabilidade do professor da educação básica, de métodos que viabilizem o aprendizado e do atendimento ao perfil de estudante dos tempos atuais, resultando em indivíduos autônomos, a partir da construção dos próprios aprendizados.

Em segundo momento, pelo olhar preocupado de um dos pesquisadores, que já atua na área da educação, desde o ano inicial do curso de Letras, e lida na tarefa da mediação entre o estudante e sua formação, enfrentando os empecilhos atuais que prejudicam as condições de aprendizagem.

O tema do presente TCC, inicialmente, foi pensado de uma forma mais ampla, em questões de didática, abrangendo instâncias que necessitavam de um recorte. Sendo assim, face às discussões contemporâneas sobre metodologias, delimitou-se o objeto de estudo, nos métodos que amparam o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa, especialmente nas questões de aplicação da competência da leitura, que desencadeiam desafios e provocam o despertar da autonomia do estudante, como participante ativo e interessado na construção do seu conhecimento. O tema propõe discutir ferramentas para que sejam empregados instrumentos e metodologias, a fim de atender a outro estudante, de outro perfil, constituído neste tempo e espaço.

Nesse sentido, o objetivo geral do trabalho é refletir sobre metodologias de ensino e aprendizagem, com o foco em Língua Portuguesa, como a sala invertida, o “Problem Based Learn – PBL” e o “gamefication”, propostos por estudos científico-didático–pedagógicos, divulgados pela mídia contemporânea, permitindo observar os efeitos dos desafios e a construção da autonomia estudantil. Ainda, é contemplar a análise de um game educativo e construir elementos que permitam observar a construção da referida autonomia, caso feito trabalho, por meio de jogos.

Para cumprir o objetivo geral, foram elaborados os seguintes objetivos específicos: a) discutir o ensino-aprendizagem, que trata de desafio e autonomia na formação do estudante; b) refletir, em termos históricos e conceituais, sobre metodologias de ensino e aprendizagem, especialmente daquelas difundidas atualmente; c) explicar o que é “gamefication”, a sala invertida e o PBL; d) coletar informações com estudantes do ensino médio sobre os games mais acessados por eles, atualmente; e) entrevistar professores de Língua Portuguesa, para discutir os efeitos de salas invertidas e PBL; f) analisar as estratégias de autonomia de um estudante sobre um game.

Assim, para que a pesquisa seja fundamentada, e cumpra o seu objetivo, foram feitas pesquisas bibliográficas e histórico/teóricas, para fazer valer de teóricos que analisaram o percurso histórico da educação, e mantiveram um olhar atento aos métodos de formação, como Freire (1996), Mizukami (1986), Demo (2008), dentre outros. Também se fez necessária coleta de dados com uma pesquisa de campo, por meio de questionários destinados a estudantes do médio, de forma qualitativa/exploratória, com a intenção de que desvendassem questões sobre as paisagens dos caminhos que viabilizam a chegada ao seu conhecimento em salas de aula, em tempos atuais. Por fim, foi feita a análise de um game educativo, o “Minecraft”, com o objetivo de esclarecer, como se dá a construção do conhecimento por meio de um jogo, suas estratégias, níveis e desafios que transformam superação em conhecimento.

No segundo capítulo, tem-se como principal foco provocar uma reflexão acerca do desafio e autonomia nos processos ensino-aprendizagem, e observar as ações do estudante, quando posto frente a um desafio, para a solução do proposto problema, a autonomia, e ambos aliados para fazer valer de um ensino-aprendizagem, que tem como foco principal o estudante, enquanto formador de seu



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante conhecimento. Resulta, assim, como consequência, uma formação sólida, que repercutirá como sucesso, ao longo de sua vida, tendo este pilar assentado, para que possa construir outros pilares que viabilizem condições de aprender a aprender (DELORS et al, 2012) e a lidar com novos desafios ao longo de sua vida. Para solidificar as teses, trata-se da abordagem sócio-cultural, Freire e a Pedagogia da Autonomia (1996) e, também Demo (2008) e as propostas de autoria, a fim de que se possa alcançar uma reflexão mais complexa.

No terceiro capítulo, são tratadas as metodologias de ensino aprendizagem. Primeiramente, uma explanação das metodologias de ensino-aprendizagem ao longo da história, como suas concepções, evoluções e a eficácia em novos tempos. Ainda se observa a abordagem de metodologias que têm como foco principal o estudante, e, por fim, trata-se de novos métodos de ensino-aprendizagem, que são declarados inovadores, abordados por teóricos, pedagogos e estudiosos da educação, sendo estes “gamefication”, sala invertida e “PBL”, apontados recentemente pela mídia e consagrados como possibilidades de sucesso para somar os empecilhos da precariedade do ensino e da aprendizagem, nos tempos hodiernos.

No quarto capítulo, aborda-se a proposta de analisar um “game”, para que se observe a tese defendida de que a técnica de aprender, por meio da ludicidade, do desafio e da resolução de problemas pode ser aliada na manutenção da atenção do estudante dos dias atuais, e que apenas as abordagens tradicionais já não conseguem ser ponte metodológica para fomentá-lo. É analisado o “Minecraft” e as competências necessárias para jogá-lo, os desafios para vencer e as tomadas de decisões para que isto aconteça. Sendo assim, na análise do jogo, observam-se comprovações embasadas em teóricos e estudiosos, como Almeida (1974), Macedo, Passos e Petty (2000), em que o desafio proposto por um game, em cada fase, a superação gera uma construção sólida, ao resolver o problema presente. O estudante tende a motivar e aprender ao mesmo tempo, tornando-se autônomo e construtor de sua própria aprendizagem e de seu conhecimento. São exemplificados os jogos educativos de que os estudantes fazem uso, tais como as

teorias, as abordagens, o envolvimento das plataformas, o conhecimento de mundo que precisa ampliar, aplicados ao contexto que requer o game.

A contribuição da presente pesquisa reside em amparar mediadores, em sua missão que é auxiliar na produção de conhecimento, na escola, de modo que a proposta de uma metodologia que acompanhe a modernidade seja o apoio e possível solução, para atender o estudante de tempos atuais, detendo sua atenção, provocando o interesse, preparando o estudante para aprender a aprender, e gerando autonomia, em tempos em que o mestre sozinho não detém mais um conhecimento inquestionável, tão pouco todo o conhecimento.

Observa-se também que os estudantes da contemporaneidade não se contentam mais em estar de costas uns para os outros, silenciados por uma verdade inquestionável, e tomando o conhecimento como pronto e acabado, quer seja pelo mestre, quer seja pelo sistema que, inquestionavelmente, perpetua os métodos tradicionais, pouco inovados e pouco discutidos.

Os resultados serão devolvidos à comunidade escolar e às instâncias preocupadas com o futuro da educação, para se refletir sobre a emergência em inovar os métodos de ensinos do século XXI, para atender a este perfil de estudante crítico e questionador que se consolidou ao longo do tempo.

A contribuição ainda tangencia a formação do docente, para lidar com este perfil novo de estudante que se instaurou ao longo do tempo.

Os licenciandos-pesquisadores puderam também refletir quanto à voracidade da tecnologia e, resultantes dela, os métodos tecnológicos que podem ser o antídoto da precariedade do ensino.

2 Reflexões sobre desafio e autonomia nos processos ensino-aprendizagem

O objetivo do presente capítulo é estabelecer fios históricos e teóricos breves sobre desenvolvimento de autonomia do estudante, no contexto escolar, de forma que a aprendizagem se desencadeie em resultados significativos.

Para tanto, faz-se necessário apresentar os preceitos de Mizukami (1986), Freire (1996; 2005) e Demo (2003; 2008) que, dentre outros estudiosos, colocam o estudante como protagonista do próprio conhecimento.



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Em Mizukami (1986), é possível conceber o fenômeno educativo, por meio de cinco abordagens de ensino, estudadas as seguintes variáveis: o homem; o mundo; a sociedade-cultura; conhecimento; a educação; a escola; ensino-aprendizagem; o professor-aluno; a metodologia e a avaliação. São apresentadas cinco abordagens: tradicional, comportamentalista, humanista, cognitivista e a sócio-cultural.

Inicialmente, faz-se necessário compreender o que é uma abordagem de ensino. Ao longo do tempo, com as tantas evoluções e progresso, a história da educação também foi se modificando, muitas abordagens de ensino foram se disseminando. Contudo, as abordagens que surgiram, sofriam influências de teóricos diversos, trazendo, deste modo, outros posicionamentos didáticos.

As abordagens se constituíam para que o sistema educacional tivesse uma postura, sendo uma ferramenta, por vezes se não uma receita pronta e acabada para que o ensino obtivesse êxito em sua proposta. Deste modo, ao longo do tempo, psicólogos, psicanalistas, estudiosos da educação chegaram ao consenso de que nem todas as abordagens obtinham o êxito esperado, e reformas e outras abordagens surgiram, para tentar sanar a precariedade. Porém, observa-se que algumas destas abordagens vistas como não adequadas ao século XXI, ainda perpetuam em diversas instituições, quer no todo, quer em partes. Mizukami (1986) aponta cinco abordagens, a saber: tradicional, comportamentalista, humanista, cognitivista e a sócio-cultural.

O objetivo central deste capítulo é tratar, pelo viés de um exercício de análise crítica, algumas das características da abordagem tradicional e da abordagem comportamentalista, que parecem não atender mais, com eficácia, ao público da educação básica no Brasil e, por fim, discutir com um pouco mais de propriedade os possíveis sucessos da abordagem sociocultural.

Deste modo, ao pensarmos na abordagem tradicional, somos arremetidos ao pensamento de um método da tradição instaurado há décadas atrás, e que se distancia das exigências metodológicas, para atender ao perfil de estudante da contemporaneidade:

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

Como se sabe, o adulto, na concepção tradicional, é considerado como um homem acabado, “pronto” e o aluno um “adulto em miniatura”, que precisa ser atualizado.

O ensino, em todas as suas formas será centrado no professor. Esse tipo de ensino volta-se para o que é externo ao aluno: o programa, as disciplinas, o professor. O aluno apenas executa prescrições que lhes são fixadas por autoridades exteriores (MIZUKAMI, 1986, p. 8).

Nesta abordagem, a escola é por excelência o lugar onde se realiza a educação, ao qual se restringe, em sua maior parte, apenas numa transmissão de conhecimentos, do professor ao aluno, de uma forma sistemática.

De acordo com Chartier (1978), defensor desta abordagem, a escola é o lugar, por excelência, a partir do qual se raciocina. A abordagem define-se por estar situada em um ambiente físico austero, para que o estudante não se distraia. Considera o feito do aprendizado como um cerimonial, do qual o professor, por ser a autoridade e deter mais conhecimento, deve se manter distante dos alunos, visto como um ser superior e inquestionável.

Sendo assim, Mizukami (1986) ressalta que a relação estabelecida é vertical, de um professor (autoridade inquestionável e inatingível), para o estudante, ser submisso em formação, que ainda não detém o conhecimento.

A ênfase no método de ensino-aprendizagem se restringe à sala de aula, não ultrapassando estas fronteiras, e tomando cartilhas como modelos rigorosos, prontos, acabados e inquestionáveis, de forma que o conhecimento seja uma imitação e os manuais essenciais para a vida.

A relação entre professor-aluno é de um ser supremo de frente a um simples discípulo, como afirma Saviani (1980, p. 29), ou seja, o papel do professor é fazer com que o estudante detenha o conhecimento, independentemente se a vontade e o interesse deste seja de concordância ou discordância, sendo que sem a presença deste mestre, talvez nunca se possa chegar ao conhecimento, e sem o qual as oportunidades, ao longo da vida, tornem-se reduzidas.

Os estudantes estão sempre de costas uns para os outros e têm de frente apenas o detentor do saber inquestionável, o mestre, que traz consigo a verdade suprema, pronta e acabada, não sendo possível ser questionada ou vista de outro ângulo. Apenas o professor ocupa o centro das atenções. Usa de um quadro negro como objeto de ensino, e, ao mesmo tempo, de tortura.



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

A metodologia, nesta abordagem, é a transmissão de forma expositiva, que mantém o aluno silenciado, e o professor expondo o conteúdo “para a vida” de forma idealizada, ou escrita no quadro negro, e o estudante, por meio de incansáveis e entediadas cópias do quadro negro, tem que provar que detém o saber.

E, como desfecho desta abordagem, é relevante que se trate da avaliação que aqui é tida do “prova”, o estudante tem de provar ao professor, através de respostas a perguntas e “exercícios” em uma folha de papel, que decorou o conteúdo. A prova vem como uma punição, e cumpre o papel de algoz do estudante, amedronta, causa medo, e parece ser quem decide o céu ou o purgatório, sendo a juíza da sentença, como afirma Hoffman (2005, p. 14).

Simultaneamente, a abordagem comportamentalista tem como primazia o empirismo. O conhecimento é sempre uma nova descoberta para quem a faz, entretanto, o “novo” que foi descoberto já existia na realidade exterior, em outras palavras, o ser está sujeito às modificações e aos aprendizados do meio que vive ou convive.

Os comportamentalistas ou também chamados behavioristas consideram a experiência vivida como a base do conhecimento. É através do conhecimento adquirido na experiência real vivida, que se ordenam as ideias e as transformam em signos, ou seja, códigos simbólicos.

Skinner tem grande representação no behaviorismo e no comportamentalismo, trazendo à luz a teoria do reforço positivo ou negativo, certo comportamento resulta em um reforço, e dependendo do comportamento, se este é positivo, para motivar, ou negativo, para reprimir e fazer com que não se repita o erro. Nesta teoria, o estudante é visto como um recipiente de informações e conteúdos. Nesta abordagem, o estudante deve seguir um padrão de comportamento, que pode ser facilmente alterado, através de treinamentos, cujos objetivos são o de adquirir habilidades (MIZUKAMI, 1986).

Habilidades são respostas obtidas, constituindo a teoria de estímulo-resposta. Contudo, nesta abordagem, espera-se que o professor aprenda a analisar seu estudante, analisar os elementos específicos de seus comportamentos, como se

estabelecem as interações e ganhar o total controle do estudante para que possa alterá-los e modificá-los.

Deste modo, o ser considerado dentro desta abordagem é visto como:

[...] produto de um processo evolutivo no qual essencialmente as mudanças acidentais no dote genético foram diferencialmente selecionadas por características acidentais do ambiente, mas ele agora alcançou o ponto a partir do qual pode examinar o processo e fazer algo a respeito.

[...] Os arranjos adventícios das variáveis tanto genéticas quanto ambientais levaram o homem à sua atual posição, e são responsáveis tanto por seus erros quanto por suas virtudes (SKINNER, 1980, p. 208)

O professor é visto como o centro do processo ensino-aprendizagem e o ensino é transmissivo, sendo principal ponto de apoio nas exposições orais que transmitem as ideias aos alunos. O docente é tido como o condutor da aprendizagem, ele quem planeja, ensina e avalia.

O estudante é passivo, acrítico e mero reproduzidor da informação e de tarefas, não é despertada sua criatividade, não se estimula à curiosidade, não há motivação, não constrói, não se estimula o pensamento, tão pouco o aprender a aprender. O aluno não detém o conhecimento para acomodá-lo e modificá-lo, ele o tem como pronto e acabado.

Neste modelo de aprendizagem, o estudante deve ser modificado, deve-se destruir tudo o que já o tinha e não era o modelo ideal, para que se modifique e se instaure um modelo esperado pelo meio, não privilegiando a singularidade. O comportamento é algo moldado, a partir de estimulação externa (educação), deve ser moldado e engessado em certa direção, uma vez que o homem, nesta abordagem, não é tido como um ser livre, e sim como um ser moldável, de acordo com o que se pretende.

De acordo com o modelo comportamentalista, é crucial que os alunos sejam seres pensantes e bem comportados, sendo estes comportamentos respostas advindas do meio (ambiente escolar).

A aprendizagem se faz através da prática, exercícios e contingências de reforços contínuos, como fator de motivação da aprendizagem.

Com todas as vantagens e as desvantagens desta abordagem, elencamos como positivas o ritmo individual de cada aluno ser respeitado, o estudante nunca ser deixado para trás, e é estimulado constantemente em seus êxitos, mas como fator negativo que não faz desta abordagem a ideal na atualidade

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante temos a promoção do isolamento social, não propiciando a atividade em grupo e os benefícios que deste advêm. O estudante é silenciado e não pode discordar, não tem autonomia para pesquisas, seminários, dentre outros métodos libertadores:

Desse modo, conclui-se que :

[...] Como consequência desta abordagem fica claro que o que não é programado não é desejável.

[...] A ênfase dada à transmissão de informação, à apresentação de demonstrações do professor ao ver e escutar do aluno na abordagem tradicional, é substituída pela direção mais eficiente do ensino fornecida pela programação. Em ambas as formas, no entanto, nota-se diretivismo e decisões tomadas para o aluno (MIZUKAMI , 1986, p. 36).

Por assim ser, chega-se ao consenso de que, apesar de diferentes, as abordagens tradicionais e comportamentalista têm pontos que se encontram, e que ambas já não conseguem deter a atenção dos estudantes do século XXI, uma vez que o perfil não é mais o mesmo, o estudante não se contenta em se silenciar, dar as costas uns aos outros, e sem curiosidade e motivação (o novo), o ensino é completamente desinteressante e não obtém êxito algum.

Ainda quanto às abordagens, observa-se que, aparentemente parece atender ao novo perfil de estudantes do século XXI é a abordagem sociocultural, que tem como principal ícone e inspirador Paulo Freire. Faz valer e retratar algumas de suas características que a difere das demais já postas anteriormente.

A abordagem emerge num contexto pós-segunda guerra mundial e por assim ser, liga-se à problemática da democratização da cultura, faz valer nesta abordagem o papel do homem no mundo, e a interação entre ambos e também entre sujeito objeto. A relação alarga fronteiras e propicia o crescimento do ser para que este se torne sujeito de sua práxis.

A reflexão sobre o meio ambiente concreto, nesta abordagem, permite ao homem ser sujeito, pensa-se também no homem enquanto ser situado num mundo, e faz, deste modo, necessário que o contexto seja levado em consideração, sem que seja desprezado ou sequer esquecido:

[...] existem escalas sucessivas de estruturação lógica, isto é, de inteligência prática, intuitiva ou operatória. Por outro lado, cada uma dessas escalas (sendo que várias podem coexistir numa mesma sociedade) é caracterizada por certo modo de cooperação ou de interação social, cuja sucessão representa o

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.
progresso da socialização técnica ou intelectual mesma (PIAGET, 1973, p.
103).

Ao enfrentar problemas e ser provocado pelas situações contextuais do mundo, o homem vai se tornando autor de sua própria história e com isto aprendendo a aprender, situando-se num tempo e num espaço e aprendendo pela vivência (situação-problema) e pela convivência social, como relata Piaget (1973).

O homem, nesta abordagem, é tido como um ser construtor do seu próprio conhecimento e este se dá pela conscientização de si próprio e do mundo ao seu redor. Ainda quanto a isto, o homem para ser participante ativo da história, da sociedade e da transformação da realidade precisa ter condições de se tornar conhecedor da realidade e, com isso, saber modificá-la. A educação, nesta abordagem, é vista e obtida dentro de um contexto que é fundamental para o processo.

Nesta abordagem, o homem não é um ser pronto e acabado, mas sim um ser de possibilidades, de trocas e de transformações contínuas.

A escola rompe com o muro que a separa do mundo e ambos trabalham juntos. Passa a ser um local que privilegia o crescimento mútuo, tanto do professor para com os alunos e vice versa, uma vez que o homem está em contínuo e possível processo de aprendizado nunca acabado, não privilegiando mais apenas os currículos e prioridades. Com isso, o ensino e a aprendizagem passam a visar à superação da relação entre opressor-oprimido, conforme terminologia de Freire (1996).

A partir disso, a relação entre aluno-professor se torna horizontal, do qual o aprendizado pode ser mútuo, ambos trocando experiências enquanto seres singulares e com saberes distintos.

O estudante passa a ser sujeito ativo e autônomo do seu conhecimento, com o auxílio do professor, que aqui se trata de um mediador, que também está em constante aprendizado. Nesta abordagem, a singularidade se faz valer na preocupação com cada estudante em si, suas limitações e superações, com o processo e não com os padrões engessados e inquestionáveis.

Assim, Mizukami (1986) afirma que esta abordagem privilegia um tema baseado em um problema que objetiva explicitar o raciocínio e a reflexão sobre a



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante realidade e a ação do estudante sobre ela, desenvolvendo características de um ser que é ativo, que dialoga, que critica, que adquire sua autonomia, aprende a aprender, e vai além das paredes da escola. Acima de tudo, um ser histórico.

