Os Videojogos na Educação – A perspetiva de Pais, Professores e Estudantes

Henriques, S.[1]; Sousa, C[1] & Costa, C.[1]

[1]CIC.Digital (Pólo CICANT)

Abstract

O presente estudo procura explorar as principais motivações, perceções e barreiras à adoção de jogos digitais como ferramenta pedagógica em contexto formal ou informal de ensino, junto de uma amostra constituída por três importantes *stakeholders* (pais, professores e estudantes) e através de uma abordagem metodológica mista. Tratando-se de um estudo de natureza exploratória, faz parte de um projeto de investigação-ação que procura desenvolver as dimensões crítica e participativa da literacia mediática, em jovens do 5º ano do Ensino Básico, através de experiências de aprendizagem colaborativa com jogos digitais em sala de aula.

O grupo focal foi utilizado para recolha de dados junto de pais e professores de duas das escolas parceiras do projeto, procurando analisar-se: 1) quais os meios digitais mais importantes no dia-a-dia das crianças; 2) Qual a relevância atribuída à literacia mediática em contexto escolar; 3) Quais as atitudes face ao uso de jogos digitais na aprendizagem, e em particular à criação de jogos digitais pelas próprias crianças. O estudo quantitativo, procurando responder às mesmas questões, consistiu num inquérito *online* junto de uma amostra de conveniência, cujos participantes foram maioritariamente recrutados na área privada do SAPO Campus, onde existem espaços constituídos por escolas e agrupamentos do Ensino Básico e Secundário, bem como do Ensino Superior.

Como principais resultados, a literacia mediática é sobretudo enquadrada na disciplina de TIC e em conteúdos de outras disciplinas relativos à cidadania. Pais e professores reconhecem o valor da literacia mediática e apontam como principal barreira ao seu desenvolvimento em sala de aula, a sua conjugação com as exigências do plano curricular. Os resultados do questionário mostram uma atitude favorável face aos videojogos na Educação, sendo o grupo dos estudantes o joga durante

mais tempo e o que revela mais ceticismo face à eficácia dos mesmos na aprendizagem.

Keywords: jogos digitais; literacia mediática; educação.