

OS VIDEOGAMES NA SALA DE AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA: CONCEPÇÕES DE ALUNOS E DE PROFESSORES

Hudson Alves dos Santos

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

gutodread@gmail.com

Este trabalho tem por objetivo entender as concepções de alunos e professores sobre o uso das tecnologias digitais e os videogames na sala de aula de língua portuguesa, seja como uma ferramenta alternativa de ensino ou como um complemento na didática da sala de aula. Para obtenção dos dados foram utilizados formulários com perguntas sobre os hábitos de leitura dos alunos, o uso de tecnologia dentro e fora sala de aula e suas opiniões em relação às aulas, seguido de uma entrevista de grupo focal com os professores e produção textual dos alunos. Os resultados obtidos mostraram que há uma diferença considerável entre as concepções dos alunos e professores em relação ao processo ensino-aprendizagem. A conclusão é que os alunos acreditam que os videogames podem melhorar sua aprendizagem, sua capacidade cognitiva e motivacional, além de melhorar a qualidade de suas aulas. Enquanto os professores acreditam que apenas com treinamento, planejamento e ajuda da comunidade escolar talvez pudessem usar os video games em sala de aula como ferramenta didática. Além disso, consideram uma mudança de paradigma bastante radical, desta forma, mostrando uma visão cética sobre a possibilidade de sucesso da metodologia.

Palavras-chave: Vídeo games. Crenças. Ensino-Aprendizagem. Jogos Digitais.