Observa-se ainda que, nesta abordagem, a avaliação não é mais punidora ou repressora, e sim, consiste em uma avaliação constante e contínua e, sobre diversas óticas e interesses, é vista como termômetro para o docente melhorar sua prática e sanar a dificuldade do estudante, afim de que haja melhorias no transmitir ou assimilar do ensino.

Qualquer processo classificatório, de forma quantitativa ou qualitativa que implique notas ou exames formais, perde o sentido. Deste modo, a avaliação é tida como o manto diáfano que permite revelar para professores e estudantes dificuldades e progressos, a fim de melhorias, é o que nos alerta Hoffmann (2004).

Na abordagem, a autonomia do estudante é vista como pedra crucial, para as bases detentoras do saber, uma vez que parte do princípio de que o próprio estudante busca e se interessa pelo conhecimento proposto, e o modo de lidar com este é libertador e prazeroso sem que seja anárquico, é o que nos afirma Freire (1996), no próximo tópico.

2.1 Freire e a pedagogia da autonomia

Em Freire (1996), observamos que todo conteúdo da obra é permeado por uma preocupação advinda da precariedade da abordagem tradicional de ensino, e outras mais que seguem traços parecidos como a abordagem comportamentalista.

No primeiro capítulo da obra de Freire (1996), *Pedagogia do Oprimido*, mostra-se notória a crítica a estes tipos de abordagem, que tem o professor como um ser autoritário, pronto e acabado, que oprime o estudante e o silencia, dispensando as suas bagagens e vivências já adquiridas.

Contudo, traz à luz a necessidade de outra proposta de se educar, que tem o educador mais próximo do aluno, um educador consciente de que não é um ser acabado, e sim em constante processo de aprendizado, e que ainda faz valer todas as vivências dos estudantes, acatando a bagagem destes e propiciando uma

interação mútua e mais próxima entre o estudante e o professor, de modo que desencadeie na necessidade do respeito, compreensão, humildade e o equilíbrio das emoções entre educadores e educandos em seus métodos de ensino. Sendo assim, a curiosidade, a indagação e a provocação são pilares fundamentais para o sucesso da formação do estudante.

Por isso mesmo pensar certo coloca ao professor ou, mais amplamente, à escola, o dever de não só respeitar os saberes com que os educandos, sobretudo os das classes populares, chegam a ela saberes socialmente construídos na prática comunitárias — mas também, como há mais de trinta anos venho sugerindo, discutir com os alunos a razão de ser de alguns destes saberes em relação com o ensino dos conteúdos (FREIRE, 1996, p. 30).

Ainda quanto ao primeiro capítulo, Freire (1996) relata que, para haver docência, o primeiro passo é existir o discente, em outras palavras, mostra-nos que este tem papel crucial, para que haja o processo de formação, e como peça-chave, tem valor inquestionável e, por assim ser, merece respeito, tanto em suas vivências quanto em sua voz ativa e indagadora. Também nos mostra que, para que haja uma formação sólida e de sucesso, o processo de ensinar exige rigor de metodológico, pesquisa, respeito aos saberes dos educandos, como dito anteriormente. Exige, além disso, criticidade, estética e ética, corporeificação das palavras pelo exemplo, aceitação do novo e rejeição a qualquer que sejam as formas de discriminação, reflexão crítica sobre a prática e, sobretudo, o reconhecimento e a assunção da identidade cultural.

No segundo capítulo do livro, Freire (1996), apresenta o fato de que educar não é meramente transferir o conhecimento, uma vez que desta forma está se desprezando tudo que o estudante já adquiriu até ali, e nos mostra que, para educar, é preciso ter consciência do inacabado, reconhecer-se como um ser em processo para, assim, buscar aprimorar seus saberes. Deste modo, passa a formar outros seres, ensinando-os a aprender a aprender, os docentes por serem também seres humanos, estão em constante processo de formação, ao longo de toda sua existência. O profissional da educação deve reconhecer o ser enquanto singular. Educar exige respeito à autonomia do ser do educando, bom senso, exige humildade, tolerância e luta em defesa dos direitos dos educadores. Também apreensão da realidade tal como alegria e esperança e acreditar que a mudança é



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante possível e, contudo, provocar a curiosidade para que o processo de ensino não seja um ato de opressão.

Freire (1996) aborda, no último capítulo, que educar não é meramente um ato irracional e que não envolve emoções, e sim uma especificidade humana, uma vez que se forma o outro.

O autor discute também a discrepância entre a autoridade docente democrática em contrapartida com a autoridade docente “mandonista” e opressora. Ainda se preocupa em educar, de um modo a orientar o estudante da não impotência em relação a classes mais privilegiadas, sendo que a situação atual não é reflexo da situação futura, de modo a não deixar que o discente se aliene, resigne ou até mesmo entre em situação de conformismo, e sim enquanto um ser em processo e passível a diversas mudanças ao longo da sua existência.

Em verdade, não seria possível à educação problematizadora, que rompe com os esquemas verticais característicos da educação bancária, realizar-se como prática da liberdade, sem superar a contradição entre o educador e os educandos. Como também não lhe seria possível fazê-lo fora do diálogo. É através deste que se opera a superação de que se resulta um termo novo: não mais educador do educando, não mais educando do educador, mas educador-educando com educando-educador (FREIRE, 2005, p. 78).

O autor coloca o professor em uma situação de humanizar os estudantes, para que haja uma forma de modificar a sociedade futura. Propõe que o papel do professor é fazer florescer a muda, para que em um futuro não tão distante possa haver frutos com sabor mais consciente. Contudo, primazia à decência e à ética, para que seja espelho para seus alunos e faça valer uma nova sociedade.

Freire (1996) nos traz à reflexão de que o educador deve ser um ouvinte que não discrimina e ampara pois, desta forma, conquista o estudante, e acata o seu pensamento sem crítica, de modo a respeitar, entender e ensinar pelo exemplo, a ser um ser “humano”.

E, ao criticar as atividades anti-humanas, relata a importância da humanização e o papel da pedagogia da autonomia, enquanto experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, formando assim seres pensantes, e, ao mesmo tempo, humanos.

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

Discursa sobre a intervenção da globalização que vem colaborando com a riqueza de uns poucos e verticalizando a pobreza de milhões. A importância do lucro deixa a desejar as questões de ética e solidariedade humanas.

Contudo, Freire (1996) relata que o desemprego no mundo não é uma fatalidade de tal modo como muitas pessoas querem que pensemos, e sim o resultado de uma globalização da economia e de avanços tecnológicos. Deixa de ser algo em prol e em serviço do homem e de seu bem-estar.

É esta percepção do homem e da mulher como seres “programados, mas para aprender” e, portanto para ensinar, para conhecer, para intervir, que me faz entender a prática educativa como um exercício constante em favor da produção e do desenvolvimento da autonomia de educadores e educandos (FREIRE, 1996, p. 145).

Como desfecho, ao analisar as propostas do autor, observa-se a preocupação com o ser enquanto autônomo e emancipado para a constituição de uma sociedade mais humana e voltada para a educação, pois o autor afirma com veemência que a educação é capaz de mudar o ser, e este modifica a sociedade e o mundo ao seu redor.

2.2 Demo e as propostas de autoria

Demo (2008) aborda que a *autoria* se trata de um tema epistemológico eminente, uma vez que expressa *autonomia*. Com isso, o substantivo *autor* está impregnado de poder, uma vez que parece análogo a um criador único de algo inovador, repleto de conhecimento, que resulta neste “poder”. No mundo atual, está cada vez mais difícil de se encontrar autores (pensantes e criadores), devido às muitas possibilidades tecnológicas, a cópia e o plágio tem ganhado cada vez mais espaço, mas, ainda assim, estes mesmos métodos tecnológicos que facilitam o plágio, também têm provocado autorias individuais e coletivas, dando espaço a autores que sabem pensar.

Demo (2008) nos relata que não há um autor com algo completamente inovador, e sim que se trata de uma cadeia de conhecimentos, uma trama, pela qual não há autor completamente original e solitário, uma vez que a autoria começa pelo pensar e pelas palavras e estas aprendemos e herdamos de outrem. Deste modo,

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante todo o conhecimento produzido vem de outro conhecimento já pensado e futuramente pode ser redescoberto e aprimorado.

Demo (2008) diz que cabe ao professor o papel não apenas de dar aulas, mas ir muito além, e sim construir o conhecimento e ensinar pela pesquisa o modo de o estudante despertar sua curiosidade e aprender a pesquisar, em outras palavras, aprender a aprender, e para que isso se faça valer, o professor também deve ser um pesquisador, um curioso, de modo que só se ensina pelo exemplo, só se prega o que se vive, deste modo o professor não estará subserviente ao material didático e ao currículo, e sim os tomará como ferramenta de apoio, para que se faça cumprir o plano de aula do qual este foi o autor:

Ocorre, em geral, que professor – também o universitário (Demo, 2004^a) – não é autor, já que em sua (de) formação original, tendo “estudado” com professores não autores (só davam aula), não atingiram a habilidade de autoria, revidando, agora, em sala de aula, o mesmo resultado. Não se trata de culpa, má vontade, nem mesmo de descompromisso necessariamente, mas de consequência do sistema instrucionista reinante na universidade e na escola: tudo se resume em dar e frequentar aula, à revelia da desconstrução e reconstrução de conhecimento (DEMO, 2008, p. 65).

Desse modo, Demo (2008) afirma que o título “professor”, em escolas ou universidades é meramente dar aulas e transmitir conhecimento, em outras palavras, reproduzir, pois é deste modo que aprenderam em sua formação, pela falta de contato com professores autores e pesquisadores. E, por assim ser, em várias áreas, há outros também chamados professores, tomemos como exemplo uma pessoa que transmite conhecimento em um curso de trânsito, fidedignamente ao material que lhe é passado, e também tem o título de professor.

Aborda-se, também, o fato de que o estudante não é uma esponja que absorve todo o conhecimento transmitido e o retém, pois o aprendizado se dá de dentro para fora e não o contrário. Desta maneira, o professor autor deve propiciar autonomia para o estudante, provocá-lo, desafiá-lo pela prática da pesquisa, a fim de que o interesse seja despertado, de modo que comece interiormente para que o discente busque ser o autor do seu conhecimento, ensinando este a pensar e refletir, uma vez que esta é uma das práticas necessárias para a vida toda:

A grande maioria dos professores considera-se simplesmente incapaz disso, ou considera que isso não é tarefa sua. Poderíamos certamente exagerar as

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

coisas, se pretendêssemos fazer dele um profissional da pesquisa específica. Todavia, para ser um profissional da educação, precisa da pesquisa como ferramenta científica, e, sobretudo, como base educativa. Trata-se, pois, de incentivar o professor a produzir textos próprios, dotados de marcas científicas suficientes, nos quais possa, de modo mais evidente e garantido, progredir no questionamento reconstrutivo, em termos teóricos e práticos (DEMO, 2003, p. 41).

Demo (2008) nos alerta que o professor precisa ser um pesquisador e autor, a fim de ter argumentos, para desconstruir e reconstruir o conhecimento dos estudantes, de modo que a autoridade do argumento o faça convencer e não vencer. Assim, o professor estará fundamentando pelo argumento, e todo fundamento não parte do nada, e sim sempre de algo existente, e também não será o último, pronto e acabado, não se trata de um ponto final, mas sim de mais um ponto de partida para novas possibilidades.

Uma das curiosidades propostas por Pedro Demo (2008) é a de que as mentes já nascem com o *feeling* para autoria. Por exemplo, um documento, digitado por uma pessoa em seu próprio computador, se este é perdido, e a pessoa tem de redigi-lo outra vez, por mais que tenha sido esta a própria autora, ela jamais seria fiel ao primeiro documento, assim também um texto que se ouviu e se assimilou em horas depois se pende para transpor no papel. Se tomarmos cinco pessoas, cada texto se diferenciará dos demais:

Está sobretudo em jogo a cidadania que sabe pensar para poder melhor intervir. Por trás de um texto próprio bem arquitetado emerge a habilidade de, interpretando crítica e autocríticamente a história, produzir outra, alternativa. Há nisto, pois, um sentido primeiro, prático imediato: forjar alunos com habilidade reconstrutiva própria de sujeito autorreferente e autopoietico, dotado da capacidade de questionar e autoquestionar-se (DEMO, 2008, p. 69).

A aprendizagem pela autoria é uma proposta pertinente para suplantar sistemas obsoletos e antiquados de ensino, nos quais se privilegiam a cópia e a transmissão de conteúdos. E olhando de uma forma mais ampla, observamos que o Brasil continua sendo um dos países mais atrasados em termos de educação, é o que nos relata o site BBC (2017, online) e BLOG DO PROF. PEDRO DEMO (2017, online). Ainda se observa, por pesquisas e experiências de um dos pesquisadores no âmbito da educação Brasileira, em escolas distintas que a educação brasileira persiste em adotar a abordagem tradicional de ensino, tal como outras que mantêm os mesmos traços.



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Observamos muitos dizerem ser a educação de forma provocadora e que trabalhe o pensamento, o antídoto para uma sociedade mais humana e consciente. Entretanto, os cursos relacionados à educação nas universidades continuam sendo os menos frequentados ou escolhidos nos vestibulares, pela total desvalorização remunerária do mercado de trabalho, tal como condições do ambiente de trabalho, o valor social e até mesmo pela falta de apoio e subsídios advindos de outros órgãos ou instâncias.

Deste modo, Demo (2008) nos provoca a pensar, um dos motivos da desmotivação do professor de tempos atuais, não se tornar autor e não exercer o seu trabalho, a fim de causar a autonomia em seus estudantes, uma vez que a este parece recair um trabalho pelo qual não se tem no Brasil o mínimo de valor e respeito.

Sendo assim, alguns dos cursos mais importantes como Letras e Matemática, dentre outros, que formam o formador de conhecimento, são os últimos cursos escolhidos em ranking nos vestibulares, em que outrora eram tidos como cursos-mãe que indicam como se trabalha a aprendizagem nos outros cursos, estão sendo superados enquanto presenciais pela EAD, é o que afirma BLOG DO PROF. PEDRO DEMO (2017, online).

Para Demo (2008), a principal mudança que se deve ter na educação é a formação do professor, uma vez que esta profissão é a base de todas as outras. E para que esta profissão não se torne rebaixada ou diminuída, como vista na contemporaneidade, é preciso recompor o papel do professor e o seu método de formação. Esse é o ponto-chave para a mudança da nação.

A proposta defende que se deve quebrar com o pensamento de que o professor foi formado apenas para dar aulas e não para aprender, visto que não faz sentido o professor trabalhar sem autoria, pois seria plágio, uma vez que o professor não existe meramente para transmissão de conversa alheia, ultrapassada, estagnadas em materiais antiquados, deveria saber formar, dando seu recado enquanto autor, de modo a transformar cada um de seus estudantes em autores.

É, pois, preciso que o professor ensine o estudante a pensar e refletir, para que, na ausência do mestre, este também consiga enfrentar os problemas da

vida e aprender a aprender, pesquisar e solucionar de modo autônomo o seu próprio problema, uma vez que a vida não se limita à escola nem aos saberes dos conteúdos escolares:

O MEC sabe que há escolas com quinze anos com o mesmo Ideb, outras que avançam quase nada, outras que tinham um bom Ideb e agora não têm mais, mas não toma qualquer providência. Para que serve, então, o Ideb? Não estou preconizando que o MEC se torne entidade polícialasca, pressione sem mais de cima para baixo, saia atirando para todos os lados. Mas não faz sentido construir dados para a gaveta (DEMO, 2017, online).

Deste modo, chega-se ao consenso de que a precariedade no ensino é de ciência de todos, que o privilégio pela abordagem tradicional ainda é predominante, e que pouco se pensa na formação de docentes e discentes, enquanto autores e autônomos. Demo (2008) salienta a relevância quanto à peça-chave de uma escola:

Para renovar a escola, é imprescindível mais que alojar nela novas máquinas digitais, valorizar o professor, porque é por meio dele que a inovação pode provir de dentro como condição epistemológica e formativa, não como consumo de mercado ou ventania que açoita. Qualquer mudança profunda em educação passa pelo professor, inapelavelmente (DEMO, 2008, p. 130).

Ao professor, juntamente com sua formação, cabe o papel de formar uma nova sociedade, crítica, pensante e capaz de modificar o mundo, como já nos relata Freire (1996), a mudança de uma nação se dá pela educação, e a educação é obtida por um mestre, por um professor, e jamais seria possível com sua ausência.

Como desfecho, é relevante que a autonomia quebre correntes e a doutrinação do estudante, de modo que este seja um construtor autônomo do seu conhecimento e de sua formação. Enquanto a autoria propõe que o estudante se torne autor ativo no seu processo de formação acadêmica, quer seja pelas suas escolhas, buscas pessoais, pesquisas, dentre outros. Cabe ao professor o papel de mediador, de facilitador, em outros dizeres, a ponte entre o conhecimento e a vontade do estudante.

3 Reflexões sobre metodologia de ensino aprendizagem

Neste capítulo, são elaboradas reflexões sobre os caminhos ou metodologias que um docente pode empregar, em sala de aula, para garantir a efetividade dos processos ensino e aprendizagem.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Inicialmente, apresentamos uma discussão sobre o “espaço sala de aula”, na perspectiva de Moraes.

Moraes (2013) nos mostra o significado etimológico da palavra *educar* que seria “levar de um lugar a outro”, e é desta maneira que, ao menos deveria ser a sala de aula atual, pois a presença de mais de um ser, tendo estas experiências diferentes e na prática desta troca, deveria ser a de levar ambos a lugares desconhecidos e leigos até então, através da prática do diálogo.

Ainda aborda a sala de aula enquanto (Jaula de Aula), um espaço no qual o estudante é domesticado, a fim de ser humanizado, educado, e oprimido pelo mestre detentor do saber, sendo desprezada toda a bagagem advinda com o estudante até ali.

Contudo, podemos observar que, para alguns estudantes atentos à sala de aula, significou e continua significando uma determinada dominação; que entre a existência de um oprimido existe a dominação de um opressor que, muitas vezes, é titulado de professor X estudante. Mas, é observado, em Moraes (2013), que o dominado não se liberta, se ele não vier a dominar aquilo que os dominantes dominam; então, dominar o que os dominantes dominam é condição de libertação, em outras palavras, deve ser liberto e, deste modo, torna-se o autor do seu conhecimento.

O autor relata que a sala de aula deveria ser lugar de vida, de relações entre pessoas, objetos e símbolos: com planos próprios e metas ao sentido relacionado, e se inteirar com a cultura popular.

A “Sala de aula” é uma das primeiras grandes buscas que cada um de nós empreende. Nessa busca o essencial é a iniciativa, o iniciar algo novo, a liberdade.

É nesse espaço de ação, que a sala de aula, que se desenrolam mais intensamente as articulações e contradições entre o eu e o outro, entre o passado e o futuro, entre a tradição e a revolução, entre a criatividade e o conformismo, entre a fala dialógica e a fala impositora, entre a difusão de ideias entre pessoas e a infusão de ideias sobre as pessoas (MORAIS, 2013, p. 105).

O autor relata que o indivíduo deve ser compreendido e estudado em sua totalidade e não por simples partes fragmentadas. E ainda que apenas o currículo, muitas vezes, pareça não bastar, é necessário se expandir para o que

completa o indivíduo e até mesmo em todas as suas diversidades. Ter noção de si mesmo.

Desta maneira, Morais (2013) alardeia que saber compreender o erro, a ilusão, saber se autoconhecer no mundo, através da condição de estar no mundo e se colocar como sujeito ativo, exercendo e participando através de sua cidadania, são condições propiciadas por uma sala de aula bem aproveitada e com um mestre autor e que possibilita autonomia, para que deste modo, transforme o mundo da educação.

Morais (2013) afirma que o ser humano é fonte inesgotável, e por assim ser, há diversas formas de tentarmos alcançar o ponto máximo da educação desejável. Deste modo, educar é estar com o outro e trocando saberes, para que, cada vez mais, possamos dar passos satisfatórios rumo a uma educação mais humanizadora e de sucesso, que atende a tantas realidades quanto possível.

No capítulo segundo, entre a jaula de aula e o picadeiro de aula, Morais (2013) elucida o fator do equilíbrio, expõe que a sala de aula não deve ser uma jaula regida pelo autoritarismo, mas expõe que o professor, sobretudo, deve ser autoritário com prudência e sabedoria, tratando com seriedade o futuro da docência, para que este espaço, onde tudo é permitido, não se torne um picadeiro, de aula, havendo pois o equilíbrio necessário entre ambos, um espaço libertador, porém não anárquico.

