



O USO DO JOGO ROBLOX NA APRENDIZAGEM DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA O ENSINO INTEGRADO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

SILVA JUNIOR, E.F.¹; LACERDA, M.M.²

¹Discente do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT) ofertado pelo IFNMG – *Campus* Montes Claros; ²Docente do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT) ofertado pelo IFNMG – *Campus* Montes Claros.

Palavras chaves: Ensino Integrado; Omnilateral; Lógica de Programação.

Introdução

A história da educação profissional do Brasil a priori objetivou treinar uma parte da sociedade para realizar funções consideradas intelectualmente inferiores. Dessa forma, de acordo com Ramos (2014), as primeiras evidências que podem ser consideradas como educação profissional no Brasil surgiu com a criação do Colégio das Fábricas em 1809 por D. João VI. A autora ainda salienta, que no decorrer do século XIX esse tipo de instituição foi sendo criada para atender órfãos, crianças pobres e os Asilos da infância dos meninos desvalidos, tais instituições proporcionavam alfabetização e o ensino inicial de ofícios.

Assim, os primórdios da educação profissional no Brasil partem de uma perspectiva assistencialista para responder aos que não possuíam condições satisfatórias na sociedade e indiretamente impedir que não atentassem contra a ordem dos bons costumes.

Ainda de acordo com Ramos (2014), a partir do início de século XX o governo brasileiro propõe uma novidade para a política de educação profissional, onde começa a exercer uma preocupação em treinar um contingente de operários para as fábricas, ou seja, deixar de exercer uma política assistencialista para uma política de preparação do operário para o mercado de trabalho. A autora ainda afirma que no decorrer do século XX a educação profissional refletirá as mudanças econômicas que o país passou, isto é, entre governos que preconizavam um desenvolvimento autônomo e outros com perspectiva do desenvolvimento associado ao capital estrangeiro.

Dessa forma, segundo Ramos (2014), a história da educação profissional no Brasil, vivenciou uma sequência política onde o ponto de vista da sociedade e dos projetos de desenvolvimentos estiveram sob rivalidade. Ainda percebe-se que formação da classe trabalhadora, “do ponto de vista técnico e ideológico, era um aspecto estratégico para o país, sendo em uma direção ou em outra” (RAMOS, 2014, p. 15). Ainda segundo a autora, o ato de maior importância no ensino secundário foi a lei de número 5.692 proveniente da reforma de 1971, que de alguma maneira conduziu a ideia de educação básica profissional.

De acordo com Saviani (1989), as propostas da lei 5.692/71 estavam propensas a realizar uma profissionalização do ensino secundário com o intuito de realizar um catálogo das inúmeras modalidades de trabalho voltado para o mercado de trabalho. Porém, segundo esse, não se pode adestrar um trabalhador para exercer com expertise somente uma determinada tarefa para que essa possa adequar ao mercado de trabalho para produzir um tipo específico de habilidade.

Será necessário que o trabalhador possa ter “um desenvolvimento multilateral, um desenvolvimento que abarca todos os ângulos da prática produtiva moderna na medida em que ele domina aqueles princípios, aqueles fundamentos, que estão na base da produção moderna” (SAVIANI, 1989, p.17).



Material e Métodos

Perante o exposto, defendo um projeto que se propõe superar a dualidade da formação para o trabalho intelectual e para o trabalho manual. Segundo Ramos (2007), essa dualidade da educação é um reflexo da dualidade social peculiar do modo de produção capitalista e desse modo, “a educação permanece dividida entre aquela destinada aos que produzem a vida e a riqueza da sociedade usando sua força de trabalho e aquela destinada aos dirigentes, às elites (...)” (RAMOS, 2007, p. 2).

Dessa forma:

A luta contra isso é uma luta contra hegemônica. É uma luta que não dá tréguas e que, portanto, só pode ser travada com muita força coletiva. A concepção de escola unitária expressa o princípio da educação como direito de todos. Uma educação de qualidade, uma educação que possibilite a apropriação dos conhecimentos construídos até então pela humanidade, o acesso a cultura, etc. Não uma educação só para o trabalho manual e para os seguimentos menos favorecido, ao lado de uma educação de qualidade e intelectual para o outro grupo. Uma educação unitária pressupõe que todos tenha acesso aos conhecimentos, à cultura e as mediações necessárias para trabalhar e para produzir a existência e a riqueza social (RAMOS, 2007, p. 3).

Conforme Ramos (2007), o caminho para a superação dessa dicotomia está na noção de politecnia, pois essa colabora para a construção de uma educação onde os indivíduos tenham maior alcance ao conhecimento e possibilidade para a construção dos próprios caminhos. A autora ainda salienta que, a politecnia preconiza a formação omnilateral dos indivíduos, pois dessa forma, o trabalho é compreendido através de seu sentido ontológico, ou seja, de modo pertencente a formação humana e não só apenas como uma prática de vender a força de trabalho para ganhar a vida.

