



· FEUSP Faculdade de Educação da USP

SEED - Seminários de Estudo em Epistemologia e Didática
coord. Prof. Dr. Nilson José Machado

APRENDIZAGEM DE ASTRONOMIA EM AMBIENTE VIRTUAL

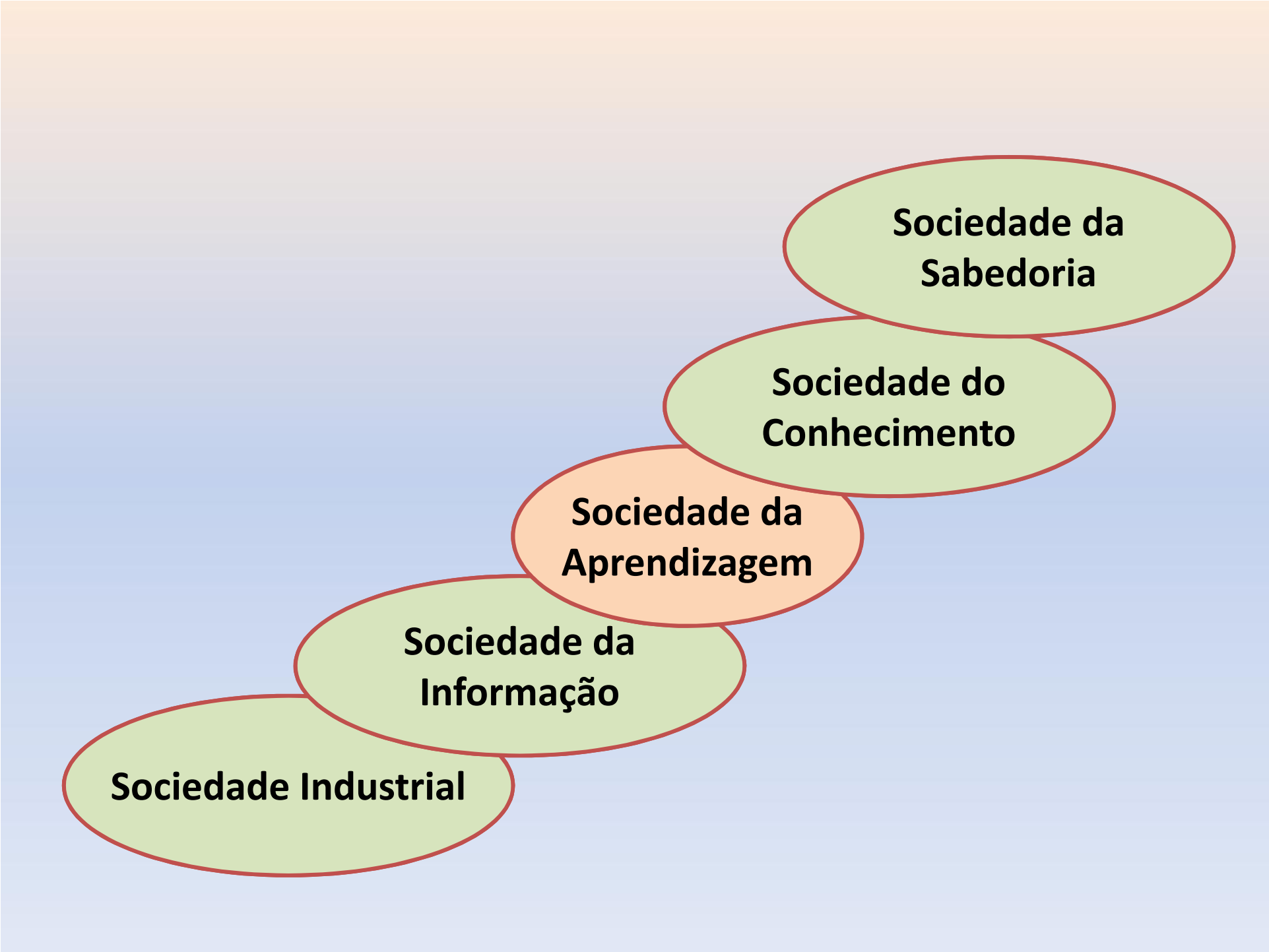
Paulo Bedaque - 2014

entorno	origem	consequências
Natural	Agricultura, sedentarismo, caça, extrativismo, etc.	Consolidação das primeiras formas de organização social.
Urbano	Criação do espaço urbano, industrialização.	Produção, economia, divisão de trabalho.
Telemático	Novas tecnologias de informação e comunicação.	Desaparecem as coordenadas do espaço e do tempo nas relações humanas.