Como desfecho, faz válido observar a necessidade de romper com pré-conceitos de sala de aula, como o de que quem sabe mais, e têm melhores notas é mais inteligente e tem mais poder. Muito pelo contrário, Morais (2013) diz que a ação se opõe ao processo de ensino, e destaca a necessidade de construir um “clima” entre ambos (professor/aluno), que envolvam, respeito, amor, reciprocidade, dentre tantos outros. A afetividade como já nos diz Wallon, é o braço direito do aprendizado:

O espaço não é primitivamente uma ordem entre as coisas, é antes uma qualidade das coisas em relação a nós próprios, e nessa relação é grande o papel da afetividade, da pertença, do aproximar ou do evitar, da proximidade ou do afastamento (WALLON, 1986, p. 33).

Desta forma, Wallon (1986) elucida a importância da afetividade para a construção de um espaço harmonioso e propício a um aprendizado satisfatório, por



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante meio do qual educadores e estudantes possam interagir de modo afetivamente produtivo e respeitador, despertando, assim, o estímulo e o interesse pelo conteúdo proposto e, sobretudo, transformando a sala de aula em um ambiente prazeroso.

3.1 Concepções sobre metodologias de ensino

Pode-se resumir metodologia de ensino como o estudo dos métodos, dos caminhos a percorrer, tendo como foco o alcance de uma meta, finalidade ou objetivo. Libâneo (1990) nos reafirma também estes dizeres.

Assim, cada ramo do conhecimento visa em desenvolver métodos próprios, que atendam ao estudante e que melhor vislumbrem o objeto a ser estudado, de uma forma melhor aproveitada. E podem-se salientar também métodos de transformação da realidade, como afirma Libâneo (1990), sendo estes métodos de luta política, métodos de organização e até de difusão cultural, uma vez que a experiência concreta também é permeada por métodos.

Deste modo, metodologia de ensino é, pois, o estudo de trajetórias possíveis, traçadas/planejadas e vivenciadas pelos docentes, para direcionar, os estudantes rumo aos processos de ensino-aprendizagem, com foco em objetivos concretos com fins formativos.

O professor, ao dirigir e estimular o processo de ensino em função da aprendizagem dos alunos, utiliza intencionalmente um conjunto de ações, passos, condições externas e procedimentos, a que chamamos métodos de ensino. Por exemplo, à atividade de explicar a matéria correspondendo o método de exposição; à atividade de estabelecer uma conversação ou discussão com a classe corresponde o método de elaboração conjunta. Os alunos, por sua vez, sujeitos da própria aprendizagem, utilizam-se de métodos de assimilação de conhecimento (LIBÂNEO, 1990, p. 150 – 151).

Sabemos que este conceito de metodologia é abrangente, pois a metodologia é elaborada em um determinado contexto, e por mais que esta perdure e se eternize, em determinado momento, não atenderá mais a um público exigente e contemporâneo, em substituição às abordagens tradicional e comportamentalista, que ainda são privilegiadas em alguns entes de ensino, conforme Mizukami (1996), apesar de Freire (1996), Demo (2008) e tantos outros afirmarem a falta de eficácia.

Outro fator é a mediação escolar pelos objetivos-conteúdos-métodos, Libâneo (1990) nos revela que estes sempre são amparados pelo suporte instável de uma concepção sociopolítica e pedagógica do processo educativo. Sendo assim, conclui-se que:

Os métodos de ensino, portanto, não se reduzem a quaisquer medidas, procedimentos e técnicas. Eles decorrem de uma concepção de sociedade, da natureza da atividade prática humana no mundo, do processo de conhecimento e, particularmente, da compreensão da prática educativa numa determinada sociedade. Neste sentido, antes de se construírem em passos, medidas e procedimentos, os métodos de ensino se fundamentam num método de reflexão e ação sobre a realidade educacional, sobre a lógica interna e as relações entre os objetos, fatos e problemas dos conteúdos de ensino, de modo a vincular a todo o momento o processo de conhecimento e a atividade prática humana no mundo (LIBÂNEO, 1990, p.151).

Ao decorrer desta pesquisa, e ao estudar as mais vastas e conceituadas concepções de metodologias de ensino, tidas como eficazes por um tempo em salas de aulas, chegamos à conclusão de que metodologias com foco no estudante e que despertam a autonomia, a emancipação do discente e os ensina a aprender a aprender, têm obtido mais resultados no século XXI, e que não cabe tratar de evolução e contemporaneidade, sem tratar de tecnologia, pois ambas andam de mãos dadas.

À medida que se pensa no quadro negro, logo se faz uma viagem na história, que remete à lista negra, repreensão, punição, chapéu de burro, e silêncio, muito silêncio, associado com respostas prontas e acabadas, tidas como certas, feitas a cunho de uma caneta, em um livro empoeirado. Atualmente, com o uso de lousas digitais, salas multicoloridas, data-show, tabletes, celulares com acesso rápido à internet, notebooks, dentre tantas outras ferramentas, não se pode pensar em desprezar todo este acervo, que deve ser visto como aliado do professor atual e atrativos que estimulam o interesse do estudante, uma vez que fazem parte de sua realidade. Mas para que tudo isso funcione, é preciso do professor e de sua capacidade:

Desse modo, quando, por exemplo, é utilizada a exposição lógica da matéria, predomina a atividade do professor, mas sempre visando a compreensão e assimilação da matéria, suscitando a atividade mental do aluno. Quando são organizadas formas de trabalho independente, predomina a atividade do professor e dos alunos. Supõem objetivos do professor e os meios e formas de organização do ensino de que dispõe, e, concomitantemente, os objetivos dos alunos e a ativação das suas forças mentais. Mediante a combinação dessa



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante ação conjunta realiza-se o processo de assimilação ativa dos alunos (LIBÂNIO, 1990, p. 153).

São precisas não apenas ferramentas modernas, o espaço ideal, mas a boa vontade e o interesse do estudante; é preciso que o professor saiba utilizar o ferramental dentro de uma metodologia de ensino, e ser sempre capaz de se renovar, estar a par do novo, pois a cada ano que se passa, o estudante que chega à escola, vem com novas tecnologias e informações, em outras palavras, o professor não pode se enraizar nem se deixar perder no tempo, deve ter sempre curiosidade e sede de saber.

3.2 Metodologias com foco no estudante

É perceptível, ao longo de algumas décadas, através de estudos e pesquisas na área da educação, do quanto vem se agravando o quadro do desinteresse por parte dos estudantes, estes estão cada vez menos interessados nos estudos e percebem sua total falta de voz, participação, emancipação e autoria no processo de sua formação. Com isso, a mera transmissão de conteúdo curricular, sem a adequada recepção, não se constitui em uma metodologia de ensino resultante em sucesso e com foco no estudante.

Para Santos e Soares (2011), as mudanças sociais somadas à evolução tecnológica, fazem com que a organização escolar na atualidade não atenda à necessidade de fato real dos estudantes. Desta forma, resulta no descaso e na falta de interesse pela escola, até mesmo pelo conteúdo que só enfatiza o currículo e a forma pelo qual os professores ministram suas aulas.

Algumas instituições que buscam sanar as precariedades advindas de metodologias obsoletas e antiquadas, que já não atendem mais ao perfil de estudante dos dias atuais, buscam diminuir tais lacunas, adotando metodologias de ensino, que têm obtido êxito no processo de formação, e tem cada vez mais centrado o processo de ensino/aprendizagem no estudante, de modo a fazer com que este seja o autor, e seja emancipado, participante ativo, no processo da construção de seu conhecimento, de modo a associar teoria/prática, ensino/serviço, através de metodologias ativas de aprendizagem.

Passos e outros (2011) apontam a significância do resultado de um projeto didático:

O sentido de um projeto de ação didática, pode definir-se por sua direção, pela intenção que professor e alunos se propõem a atingir. Intenção e ação definem o significado do projeto, em duplo sentido: o da antecipação da ação que define a intencionalidade e o da ação propriamente dita. O projeto reflete uma determinada postura pedagógica ao delinear intenções e ações a serem desenvolvidas.

[...] O projeto de ação didática surge como uma resposta, como uma nova postura pedagógica, para dar conta do desafio de compreender o sentido da escola, da sala de aula, hoje, para a formação de novas gerações (VEIGA et al, 2011, p. 70-71).

Berbel (2011) nos afirma que a metodologia ativa que tende a estimular, motivar, emancipar e tem o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os estudantes se interessam pela teorização, trazem novos elementos, ainda não considerados na prática de aula ou tão pouco previstos pelo professor, fazendo de cada nova aula uma troca de experiências entre o professor e o aluno e trabalhando um dos principais pilares de Delors (2012), aprender a aprender.

No caso, o professor deixaria o seu papel de alzo do estudante, e passaria a ser na metodologia ativa de ensino um facilitador ou orientador, como nos afirma Berbel (2011). Terá o estudante ao seu lado, transformando o mesmo em um pesquisador, trabalhando de mãos dadas, rumo a novas reflexões e decisões coletivas em busca da decisão de novos objetivos de aprendizados estabelecidos.

A sala de aula é parte de um todo, está inserida numa instituição educativa, que, por sua vez, está filiada a um sistema educacional que também é parte de um sistema socioeconômico, político e cultural mais amplo.

É dentro da sala de aula que o trabalho docente se torna mais evidente. É ali, naquele espaço físico, local constituído para a realização do ensino formal e sistematizado, que o professor se encontra com o grupo de alunos.

[...] Na sala de aula, o professor faz o que sabe, o que sente e se posiciona quanto à concepção de sociedade, de homem, de educação, de escola, de aluno e de seu próprio papel. É, ainda, na sala de aula que o professor cria e recria a sua própria didática: toma decisões quanto à concepção ou preparação, à execução, à avaliação e revisão de seu processo de ensino. Ele vai mais além, pois o domínio da didática se estende a outras questões que extrapolam o seu campo, mas que, de certa forma, afetam-na diretamente (VEIGA et al, 2011, p.119-120).

Assim, na metodologia ativa, com foco no estudante enquanto construtor autônomo deixará de ser trabalhado apenas o currículo à risca, para ir além do proposto, propiciando experiências reais ou simuladas, com o foco de solucioná-las através de desafios, sucessos, fases, todos estes advindos das



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante atividades da prática social, presentes nos mais diversos contextos, sem que se privilegie um e descarte o outro, uma vez que há estudantes que vivenciam os mais vastos ambientes contextuais possíveis.

A partir destas reflexões, e de algumas pesquisas quanto a metodologias com foco no estudante que têm obtido resultados na contemporaneidade, despertando a emancipação do estudante, de modo a torná-lo um sujeito ativo no seu processo de formação, optamos por tratar três dos métodos tidos como antiapropriadas para a sala de aula contemporânea, e que além de tudo despertam a curiosidade, o interesse e o desafio, associados a situações possíveis da realidade ou que simulam a mesma. É o que trataremos detalhadamente, a seguir.

3.2.1 Gamefication

Desde os primeiros avanços da tecnologia, e até mesmo antes deles, podemos observar que muito se aprende brincando, como já nos afirma a psicanálise, e os jogos da primeira infância na escola, é o que nos alerta Wallon (1986), juntamente com suas teorias da afetividade e os estudos de Piaget (1973).

Os jogos propiciam interação, motivação, autonomia, superação, estimulam, e na maioria das vezes, recriam o real, fazendo uma simulação bem próxima deste, de modo a trazer um problema que, ao ser solucionado, enche de orgulho e prazer, fazendo assim com que surja uma nova fase, bem parecida com uma situação vivenciada por um ser humano comum, nas situações corriqueiras do dia a dia.

Sendo assim, com a evolução dos tempos e da tecnologia, o perfil do estudante atual requer métodos que vislumbrem meios de aquisição de conhecimento modernos e que acompanham o ritmo da evolução.

As instituições escolares vêm sendo pressionadas a repensar seu papel diante das transformações que caracterizam o acelerado processo de integração e reconstrução capitalista mundial. De fato, o novo paradigma econômico, os avanços científicos e tecnológicos, a reestruturação do sistema de produção e as mudanças no mundo do conhecimento, afetam a organização do trabalho e o perfil dos trabalhadores, repercutindo na qualificação do profissional e, por consequência, dos sistemas de ensino e nas escolas (LIBÂNEO, 2015, p. 43).

Deste modo, estudiosos das áreas tecnológicas de empresas e da área da educação observaram que o “gamefication” promete muito quanto à nova educação e formação do futuro, e a prova disso é o quanto as crianças da atualidade estão conectadas à tecnologia e em especial aos games, quer depois da descoberta do videogame, até os modernos tablets, celulares, notebooks e outros mais, capazes de proporcionar interação, diversão e, ao mesmo tempo, conhecimento.

Prova disso é o grande número de adultos que aprenderam inglês, brincando com o videogame de outrora, que não possuía dublagem em língua portuguesa.

O jornal *Folha de São Paulo* (2017, online) mostra a eficácia da “Gameficação” inclusive nas empresas, e revela o que se pode interpretar desta definição:

Empresas estão transformando atividades corriqueiras em jogos para explorar quem atinge mais metas, colabora mais em projetos ou demonstra maior aprendizado em um treinamento. Trata-se de uma adaptação para o mercado de trabalho da tendência da “gameficação”.

Desta forma, podemos observar o uso de mecanismos de games direcionados ao objetivo de resolver problemas ou até mesmo despertar o engajamento do público específico, de modo que este se interesse a aprender ou se comprometa mais. Os dizeres da *Folha* (2017, online), parecem nos alardear que a “gamificação” chegou para encorajar, estudantes, funcionários (a escola também tem a estrutura de uma empresa) a adotarem certas condutas, se ambientar com a tecnologia e, desta forma, aprender ou motivar-se de forma divertida e prazerosa longe das antigas explicações tediosas e repetitivas.

Destaca-se, também, no jornal *Folha de São Paulo* (2017, online), que há quatro tipos de jogadores:

Figura 1 – Quatro diferentes tipos de jogadores



Fontes: livro “Gamification, Inc.” e PwC

Fonte: FOLHA, 2017, online.

Porém, realizadores, exploradores, matadores e socializadores apesar de terem intenções, emoções, focos e estratégias diferentes, não deixam de estar em contato com o aprendizado e se comungando com este aprendizado constante. Tome-se, como exemplo, um jogo que tem como alvo realizações de tarefas e outro que é matar o adversário, se comparados o primeiro parece mais produtivo enquanto o segundo não, mas não podemos desprezar o fato de que o segundo também pode ensinar língua estrangeira, agilidade, estratégias e coordenação motora. Sendo o game por si só eficiente, independentemente do seu gênero específico, isso se desprezar o fator influência sobre o jogador.

Nas pesquisas de Galeale (2014) o termo *gamefication*, ainda é mantido no original inglês, devido a uma tradução não muito precisa, mas tem sido definido na atualidade como “a utilização de elementos de jogos em ambientes não lúdicos para melhorar a experiência e o engajamento do usuário”.

Galeale (2014) nos relata que este termo foi introduzido pelo programador britânico Nick Pellig, e só então, a partir de meados do segundo semestre de 2010, foi mais divulgado, devido a maiores facilidades de implantações conceituais do proposto.

O pesquisador Galeale afirma que, a partir do trabalho de Deterding et al (2011), estabelecem-se duas principais definições acerca deste termo (*gamefication*), sendo estas:

- a) A grande utilização e adoção social de videogames e a influência que os jogos e elementos de jogos têm em moldar o cotidiano das pessoas e suas interações;
- b) Os jogos e os elementos de jogos produzem comprovadamente estados de experiências desejáveis, podendo motivar jogadores e permanecer engajados em atividades com longas durações e intensidades (GALEALE, 2014, online).

Grandes empresas já utilizam desta ferramenta para aprofundar o conhecimento de seus funcionários e consumidores, como algo inovador e interativo que desperta interesse e usa da inovação para fidelizar e envolver.

De alguns anos até a atualidade, a área da educação, visando a melhores resultados, tem implantado a *gamificação* nas escolas, com o intuito de deixar as aulas mais atraentes, produtivas e eficazes, envolvendo professores e



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante estudantes, buscando fugir de métodos antiquados e despertando curiosidade e estímulo.

É muito comum ouvirmos dizer que “os jogos não servem para nada e não têm significação alguma dentro das escolas, a não ser na cadeira de educação física”. Tal opinião está muito ligada a pressupostos da pedagogia tradicional, que excluía o lúdico de qualquer atividade educativa séria ou formal. Percebe-se claramente que há uma restrição do lúdico, isto é, uma falta de conhecimento e compreensão de seu verdadeiro sentido (ALMEIDA, 1974, p. 59).

Observa-se que, desde a década de 1970, os jogos já são vistos como metodologia capaz de motivar os estudantes.

Desta maneira, o velho quadro negro pode ser substituído em partes por tecnologia que envolve e fascina o estudante, de modo a instigar que este aprenda a aprender, e de um modo completamente novo, e o novo atrai o estudante do século XXI, assim a maçante sala de aula passa a ser um ambiente moderno, divertido e atual.

A *gamificação* traz consigo a possibilidade de combater o desinteresse, e garantir uma formação focada no estudante, através da qual ele quem se interessa pelo conteúdo e busca soluções para superar as fases iniciais. Portanto, o jogo tem o poder de automotivação que o estudante necessita, porque aprende, de forma lúdica e natural.

A ferramenta deve ser trabalhada dentro de metodologias sócio-construtivistas que atendem à autonomia e à autoria do estudante, e ser planejada por professores autores, como nos relata Demo (2008), professores, pesquisadores e que não se perdem no tempo, que sabem que o estudante, a cada ano que passa, vem com novas tecnologias que evoluem junto à sociedade. O professor da contemporaneidade deve acompanhar o processo, e se inteirar da realidade dos estudantes que virão, que é cada vez mais "antennada" e conectada.

Para que tudo isso funcione, é preciso que as escolas do Brasil, como as escolas de primeiro mundo, apostem na tecnologia, enquanto ferramenta-chave para a modificação da educação, investindo em laboratórios, equipamentos tecnológicos modernos, plataformas de games que envolvam matemática,

português, línguas, geografia e tantos outros mais, como já o é feito em países como os EUA, e a França, e que são países de educação de primeiro mundo.

Um, entre outros tantos porquês de se aplicar a *gamificação* nas escolas, seria a menor taxa de evasão, que segundo o site BHBIT (2017, online) ao retratar dados da FGV (Fundação Getúlio Vargas), divulgados em 2010, representa 40% de alunos evadidos, sendo estes estudantes que não concluíram o ensino médio por achar as aulas desinteressantes.

Metodologias voltadas para tecnologia despertam ainda no estudante o desejo de assimilar, inteirar-se e apreender o conteúdo, e não apenas decorar para prova. Dados do site BHBIT (2017) apontam que 80% dos estudantes que fizeram a prova do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) não atingiram nota mínima esperada, 50% destes estudantes apresentam defasagem de idade v.s série, e do montante total que finaliza anualmente o ensino básico apenas 10% dos estudantes apresentam as competências esperadas.

E, pelos games, apresentar uma linguagem atrativa para os jovens não seria apenas um estudo de faz de contas ou uma simples decoreba, o estudante realmente se envolve à medida que a simulação recria o real e os desafios o motivam rumo à superação. Com isso, o resultado da *gamificação* só poderia ser de valia para as instituições e um aliado na formação dos estudantes junto ao professor.

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais; ocorre o mesmo com uma mãe que acaricia e se entretém com a criança, com o professor que se relaciona bem com seus alunos ou mesmo com um cientista que prepara prazerosamente sua tese ou teoria. Eles educam-se ludicamente, pois combinam e entretém a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com os semelhantes (ALMEIDA, 1974, p.14).

A tecnologia é, pois, o futuro da educação, uma vez que apreende a atenção dos jovens e os fascina, entretanto, e, sobretudo, é preciso que os educadores apostem e estejam preparados para esta mudança e com o modo de resolver os fatos. Prova disso é o problema de celulares e tablets que foram proibidos por lei estadual em salas de aula como nos aponta o seguinte decreto:

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante
Decreto 52625/08 | Decreto nº 52.625, de 15 de janeiro de 2008.

JOSÉ SERRA, Governador do Estado de São Paulo, no uso de suas atribuições legais e à vista do disposto no artigo 2º da Lei nº 12.730, de 11 de outubro de 2007, Decreta:

Artigo 1º - Fica proibido, durante o horário das aulas, o uso de telefone celular por alunos das escolas do sistema estadual de ensino (JUSBRASIL, 2017, online).

