

Procure por plano de aula, pod cast, notícias, etc

BUSCAR

[Notícias](#)[Experiências Educativas](#)[Multimídia](#)[As Caras da Educação](#)[Educonex@o](#)[TV](#)[NET Educação > Notícias > Home](#)

Acessibilidade

[RSS](#)

## Notícias

Aqui você encontra as principais notícias sobre educação.

29/03/2016 | Colunista: Richard Romancini

Participe

### Aprender nem sempre é divertido

Os videogames, vistos como modelos de aprendizagem, nem sempre são divertidos

Há muita ansiedade e crença, principalmente a propósito da associação entre o aprendizado propiciado pelos videogames e as práticas escolares, de que a educação deve ser divertida, percebida e sentida como algo agradável pelos estudantes. Num artigo bastante popular, nos Estados Unidos, publicado pelo pesquisador Jordan Shapiro, no ano passado ([Four Fundamental Problems With Everything You Hear About The Future Of Education](#), **Forbes**, 30/04/2015), a própria ideia de que a educação deve ser (ou é) sempre divertida é, porém, questionada. O autor introduz sua crítica com um exemplo significativo:

Há quase três milênios, quando Platão descreveu o processo educativo em **A República**, ele usou a metáfora de sair da caverna escura e encarar o sol. No início, a luz queima seus olhos, porém lentamente há o ajuste a um novo modo de ver. Não há nada DIVERTIDO nisso.

O que é bastante interessante na discussão é o fato de que Shapiro, ao contrário do que pode parecer, é um especialista e defensor da aprendizagem baseada em games. Nesse sentido, ele faz comentários, com conhecimento de causa, sobre o tema, como o de que os próprios jogos eletrônicos não são sempre divertidos.

#### Opine sobre este conteúdo

Eu gostei

1 pessoas  
gostaram  
disso[Favoritar](#)[Imprimir](#)

#### Newsletter

Receba as novidades de NET Educação por e-mail:

[Cadastrar](#)

Na verdade, eles podem provocar ansiedade, frustração e até induzir a raiva no jogador, por sua dificuldade. Por outro lado, o que caracteriza os games é, sobretudo, o fato de que eles são sempre cativantes, capazes de estimular o engajamento, a ponto de o jogador querer superar as dificuldades. Existe uma satisfação na aquisição de competências e conhecimentos que permitam vencer o jogo que é invejada por muitos educadores.

Abre parênteses. Tenho uma amiga que ficou “viciada” em Candy Crush. Ao ficar estacionada numa fase particularmente difícil, ela buscou na internet dicas para avançar no jogo. Aí estão duas outras dimensões importantes do aprender estimuladas pelos games: a busca de informações que permitam superar dificuldades e a aprendizagem com os pares. Fecha parênteses

Um jogo muito fácil, de qualquer modo, não traz muito prazer, pois essa sensação deriva do processo imersivo por meio do qual se aprende a navegar num sistema complexo. Assim, pode-se notar que a aprendizagem, de maneira geral, não é diferente disso. Mas o que pode tornar uma classe, uma sala de aula, mais próxima da experiência envolvente do videogame? Mais uso de tecnologia ou dos próprios games?

A resposta de Shapiro é simples: “tudo se apoia no professor”. E quanto ao uso da tecnologia, ele diz: “Alguns excelentes professores usam as novas tecnologias e alguns não. Porém, no fim do dia, isso [o envolvimento dos estudantes] tem pouco a ver com a tecnologia em si mesma. Tudo está relacionado aos professores”. São os professores que podem favorecer a percepção de que algo vale a pena ser aprendido, apesar de dificuldades, da necessidade de esforço ou ausência de prazer imediato.

A tecnologia, entretanto, como discute o autor, pode ajudar no processo de contextualização do conhecimento realizado pelo professor, produzindo maior envolvimento dos estudantes. Isso pode tornar o processo de construção de conhecimentos mais atrativo, ao dar maior sentido para isso. Mas não significa que a aprendizagem será, em qualquer situação, necessariamente divertida ou sem dificuldade.

\*\*\*\*\*

Alguns dias depois de escrever este artigo, li uma interessante entrevista de um professor de literatura e escritor italiano ([O conhecimento é um valor em si, defende o italiano Nuccio Ordine, Folha de S.Paulo – Ilustríssima, 06/03/2016](#)), que discorre sobre a positiva “inutilidade” do conhecimento, já que esta condição seria uma resistência ao utilitarismo de nosso tempo. Além do mais, e sobretudo, há uma estreita relação entre aprender/conhecer e ser. “O conhecimento reside exatamente no esforço que fazemos para aprender, que nos permite ser o que somos”, nota Ordine. É por isso que, para este intelectual, é um erro defender uma aprendizagem sem esforço, pois “o saber não é um dom, é uma conquista cotidiana que é preciso fazer”. Ressalta-se também, na fala do escritor, a importância que os professores têm na formação dos estudantes.



### **Richard Romancini**

*Richard é doutor em Comunicação, pesquisador e professor do curso de pós-graduação lato-sensu em Educomunicação da ECA-USP.*

Compartilhar

Salvar nos favoritos

Imprimir

Deixe seu comentário

(0) Comentários

Nome

E-mail

(seu e-mail não será divulgado)

Comentário

Enviar

### As notícias mais curtidas

Mais curtidas

(3742)

19/11/2013 - Notícias  
**Memorial (de Afonso Cláudio)**  
 Memorial (em mídia) da cidade de Afonso Cláudio-ES, feito pelos alunos do E ...

(18)

(2108)

01/11/2013 - Notícias  
**“Júri simulado, uma proposta interdisciplinar”**  
 Atividade desenvolvida com o objetivo de debater temas pertinentes no forma ...

(54)

(1377)

30/10/2013 - Notícias  
**O projeto minha escola, minha vida, foi pra mim...**  
 É minha experiência como alfabetizadora, alcancei a alfabetização de todos ...

(6)

Mais comentadas

Faça parte desta rede e envie seu conteúdo para o portal NET Educação!  
Participe

Nossas redes sociais

Newsletter

Receba as novidades de NET Educação por e-mail:

Cadastrar

[Notícias](#) [Experiências Educativas](#) [Multimídia](#) [As Caras da Educação](#) [Educonex@o](#) [TV](#)