

## 7

### Considerações finais

Sonhar é preciso e nos conduz ao que pode vir a ser. Talvez não seja devaneio imaginar uma educação que aconteça em espaços onde real e virtual se enlaçam; a curiosidade e a criatividade sejam incentivadas; a ciência conviva com a arte; a cultura, com a tecnologia; a lógica, com a emoção; a aprendizagem, com o lazer; o saber, com a ética, em harmonia e integração, para o benefício de todos e de cada um. Há exemplos que nos animam a pensar que está ao nosso alcance uma educação que desenvolva nas crianças e jovens o encantamento com o mundo sem deixar de questioná-lo para que seja possível transformá-lo num lugar melhor.

Antônio Simão Neto

Nesta dissertação, foram articulados os pensamentos sobre Design de diversos autores, como Flusser, Bomfim, Couto, entre outros, com a definição de Cibercultura de Pierre Lévy e de Modernidade Líquida do sociólogo Zygmunt Bauman. Esses pensamentos fundamentam a existência de características intrínsecas ao Design como inventividade, inovação e capacidade de reflexão durante a ação, que são também inerentes à contemporaneidade e que apontam para uma ampliação da atuação do Design e um maior diálogo com outras áreas, entre elas a da Educação.

Foi abordado que mudanças nas formas de aprendizagem têm sido propostas para adequá-las à realidade das crianças e jovens e que, apesar da convicção de que há um potencial para desenvolvimento de novas formas de aprendizagem na interação entre o Design e a Educação, os educadores ainda têm dificuldade, de um modo geral, em repensar formas de ensino-aprendizagem. Isto ocorre, principalmente, pelo fato de ser mantida, conforme Morin (2012), uma tradição de pensamento linear, disciplinar que caracterizou a cultura moderna, época em que as instituições escolares foram criadas. Conforme abordado por Flusser (2007) em mundo codificado, a cultura moderna separou a ciência da arte, o mundo científico do mundo estético, sendo natural, então, que não houvesse lugar para jogos e brincadeiras dentro da educação tradicional.

Apesar de sempre presentes na história da humanidade, os jogos, conforme descrito no capítulo 3, passaram a adquirir uma popularidade sem precedentes na atualidade. Portanto, é natural também que, a partir de um processo de maior ludificação do cotidiano, como abordado por Brandão (2012), que se analise uma maior utilização dos jogos dentro dos processos educacionais.

A existência de metas e objetivos que devem ser alcançados através de regras dentro de um processo lúdico nos mostra um caminho para o uso dos jogos nas situações de ensino-aprendizagem. Foi apontado também que, entre os recursos educacionais existentes na contemporaneidade, os jogos, digitais ou concretos, têm-se destacado por apresentarem características que permeiam a sociedade atual, na qual, segundo Eriksen (2001), o pensamento não-linear e o conhecimento não hierarquizado começam a predominar e exigem novas habilidades das pessoas, conforme Bauman (2012) também preconiza.

Se bem pensados, os jogos podem ser espaços de aprendizagem contínua que possibilitam, conforme definições de Gee (2012) e Prensky (2012), trabalhar habilidades para que o jogador /aluno tenha disponíveis múltiplos caminhos para evoluir na sua aprendizagem, sendo a diversão e o desafio os fios condutores desse processo.

A prática da criação de jogos foi relacionada a alguns dos pensamentos sobre o fazer Design. Para Bomfim (1997), o design, como atividade interdisciplinar, deve ter uma visão total do objeto e capacidade para pensá-lo sob diferentes aspectos e saberes, tornando-se o elo conciliador entre estes. Foi feito também um paralelo entre a visão de Couto (1997) e o processo de criação de jogos. Para a autora, o design é uma atividade para criar não só a interface mas, principalmente, a estratégia do jogo. Foi descrito, também, que o jogo deve ser entendido pelo design como mídia que tem, na interatividade, o seu diferencial. Esse aspecto deve ser valorizado no processo de criação para proporcionar ao jogador uma experiência na qual, ele possa se sentir como coautor do jogo.