O caso é como enfrentar os fatos, ver as tecnologias como um problema que desvia a atenção ou que detém a atenção do estudante, como ferramenta edificadora ou desconstrutora, sendo esta moeda de dois lados, o lado da possibilidade e o lado da descrença.

Todo educador deve conseguir responder a certas questões a respeito de seus alunos e/ou clientes. A forma de observação proposta neste caso refere-se ao tema “o que observar” enquanto a criança joga. A situação de um jogo é muito rica, dado que exige do jogador uma participação intensa e ativa. Por isso, é interessante que o profissional aprenda também a aproveitar esse momento para coletar informações sobre a qualidade do pensamento da criança, representada por sua ação, utilizando o jogo como mais um instrumento de avaliação, diferente de outros métodos tradicionais (MACEDO, 2000, p. 97).

A eficácia da *gameficação*, como observado, é tomada como positiva e atrativa, juntamente com os resultados advindos dela, resultantes em aprendizagem de sucesso e motivação, resta as mais altas instâncias da educação brasileira apostarem nestes recursos para assim, podermos colher os frutos resultantes em ensino de qualidade, com conteúdos interessantes e metodologias estimulantes, de modo que não apenas fomente o estudante, mas que o ensine a pensar e solucionar de maneira autônoma.

3.2.2 Sala invertida

Vulgarmente conhecida como Sala de Aula Invertida ou *Flipped Classroom*, segundo a Revista Educação (2014), trata-se de uma estratégia metodológica vislumbrando transformar a prática de ensino presencial, rompendo com antigos tabus tradicionais. Assim, os estudantes assimilam e apreendem o conteúdo no conforto de suas casas, através de videoaulas e jogos (a chamada aula cassino).

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

O foco principal desta abordagem é o de que o estudante tenha total acesso ao material do curso, mas que ainda assim, não se estagne apenas nele, e faça um rompimento deste muro imaginário, percorrendo por outros conteúdos vistos como possíveis aprendizados. Deste modo, após dado um problema e sugeridas as pesquisas, o aluno deve buscar argumentos em estudos para embasar suas ideias, assistir a videoaulas ou até mesmo investigar em fonte indicada pelos docentes responsáveis por sua formação, para que assim ele possa discutir o conteúdo com o professor e os demais amigos de sala.

Estudiosos relatam que a ideia inicial surtiu ao folhearem uma revista de *tecnologia* que propunha um artigo sobre um *software* que gravava apresentações de *slides* em *PowerPoint*, incluindo vozes e anotações, e logo após possibilitava a conversão em um *vídeo*, que podia ser facilmente propagado *on-line*. O site *YouTube* mal havia começado, e o mundo dos vídeos *on-line* ainda estava na infância. Afirmam que, na primavera de 2007, começaram a gravar e disponibilizar seus vídeos a alguns estudantes. A partir daí, houve milhares de acessos, aprimoramentos observados pelas falhas, e os convites de palestras e explicações de seus métodos, dando início a um inusitado e promissor método de ensino “*Sala de Aula Invertida*” (BERGMANN;SAMS, 2016).

Para Bergmann e Sams (2016), tidos como pioneiros deste método, e aprimoradores desta metodologia, adquirida após muitos testes e experimentos, como nos afirma sua obra clássica “*Sala de aula Invertida*”, assim que começaram lecionar em Woodland Park High School, em Woodland Park, Colorado, Estados Unidos, começaram a criação inicial desta técnica que, ao longo do tempo, tem sido aprimorada e aperfeiçoada.

A este ponto, deve-se fazer tamanha a curiosidade quanto ao que se inverte. Conforme os autores:

Basicamente, o conceito de sala de aula invertida é o seguinte: o que tradicionalmente é feito em sala de aula, agora é executado em casa, e o que tradicionalmente é feito como trabalho de casa, agora é realizado em sala de aula. Como você verá, porém, há mais que isso a ser invertido (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 11).

A metodologia rompe com o silêncio, com as fronteiras limitadoras entre a escola e o mundo exterior e faz da sala de aula um local mais dinâmico e interativo, propiciando debates e trocas de experiências e enriquecendo o processo

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante de formação do estudante, de modo que este aprenda uma das grandes cobranças da vida, a de trabalho em grupo, permitindo respeitar o ponto de vista do outro e ensinando a se colocar, a argumentar de forma construtiva e não agressiva.

[...] A inversão da sala de aula estabelece um referencial que oferece aos estudantes uma educação personalizada, ajustada sob medida às suas necessidades individuais.

[...] Educadores precisam encontrar maneiras de chegar até esses estudantes com necessidades muito distintas. A personalização da educação é uma proposta de solução (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 6).

A metodologia ainda visa que o estudante, para se apresentar, se colocar, ou até mesmo discursar em um seminário, deve antes pesquisar em casa, ler, e se preparar, de modo a lapidar sua fala, de modo espontâneo, autônomo, sendo o senhor de suas escolhas e se atentando quanto à segurança das fontes, para não pecar na presença dos amigos estudantes. Praticamente, um jogo para ver quem se sai melhor:

Então, a rotina que este método propõe:

[...] Em essência, começamos cada aula com alguns minutos de discussão sobre o vídeo que foi visto em casa. Um dos inconvenientes do modelo invertido é o de que os alunos não podem fazer de imediato as perguntas que lhes vêm à mente, como teria sido o caso numa aula ao vivo. Para enfrentar essa questão, gastamos, no começo do ano, um bom tempo treinando os alunos a assistirem ao vídeo de maneira eficaz. Nós os incentivamos a desligar iPods, telefones e outras distrações enquanto assistem ao vídeo. Sugerimos que “pausem” e “retrocedam” o professor, encorajando-os a usarem sem parcimônia o botão de “pausa” para que possam anotar pontos importantes da lição.

Além disso, também orientamos os alunos a adotarem o método Cornell de anotações, em que transcrevem os pontos importantes, registram quaisquer dúvidas que lhes ocorram e resumem o conteúdo aprendido (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 11-12).

Além disso, os docentes utilizam das dificuldades e dúvidas dos estudantes, como termômetro da própria eficácia da transmissão do conhecimento proposto, usando-a como método avaliativo do seu próprio trabalho, a fim de melhor elaborá-lo e ratificá-lo.

Também aproveitamos essas perguntas para avaliar a eficácia de nossos vídeos. Se muitos alunos apresentam dúvidas semelhantes, fica, assim, evidente a maneira inadequada da abordagem do tópico, e fazemos anotações para a correção e melhoria do vídeo (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 12).

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

A abordagem, como afirma a revista *Ensino Inovativo* (2015), disponível na Biblioteca Digital (2017, online), para se tornar concreta, faz-se necessário que o professor planeje sua aula, e disponibilize o material de apoio para estudo em plataformas online, ou dias antes em textos impressos, de modo a deixar com que o estudante tenha contato com o material, o estude, e vá além dele para melhor embasar seus argumentos de debate, quanto ao tema que será abordado.

Todavia, há aqui uma inversão no modelo tradicional que privilegia a lição de casa isolada e punitiva, que não motiva o estudante, mas o força a cumprir uma tarefa. Por outro lado, a proposta de sala invertida privilegia o desafio, um jogo de saber, saber argumentar, saber se expressar, saber buscar, saber que fonte é segura e saber ser livre e autônomo para esta escolha que, desde o tema pensado coletivamente, é espontânea e libertadora, contudo, não anárquica:

No modelo tradicional, os alunos geralmente comparecem à aula com dúvidas sobre alguns pontos do dever de casa da noite anterior. Quase sempre dedicávamos os primeiros 25 minutos a atividade de aquecimento e a explicação dos pontos obscuros. Em seguida, apresentávamos novo conteúdo durante 30 ou 45 minutos e destinávamos o restante da aula a práticas independentes ou a experiências de laboratório.

No modelo de sala de aula invertida, o tempo é totalmente reestruturado. Os alunos ainda precisam fazer perguntas sobre o conteúdo que lhes foi transmitido pelo vídeo, as quais respondemos nos primeiros minutos da próxima aula. Dessa maneira, esclarecemos os equívocos antes que sejam cometidos e aplicados incorretamente. Usamos o resto do tempo para atividades práticas mais extensas e/ou para solução de problemas (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 12-13).

É o que se pode observar, no quadro seguinte, que estabelece um comparativo de divisão do tempo no método tradicional, e no método de sala de aula invertida, que segundo pesquisa dos autores, além de mostrar muito mais eficácia e retenção do saber, permite que o tempo seja melhor aproveitado, para que possa ir além do proposto pelo currículo, resultando em conhecimento para o professor e para os estudantes.



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Quadro 1 — Comparação do uso do tempo em salas de aula Tradicional e Sala de Aula Invertida (tendo em vista que a duração do bloco/aula, na escola avaliada nos EUA é de 95 minutos)

Sala de aula tradicional		Sala de aula invertida	
Atividade	Tempo	Atividade	Tempo
Atividade de aquecimento	5 minutos	Atividade de aquecimento	5 minutos
Repasse do dever de casa da noite anterior	20 minutos	Perguntas e respostas sobre o vídeo	10 minutos
Preleção de novo conteúdo	30-45 minutos	Prática orientada e independente e/ou atividade de laboratório	75 minutos
Prática orientada e independente e/ou atividade de laboratório	20-35 minutos		

Fonte: BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 13.

Um fato curioso a se observar nesta metodologia é a relação horizontal entre professor e estudante, e o modo como essas informações são transmitidas de modo espontâneo, mas que não deixa de ser sério, e avaliado.

Deste modo, Bergmann e Sams (2016) relatam que a aula, neste método de sala de aula invertida, contempla o estudante e não o professor, como em outrora se privilegiava o método tradicional. Ainda afirmam que o professor está ali para que se promova um *feedback* adequado e especializado. Relatam também que são necessárias as apresentações e trabalhos escolares, como também é oferecido um guia de soluções aos estudantes, de modo que estes sejam motivados a aprender, em vez apenas de ficarem na decoreba e na memorização, tendo estes o mediador/facilitador como suporte e alicerce para amparo e dúvidas corriqueiras.

Deste modo, cabe, ao professor, amparar os estudantes ao invés de entregar pronta a mera transmissão do conhecimento, ensinar a edificar, e não entregar a obra pronta e acabada.

Ao tratarem o método de ensino que ainda privilegia a abordagem tradicional, os autores fazem uma reflexão que nos propicia pensarmos nas grandiosas discrepâncias entre o método inovador de “Sala de Aula Invertida” se comparado à abordagem tradicional de ensino, lembrando o contexto e características que o método tradicional:

O atual modelo de educação reflete a era em que foi concebido: a revolução industrial. Os alunos são educados como em linha de montagem, para tornar eficiente a educação padronizada.

Sentam-se em fileiras de carteiras bem arrumadas, devem ouvir um “especialista” na exposição de um tema e ainda precisam se lembrar das informações recebidas em um teste avaliativo. De alguma maneira, nesse ambiente, todos os alunos devem receber uma mesma educação. A debilidade do método tradicional é a de que todos os alunos chegam à sala de aula preparados para aprender. Alguns carecem de formação adequada quanto ao material, não têm interesse pelo assunto ou simplesmente não se sentem motivados pelo atual modelo de educação (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 6).

O professor, na sala de aula invertida, pratica atos de intervenções, discussões, provocações, e por assim o ser, deixa de ser professor para ser um facilitador, um mediador dos estudantes, aprofundando o tema, estimulando o debate, e tirando dúvidas, uma vez que nunca se sabe os mais vastos argumentos que podem estar chegando até ali. Desde o mestre até os alunos, todos, neste método, estão preparados para aprender, uma vez que se assumem que nunca estão prontos e acabados.

[...] o papel do professor em sala de aula mudou radicalmente. Deixamos de ser meros transmissores de informações; em vez disso, assumimos funções mais orientadoras e tutoriais. A percepção mais adequada da transformação do professor talvez seja a de Shari Kendrick, o professor em San Antonio, Texas, Estados Unidos, que adotou nosso modelo: “Não preciso ir à escola e repetir a mesma exposição cinco vezes por dia. Agora, passo os dias interagindo com os alunos e os ajudando na aprendizagem.” Um dos grandes benefícios da inversão é o de que os alunos que têm dificuldade recebem mais ajuda. Circulamos pela sala de aula o tempo todo, ajudando os estudantes na compreensão de conceitos em relação aos quais se sentem bloqueados (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 12).

Portanto, os bons frutos desta abordagem é que o aluno estuda no seu tempo, e num lugar confortável para que assimile e não em uma hora imposta. Deste modo, assimila o conteúdo e vai à aula pronto para a discussão e seguro

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante desta, ou com dúvidas prontas, para serem sanadas, tendo um melhor aproveitamento e aprendizado do conteúdo. Com o estudante no controle dos horários de seus estudos, já está sendo trabalhado o papel da autonomia e da responsabilidade, é o que nos afirma Bergmann e Sams (2016).

A metodologia que visa à inversão da sala de aula tem como benefícios a emancipação do estudante, de modo que este busque, de forma mais aprofundada e espontânea sua pesquisa, e sobretudo, talvez o maior salto deste método de ensino, o de ter o conteúdo compreendido, de forma clara, deixando apenas às dúvidas e incompreensões da maioria para serem mais trabalhadas no debate e no esclarecimento destas.

Cogita-se que a abordagem enfrente também alguns desafios, um deles é a resistência por parte dos estudantes, quanto a este novo método, pois se sabe que muitos outros professores foram formados para transmitir, pela abordagem tradicional, e esta continua sendo muito privilegiada, inicialmente o estudante pode tomar a proposta como uma “não aula” ou até mesmo “corpo mole”, por parte do professor, mas o que valerá será a persistência e os frutos do resultado. Cabe ao docente estar seguro de si e da utilização de tal método, saber ainda que não está perdendo sua autoridade, e sim ganhando o estudante, que não deixa de deter conhecimento, mas que está trocando conhecimentos e, desta forma, expandindo o que já havia anteriormente, apostando neste método de sala de aula invertida e o tomando como escolha assertiva. Comenta Bergmann e Sams (2016, p. 5), “[...] Mas, em síntese, os alunos estavam aprendendo mais, e os dados compilados pareciam indicar que o método da sala de aula invertida era um modelo superior à abordagem tradicional”.

O mesmo raciocínio quanto a desafios se deve ao estudante, que deve assumir uma postura mais comprometida e madura de fato fazer o estudo prévio, pois uma vez que não acompanhar o andamento da discussão se tornará entediado e desmotivado a prosseguir com o restante da aula.

Como desfecho, observamos que essa metodologia não significa “não lecionar”, ou não ter trabalho, muito pelo contrário, o planejamento deve ser feito com esmero e cuidado, e a escolha do material a ser disponibilizado, muito atenta e

assertiva, e além de tudo acompanhar a sala e ir além do proposto, uma vez que se deve sempre ganhar o aluno para o time, e renovar sua curiosidade, sua participação e fazer com que reflita sobre os seus avanços na formação dos seus conhecimentos.

É o que se observa nos dizeres do professor Jennifer Douglas (Westside High School, Macon, Geórgia, EUA), em uma entrevista ao livro sala de aula invertida:

Lecionar sob o modelo tradicional era exaustivo. Eu me sentia como se tivesse de “representar um papel”, o que exigia energia, entusiasmo e esforço constantes do tipo “você está em um palco”. Lembro-me de uma ocasião, no ano passado, em que dirigia até a escola pensando: “Cara, como eu gostaria de ser aluno hoje. Seria bom se eu pudesse entrar em sala de aula e deixar que alguém fizesse todo o trabalho – e eu simplesmente ficasse no banco de carona pelo menos uma vez.”. Quando experimentei o método da inversão, senti-me livre. Consegui entrar em aula para observar o trabalho dos alunos. Não estou dizendo com isso que agora apenas me recosto e tomo café – continuo me ocupando das interações pessoais face a face; trabalhando com os estudantes que enfrentam dificuldades; lidando com os problemas de alunos de que eu nunca tratara antes; e realmente passando a conhecer os estudantes. Apenas o ônus da aprendizagem mudou de mãos. E, sabe, realmente tinha que mudar. Como educadora, não posso obrigar ninguém a aprender – os alunos precisam aceitar a responsabilidade disso por si próprios. E esse método os induz a perceber com clareza tal realidade – oferecendo-lhes ambiente estruturado para garantir o sucesso (BERGMANN ; SAMS, 2016, p. 14-15).

As mudanças, neste caso, de metodologia de ensino e aprendizagem pode gerar desconforto aos envolvidos, mas, com o passar do tempo, a prática se efetiva. E a inversão deste papel professor pelo aluno tem como resultado a possibilidade ainda de assumir por instantes o papel do outro e entender mutuamente suas dificuldades, amenizando, através da compreensão, problemas de comportamento e desrespeito, pois ambos saberão o quão árduo e significativo é o papel de cada qual.

3.2.3 PBL

Com muita frequência, pensa-se no problema de forma negativa, em outras palavras, é tido como abominação, porém, não é isso o que nos diz uma das metodologias que tem obtido resultados satisfatórios nos E.U.A, França e outros países de educação de primeiro mundo.



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante
A aprendizagem baseada em problemas (PBL) tem suas raízes na teoria do conhecimento do filósofo americano John Dewey (1859-1952), que afirma por meio do movimento da Escola Nova, inserido numa tendência pedagógica liberal progressiva que, no Brasil, cobre o período de 1930 a 1960, aproximadamente.

De inspiração norte-americana, a concepção escolanovista tem uma base psicológica centrada no fundamento da psicologia evolutiva e da psicologia da aprendizagem (VEIGA, 2015, p. 15).

A Sigla PBL, oriunda da língua inglesa que quer dizer *Problem Based Learning*, representa a aprendizagem baseada em problemas, um método de ensino inovador que, a cada dia que passa, vem ganhando mais crédito e resultado entre os educadores, em especial nas faculdades de medicina, um dos cursos tidos como mais tediosos, desinteressantes e cansativos para os estudantes.

De acordo com Veiga (2015), a concepção desta metodologia, não é tão nova o quanto parece.

As ideias que fundamentam a metodologia da PBL não são consideradas tão novas, pois encontramos uma variedade de conceitos que podemos chamar de “precursores” no trabalho de John Dewey [...].

Hoje a metodologia é uma tendência internacional que vem substituindo o paradigma clássico de ensino, com destaque nas ciências da saúde e em outros campos científicos. Considerada inovadora, vem sendo desenvolvida há cerca de 50 anos, primeiro pelas universidades McMaster (Canadá), de Maastricht (Holanda) e de Harvard (Estados Unidos), entre outras, e, mais recentemente, na América Latina. No Brasil, cresce a adesão dos cursos da área da saúde e, mais especificamente, de medicina à metodologia da PBL. A implantação da metodologia veio em resposta à insatisfação e ao tédio dos estudantes diante do grande número de conhecimentos percebidos como irrelevantes (VEIGA, 2015, p. 15).

E, devido aos reconhecidos resultados, vem sendo implantado por tantas outras universidades e escolas particulares do ensino médio. Ainda segundo SÍLABE BLOG (2017, online) no Brasil, as faculdades que, primeiramente adotaram o sistema metodológico de PBL foram as faculdades de Medicina de Marília (SP) e a da UEL (Universidade Estadual de Londrina), no Paraná, e como dito anteriormente, já está presente em tantas outras e em algumas escolas particulares com alvo ao estudante de ensino médio, desde 2014, quando foram divulgadas as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Medicina, pelo MEC, exigindo o uso de metodologias ativas, dentre elas o *PBL*. É de conhecimento que a metodologia rompeu de forma avassaladora com o tabu de aulas tradicionais, que privilegiava

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

provas bimestrais, presença, decoreba, e distanciava as matérias propostas pelo currículo, de forma avassaladora: sabe-se que neste novo método proposto, o aluno é quem administra seu tempo e se prepara para debates antes da aula e, ao estudar, destaca as suas dúvidas e incompreensões para, deste modo, serem sanadas durante o debate da sala de aula, juntamente com o professor/facilitador.

É o que nos afirma o depoimento coletado por um pesquisador, na percepção de um estudante de medicina, na obra de Veiga (2015), quanto à compressão do que é PBL pelos olhos do estudante de medicina Edson, entrevistado.

O PBL propõe a ruptura com a metodologia tradicional, em que o aluno é mero coadjuvante, receptor de informações, e que a metodologia considera o estudante um sujeito detentor de conhecimentos prévios, que devem ser levados em consideração na construção de novos conhecimentos. Essa perspectiva favorece o comprometimento do aluno. O processo centrado nele propõe a realização de diferentes atividades, tais como: estudos autônomos, participação em discussões nos grupos tutoriais, socialização dos conhecimentos, autoavaliação e avaliação por pares (VEIGA, 2015, p. 71).