(CORBELLA - De la Sociedad de la Información a la Sociedad del Aprendizaje – 2004 - Madri – Espanha)

“A sociedade atual esta imersa em uma nova forma de inter-relacionamentos, tanto entre as pessoas como com o meio onde vivemos. A tecnologia condiciona esta nova realidade, a educação não pode permanecer alheia a este fato e os docentes devem saber formar dentro desta nova cultura, preparar os educandos para as novas exigências e demandas que a sociedade exige. Assim, devem usar todos os recursos tecnológicos para a melhoria da atividade instrutiva”.

(ARETIO e CORBELLÀ - El educador en la Sociedad del siglo XXI – 2004 - Madri – Espanha)



Sociedade Industrial

**Sociedade da
Informação**

**Sociedade da
Aprendizagem**

**Sociedade do
Conhecimento**

**Sociedade da
Sabedoria**



René Magrite (1898-1967)

Elogio da Dialética – 1936

INTERNET VERSUS PROFESSORES

- Os alunos fazem seus trabalhos na base do “cópia” e “cola” (ctrl-c e ctrl-v). Depois basta imprimir tudo, mesmo sem ter lido quase nada. Alguns entregam até mesmo em mídia magnética.
- Há muitos *sites* com conteúdos impróprios ou com informações de baixa qualidade e credibilidade.
- Os alunos se dispersam navegando em páginas que não têm muito a ver com a pesquisa que devem fazer.

EDUCAÇÃO VERSUS VIDEOGAMES

CONCEIÇÃO e GONÇALVES - Videogame e desenvolvimento infantil: uma questão para a educação.
Trabalho financiado pela Fapesp e disponível em <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=3854>.

PRÓS

- Algumas funções psicológicas, especificamente **atenção, percepção e memória**, são **solicitadas continuamente** durante o jogo do videogame.
- Parece ainda contribuir na **interação social**, proporcionando **troca de experiências e auxílio de um ao outro**.
- No jogar videogame há um **autocontrole de atenção**, sendo esta dirigida para aspectos que o sujeito internalizou como sendo importantes naquele momento, ocorrendo um desligamento de outros estímulos do meio. Esse mesmo processo faz-se presente na percepção, ocorrendo uma seleção de informações adequadas para aquele momento.
- No jogar videogame está presente também, a todo o momento, o **uso da memória**, já que o sujeito precisa lembrar-se das regras do jogo, das estratégias para vencer a partida. Sua percepção encontra-se intimamente ligada a memória”.

EDUCAÇÃO VERSUS VIDEOGAMES

CONTRAS

- Risco de **exagero** ou até mesmo de **vício** com os jogos eletrônicos. Podem criar uma certa **obsessão por jogos** e sentir uma certa “dependência química” deles.
- A questão da violência em alguns jogos. Alguns estudos preliminares indicam que crianças e jovens expostos a essa banalização da violência tendem a apresentar um **estado mais agressivo** por períodos relativamente longos, como 24 horas depois do jogo.
- Os jogadores têm “vidas extras” disponíveis nos jogos mas isso não ocorre no mundo real. Adolescentes e adultos sabem perfeitamente que **não temos “vidas extras” na vida real**, mas crianças pequenas não têm ainda o exato discernimento entre fantasia e realidade, o que pode levar a comportamentos de riscos quando expostas em demasia ao mundo dos jogos eletrônicos.
- A **competitividade excessiva** dos jogos como um dificultador no desenvolvimentos de relações sociais saudáveis.