O processo de criação e utilização do jogo *Na Pista do Melhor Caminho* foi relatado com o objetivo de nos auxiliar na formulação das questões para a pesquisa de campo que, por sua vez, ajudaram a ratificar a análise realizada com base no referencial teórico. Pensamos que esse objetivo foi alcançado, uma vez que várias questões relacionadas ao uso dos jogos em situações de ensino-aprendizagem como o aprendizado através da diversão, a tomada de decisão a partir de um pensamento não linear, a adequação às diferentes bagagens culturais e individuais, a mais interatividade, a mais proximidade entre professores e alunos, maior engajamento a partir de desafios mais balanceados de acordo com a habilidade do aluno entre outras questões ficaram evidenciados. No entanto, foi ressaltado, também, ser essencial que os professores, ao utilizar os jogos, tenham

consciência dos objetivos pedagógicos a serem trabalhados e que para uma mudança mais abrangente nas formas de ensino aprendizagem é necessária uma mudança na formação docente.

A pesquisa nos mostrou, também, que o processo de Design já faz parte do dia a dia de alguns professores na criação de jogos e atividades lúdicas. A maior parte desses professores, contudo, não tem clareza dessa presença do Design e, menos ainda, das novas possibilidades de aprendizagem que a intensificação dessa parceria pode gerar. Ainda prevalece o entendimento que o Design é uma atividade cujo objetivo é a representação de um produto e não a construção de um processo. Essa visão reduzida do que é o Design por uma parte dos educadores faz com que o diálogo entre o Design e a Educação, apesar de presente no dia a dia da escola, ainda não consiga gerar, de modo geral, muitas propostas inovadoras de ensino-aprendizagem.

Além da experiência da *Quest-to-learn*, os professores entrevistados mencionaram que existe um movimento de iniciativas pontuais. Estas, como mostra a prática profissional do Design, acontecem justamente quando a característica transdisciplinar do Design é compreendida e ele passa a atuar como gestor do processo.

Concluimos que o Design deve ser entendido como uma atividade de caráter transdisciplinar e de vocação interdisciplinar, conciliadora de conhecimentos do ramo científico e do ramo estético na sua prática e flexível em sua forma de atuação ao longo da história. Esse entendimento pode proporcionar um diálogo mais intenso entre a Educação e o Design no sentido de pensar formas menos disciplinares de ensino-aprendizagem que podem beneficiar alunos, educadores e designers. Entre elas, os jogos se apresentam como atividades lúdicas apontadas na pesquisa como espaços interdisciplinares, capazes de exercitar o pensamento estratégico e de preparar o aluno para, como cita Morin, perceber os fenômenos multidimensionais, as ligações, as interações e as relações interdependentes e simultaneamente solidárias e conflituosas e, assim, ser capaz de enfrentar o desafio da complexidade do real.

Por fim, é importante ressaltar que este estudo apresenta somente os olhares de alguns professores e alunos e tem portanto apenas o intuito de mostrar um pequeno retrato transitório da realidade. Espero, que apesar, de sua pequena abrangência, possa dar pistas para futuras pesquisas e trabalhos nas áreas de

Design e também de Educação. Destaco também que esse estudo foi realizado tendo como base a perspectiva do Design, portanto os temas relacionados a Educação foram abordados apenas de modo geral.

A introdução de diferentes tecnologias não é suficiente para inovar as configurações comportamentais, arquitetônicas e didáticas sobre as quais se sustenta a escola. Para conseguirmos uma transformação devemos realmente prestar atenção às demandas de crianças e jovens, observando como se divertem e interagem e tentar compreendê-los, apoiá-los e incentivá-los a compartilhar interesses comuns de forma direcionada mas, para isso, é necessário realmente nos conectarmos com o universo em que vivem e isso demanda tempo e dedicação da escola, da família e da sociedade como um todo.