As aulas têm como eixo central o problema que o professor/mediador propôs enquanto incômodo. Um exemplo disso, em um curso de medicina, seria o seguinte incômodo/problema, como seria titulado a “Déficit de Atenção e Hiperatividade”, um transtorno? Uma doença? Uma Síndrome?

O PBL é uma metodologia de ensino-aprendizagem em que os estudantes deparam inicialmente com um problema, que é sucedido por uma investigação em um processo de aprendizagem nele centrada. Nessa metodologia colaborativa, transfere-se o papel central do professor como transmissor de conhecimento para o estudante. Considerado o ator principal na construção do conhecimento (VEIGA, 2015, p. 82-83).

Desta forma, através de alguns problemas, a curiosidade do estudante é despertada e estimulada, e o resultado disso é uma busca autônoma, através de uma entrevista com o especialista, uma visita à biblioteca, pesquisa em sites seguros, que se torna cada vez mais desafiador e atrativo, até o dia em que na presença do facilitador, há o debate, que se chega ao consenso, e as dúvidas são sanadas, estimulando o saber ouvir, o saber criticar e o saber se posicionar.

O respeito à autonomia é expresso pela opção metodológica de ensino-aprendizagem em que os estudantes deparam inicialmente com um problema, que é sucedido por uma investigação, em um processo de aprendizagem autônomo e orientado por objetivos formulados no grupo tutorial.



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante. Um dos requisitos básicos para o êxito dos grupos tutoriais é a autonomia acadêmica dos estudantes para estudar, pesquisar, tomar decisões, avaliando, sistematizando e decidindo as condutas mais adequadas, pautadas nos conhecimentos científicos, na resolução de problemas [...] (VEIGA, 2015, p. 47-48).

Com as percepções e avanços deste método, sabe-se, que após tentar solucionar o problema proposto individualmente em casa, o estudante se reúne em sala de aula, e os docentes montam grupos de aproximadamente dez integrantes, para que se discuta com mais propriedade as diversas perspectivas da investigação. Deste modo, os grupos com integrantes reduzidos propiciam a melhor participação e interação de todos os estudantes, para que em um outro momento à frente, sejam expostos os diferentes olhares dos grupos que chegaram a um consenso, e, de um modo geral, os grupos buscam visar um consenso maior, sendo estes mediados pelo facilitador, afirmam Veiga (2015) e SÍLABE BLOG (2017, online).

Deste modo, os laços entre os estudantes e o facilitador são mais estreitados, a comunicação se amplia e o trabalho em grupo se torna mais produtivo e melhor acompanhado.

A opção pela metodologia de aprendizagem baseada em problemas propicia o desenvolvimento de atividades educativas que envolvem participação individual, discussões coletivas, críticas e reflexivas. Essa metodologia compreende o ensino com uma visão complexa que proporciona aos alunos a convivência com a diversidade de opiniões, convertendo as atividades metodológicas em situações ricas e significativas para a produção do conhecimento e a aprendizagem para a vida. Propicia o acesso a maneiras diferenciadas de aprender, e especialmente de aprender a aprender (VEIGA, et al, 2011, p. 165).

Além de tudo, o PBL propicia a interdisciplinaridade, tão cobrada no ensino do século atual e em provas classificatórias de concursos, vestibulares, vestibulinhos, entre outros, e já prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação, uma vez que, ao buscar a solução de um problema real, ou simulado do real, uma matéria não daria conta, sendo necessário adentrar tantas outras quanto for possível, uma vez que um problema engloba muitas perspectivas. Também encurta a distância entre teoria e prática, uma vez que o estudante busca, na prática, muitas vezes, a solução do problema:

[...] em que os conteúdos mantêm relação aberta entre si, podendo haver diferentes graus de interação. Esses conteúdos são subordinados a uma ideia

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.
central, que cumpre o papel de articuladora dos conhecimentos das diferentes áreas de estudo (VEIGA, 2015, p. 49).

Por fim, a metodologia de *Problem Based Learning* outorga, ao estudante, o papel de agente ativo e autor do seu próprio conhecimento, trabalhando a responsabilidade, o respeito à visão do outro, a busca e outros tantos valores possíveis.

Mas, assim como qualquer outro método, são constatadas vantagens e desvantagens se comparado ao método tradicional de ensino, ainda contemplado e duradouro, em salas de aulas, públicas, privadas da educação básica, e também de ensino superior.

Das principais vantagens advindas da PBL, Veiga (2015) relata que se destacam: estímulo e desenvolvimento de um trabalho engajado em equipe; a troca de informação entre disciplinas e o complemento que uma atrela a outra (interdisciplinaridade); estímulo ao ato de leitura, do uso do raciocínio lógico e de diálogos com pontos de vistas vastos; ajuda em resolver problemas baseados na vida real; aumento da disciplina para estudar e se interessar por vontade própria, ampliando o senso de responsabilidade e sobretudo, trabalhando o senso crítico profissional, garantindo autonomia e certeza da escolha pela afinidade e pela busca, de modo a resultar em profissionais mais realizados, humanos e que amam o que fazem, tudo isso através da escolha assertiva. E, sobretudo, Veiga (2015) nos alerta quanto uma das principais senão uma das vantagens deste método:

[...] tem a vantagem de ser conduzida por meio da linguagem que os estudantes naturalmente usam. Além disso, os alunos costumam aceitar mais facilmente os comentários de colegas do que os de seus professores. A avaliação por colegas no grupo tutorial traria ganhos significativos ao processo de ensino aprendizagem. Em vez de analisar o trabalho do aluno, o docente abriria a outro estudante a oportunidade de fazê-lo, prática que se alinha com o papel que o tutor assume no desenvolvimento do grupo tutorial, diferentemente do que assume o professor na aula convencional (VEIGA, 2015, p. 89).

A metodologia apresenta, além disso, desvantagens se comparada à abordagem tradicional, como: a queda das notas em um primeiro semestre ou bimestre, até que os estudantes se adaptem ao novo método, como nos relata a página SÍLABE BLOG (2017, online), que os alunos do “provão” de medicina, no Brasil, tiveram suas notas de A para B, mostrando significativa queda com a implantação deste método; a avaliação é processual e, contínua, cotidianamente;

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante deste modo, os alunos que não se dedicam completamente aos estudos, detêm menos conhecimento; e ainda em se pensando na multiplicidade de fontes que a internet possibilita, os alunos podem se sentir inseguros e optar por fontes duvidosas e de informação pouco procedente; por fim pensa-se na possibilidade de plágio nos trabalhos, e até de que os estudantes enganem seus facilitadores com trabalhos copiados.

Mas Veiga (2015) relata, através do depoimento de Elena, citado no texto, que é Coordenadora Geral de Tutoria de uma faculdade de medicina, escolhida, para pesquisa, que há três principais desvantagens ainda em enfrentadas por este método, sendo elas:

Primeira dificuldade: gestão. Eu preciso de seis professores para 60 alunos; no método tradicional, é um professor para 60. Segunda: o custo financeiro. Uma coisa é remunerar um professor, outra é remunerar seis. Terceira desvantagem: não termos professores formados no método PBL e sim no tradicional (VEIGA, 2015, p. 69).

Pensando nesse jogo de oposições vantagens x desvantagens, cabe como papel do facilitador, atentar-se quanto a plágios, assegurar a escolha das melhores fontes que atendem à veracidade, o papel de planejar sua aula, de modo que a proposta se torne cada vez mais interessante e instigante, para assim poder melhor despertar a curiosidade e o envolvimento e, acima de tudo, ganhar o estudante para o seu lado, conhecendo o método que está aplicando e sabendo usá-lo ao seu favor, não se esquecendo em hipótese alguma que quanto melhor o resultado que se espera, mais trabalho terá, e que a vida é feita de muito trabalho para haver sentido. É o que nos relata Sockalingam e Frezatti (2017, online):

Trabalhar o professor que está chegando e não tem a formação para trabalhar com o PBL, não tem nem ideia do que é PBL, e estão tão acostumados a lecionar que não aceitam o desafio da mudança. Por ser a primeira experiência dos alunos com o PBL, eles não têm ideia do que é PBL. Pois é muito usual o aluno ir para a sala de aula e se sentar e não ter lido o material antes da aula. A visão deles do professor é: "Você fala comigo, você me ensina". Agora, com o PBL é diferente, eles têm como desafio realizar o trabalho, eles buscam a informação, porém eles não estão acostumados a isso. Eles não sabem como fazer isso. Então, eles ficam muito frustrados e avaliam negativamente o PBL (SOCKALINGAM ; FREZATTI, 2017, online).

Assim, é observada e tomada como satisfatória a experiência empírica para superar o método tradicional e transcender rumo a uma metodologia de aprendizagem que visa atender ao novo perfil de estudante que se consolidou ao longo do tempo, suplantando o velho pelo novo e o desinteressante para o atrativo:

Ao desenvolver o ensino, tomando como ponto de partida os problemas reais, os docentes superam o ensino tradicional e criam a possibilidade de os estudantes pensarem e construir o conhecimento, tendo como referência a prática concreta para transformá-lo em conhecimento a serviço da melhoria das condições de vida da população (VEIGA, 2015, p. 64).

E pelo depoimento de um professor formado pelos moldes dos métodos tradicional, que abre mão deste para adotar o PBL, fica clara a possibilidade de se inverter o jogo de outrora pelo que atenda a demanda, o jogo moderno que apresenta vastos resultados. É o que alega Élvio, citado no texto, que é Coordenador de Tutoria de uma faculdade de medicina, em entrevista na obra de Veiga (2015) ao declarar sua experiência de três anos como docente, com o método de PBL “Nós nos formamos em medicina convencional, tradicional e eu não conhecia a metodologia PBL. Fiz o curso e estou a três anos trabalhando nesse novo método” (VEIGA, 2015, p. 65).

O que se deve levar em conta na verdade é que não há receita pronta para formar ou ensinar habilidades, basta apenas entusiasmo, dedicação, boa vontade, e muitas situações de realidade e esforço, e depois é só saber enxergar e aproveitar as oportunidades para inovar e acompanhar a modernidade, pois ser mestre é conhecer o velho, mas não se esquecer de observar o novo, é o caso de replanejar.

4 Pesquisa de campo

O objetivo do capítulo é apresentar os resultados de uma pesquisa de campo, realizada com docentes e discentes dos anos finais e iniciais do ensino médio de escolas públicas e privadas, com o objetivo de levantar o conhecimento que estudantes e professores têm acerca de novas metodologias em salas de aulas, se são trabalhadas, conhecidas e quais os enfrentamentos ou auxílios que estas podem causar na comunidade escolar.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Ainda se espera que os discentes e docentes relatem suas experiências com adventos tecnológicos tão presentes na atualidade e tidos como capazes de deter a atenção dos estudantes.

O foco inicial da pesquisa de campo se dá com foco em “games”, correlacionados ao aprendizado de conteúdos, quer sejam educativos ou apenas meros atos de distração, e como estes seriam capazes de propiciar um conhecimento autônomo, interessante e de forma prazerosa.

A coleta de dados foi feita, por meio de dois roteiros distintos, para cada segmento de participante, e de teor qualitativo, conforme Quadros 1 e 2.

4.1 Pesquisa de campo com docentes

Participaram da pesquisa seis docentes de áreas de conhecimento distintas. Foram feitas dez questões abertas.

Os docentes convidados a responder ao questionário são três funcionários da escola pública estadual e três da escola privada, sendo todos os participantes atuantes em anos finais e iniciais do ensino médio. Exercem suas funções, por aproximadamente, dez anos.

O resumo da coleta de dados é apresentado no Quadro 1 seguinte:

Quadro 2 — Coleta de dados com docentes

Questão	Respostas
<p>a) Qual a relevância das metodologias de ensino e aprendizagem para a interação com os estudantes do ensino médio? Comente.</p>	<p>— As metodologias e as interações são os pontos principais e decisivos para o progresso da aprendizagem, sem elas não há processo educacional.</p> <p>— São muito importantes, para construir a aprendizagem dos estudantes.</p> <p>— São importantes pois servem como um guia para o professor e uma sequência para o aluno.</p> <p>— Quanto mais diversidade de metodologias maior será a interação com os estudantes.</p> <p>— É a base para se adaptar o currículo à realidade do aluno.</p> <p>— Com as tecnologias e o fácil acesso à informação é importante que o professor chegue cada vez mais a esse novo mundo dos jovens.</p>
<p>b) Quando você muda o tipo de aula de expositivo dialogado para outro, qual a reação dos estudantes? Comente.</p>	<p>— Dependendo da mudança, eles sentem, seja para o lado positivo ou negativo. A mudança sempre será bem-vinda se para melhor.</p> <p>— Ficam agitados, dependendo da turma tem ótimo rendimento, outras não.</p> <p>— Há sempre uma reação espontânea e positiva. É sempre bom mudar, não ficar na rotina.</p> <p>— Os alunos gostam muito de aulas interativas, quando usamos vídeos, computadores ou outra didática diferenciada, há uma melhor participação dos alunos.</p> <p>— É natural, pois não há uma prática única nas aulas.</p> <p>— Geralmente, eles ficam mais atentos quando uso internet e outras mídias.</p>
	<p>— Sim, quaisquer outros mecanismos</p>



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

<p>c) Os estudantes acreditam que constroem saberes quando o tipo de aula não é o expositivo dialogado? Comente.</p>	<p>utilizados como estratégia de aula, se bem trabalhado pelo professor, corrobora com os discentes.</p> <p>— Sim, mas existem vários métodos de transmitir conhecimento.</p> <p>— Para alguns, creio que sim. Outros apenas vão com o fluxo.</p> <p>— Sim. Atualmente, o professor não é o único ser que detém o conhecimento, portanto a troca de experiências é fundamental na construção do conhecimento.</p> <p>— Em geral sim, pois a produção e o resultado final são os mesmos.</p> <p>— Acredito que eles têm consciência que são necessárias ambas as metodologias.</p>
<p>d) É válido o trabalho com a sala invertida? Comente. É comum este tipo de metodologia na sua prática pedagógica? Explique.</p>	<p>— Sim, como mencionado anteriormente todo trabalho é válido, desde que o docente consiga suprir as propostas pedagógicas esperadas. Sim, é bastante comum.</p> <p>— Sim, dependendo da turma, sim.</p> <p>— Tudo que tentamos fazer em sala de aula é válido. Só precisamos avaliar o que foi mais proveitoso.</p> <p>— Desconheço.</p> <p>— Toda prática deve ser considerada e posta em prática. Essa, porém não é comum.</p> <p>— Sim, procuro “desconstruir” as fileiras, entretanto, em algumas salas não é viável.</p>
<p>e) O PBL não é uma metodologia recente, mas bastante divulgada atualmente você já tentou trabalhar por meio do PBL? Explique. Qual a reação dos estudantes? Comente.</p>	<p>— Ainda não começamos definitivamente com este trabalho, ele vem sendo inserido aos poucos, à proporção do possível.</p> <p>— Não.</p> <p>— Desconheço.</p>

	<p>— Não.</p> <p>— Não. Pela impossibilidade de retorno em contraturno e o número elevado de alunos.</p> <p>— Não.</p>
<p>f) Você conhece games educativos? Se sim, comente. Você os indica aos seus estudantes?</p>	<p>— Sim, vários. No entanto, o jogo educativo, não é muito trabalhado com os alunos, porque o sistema é apostilado e isso complica a utilização, mas sempre que possível é sugerido ou feito.</p> <p>— Sim, são interessantes contribuindo para o aprendizado do aluno.</p> <p>— Na minha matéria (Espanhol-Inglês) é muito importante o uso de jogos. É bom para fixação de conteúdos de matérias de forma lúdica.</p> <p>— Sim. As tecnologias voltadas para o conhecimento são muito interativas e convidativas a descobrir um novo mundo.</p> <p>— Sim, inclusive com referência em alguns momentos. No geral alunos do E.F.</p> <p>— Não.</p>
<p>g) Você conhece outros games? Se sim, quais?</p>	<p>— Conheço alguns sim, em minha área: “Show do Milhão”, “Soletrando”, “Olimpíadas de Língua Portuguesa” e “Da teoria à Prática”.</p> <p>— Sim. Na área de química “Reações Químicas”, (Não me lembro o nome).</p> <p>— Pode-se trabalhar com: “Jogo da Velha”, “Palavras Cruzadas”, “Telefone sem fio” e outros tantos.</p> <p>— Não.</p> <p>— Uso de “R.P.G” e “Cord Games”, além de alguns de tabuleiro.</p> <p>— Não.</p>
<p>h) Já ouviu seus estudantes comentarem sobre algum tipo de game? Explique.</p>	<p>— Sim, sempre que possível ambos comentamos, meus alunos ou eu.</p>



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

	<p>— Sim. Sempre tentando ajudá-los, incentivando o aprendizado.</p> <p>— Às vezes, comentam sobre quais jogos iremos ter na aula ou se vamos ter algum naquele dia.</p> <p>— Sim. Geralmente eles comentam sobre desafios matemáticos que recebem via “Whatsapp” ou “Facebook”.</p> <p>— Sempre, a maioria são aqueles que envolvem mitologia e guerra.</p> <p>— Não.</p>
<p>i) Quais as possibilidades que um docente dispõe para despertar a curiosidade dos estudantes? Comente.</p>	<p>— Quaisquer disponibilidades que ele queira fazer uso. Temos total liberdade para isso.</p> <p>— Fatos que estão presentes em nosso dia a dia, referente à minha disciplina “Química”.</p> <p>— Todos os dias, podemos despertar a curiosidade dos alunos, sempre quando <u>preparamos</u> nossas aulas.</p> <p>— Infelizmente não podemos usar as tecnologias no desenvolvimento das competências e habilidades necessárias ao aluno. Para despertar a curiosidade temos que usar exemplos e incentivar a leitura na busca do conhecimento.</p> <p>— Todas. Parte juntamente da vontade, preparo e nível de informação do docente.</p> <p>— Tentar trazer os conteúdos estudados para a realidade dos alunos.</p>
<p>j) Quem é o estudante que efetivamente aprende? Comente.</p>	<p>— Aquele estudante que, além do sistema apostilado, tem um estudo paralelo no contraturno de suas aulas, baseando-se em exercícios e teorias à parte.</p> <p>— Aquele que entende, compreende, questiona, participa e pesquisa, enfim... Consegue colocar tudo isso em prática.</p> <p>— Efetivamente, aprende aquele que participa da aula, que pergunta e discute.</p>

	<p>— Aquele que tem uma vontade nata de aprender e é incentivado a buscar o conhecimento.</p> <p>— Aquele que se propõe a ouvir, desconstruir, elaborar, reconstruir e renovar aquilo que apreende.</p> <p>— O que pergunta, que fica atento e é curioso.</p>
--	---

Fonte: Elaborado pelos autores.

Observa-se, no quadro ilustrativo, que as questões levam ao seguinte entendimento: O PBL e a Sala Invertida são conhecidos por meio de senso comum, é popularizado, o conhecimento sobre eles é passado de boca a boca, de um modo muito superficial, sem aprofundamentos ou embasamento teórico, isso quando conhecidos pelo docente.

Nota-se também que parece não haver ações para a implantação de metodologias ativas com foco no estudante, mesmo que sejam tidas como produtivas e fortificadoras, e tomadas como benéficas ao aprendizado do estudante.

O resultado da pesquisa norteia que os métodos de aulas expositivos já não parecem abarcar a totalidade dos estudantes, uma vez que também remetem a abordagem tradicional, ainda muito aplicada, porém pouco eficaz na formação dos estudantes.

(Observa-se que, ao tratar de sala invertida na questão d), um docente mostra um profundo afastamento e desconhecimento uma vez que ao questionado se é válido este trabalho e se faz uso deste método, responde do seguinte modo:

— Sim, procuro “desconstruir” as fileiras, entretanto, em algumas salas não é viável.

O professor não sabe e não revela seu desconhecimento, deixa claro que interpreta este método como estrutural, e não enquanto metodologia ativa com foco no estudante, declarando-se leigo no assunto.

Nada obstante, no PBL, observa-se que a maior parte dos docentes parece não compreender o sentido e por assim ser, nunca tentou implantar a sua metodologia de aula. Parece privilegiar, assim, o método tradicional expositivo.