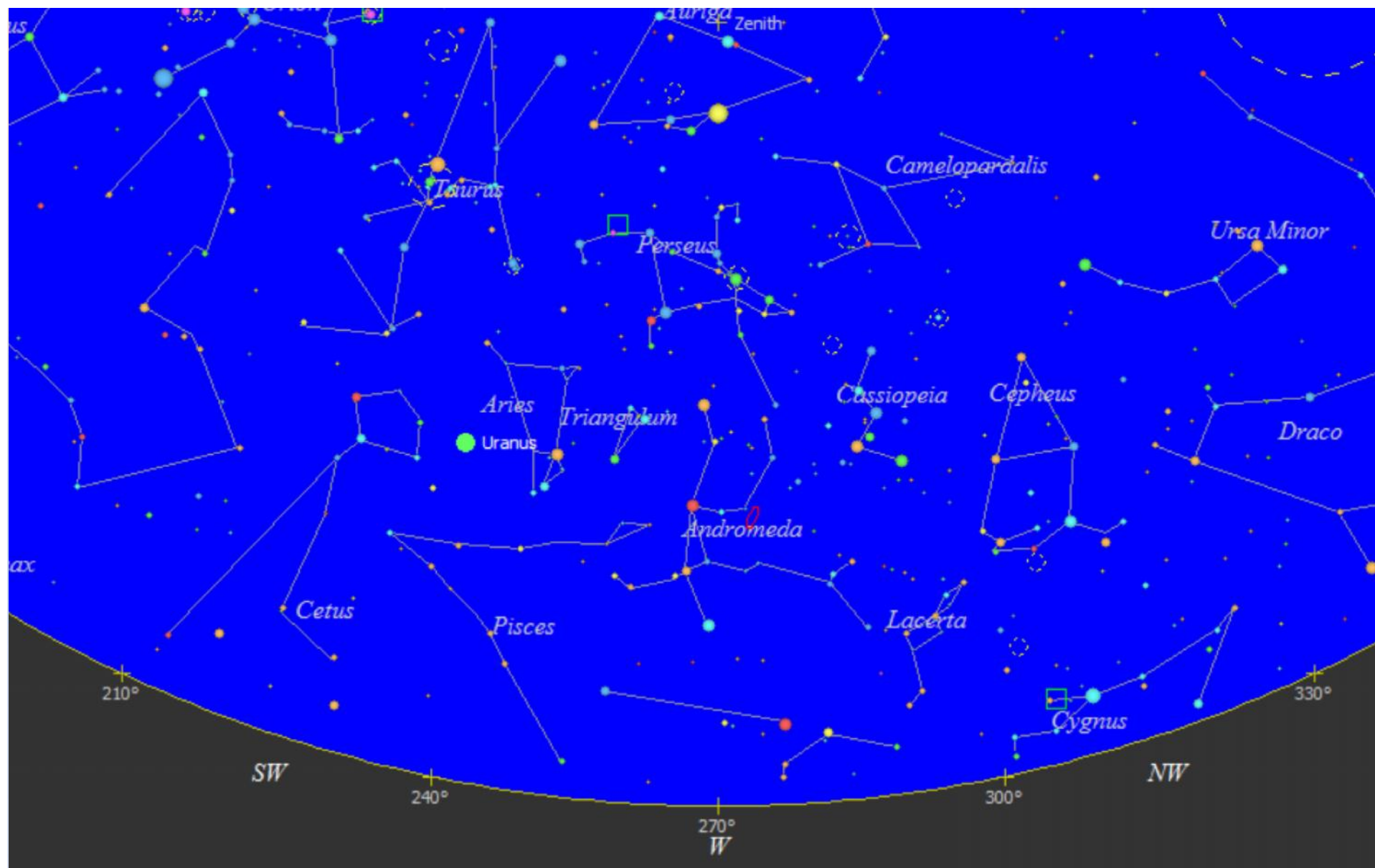
EDUCAÇÃO VERSUS VIDEOGAMES

Potencial pedagógico dos jogos eletrônicos

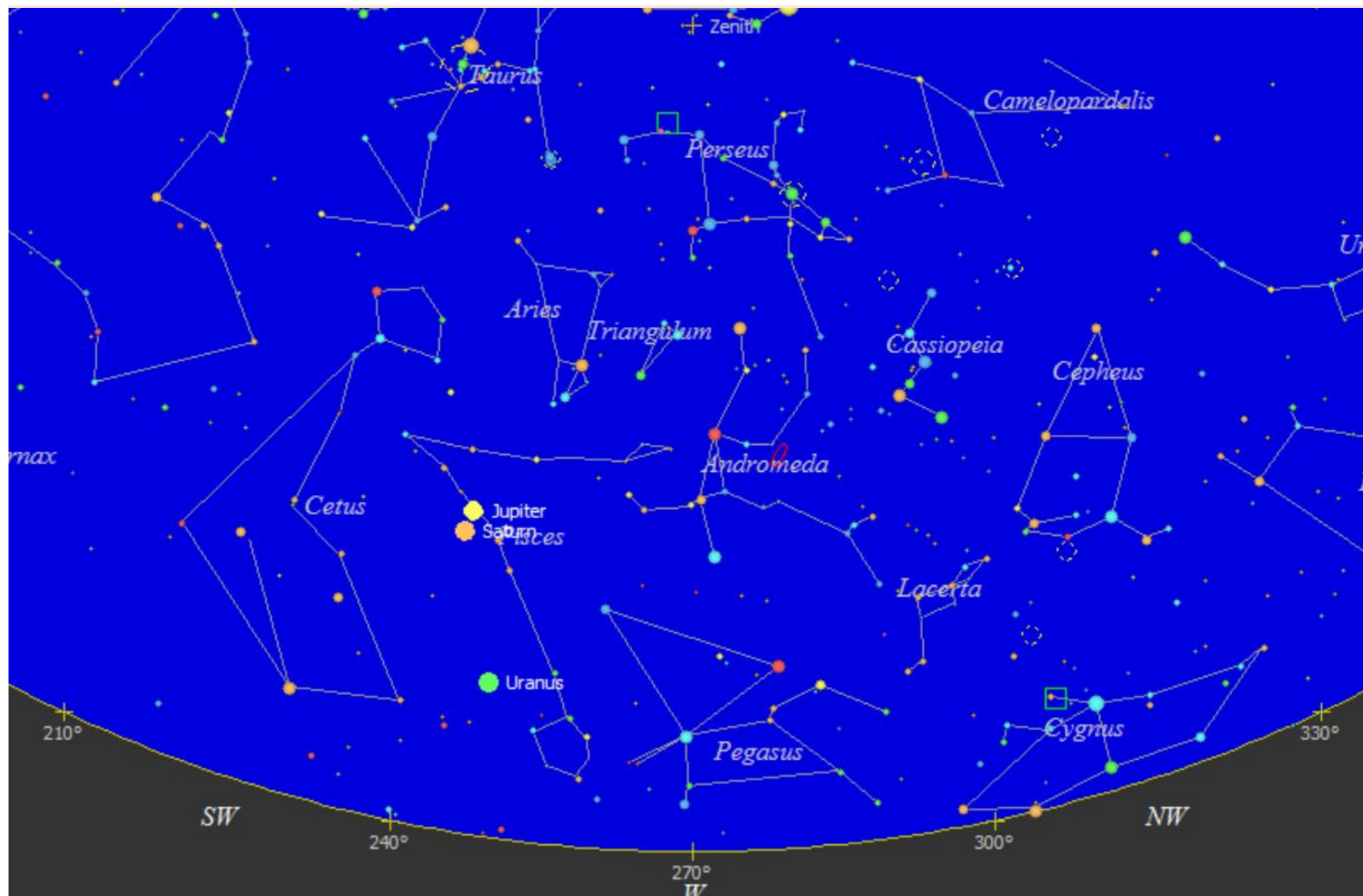
Certamente são altíssimos. A produção de jogos com finalidade educacional é ainda muito pequena quando comparada com a enxurrada de jogos comerciais com finalidade puramente de entretenimento, mas as poucas tentativas mostram que há um mundo inteiro a ser explorado na escola com eles. Os recursos de animação, áudio, vídeos, gráficos, imagens, tudo isso combinado em ações dirigidas a um objetivo, representam preciosidades tecnológicas com alto valor didático.

Estamos naquela interface em que temos as ferramentas tecnológicas mas ainda não temos o produto tecnológico adequado. As grandes produtoras de videogames ainda não se voltaram para o mundo da educação. Há um mercado gigantesco para videogames de entretenimento e a escola ainda espera chegar a sua vez.





Jerusalém – 18/8/2014 d.C.



Jerusalém – 18/8/7 a.C.