Saviani (1987) acrescenta que a noção de politecnia também faz referência a uma formação multilateral, onde o segundo grau seria pensado e organizado a partir da articulação entre trabalho intelectual e manual, isto é, “organizado de modo que possibilite a assimilação não apenas teórica, mas também prática, dos princípios científicos que estão na base da organização moderna” (SAVIANI, 1989, p. 18).

Desse modo, acreditar-se que ao utilizar a criação de jogos eletrônicos nas aulas de lógica de programação pode colaborar para um aprendizado mais significativo, pois possibilita a assimilação da teoria, ou seja, os conceitos de algoritmos, declaração de variáveis, estruturas de repetição e estruturas condicionais. Desse jeito, “as atividades específicas que ele passa a desenvolver, passam a ser configuradas mais como uma espécie de divisão de tarefas no seio de um processo de trabalho cujo domínio é coletivo” (SAVIANI, 1989, p. 18 - 19).

Alem disso, os jogos eletrônicos inseridos no contexto de sala de aula podem contribuir para um aprendizado mais significativo, uma vez que, esse aparato tecnológico está presente em diversos seguimentos da sociedade, pois segundo Mattar (2010), os vídeo games estão cada vez mais em nossos lares e no cotidiano dos brasileiros, seja por meio de computadores ou dispositivos móveis.

Assim, parte-se do pressuposto que o uso dessa tecnologia nas aulas de lógica de programação possibilitará aprendizado de forma interativa e prática, uma vez que, de acordo com Mattar (2010) atualmente as escolas priorizam o conhecimento desassociado da prática. O autor ainda salienta que os educandos compreendem o conteúdo de forma superficial, visto que, as aulas deixam de fazer sentido quando esses exercem um papel de espectador passivo em todo o processo de aprendizagem.

Nessa mesma perspectiva Freire afirma que:

Em lugar de comunicar-se, o educador faz ‘comunicados’ e depósitos que os educandos,

meras incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. Eis aí a concepção ‘bancária’ da educação, em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los. Margem para serem colecionadores ou fichadores das coisas que arquivam. (FREIRE, 2013, l. 1059 – 1065).

Além de fazer que o educando deixe de exercer o papel passivo no processo de aprendizagem, segundo Mattar (2010), os jogos ainda proporcionam fatores positivos, culturais, sociais e cognitivos. Ao jogar o educando pode desenvolver e aprender a capacidade de negociar em um meio repleto de regras e procrastinar o prazer imediato.

Diante disso, este trabalho apresenta como estratégia o uso do Roblox Studio para colaborar com a aprendizagem de lógica de programação de educandos do primeiro ano do Ensino Médio técnico integrado de informática.

O Roblox é uma plataforma de jogos em 3D que possibilita aos usuários jogarem jogos criados por outras pessoas ou criar o seu próprio jogo através do Roblox Studio. Esse é um recurso que pode ser utilizado pelos jogadores para criar seus próprios cenários e jogos no Roblox, esse instrumento possibilita o desenvolvimento de jogos autorais e proporciona criações mais complexas.

Considerações finais

Este resumo apresentou o Roblox Studio com o objetivo de sustentar o processo de ensino e aprendizagem de lógica de programação. Dessa forma, foi possível notar maior participação dos educandos no processo de aprendizagem, assim como um aumento na motivação e interesse pela disciplina de lógica de programação.

Portanto, foram apresentados alguns fundamentos a respeito das concepções de ensino médio integrado e educação profissional, no qual acredito na possibilidade de construir uma proposta de aprendizagem que supere a dicotomia entre trabalho intelectual e manual e que possa contribuir para uma formação omnilateral.

Referências

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. (recurso digital), 1. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013. Kindle version, location 2 – 3768.

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

RAMOS, Marise Nogueira. **História e política da educação profissional**. 1ª ed. Coleção Formação Pedagógica. Volume V. Curitiba: Instituto Federal do Paraná, 2014. Disponível em: <<http://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2016/05/Hist%C3%B3ria-e-pol%C3%ADtica-da-educa%C3%A7%C3%A3o-profissional.pdf>> Acesso em 10/10/2022 às 18H.

_____, Marise Nogueira. **Concepção do ensino médio integrado**. Disponível In: <http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br/go/files/concepcao_do_ensino_medio_integrado5.pdf> Acesso em: 28 de julho de 2023 às 23H.

SAVIANI, Dermeval. **Sobre a concepção de politécnica**. Rio de Janeiro: FIOCRUZ. Politécnico da Saúde Joaquim Venâncio, 1989.