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Ao abordar possibilidades que o docente dispõe para despertar a curiosidade dos estudantes, muito nos foi revelado, inclusive uma total liberdade para este feito, entretanto não foram citados métodos que envolvam tecnologias, e é notório que o fato está ligado a dois fatores, falta de recursos tecnológicos ou despreparo do docente para a tarefa, deixando-o intimidado frente ao novo.

E como chave final para encerrar o questionário, ao interrogar quem é de fato o estudante que aprende, muito se diz quanto ao papel do estudante em si, abandonando o fato de que o estudante que de fato aprende é aquele que tem como mestre um professor mediador, com aulas dinâmicas, ativas, que despertem o interesse, a curiosidade, que façam do estudante o autor do seu próprio conhecimento, e não deixando o papel do aprender completamente fadado ao aluno.

Contudo, observa-se um distanciamento entre o desejado, o ideal e o possível, com o fato vivenciado realmente na sala de aula, e ainda a falta de infraestrutura e recursos parece estar ligada a fracassos e impossibilidade de métodos inovadores.

4.2 Pesquisa de campo com discentes

Participaram da pesquisa quatro salas de aula, com estudantes dos anos 1º e 2º do Ensino médio. Sendo uma sala de 1º e uma sala de 2º do Ensino público estadual e uma sala de 1º e uma sala de 2º do Ensino privado, totalizando aproximadamente cerca de cento e vinte e cinco estudantes.

Deste modo, foi usada em todas as classes a técnica de coleta de dados por grupo focal¹, que com o uso de um gravador foram coletados os dados, para, posteriormente, serem transcritos no presente trabalho. Assim, foram feitas quinze questões abertas.

O resumo da coleta de dados é apresentado do Quadro 2 seguinte:

¹ Grupo Focal Morgan (1997) define grupos focais como uma técnica de pesquisa qualitativa, derivada das entrevistas grupais, que coleta informações por meio das interações grupais. Para Kitzinger (2000), o grupo focal é uma forma de entrevistas com grupos, baseada na comunicação e na interação.

Quadro 3 — Dados dos discentes

Questão	Respostas
<p>a) O que é uma aula? Descreva e comente.</p>	<p>— É o lugar onde tem harmonia e aprendizado.</p> <p>— Transmissão de conhecimento.</p> <p>— Uma forma de Aprendizado.</p> <p>— Uma troca de informações entre professor e aluno.</p> <p>— Um momento de aprender e a focar pra entender.</p>
<p>b) Qual o seu papel em uma aula? Comente.</p>	<p>— Discernir o que está sendo passado.</p> <p>— Fazer uso da transmissão de conhecimento e, por meio dele, fazer um melhor aproveitamento.</p> <p>— obter algum conhecimento.</p> <p>— Se preparar para o vestibular.</p> <p>— Aprender.</p> <p>— Calar a boca e ficar quieto.</p> <p>— Respeitar o próximo e incentivar o outro a fazer.</p>
<p>c) Existem aulas “diferentes” como são? Descreva.</p>	<p>— Que não seja só copiar texto da lousa, que tenha passeios e que o aluno fale mais que o professor. E que haja debate.</p> <p>— Aulas que vão para o laboratório.</p> <p>— Aulas que saem da rotina [SIC] da cópia do quadro negro.</p> <p>— Uma aula “Legal”, que saia da sala de aula, com um modo mais divertido de explicar, e que não fique muito só em cópias de textos que nem são explicados.</p> <p>— Ter uns conteúdos diferentes, situações da vida real, mais vídeos e filmes.</p>
<p>d) Vocês gostam destas aulas diferentes? Por quê?</p>	<p>— Tudo que sai da rotina e seja mais positivo é sempre bom, não tem como não gostar.</p>



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

	<p>— Sim. Pois é muito mais interessante e divertido de aprender.</p> <p>— Sim, dependendo dos alunos que estão na sala, pois senão a aula não flui.</p>
e) Vocês gostam de aulas que envolvem tecnologia? Por quê?	<p>— Não, infelizmente a escola deixa a desejar no quesito tecnologia. Aqui não temos muito contato com robóticas, computadores e tudo o mais, apesar de que muito desejamos.</p> <p>— Sim. Muito mais interativas, pois muitas aulas copiamos automaticamente e nem sabemos o que estamos copiando.</p> <p>— Gosto. Sim, pois facilitaria muito mais as pesquisas.</p> <p>— Poderia usar celular para pesquisa na sala de aula, e WI-FI liberado para sites de pesquisa.</p> <p>— Penso que tecnologia não daria certo em aula, pois o aluno não se comprometeria.</p> <p>— Penso que o acesso a tecnologias e internet é mais negativo que positivo, pois facilita muito para o aluno, prefiro livros.</p>
f) O que vocês aprendem com o uso da tecnologia? Explica.	<p>— Aulas mais aplicadas que perpassem a teoria.</p> <p>— Aulas químicas que não se pode ir ao laboratório o jogo ajuda.</p> <p>— Entendimento da teoria, mais aproximação da realidade, mais abrangência através das pesquisas pela internet.</p> <p>— Muitas coisas no Google.</p> <p>— Muitas coisas. Mas tem de saber filtrar a informação correta daquela que confunde ou é errada.</p>
g) Vocês gostam de seminários? Já fizeram	<p>— Mais ou menos. Não fiz tantos. Não gosto tanto pela minha timidez. Entretanto aprendi</p>

<p>muitos? Qual o seminário que mais os marcou? Explique.</p>	<p>mais que uma aula comum.</p> <p>— Sim. Já sim. Mas acho horrível, os outros estudantes riem, zombam e a vergonha mais a timidez fazem com que me sintam mal e vá mal. Mas apesar disso aprendi mais que na aula expositiva.</p> <p>— Sim. Muitos. Acho legal.</p> <p>— Depende do grupo que estou, muitos colegas não são comprometidos.</p> <p>— Não gosto, pois os amigos de sala riem de mim. Mas aprendi muito num seminário sobre anorexia que fiz.</p> <p>— Sim. Alguns. De matemática, pois o professor ia se casar e pra não ter prova e matéria deu um seminário.</p> <p>— Não gosto, quando preciso falar na frente começo a gaguejar e me perco todo.</p>
<p>h) Você aprendeu a lição fazendo seminário? Lembra-se de algo? Comente.</p>	<p>— Sim, muito, apesar de não gostar.</p> <p>— Aprendi a história de Franca e pontos turísticos, e nunca me esqueço.</p> <p>— Fiz um seminário de M.P.B – Música Popular Brasileira na ditadura, sozinho, e por tanta vergonha e preparo, nunca me esqueço.</p> <p>— Aprendi muito num seminário sobre anorexia que fiz, lembro quase tudo ainda.</p>
<p>i) O que seus pais acham quando o professor pede um seminário? Comente.</p>	<p>— Geralmente, nos horários de preparo dos seminários, nossos pais estão trabalhando e estamos sozinhos, na maioria das vezes não têm muito contato com isso.</p> <p>— Às vezes perguntam algo, mas bem superficial.</p> <p>— Minha mãe tenta ajudar e apoiar. Acredita que o seminário é um braço direito do aprendizado.</p> <p>— Não gosto dos meus pais.</p> <p>— Não manifestam opinião, só pedem pra</p>



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

	<p>não bagunçar a casa.</p> <p>— Me incentivam a fazer, mas não perguntam muito.</p> <p>— Acho muito importante os pais participarem, minha mãe ajuda, pergunta e se interessa.</p>
<p>j) Você gosta de games? Quais?</p>	<p>— Sim, muito! “Mosalingua” e “Duolinguo”.</p> <p>— Sim, demais. “Palavra Guru”.</p> <p>— Sim, muitos, porém não educativos, mas aprendo muito com eles. “L.O.L- League of Legends”, “Counter Strike” e “Paladins”.</p> <p>— Jogos preparatórios para o ENEM (Geekie).</p> <p>— “World of Warcraft”, o melhor jogo que joguei, e modificou meu inglês.</p> <p>— Sim. Futebol, no Playstation.</p> <p>— Jogos de terror pra resolver mistérios.</p> <p>— Eu prefiro vídeo-game.</p> <p>— Gosto de jogos de estratégia, gosto de pensar e resolver.</p> <p>— “Jurassic Park”, você tem que pegar a frase em inglês, para completar a frase da outra pessoa, se não pegar a frase certa, não passa de fase.</p>
<p>k) O que os games ensinam a você? Comente.</p>	<p>— Melhora reflexos, auxilia num melhor vocabulário de inglês, amplia o senso de estratégia, mais rapidez no pensamento e na lógica.</p> <p>— Aprendo a fazer novos amigos, me tornar mais competitivo.</p> <p>— Raciocínio, coordenação motora fina.</p> <p>— Ter mais foco.</p> <p>— Aprendo mais inglês jogando que na</p>

	<p>escola.</p> <p>— Gosto de jogos de detetives que envolvem mistério, jornalismo, fatos que tem de ler e pensar e desperta medo.</p>
<p>l) Você é curioso (a)? O que desperta sua curiosidade em um game? Comente.</p>	<p>— Sou. O final da história me instiga a jogar.</p> <p>— A curiosidade de explorar a plataforma do game.</p> <p>— A próxima fase, ou o que posso comprar na lojinha do game, porque sou pobre e não compro na vida real.</p>
<p>m) Qual a sua atitude diante da derrota em um game? Comente.</p>	<p>— Muito estresse, só voltava a jogar após esfriar a cabeça.</p> <p>— Muitos dos meus amigos costumam brigar na derrota de um jogo online em equipe.</p> <p>— Fico muito brava, mais tento novamente até passar de fase.</p> <p>— Sigo a regra das três derrotas, perdi três vezes paro de jogar pra não ficar mal.</p> <p>— Não aceito perder, não aceito muito bem não.</p> <p>— Vou comer e depois volto e começo novamente.</p>
<p>n) Você conhece algum game educativo? Joga constantemente? Comente.</p>	<p>— Sim, muito! “Mosa Língua” e “Duolingo”.</p> <p>— Sim, demais. “Palavra Guru”.</p> <p>— Jogos preparatórios para o ENEM (Geekie).</p> <p>— Não jogo jogos educacionais, acho tedioso.</p>
<p>o) Como você encara um “erro” na escola? Comente. O que você faz quando erra? Comente.</p>	<p>— Se fosse em um game, retornaria ao início, mudaria as práticas e estratégias e venceria, ou tentaria até vencer, após uma prova feita ou um bimestre fechado na escola não é possível.</p> <p>— Fico pra baixo, e com trauma da matéria.</p>



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

	<p>— Tenho raiva e odeio Biologia, quando terminar o terceiro não quero nada na área de Biologia, pois muito me dedico estudo e é minha única nota baixa do boletim, apesar do estudo. Não tenho prazer em assistir aulas desta matéria.</p> <p>— Choro muito.</p> <p>— Fico chateado e deprimido, meio depressivo.</p> <p>— Depende, se gostei da matéria ou do professor, tento recuperar, ou senão pulo.</p> <p>— Acredito que com o erro já aprendo, e vejo que não era da forma que eu via.</p> <p>— Me estimula a estudar mais e em superar na próxima prova.</p> <p>— É normal, sempre erro e as notas sempre são ruins.</p> <p>— Ah, se fosse em um game, eu tentava novamente mas na aula não, porque o game tem emoção e alegria, mas na aula não.</p> <p>— Temos chances de recuperar, só depende de nós.</p> <p>— Na sala de aula tem pressão, não funciono sobre pressão.</p>
--	--

Fonte: Elaborado pelos autores.

A visão geral que se tem, em um primeiro momento, é a de que o método tradicional de abordagem continua sendo privilegiado e presente na vida dos estudantes e que as aulas, nada obstante expositivas, parecem causar profundo desinteresse e dificuldade de compreensão, mas são o porto seguro.

Ao questionar o que é a sala de aula e o seu papel nela, segundo o olhar do estudante, observa-se que há a expectativa de que esperam o novo, desejam autonomia, e mudanças de métodos para metodologias mais próximas de tempos modernos, mas também há aqueles que se acostumaram e foram

doutrinados a se contentar com o método tradicional, e com o seu papel, sendo meros ouvintes silenciados.

Ao propor que expressem o que seriam aulas diferentes para eles, fica claro que o uso da tecnologia, do PBL e Sala Invertida, seria o antídoto para os problemas, advindos de aulas enrijecidas e consolidadas por tempos de outrora, contudo, também fica nítido que estas aulas “diferentes” continuam sendo um sonho utópico para os estudantes e, por vezes, despertam medo, porque se sairá da zona de conforto.

Em se pensando em tecnologias nas questões e) e f), podemos observar que os estudantes têm a ideia do quão proveitosa, benéfica e rica a utilização de adventos tecnológicos atrelados a um bom empenho e aprendizado escolar, os milhares de caminhos que poderiam trilhar por auxílio destes e ainda a vastidão de possibilidades de aprender, por intermédio da tecnologia, mas, em suas respostas, que as escolas não têm apostado nestes adventos, quer seja pelo despreparo de profissionais, quer seja por falta de recursos.

Não obstante, ao ser abordado sobre o método seminário, que muito remete ao PBL, os estudantes mostram relutância pela timidez e vergonha, mas logo afirmam melhorar até estes sentimentos, ao longo de apresentações, e apontam deter, de forma mais complexa e permanente, o que foi ministrado pelo método do seminário. E ao indagar o que os pais pensam quanto a um seminário, e sua postura de quando o professor pede aos seus filhos, fica evidente um distanciamento significativo dos pais quanto à vida acadêmica de seus filhos, deixando este papel praticamente incumbido à escola.

Quando tratado o assunto “Games”, observa-se um aumento de participação, fala, atenção, e até emoção. Os alunos realmente demonstram total interesse pelos games, e alegam muito aprender com estes, apesar da total divisão entre games educativos ou meramente voltados ao entretenimento, todos demonstram significativa aproximação aos games, e alegam aprender também nos games que não sejam completamente voltados à educação, dizem melhorar o inglês, a agilidade, o raciocínio e tantas outras habilidades que permeiam o aprendizado e o conhecimento.

Deste modo, ao lidar com a derrota em um game, é fato relatado por estes, e visto nos quadros anteriores, que o estudante tenta se superar. Quer seja

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante pela curiosidade em desbravar a plataforma do game, ou pelos próximos atrativos que virão, despertando, assim, a curiosidade. Ou apenas para provar a si mesmo que é capaz de se superar, motivado pelo desafio, ou ainda, pelo desconhecido, para revelar o que propõe o fim do game como vitória. Mas o que fica claro é que o estudante, logo após a derrota, sente-se desafiado, e tenta outras vezes até conseguir a tão esperada evolução.

Mas ao tratar da derrota na sala de aula, o mesmo não parece acontecer, é o que nos relata um dos estudantes em sua fala, representando esta diferença:

— Ah, se fosse em um game eu tentava novamente, mas na aula não, porque o game tem emoção e alegria, mas na aula não.

De um modo geral, observa-se que as esperanças são muitas, uma possível solução parece já ter sido encontrada, mas mesmo assim há a presença de fatores sociais, culturais e estruturais que o sistema e o currículo criam para breçar a evolução.

E, por fim, ao se debruçar sobre as respostas obtidas nos dois quadros, de modo atento, observa-se que cabe, aos docentes, mudar suas práticas, abrir-se ao novo, aprender a aprender, de modo que a sala de aula se torne, quantas vezes possível, mais divertida, prazerosa, rica em conhecimento, e que possa aprender com mais felicidade, de forma libertadora e não anárquica, que tenha seus mestres enquanto formadores de opinião e não doutrinadores. Somente assim se abrirão velas para seguir rumo ao sucesso na educação brasileira.

5 Análise de um game X desafio X autonomia X aprendizagem

No capítulo, apresenta-se a análise de um game: MINECRAFT. O motivo da escolha se deu em razão do destaque que tem na mídia contemporânea; ainda, por apresentar versão em língua portuguesa; e, por fim, porque parece ser o mais coerente e completo na proposta de desafiar o jogador a desenvolver autonomia e emancipação, exigindo, a todo o momento, a competência da leitura.

As características do jogo dialogam com as propostas teóricas tratadas neste TCC. Um dos pesquisadores do presente artigo, atuante como professor eventual nas escolas públicas do estado de São Paulo, ao questionar seus estudantes do ensino fundamental (anos finais) e ensino médio, qual o game mais os agradava atualmente, a resposta foi unânime: “*Minecraft*”, além de ser avaliado pela mídia (YouTube, blogs e sites), revistas (Pró-Games, 2017 e *Nova Escola*, fevereiro de 2017), e livros (*Prensky*, 2012), como o game do momento. Assim, face às justificativas, o game foi selecionado para análise.

O “*Minecraft*,” elaborado e pensado por Markus “Notch” Persson, sueco, nas suas horas vagas, e depois reestruturado e remodelado, por sua empresa *Mojang*, à medida que foi sendo mais requisitado e conhecido no mercado, atualmente, é um dos jogos mais acessados e comprados do mundo, conforme o site UOL (2017, online), tomando-o como o jogo mais vendido de todos os tempos.

Assim, na busca de uma definição para o nome do jogo, observamos um possível neologismo, uma vez que não há tradução precisa para o termo “*Minecraft*”, pensa-se assim na combinação de “*Mine*” que no inglês se trata do verbo *minerar* ou *extrair minério*, salienta-se o termo “verbo”, que quer dizer ação, que é a chave do game. E “*Craft*”, que pode expressar um tipo de veículo ou uma atividade que requer certa habilidade especial, que poderia ser interpretado também como veículo de mineração, sendo que o jogador tem à sua disposição um veículo com instrumental especial que, por intermédio da ação de *minerar*, pode modificar o seu mundo, enquanto vai garimpando o seu conhecimento, de forma autônoma e de escolhas emancipadas, uma vez que não há diretrizes, comandos ou histórias prontos: aqui o jogador constrói sua própria história.

Trata-se de um jogo, que através de blocos (todo seu gráfico são blocos que muito lembram os legos), o que nos leva à reflexão do processo de construção do conhecimento, tijolinho por tijolinho, até o estremecer da base para que se acomodam, conforme Piaget (1967). Pode-se construir qualquer coisa, atuando como Steve (personagem principal). Assim, há dois modos, a possibilidade da versão criativa, e a de sobrevivência. Nesta segunda opção, a primeira é absorvida e ainda mecanismos que simulam a realidade.

O game parece ser indicado para crianças acima dos nove anos, por um teor baixo de violência como matar aranhas e zumbis, teor já permitido pelos

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante desenhos animados, é o que afirma as classificações tidas no ato de compra Minecraft.net (2017, online). Mas, nas experiências, diálogos com seus estudantes e demais conhecimentos, o game parece atender crianças com capacidade de exercer a coordenação motora fina, até as idades avançadas, passando por todas as faixas etárias.

Haja vista que o jogo apresenta versões para PC e MAC tendo o custo de US\$ 26,95 o que equivale a R\$ 85,27 na moeda Real, para vídeo games US\$ 24,47 o que corresponde a R\$ 77,45 na moeda brasileira, e ainda para *smartphones* com valor de US\$ 6,99 ou em conversão a moeda do Brasil R\$ 22,11, atendendo assim, possibilidades mais abrangente de públicos distintos, conforme relata a loja da *Mojang*, empresa desenvolvedora do software em *Minecraft.net* (2017, online).

Figura 2 – O mundo de *Minecraft* recriado por blocos (lego)



Fonte: MINECRAFT.NET, 2017, online.

“Minecraft” é um jogo que faz a recriação do mundo real, de forma fictícia e virtual, tendo como principais objetivos, trabalho, construção, conhecimento, interação, escolhas, sobrevivência.

Sobrevivência essa que só acontece pela capacidade do jogador de utilizar todos os recursos disponíveis nesse mundo, e a descobrir através da junção de diversos recursos, alcançar outros que se dá através de um livro de receitas e fórmulas, integrado ao game, que orienta o jogador, quanto ao que se deve juntar e como fazer para que obtenha assim um novo elemento, por combinação com outros.

Assim, pode-se observar a provocação de autonomia e desafio o tempo todo no jogador, que resultam em um processo constante e contínuo de aprendizagem. E também pesquisa, busca por solução de um problema, na leitura de um livro – parte do jogo -, que funciona como um manual de instruções.

Figura 3 – Personagens e cenário no mundo recriado pelo game



Fonte: MOJANG, 2017, online.

Para iniciar a análise, observa-se que o jogo se dá, inicialmente, pela criação de um mundo, cópia verossímil² do mundo real, uma mimese³ da realidade humana. Quanto, aos conceitos, aponta-nos Aristóteles:

Imitar é natural ao homem desde a infância — e nisso difere dos outros animais, em ser o mais capaz de imitar e de adquirir os primeiros conhecimentos por meio da imitação — e todos têm prazer em imitar.

