

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS XXIII - SEABRA/ BAHIA**

DANIELA ARAÚJO

MARIANA SILVA

 Ambiguidade lexical polissemia/ homonímia

 Gênero textual- charge

SEABRA

2019

DANIELA ARAÚJO

MARIANA SILVA

**O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E VIRTUAIS NA EDUCAÇÃO**

 Trabalho apresentado á disciplina de Novas tecnologias e educação semestre III. **Orientadora:** profª. Vinicius Navarro.

SEABRA

 2019

**O uso dos jogos eletrônicos e virtuais na educação**

É crescente a discussão acadêmica sobre o uso de jogos digitais no ensino de língua, um reflexo da presença cada vez mais constante desse artefato cultural em nosso dia a dia.A preocupação e problemas que estamos enfrentando na educação por vicio dos alunos em jogos eletrônicos, dentro do mesmo podem-se encontrar soluções de como trazer esse uso favorável dentro da sala de aula. Os jogos eletrônicos, baseado nas reflexões dos possíveis diálogos entre as práticas culturais e escolares, Para muitos que estão de fora desses jogos, pensam que é apenas uma distração, um passa tempo, porém os jovens contrariam essa posição, pois levam a sério. Tornando-se cada vez mais a revolução tecnológica. Pensar nas práticas culturais dos jovens como o principal sujeito ajuda a entender suas maneiras de se relacionarem com seus pares e com o conhecimento e de estarem inseridos na sociedade contemporânea. Assim como Helenice diz em seu artigo as escolas precisam estar atento as essas novas mudanças no qual a educação está se inserindo em formas virtuais e reconhecendo novas forma de se relacionar com os novos métodos. As dificuldades que os alunos sentem em alguns e alguns professores resistirem às tecnologias e continuar no ensino tradicional, é possível ter nas escolas os jogos educativos eletrônicos um deles se chama kahoot, é um jogo educativo no qual o professor fará as perguntas e quem mais acertar ganha uma pontuação, isso faz incentivar o aluno a querer sempre da o seu melhor. Não é novidade que os games são dotados de características que exercem forte influência sobre os jogadores e se os considerarmos além de sua funcionalidade primária direcionada ao entretenimento, notaremos que eles podem ser explorados no contexto escolar como recursos para uma prática pedagógica que privilegie a abordagem dos fatos linguísticos de forma contextualizada. A utilização de jogos digitais como recursos pedagógicos no ensino de língua portuguesa considerando-se a noção sócia interacional da linguagem e a abordagem segundo a qual o processo de conhecimento ocorre de forma não linear.

Pensar no uso de jogos digitais no ensino de língua portuguesa requer considerarmos a concepção da linguagem. No passado recente, os jogos eletrônicos eram vistos apenas como um tipo de entretenimento descompromissado, vicioso e motivador de comportamento violento por parte de seus usuários. “Hoje a indústria de jogos é uma das mais pungentes e reflete a importância desses objetos não apenas como elemento de diversão, mas também como artefato cultural constituído por regras, estética, interatividade, narrativa e interface” (MELLO; MASTROCOLA, 2016).

Com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Língua Portuguesa, o ensino de língua nas modalidades oral e escrita ganhou relevância no contexto escolar, notadamente no que se refere a tornar o aluno competente do ponto de vista comunicativo. Marcuschi (2008) observa que a escola, na verdade, não precisa ensinar língua, pois o aluno já traz desenvolvida sua capacidade comunicativa; o que é preciso ensinar é formas não rotineiras de linguagem escrita e oral, os usos da língua, que lhe permitam ser bem-sucedido nas variadas situações de comunicação. Vê-se que as praticas tecnológicas, é uma ferramenta de grande valia para o professor. Permitindo assim explorar o conhecimento prévio do aluno e adaptando a esta pratica tão próxima cada dia mais da realidade dos jovens e adolescentes, tais como; aplicar apropriadamente, realizar ações linguísticas que ocorrem no contexto social mais amplo, promover a compreensão, por parte do aluno, da realidade e do objeto de estudo, inserir a criativamente, elaborar resenhas, tutoriais, vídeos, posts, entre outros gêneros; publicação das produções orais e escritas em canais como Youtube, Facebook, Steam, Snapchat ou por meio de blogs e fanzines elaborados colaborativa mente pelos próprios alunos.

A adoção de práticas pedagógicas inovadoras, que permitam considerar outros contextos de ensino e aprendizagem além daqueles ditados pelos livros didáticos, pode resultar em experiências enriquecedoras no tocante à construção do conhecimento por meio de atividades que levem o aluno a assumir um papel mais ativo, e o professor, a assumir o papel de coaprendiz.

 **Referências Bibliográficas**

MARTINS, Daniele M.; COUTO JUNIOR, Dilton R. Jovens jogadores de videogames produção de sentidos: contribuição para se pensar práticas educativas alteritárias. In: REUNIÃO ANUAL INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS- GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO: PESQUISA E COMPROMISSO SOCIAL, 30, a2007, Caxambu. Anais... Timbaúba: Espaço Livre, 2007. P. I-6. Trabalho apresentado e publicado em CD-ROM.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais, 1999. Disponível em:. Acesso em: 5 out 2017.

MELLO, F. C.; MASTROCOLA, V. M. Game cultura: comunicação, entretenimento e educação. São Paulo: Cengage Learning, 2016.