Prova disso é o que acontece na realidade: das coisas cuja visão é penosa temos prazer em contemplar a imagem quanto mais perfeita; por exemplo, as formas dos bichos mais desprezíveis e dos cadáveres (ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO, 2005, p. 21-22).

Os processos de imitação e recriação permeiam toda a vida humana, desde a mais tenra idade, e que este processo corrobora, de maneira significativa para o conhecimento, e que através dele e da contemplação do outro ou de vivências recriadas, estabelece-se a aprendizagem, como é o caso do “Minecraft”, o jogador tem de imitar desde o engenheiro, em suas construções e edificações, até o

² **Verossímil** - que é possível ou provável por não contrariar a verdade; plausível.

³ **Mimese** - recriação da realidade na obra literária.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante vaqueiro que tira o leite da vaca como fonte de sobrevivência. Passa pelo açougueiro, que mata e descarna, pelo curtidor de um curtume que curte o couro e o transforma em algo (no caso do jogo, armadura), passa também por outros papéis peculiares, como o forneiro, que na fornalha, por intermédio de carvão e fogo, forja suas próprias armas, além de elevar a areia a alta temperatura para a fabricação do vidro.

Fica assim observado que o jogo permeia quase todas, se não todas as práticas humanas sociais, e os seus feitos, que requer, não apenas estratégia, ou domínio do jogo, mas estudo quer oferecido pelo jogo ou obtido fora deste, por intermédio de pesquisa. Como exemplo, citamos a possível construção de um vilarejo, dentro do mundo do jogador, que pode ser proposto pelo professor de Língua Portuguesa, representando o cenário do Barroco, tal como as características de suas edificações, o estudante interessado e ansioso por começar, parte da busca pelo desconhecido, e adquire não apenas as características das edificações, como também características estilísticas deste período literário, por intermédio da pesquisa, dos livros, todos indicados pelo professor. O jogo ainda oferece um livro e uma pena, para que o jogador conte sua história ao seu modo, e assine seu diário, de modo a motivar a escrita e a leitura.

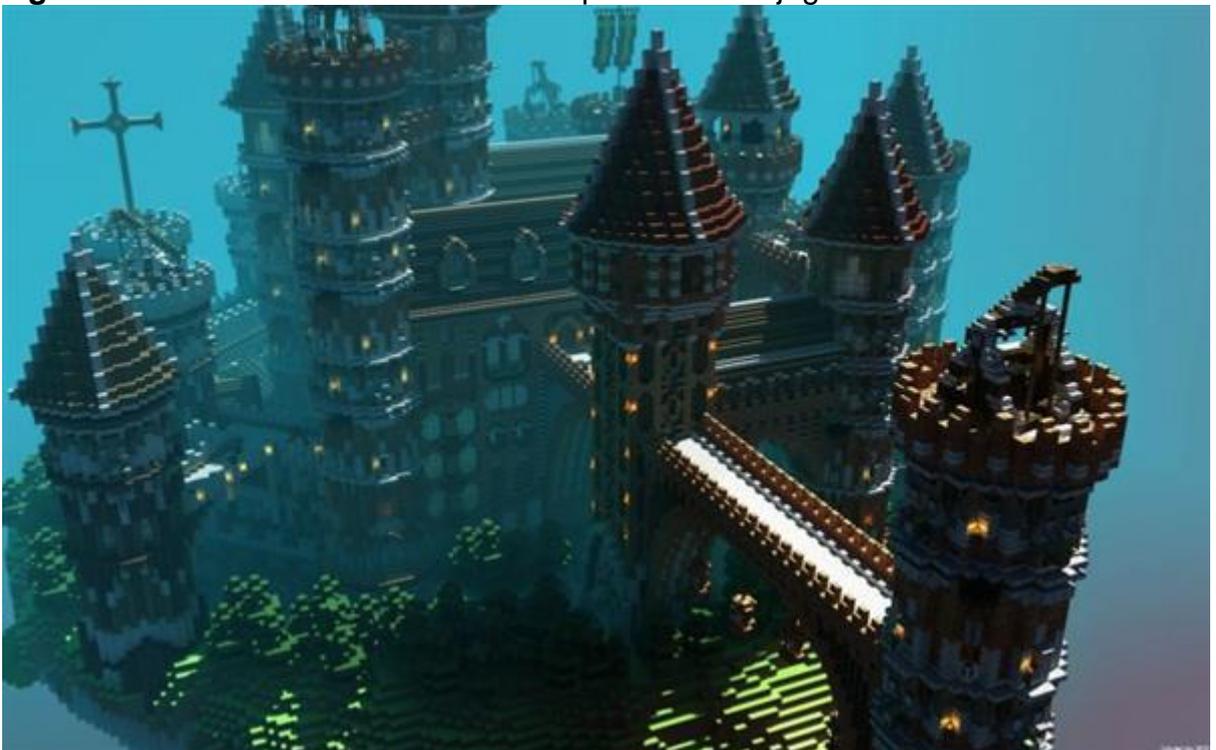
A eficácia do game, na construção de saberes por intermédio de Bloco por Bloco, enquanto edificações e características de períodos históricos e literários pode ser exemplificada:

Figura 4 – Igreja de Nossa Senhora da Candelária, um dos principais monumentos do Rio de Janeiro – RJ, representativa do período Neoclássico, e, projetada no jogo *Minecraft*



Fonte: YOUTUBE, 2017, online.

Figura 5 – Castelo em estilo medieval reproduzido no jogo *Minecraft*



Fonte: JOGOS IMPOSSÍVEIS, 2017, online.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Figura 6 – Moinho de vento representativo do feudalismo, construído tijolo por tijolo no jogo "Minecraft"



Fonte: YOUTUBE, 2017, online.

Figura 7 – Cristo Redentor representado no jogo *Minecraft*



Fonte: AD NEWS, 2017, online.

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

Figura 8 – Mona Lisa é representada por Jogador do *Minecraft*, que busca a arte de uma tela de Leonardo Da Vinci, representativa do renascimento italiano, de modo a projetar sua réplica em seu jardim fictício no jogo



Fonte: YOUTUBE, 2017, online.

Figura 9 – O jogo até permite retratar cenários de acontecimentos ou feitos históricos, que estão diretamente ligados a disciplinas como história, língua portuguesa, como guerra mundial, guerra fria, ou a chegada dos portugueses no Brasil-colônia. Não há limites e a imaginação é infundável



Fonte: SONIC, 2017, online.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Deste modo, observa-se a riqueza de possibilidades que o jogo oferece, e possibilidades que permitem adentrar a quaisquer conteúdos exigidos nos currículos dos anos iniciais e finais do ensino fundamental e, ainda, os três anos do ensino médio, atendendo à proposta de internalização e assimilação do conhecimento, de modo a construir pelo abstrato (auxiliado pelo docente por viés das diretrizes, material didático e ou pesquisa) um caminho para se chegar ao concreto.

Como a combustão do carvão, a extração de minerais, o fundir dos minérios, o processo de fabricação do vidro, dentre muitos outros possíveis, envolve disciplinas como física, química e geografia, sem mencionar os cenários que podem ser escolhidos, de forma arcaica ou contemporânea, que vão de cenários que contêm desertos, ilhas, penínsulas e tantos outros possíveis e trabalhados pelo professor de geografia, sem contar nos efeitos de clima como até raios e chuvas, que complicam, por exemplo, ao caírem no telhado de uma casa, feito com lã, pois pode provocar incêndio, uma vez que a eletricidade do raio em contato com a lã produz o fogo. É preciso que o jogador busque os conhecimentos, até de fenômenos naturais que envolvem a física, a química e a geografia, para sobreviver. Também nas edificações há possibilidade de reconstruir castelos, templos, e cenários representativos e famosos da história, o jogo tem uma multiplicidade de conteúdo histórico, para ser abordado de forma incrível, até mesmo começando por ferramentas simples, feitas com ossos até às contemporâneas feitas com metais fundidos e madeira, por exemplo. Mostra, assim, avanços da história quer seja nas edificações, quer no armamento e muitos mais.

A matemática está presente em tudo, desde o inventário do jogador, e a sua administração dos recursos que este possui, até na construção, quer seja por peso, quantidade de tijolos, cálculo de altura, fabricação de ferramentas, materiais, e, sobretudo, é um forte aliado da geometria, e trabalha muitos de seus conceitos. Sobretudo, números decimais, frações e porcentagens são constantemente usados em construções mais complexas. Desta forma, o estudante que não compreende bem os cálculos ou a tabuada que seja, pode ser proposto, de forma lúdica e simulado do real, e não abstrata para ele, sendo contextualizada, como o caso de

ser preciso construir cinco torres de segurança, uma ao lado da outra em cinco pontos diferentes, logo o jogador chegará à conclusão de ter construído vinte e cinco torres.

O inglês está presente em conteúdos e objetos, ou até mesmo definições que não há tradução dentro do jogo, fazendo com que o estudante busque o sentido da palavra, para que não comprometa o seu desempenho, ou ainda há a possibilidade de deixar a linguagem do jogo em inglês, para que o estudante tenha o pleno contato com a língua, a incessante busca e pratique, sobretudo. “Minecraft” mostra ser mais um dos jogos que é aliado no aprendizado de línguas estrangeiras.

Filosofia e Sociologia são disciplinas que ora ou outra são postas ou tiradas do currículo escolar, que estabelece um enorme papel no senso crítico e intelectual dos estudantes, também são permeadas do começo ao fim do jogo, uma vez que este é a imitação da realidade, estabelece muitas práticas filosóficas e sociais, apesar de se saber que são disciplinas que não fogem a teorias, ainda assim, podem ser abordadas em alguns casos pelo jogo. Faz-se necessário esclarecer que há a possibilidade de dividir seu mundo com outras pessoas (jogo online), de modo a ter neste mundo (sentado dentro de sua casa) outro mundo bem vasto, diante dos seus olhos, pelo qual se deve estabelecer uma filosofia de vida, que respeite a dos outros jogadores, estabelecendo um papel social, e que permite troca de informações, lembrando-se da metodologia sócio-construtivista, do qual Piaget e Freire tem significativa participação teórica. O game parece apontar fortes traços das abordagens de ensino.

Fato curioso com que se depara neste game é o fator de responsabilidade social, permeado por Políticas Públicas⁴. O game motiva o jogador, no mundo fictício, a plantar uma semente e ainda alega que dela nascerá uma árvore, que é preciso que se alimente os animais para que estes os amem e não sejam todos selvagens e que tudo o que se mata e extrai é apenas para necessidade do consumo, não havendo necessidade de excessos, que não serão tidos senão como pesos supérfluos que complicaram o desbravamento do mundo e

⁴ “**Políticas Públicas** “são programas de ação governamental visando a coordenar os meios à disposição do Estado e as atividades privadas, para a realização de objetivos socialmente relevantes e politicamente determinados. Políticas públicas são metas coletivas conscientes e, como tais, um problema de direito público, em sentido lato” (BUCCI, 2006, p. 241).

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante a vida no jogo. Fica claro o papel humano que o game traz consigo. Além de um forte papel a ser trabalhado na escola, que é a responsabilidade, o jogador tem de regar suas plantações, alimentar seus animais, cuidar até de sua respiração e do seu sono, para que não morra e retorne ao início.

Ao observar dois estudantes jogando “Minecraft”, um dos pesquisadores observam que suam as mãos, ficam eufóricos, mostrando indícios de que o cérebro não separa no momento do jogo, o seu papel real, do imaginário, desta forma, absorvendo toda a experiência fictícia como concreta e provocando o ato da aprendizagem. Prova disso é a reação destes perante a derrota, basta um copo de água, e uma “passadinha” rápida no banheiro, e já estão prontos para superar o desafio.

Cabe também ressaltar o forte papel de “Letramento” que o jogo oferece, uma vez que o estudante não aprende termos isolados do contexto, léxicos, nomes de minérios, e mais tantas coisas, para depois aplicá-los a uma situação contextual ou a um uso dentro do game. Primeiramente, é mostrado o minério, a ferramenta, sua utilização ou a aplicação do léxico ou termo dentro de um contexto, para que depois aprenda como se escreve, é o que Soares (apud COLLELO, 2004) nos relata em seus dizeres, quanto à importância do letramento trabalhado concomitantemente à alfabetização.

Sobretudo, o jogo é apenas uma ferramenta, tida como excelente, entretanto, cabe lembrar que uma ferramenta boa em mãos de um profissional pouco preparado ou despreparado em nada resulta, e o contrário também é verdade. Deste modo, fica explícito que é crucial o comprometimento, estudo, preparo, dedicação e o debruçar-se sobre o jogo, para que o docente consiga progressões satisfatórias no ensino, do conteúdo, por intermédio deste game. Cabe, ao docente, lembrar-se de que o estudante do século XXI já nasceu em tempos tecnológicos, e uma vez que nota a falta de compreensão do professor, algumas vezes, desacredita de sua proposta e o toma como um professor despreparado e sem créditos.

OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

É tomado, como ato de vitória dos games = educação + autonomia + desafios + aprendizagem, que a ONU (Organização das Nações Unidas) propõe o seguinte projeto:

PROGRAMA DA ONU

Além das escolas, “Minecraft” também virou base para projetos sociais. Até 2016, a ONU pretende revitalizar mais de 300 espaços urbanos no mundo com a ajuda do jogo.

O projeto chamado Bloco por Bloco, é coordenado pelo Habitat, escritório da ONU para desenvolvimento urbano e ambiental, e busca envolver jovens na recuperação de áreas abandonadas.

Para isso, os locais são recriados dentro do game, e os jogadores são convidados a modificá-los virtualmente, para ver como o espaço ficaria. O primeiro local a ser revitalizado é um parquinho na periferia de Nairóbi (Quênia). “Temos novidades para mostrar e vamos lançar um site em breve. Ainda não sabemos se há alguma cidade no Brasil, mas vamos passar por todos os continentes”, diz Lydia Winters, diretora da produtora *Mojang*, parceira da ONU no Bloco por Bloco (FOLHA, 2017, online).

A ação da ONU vislumbra, sobretudo, não apenas dar ênfase a recriação ou recuperação de áreas abandonadas, acima de tudo, capacita o ser, para que seja o arquiteto do seu conhecimento, despertando um senso e um olhar crítico, através de formas lúdicas, mas outorgando o papel de engenheiro, de participante social e emancipando o estudante para ser autônomo na escolha de sua construção e, assim, poder esbanjar criatividade e mostrar toda a sua capacidade, sem estabelecer regras, empecilhos ou limites, constituindo um imenso processo de desafio entrelaçado a práticas de Políticas Públicas e responsabilidade social.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Figura 10 – Proposta do projeto da ONU

■ APRENDER BRINCANDO

Conheça projetos que utilizam o game com propostas sociais e educativas

■ MINECRAFTEDU

Projeto que **incentiva o uso educacional do jogo**. As escolas interessadas têm direito a comprar o game com desconto, na versão modificada pela organização, otimizada para o uso em sala de aula

ONDE
minecraft.net

■ BLOCO POR BLOCO

Parceria da Mojang e da ONU que prevê o uso do game por jovens para a criação de projetos de **revitalização de áreas urbanas** em todo o mundo; até 2016 serão 300 áreas recuperadas, segundo o Habitat, escritório de desenvolvimento urbano da ONU que coordena a ação

■ MINA KAVTER

Em 1965 o governo da Suécia construiu cerca de 1 milhão de apartamentos fora dos grandes centros urbanos para acomodar a crescente população. No final de 2011, **voluntários suecos usaram “Minecraft” para sugerir reformas e modernizações nos prédios**



Parque Udungu, em Nairóbi (Quênia), primeiro participante do projeto da ONU

Fonte: FOLHA, 2017, online.

Em vista dos argumentos apresentados anteriormente, observam-se avanços no quesito “reconhecimento” de jogos no processo de ensino-formação, ainda que não diretamente vistos pela escola, mas tido como avanços significativos.

Assim, podem-se apontar algumas análises quanto, ao uso dos jogos no processo de ensino-aprendizagem. Prensky (2012) afirma que os jogos podem ser a esperança no ensino de conteúdos mais complexos que, ao se estudar sozinho ou trabalhar de forma expositiva, tornam-se intensamente maçantes. Ainda alega que a prática de ensino por jogos pode ser a solução ou um dos aliados para

uma escola, uma empresa, um país ou uma nação, se trabalhado de forma comprometida e correta.

Outro fator importante, citado por Prensky (2012), é o papel atrelado, o andar lado a lado do envolvimento com o aprendizado, e quanto aos dois, este conclui:

[...] à medida que desenvolvemos a aprendizagem baseada em jogos digitais, temos de considerar ambas as dimensões o tempo todo. Se não dermos ênfase suficiente à aprendizagem, corremos o risco de isso ser apenas mais um jogo. Se não dermos ênfase suficiente ao envolvimento, corremos o risco de cairmos na categoria dos CBTs⁵ (PRENSKY, 2012, p.213-214).

Dessa maneira, é preciso criar um jogo que seja envolvente e que, em seu conteúdo, esteja repleto de possibilidades de aprendizagem, ou caminhos que apontem rumo à busca desta. Cabe, então, ao docente, a pergunta de como selecionar um estilo de jogo, para se trabalhar com o estudante. Prensky alega ser por meio de questionamentos:

Desafio: A atividade tem um objetivo claro? Os objetivos são significativos para os indivíduos? O programa tem um nível de dificuldade variável (determinado ou pelo estudante, automaticamente, dependendo de sua habilidade, ou pelas habilidades do oponente)? Atividade tem múltiplos níveis e objetivos, como contagem de pontos ou respostas rápidas? O programa inclui aleatoriedade? O programa inclui informações ocultas reveladas seletivamente?

Fantasia: O programa inclui uma fantasia emocionante atraente? A fantasia está intrinsecamente relacionada à habilidade aprendida na atividade? A fantasia proporciona uma metáfora útil?

Curiosidade: Há efeitos de áudio ou visuais para estimular a curiosidade sensorial, como decoração, aumento da fantasia, recompensas e sistemas de representação? Há elementos para estimular a curiosidade cognitiva, como surpresas e retornos construtivos? (2012, p. 213-214).

Com o posto anteriormente, observa-se que “Minecraft”, atende aos três quesitos de forma satisfatória, uma vez que atende aos três pontos – desafio, fantasia e curiosidade. Além de tudo, ultrapassa, possibilitando ao jogador escolha entre o nível fácil, intermediário ou difícil, além de nas fantasias que faz uso,

⁵ **CBTS** - Certificação Brasileira de Teste de Software.

[...] o objetivo da CBTS é estabelecer um padrão em conformidade com os requisitos para uma avaliação da qualificação dos profissionais na área de Qualidade de Software. Adquirir o certificado CBTS para o profissional da área é um grande diferencial, pois indica que o mesmo possui um excelente nível de competência profissional nos princípios e nas práticas de Qualidade de Software, dentre os demais profissionais de TI (ALATS.ORG, 2017, online).



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante mescladas a situações possíveis do mundo real, parece construir um efeito metafórico útil no aprendizado objetivado.

É observável que o desenvolvedor de um game educativo deva se atentar em detalhes e características do seu público jogador, como idade, sexo, competitividade, grau de experiência anterior com jogos. Tais estratégias do sucesso do game, além do conteúdo de aprendizados possíveis têm de se preocupar com um game que agrade, de modo a abranger todas as idades, sexos, do mais competitivo ao menos competitivo e, sobretudo, do que já joga ao inexperiente, é o que afirma Prensky (2012). E, mais uma vez, o jogo em análise mostra cumprir as quatro propostas e ganhar a simpatia do público, além de ser um dos jogos que possibilitam maior vastidão de conhecimento no momento atual.

A seguir, temos um quadro que ilustra os conteúdos e competências a serem aprendidas e algumas opções para aprendê-las:

Quadro 4 — Tipos de aprendizagem, conteúdos envolvidos, contexto aplicado, jogo a se trabalhar.

Tipos de aprendizagem			
Conteúdo	Exemplos	Atividades de aprendizagem	Estilo de jogos possíveis
Fatos	Leis, políticas, especificações de produtos.	Perguntas; memorização; associações; treinos.	Competições como programas de televisão; Jogos que utilizam cartões (flashcards); Jogos mnemônicos, de ação e de esportes.
Habilidades	Entrevistas, ensinar a vender, operar uma máquina, gestão de projeto.	Imitação; retorno; treinamento; prática contínua; crescentes desafios.	Jogos de estado persistente; RPG; jogos de aventura; jogos de detetive.
Julgamento	Decisões de gestão, tempo correto, ética, contrações.	Revisão de casos; fazer perguntas; fazer escolhas (praticar); retorno; treinamento.	RPG; jogo de detetive; interação entre múltiplos jogadores; jogos de aventura; jogos de estratégia.
Comportamentos	Supervisionar, exercitar o autocontrole, dar exemplos.	Imitação; retorno; treinamento; prática.	RPG

Teorias	Lógica de marketing, como as pessoas aprendem.	Lógica; experimentação; questionamento.	Jogos de simulação abertos; jogos de criação; jogos de construção; jogos que testam a realidade.
Raciocínio	Pensamento estratégico e tático, análise de qualidade.	Problemas; exemplos.	Enigmas.
Processo	Auditorias, criação de estratégias.	Análise e desconstrução de sistemas; prática.	Jogos de estratégia; jogos de aventura; jogos de simulação.
Procedimentos	Montagem, procedimentos legais de bancários.	Imitação; prática.	Jogos com tempo contado; jogos de reflexo.
Criatividade	Invenção, configuração do produto.	Jogos de memorização.	Enigmas; jogos de invenção.
Linguagem	Acrônimos, línguas estrangeiras, jargões de negócios ou profissionais.	Imitação; prática contínua; imersão.	RPG; jogos de reflexo; jogos com cartões (flashcards).
Sistemas	Cuidado com a saúde, mercados, refinarias.	Entender princípios; tarefas graduadas; jogar em microuniversos.	Jogos de simulação.
Observação	Humores, motivação, ineficiências, problemas.	Observação; retorno.	Jogos de concentração; jogos de aventura.
Comunicação	Linguagem apropriada, tempo correto, envolvimento.	Imitação; prática.	RPG; jogos de reflexo.

Fonte: PRENSKY, 2012, p. 220-221.

Deste modo, Prensky (2012, p. 222) elenca as técnicas de aprendizagem baseadas em jogos em duas categorias, sendo a primeira, *Prática e Feedback*, possibilitando assim: aprender na prática; aprender com erros; aprendizagem guiada por metas; aprendizagem pela descoberta e “descobertas guiadas”; aprendizagem baseada em tarefas; aprendizagem guiada por perguntas e aprendizagem contextualizada.

Já, na segunda categoria, *Role-playing*⁶, elenca: treinamento; aprendizagem construtivista; aprendizagem “acelerada” (múltiplos sentidos); selecionar a partir dos objetos de aprendizagem e instrução inteligente. Basta o

⁶ Interpretação de papéis.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante olhar de um jogador atento e engajado, para notar a listagem nas propostas do “*Minecraft*”, jogo em discussão e análise.

Como desfecho, empregam-se as palavras de Pappert (apud PRENSKY, 2012), “colocar um computador na sala de aula é como amarrar o motor de um jato em uma diligência⁷”. Em outras palavras, é considerar a velocidade das novas tecnologias atrelada às práticas ultrapassadas.

Assim, para que a tarefa seja cumprida de modo mais veloz, com resultado que alcance a mesma velocidade, associando tecnologia, informações rápidas e precisas, faz-se necessário empregar um instrumento de pesquisa deste tempo e espaço, que é o computador. É, portanto, racional e profissional, adequar as metodologias de ensino e aprendizagem dos tempos contemporâneos.

Prensky (2012) alega ainda que mais de 53 milhões de crianças dos E.U.A, matriculadas da educação básica, jogam jogos online, por mais tempo que todas as crianças do mundo. Mesmo assim, o olhar da escola ainda parece moroso e preconceituoso quanto ao uso de jogos nas salas de aula.

6 Conclusão

Ao retomar, o objetivo do trabalho que é refletir sobre metodologias de ensino e aprendizagem, com o foco em língua portuguesa, no domínio de leitura, como a sala invertida, o “Problem Based Learn – PBL” e o “gamefication”, propostos por estudos científico-didático–pedagógicos, divulgados pela mídia contemporânea, permitindo observar os efeitos dos desafios e a construção da autonomia estudantil e ainda, contemplar a análise de um game educativo e construir elementos que permitam observar a construção da referida autonomia, caso feito trabalho, por meio de jogos, faz-se necessário elencar algumas considerações do cumprimento da presente proposta.

É indiscutível que o aprendizado atual, tal como sua metodologia e aplicação didática, ainda persiste em privilegiar métodos do pretérito, que já não atendem mais ao estudante contemporâneo e é inegável que as instituições

⁷ **Diligência** – Carruagem de grande porte que, sustentada por molas e carregada por tração animal, pode ser usada para transportar passageiros, bagagens etc.

educacionais carecem de formar estudantes autônomos, capazes de enfrentar desafios e fazer destes tijolos na construção da escada do conhecimento. Também, é necessário pensar na formação do docente, nas relações de horizontalidade, em propostas de autonomia estudantil, a fim de modificar sua estada na escola de modo produtivo.

Ao analisarmos, de modo reflexivo e histórico, os conceitos e as concepções de metodologias de ensino aprendizagem, é possível observá-las, de forma clara e eficaz, mesmo ao desconhecê-las, pois, suas descrições, revelam o quanto alguns métodos parecem atender a tempos remotos, em contrapartida com outros que parecem ter sido pensados “ontem”, visando necessidades de um estudante de tempos atuais, associado à tecnologia, emancipação, autonomia e a singularidade, no caminho rumo à sua formação.

Dentre os inúmeros motivos que levaram as explicações de estratégias metodológicas como “gamefication”, a sala invertida e o PBL, é inquestionável que, até mesmo pela pesquisa de campo, averiguou-se que a comunidade escolar desconhece essas metodologias, tidas como atuais e satisfatórias. Também, é constatado nas coletas de dados que, além da falta de busca pelo novo, por parte dos docentes, a falta de autoria e enfrentamento dos estudantes, a demora das instituições formadoras de professores para fomentar ações didáticas mais efetivas, preparando o futuro professor para o velho contexto, desprezando o novo.

Na pesquisa, nota-se que os games são tidos como louváveis pelos estudantes e estes aceitam os desafios, e nunca desistem, nem perante a frustração, uma vez que o jogo provoca neles afetividade, delegando-lhes o papel autônomo de escolhas não destituídas de responsabilidades e rompendo com o autoritarismo e a necessidade do silêncio.

Quanto aos professores, alguns argumentam que tem ciência do método e demonstram conhecer de forma superficial, outros o confundem como no caso da sala de aula invertida, sendo a mudança da posição das cadeiras e alguns outros alegam tangenciar o assunto e nem utilizar tais métodos, devido às políticas da escola privilegiar os métodos expositivos. Além disso, estes também demonstram pouco se inteirar do assunto, isso sem contar que se espera do docente, principalmente de Língua Portuguesa, pela busca da leitura e das novas propostas que permeiam o seu mundo, pois ensinam o que sabem e o contexto que



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante compreendem. Por fim, os docentes parecem pouco lutar pela ativação e aplicação dos métodos novos discutidos em ambientes que trabalham, talvez por medo do novo enfrentamento ou desconhecerem as propostas e seus efeitos. Em virtude dos fatos descritos, e ao pensar-se na análise de um jogo na perspectiva de libertação, autonomia e construção da aprendizagem através de games, é assim comprovado, por pesquisas quanto à *Educomunicação*⁸, a reafirmação das ideias que tomam o conhecimento como o não acúmulo de informações e além do mais, toma-se hipermídia⁹ como recurso valioso para transformar o estudante presente em modo passivo para o modo ativo na sua construção de conhecimentos. Tendo como recursos vastos de textos mistos, recursos visuais diversos, e uma imensidão de efeitos de áudio.

Dado o exposto, os jogos fazem uso hipermidiáticos, oferecendo vasta aptidão de ocasionar forma de aprender, trabalhando a criatividade e a interação. Interessante observar o “Minecraft”, tal como sua trajetória de desenvolvimento, percebendo que sua versão inicial, de nada foi pensada enquanto educacional, e sim criada em seis dias (inicialmente), para distração e alienação, anos depois se destaca em projeto da ONU (organização das Nações Unidas) Bloco por Bloco.

Nota-se, desta forma, que o jogo, através da análise presente no corpo desta pesquisa, possibilita criação de cenários ou quaisquer conteúdos com autonomia associada à aprendizagem, de forma a desbravar um mundo amplo de muitas possibilidades, inclusive e, sobretudo, de aprendizado pelo contato com o recriado. Fato válido a se salientar é a voz e o assunto que este game possibilita na interação entre estudantes jogadores, possibilitando falar sobre uma gama de assuntos relacionados ao jogo.

Os jogos, sobretudo, têm o papel de propiciar, ao ser, a possibilidade de olhar para o mundo da fantasia, de forma lúdica, impondo desafios e aventuras

⁸ **Educomunicação** designa o conjunto das ações voltadas para a criação de ecossistemas comunicativos abertos e criativos em espaços educativos, favorecedores tanto de relações dialógicas entre pessoas e grupos humanos quanto de uma apropriação criativa dos recursos da informação nos processos de produção da cultura e da difusão do conhecimento. O novo campo apresenta-se como interdiscursivo, interdisciplinar e mediado pelas tecnologias da informação (SOARES, 2002, p. 59).

⁹ **Hipermídia** é o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário (GOSCIOLA, 2003, p. 34).

que sempre resultam em aprendizado, relaxamento, distração e mais tantos outros fatores que poderiam ser citados, e que nossa análise de game busca provar, mostrando que o game atende a diversas esferas da vida humana.

Como conclusão, observamos que a escola requer um processo de transformação, uma vez que tem se tornado aos olhos de alguns, uma instituição retrógrada e que não parece alcançar seus objetivos. O professor diante de uma postura verticalizada é um coadjuvante, enquanto poderia ser um dos personagens principais nessa história de construção do saber. Entretanto, devido aos seus métodos ultrapassados, usa engrenagens antigas para equipamentos novos, que são os estudantes do século atual. Cabe, ao professor, o papel de liderar e ser o mentor, deste modo, atrelando tecnologia e métodos modernos à sala de aula e ao conhecimento do professor-autor. O professor construirá, de modo célebre, divertido, estimulante e de maneira a atingir o tão utópico sonho de educação de qualidade, projetos pedagógicos que não modifiquem apenas um espaço quadrado com uma porta, algumas janelas e uma lousa, mas uma nação.

Enfim, para tratar das contribuições do trabalho, correlacionando metodologias de ensino e aprendizagem com games, é possível considerar que o jogo dá continuidade à curiosidade da criança. O jogo atende à demanda infantil, de modo lúdico, terno, permite uma construção de conhecimento personalizada; permite o teste de hipóteses; o “erro” passa a ser naturalizado, porque é parte do processo e chega até ser impulso para a aprendizagem.

É relevante observar que os games não se referem a verdades absolutas, mas a contextos que devem ser construídos, a partir dos interesses da criança e do mundo que a cerca, ou seja, a visão de mundo, Freire (1996), o conhecimento prévio é relevante.

Por meio dos jogos, os estudantes constroem argumentos para enfrentar contrariedades, de forma pacífica e reflexiva, gerando socialização.

No processo tradicional de ensino, parte-se de um contexto concreto, real, para uma situação de abstração. No caso dos jogos, o concreto mistura-se com o abstrato e se permite que o estudante vá de um ao outro e vice-versa, a qualquer momento.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

Por fim, depende dos profissionais da educação trazer à tona a educação e a aprendizagem. Elas estão em algum lugar do passado, mas o jogo não acabou e nunca acabará... onde houver desafio e curiosidade, o encantamento da criança e do adolescente lá estará!

Referências

AD NEWS. *10 criações realistas feitas no Minecraft*. Disponível em:

<<http://adnews.com.br/tecnologia/10-criacoes-realistas-feitas-no-minecraft.html>>

Acesso em: 9 out. 2017.

ALATS.ORG. *Informações sobre CBTS*. Disponível em:

<<http://www.alats.org.br/portal/info-sobre-cbts.html>>. Acesso em: 08 out. 2017.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 10. ed. São Paulo: Loyola, 1974.

ARISTÓTOLES; HORÁCIO; LONGINO. *A poética clássica*. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

ASSUMPÇÃO, Cristiana Matos de et al. Inovação na educação: como usar as novidades mais promissoras em sua aula. *Revista Nova Escola*, São Paulo, v. 299, p. 26-33, fev. 2017.

BBC. *No ritmo atual, Brasil atingirá meta de ensino com décadas de atraso, estima estudo*. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/brasil-37303271>>. Acesso em: 24 ago. 2017.

BERBEL, N. A. N. *A problematização e a aprendizagem baseada em problemas: diferentes termos ou diferentes caminhos?* Interface-Comunicação, Saúde, Educação, v. 2, n. 2, 1998.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. *Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem*. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

BIBLIOTECA DIGITAL. *Sala de aula invertida*. Disponível em: <<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwidmsaeuqfVAhUHIJAKHfrJDrAQFggrMAE&url=http%3A%2F%2Fbibliotecadigital.fgv.br%2Fojs%2Findex.php%2Ffei%2Farticle%2Fdownload%2F57632%2F56174&usq=AFQjCNFo0rvmPcPCAoQKPxstRIMCBE4d4Q>>. Acesso em: 26 jul. 2017.



OLIVEIRA, S.A. S.; LEAL, W. S.; OLIVEIRA, S.F.P.

BLOG BHBIT. *Gameificação na educação*. Disponível em: <<http://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/383.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

BLOG DO PROF. PEDRO DEMO. *Aprendizagem como autoria*. Disponível em: <<http://pedrodemo.blogspot.com.br/2013/08/aprendizagem-como-autoria.html>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

_____. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BUCCI, Maria Paula Dallari. *Direito administrativo e políticas públicas*. São Paulo: Saraiva, 2006, p. 241.

COLELLO, Silvia. Alfabetização e letramento: repensando o ensino da língua escrita. *Videtur*, Porto, n. 29, 2004. Disponível em: <<http://www.hottopos.com/videtur29/silvia.htm>>. Acesso em: 08 out. 2017.

CHARTIER, E. Alain. *Reflexões sobre educação*. São Paulo: Saraiva, 1978.

CUNHA, Maria Isabel da. *O bom professor e sua prática*. 24. ed. Campinas: Papyrus, 2011.

DELORS, Jacques (Org.). *Educação um tesouro a descobrir: Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI*. 7. ed. Brasília: Cortez, 2012.

DEMO, Pedro. *Educar pela pesquisa*. 6. ed. Campinas: Autores Associados, 2003.

_____. *Professor autor*. São Carlos: Compacta, 2008.

ESPEJO, Márcia Maria dos S. B; MARTINS, Daiana Bragueto. *Problem based learning: PBL no ensino de contabilidade*. São Paulo: Atlas, 2015.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. 30. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. *Pedagogia do oprimido*. 45. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FOLHA. *Empresas usam jogos e "estrelinha" virtuais para inflar autoestima de funcionários*. Disponível em: <<http://classificados.folha.uol.com.br/empregos/2013/12/1378827-empresas-usam-jogos-e-estrelinhas-virtuais-para-inflar-autoestima-de-funcionarios.shtml>>. Acesso em: 24 set. 2017.

FOLHA. *Game 'Minecraft' é adotado como ferramenta de ensino por quase mil escolas no mundo*. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/01/1217130-game-minecraft-e-adotado-como-ferramenta-de-ensino-por-quase-mil-escolas-no-mundo.shtml>>. Acesso em: 24 set. 2017.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

GALEGALE, Gustavo Perri. *A utilização de gamefication em um sistema de informação: estudo de caso na Natura Cosméticos S.A.* 2014. Dissertação (Mestrado em Administração) - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. doi: 10.11606/D.12.2014.tde-05032015-163202. Acesso em: 2017-08-28.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas.* São Paulo: Senac, 2003.

HOFFMANN, Jussara. *Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade.* Porto Alegre: Mediação, 2004.

JOGOS IMPOSSÍVEIS. *Galeria de fotos com os castelos mais incríveis do Minecraft.* Disponível em: <<http://www.jogosimpossiveis.com.br/curiosidades/galeria-de-fotos-com-os-castelos-mais-incriveis-do-minecraft>> Acesso em: 9 out. 2017.

JUSBRASIL. *Decreto Nº 52625/08.* Disponível em: <<https://governo-sp.jusbrasil.com.br/legislacao/156993/decreto-52625-08>> Acesso em: 26 jul. 2017.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática.* São Paulo: Cortez, 1990.

_____. *Organização e gestão da escola: teoria e prática.* 6. ed. São Paulo: Heccus, 2015.

MACEDO, Lino de; PASSOS, Norimar Christe; PETTY, Ana Lúcia Sícoli. *Aprender com jogos e situação-problema.* Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MATTAR, João. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem.* São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação.* Campinas: Papyrus, 2016.

MINECRAFT.NET . *Comprar 'Minecraft'.* Disponível em: < <https://minecraft.net/pt-br/store/>>. Acesso em: 24 set. 2017.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. *Ensino: as abordagens do processo.* São Paulo: EPU, 1986.

MOJANG. *Game 'Minecraft'.* Disponível em: <<https://mojang.com/category/minecraft/>>. Acesso em: 24 set. 2017.

MORAIS, Regis de (Org.). *Sala de aula: que espaço é esse?.* Campinas: Papyrus, 2013.

MUNHOZ, Antônio Siemsen. *ABP: aprendizagem baseada em problemas*. São Paulo: CENGAGE, 2015.

PIAGET, J. *Estudos sociológicos*. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

_____. *Seis estudos de psicologia*. Tradução de Maria A.M. D'Amorim e Paulo S.L. Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1967.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

REVISTA DA EDUCAÇÃO. *Sala de aula invertida*. Disponível em: <<https://www.revistaeducacao.com.br/sala-de-aula-invertida/>>. Acesso em: 26 jul. 2017.

SANTOS, C. P.; SOARES, S. R. Aprendizagem e relação professor-aluno na universidade: duas faces da mesma moeda. *Est. Aval. Educ.*, São Paulo, v. 22, n. 49, p.353-370, maio/ago. 2011.

SAVIANI, D. Escola e democracia: a teoria da curvatura da vara. *ANDE. Revista da Associação Nacional de Educação*, São Paulo, 1: 23-33, 1980.

SÍLABE BLOG. *Aprendizagem baseada em problema*. Disponível em: <<https://silabe.com.br/blog/aprendizagem-baseada-em-problemas-pbl/>> Acesso em: 27 jul. 2017.

SKINNER, B. F. *Ciências e Comportamento Humano*. São Paulo: EDART-EDUSP, 1974.

_____. *Contingências de reforço*. Uma análise teórica. São Paulo: Abril, 1980. (Coleção Os Pensadores).

SOARES, Ismar de Oliveira. Educação a distância como prática educacional: emoção e envolvimento na formação continuada de professores da rede pública, *Revista USP*. São Paulo: n. 55. p. 59, 2002.

SOCKALINGAM, N.; MARTINS, D. B.; FREZATTI, F. Practical Issues in Implementing problem-based learning: an international perspective. In: INTERNATIONAL CONGRESS PAN PBL 2014, 8, Concepción, Chile, 2014. Anais... Disponível em: <<http://ubiobio.cl/pbl2014/t/2013109-141013.docx>> Acesso em: 27 jul. 2017.

SOFTONIC. *Minecraft download*. Disponível em: <<https://www.softonic.com.br/download/minecraft/windows>> Acesso em: 9 out. 2017.

VEIGA, Ilma. P. A. *A prática pedagógica do professor de didática*. 13. ed. Campinas: Papirus, 2011.

[Digite texto]



THE GAME IS NOT OVER: metodologias de ensino e aprendizagem em Língua Portuguesa, com vistas ao desafio e à autonomia do estudante

_____ (Org.). *Formação médica e aprendizagem baseada em problemas*. Campinas: Papyrus, 2015.

_____ (Org.). *Técnicas de ensino: novos tempos, novas configurações*. 3. ed. Campinas: Papyrus, 2011.

_____ (Org.). *Técnicas de ensino: por que não?*. 21. ed. Campinas: Papyrus, 2011.

WALLON, Henri. *L'Evolution psychologique de l'enfant*. Paris: Collin, 1986. (ed. Orig. 1941).

YOUTUBE. *Minecraft: como construir moinho de vento*. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ujb3GeBU3N8> > Acesso em: 9 out. 2017.

_____. *Minecraft igreja da Candelária*. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=rut33xYkjXo> > Acesso em: 9 out. 2017.

_____. *Minecraft - pixel art – Mona Lisa*. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=0Ud4Cvfj9v0> > Acesso em: 9 out. 2017.