



JOGOS ELETRÔNICOS EM AMBIENTES ESCOLARES: A SIMBIÓTICA RELAÇÃO ENTRE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

Fernando Dala Santa¹, Vivian Baroni²

¹ Faculdade de Educação – Universidade de Passo Fundo (UPF)
Passo Fundo, RS – Brasil.

² Faculdade de Educação – Universidade de Passo Fundo (UPF)
Passo Fundo, RS – Brasil

fernandos.101@hotmail.com, vivianbaroni@hotmail.com

1. Tópicos de interesse relacionados

Estudos da cibercultura; Utilização de *games* em contextos educacionais e/ou de inclusão social.

2. Considerações iniciais

O presente artigo se insere em uma pesquisa mais ampla que objetiva analisar a ligação entre educação e tecnologia, com especial atenção para o potencial pedagógico dos jogos eletrônicos. No entanto, consideramos que embora existam diversos trabalhos que se debruçam de modo pertinente sobre a inserção prática de *games* em ambientes educativos, ainda são escassas abordagens teóricas mais sólidas, capazes de fundamentar conceitualmente tal prática.

Dado o caráter plural do fenômeno educativo, cabe ressaltar que qualquer pesquisa no âmbito pedagógico deve congrega perspectivas teóricas e uma evidente pretensão à concretude, no sentido de que a educação não se constitui como reflexão puramente abstrata. São equivocadas, portanto, as iniciativas educacionais pautadas em um simples espontaneísmo pedagógico e que se pretendem autossuficientes no que se refere ao aspecto teórico inerente ao seu campo de estudo. De maneira semelhante, a pesquisa que não for capaz de transcender uma análise pedagógica demasiadamente teórica pouco tem a contribuir com a educação. Assim, concordamos com Dalbosco (2010), para quem “pesquisa empírica sem teoria é cega; pesquisa teórica sem empiria é vazia”.

A inovação pedagógica só se constitui se existir uma definição clara e consciente de educação, ao lado de uma grande sensibilidade para compreender o modo como a tecnologia pode contribuir no processo educacional [Dala Santa, 2016]. No que se refere à cibercultura, especialmente à influência dos jogos eletrônicos, ainda estamos tateando em um campo não totalmente compreendido, mas que nos abre inúmeras possibilidades, ao mesmo tempo em que exige uma readequação metodológica e epistemológica nem sempre fácil de ser realizada. Portanto, nossa pesquisa busca analisar o uso dos jogos eletrônicos na educação tendo em vista as perspectivas que lhe são inerentes, sem, contudo, negligenciar os aportes teóricos e a análise conjuntural da educação e da cibercultura enquanto fenômenos mais amplos.



3. Educação e cibercultura

Se a cibercultura é, como aponta Lévy (1999), o conjunto de técnicas, artefatos, valores e modos de pensamento ligados ao ciberespaço, a educação não pode estar imune aos seus efeitos. Toda a sociedade se transforma no ritmo do desenvolvimento da tecnologia. Entretanto, não raras vezes a escola se mostra um bastião do que poderíamos chamar de “cultura analógica”, fechando suas portas para a contribuição da tecnologia, sobretudo de domínio informacional, entendida não apenas como ferramenta, mas também como balizadora de um novo modo de pensar a educação. O comum embate entre o formalismo da sala de aula e a maneira como a tecnologia está presente na vida dos estudantes faz com que a escola seja simplesmente um momento de suspensão forçada do uso de elementos midiático [Dala Santa, 2016]. O resultado não poderia ser outro: a educação vista como uma imposição desagradável para estudantes e desgastante para professores.

Por essa razão, a centralidade do professor e a autoridade intelectual do livro didático perdem a força normativa que possuíam em uma cultura marcadamente impressa. A facilidade de acesso à informação e a possibilidade de leituras não lineares, próprias dos meios ciberculturais, propiciam pesquisas mais ricas e interativas sobre os temas trabalhados verticalmente em sala de aula. Existe obviamente uma grande distância entre o potencial da cibercultura em termos educacionais e a sua efetiva utilização por parte dos estudantes. Sem uma orientação adequada a tecnologia será mero veículo de entretenimento ou na melhor das hipóteses uma ferramenta de uso ocasional.

Não é, contudo, sem pertinentes ressalvas que nos referimos à escola em seus moldes tradicionais como um espaço em franca obsolescência. O ambiente escolar é imprescindível e disso não podemos nos esquecer: “o aluno ainda depende da escola, depende da figura orientadora do professor e do conjunto de conteúdos que ele é capaz de transmitir” [Dala Santa; Baroni, 2016]. Sem o amparo da educação formal dificilmente seria possível aos estudantes converter o mar de informações a que têm acesso em conhecimento necessário ao cidadão do ponto de vista humano e profissional. Não é contra a escola que estamos legislando, é contra um modelo de educação retrógrado e inflexível que ao fechar-se em si mesmo deixa de cumprir seu papel frente à complexidade do mundo contemporâneo.

4. Jogo e educação: *games* em sala de aula

Como então motivar os alunos a empregar seu tempo e atenção aos conteúdos de ensino, seja em sala de aula ou em seu tempo livre? Para Dala Santa e Baroni (2016) o papel dos professores talvez seja o de promover a “significação” do conhecimento, isto é, mostrar aos estudantes que o que eles aprendem na escola possui uma relação muito próxima com os mais variados aspectos da vida diária, mesmo que isso não seja visível a princípio. Quando tal processo de “significação” encontra êxito, o estudante não apenas “aprende” um conteúdo, ele o toma para si mesmo para constituir, a partir de algo estéril, abstrato e formal, um verdadeiro conhecimento crítico.

Uma possibilidade que se fortalece a cada dia emerge na valorização do impulso lúdico inerente ao ser humano, favorecendo uma postura pedagógica que transcenda a organização hierárquica tradicional entre professor e aluno. Nesse sentido, o jogo compreendido como atividade vital que se eleva por sobre o simples instinto de conservação se define na tensão entre competidores, mas também no caráter cooperativo



de definição de equipes ou mesmo na ação individual de uma brincadeira solitária. Gadamer (1999) indica que a esfera recreativa a que o jogo se vincula é o que essencialmente o caracteriza. No princípio de cada competição se encontra o jogo como convenção que estabelece regramentos e limites a serem respeitados e a meta comum ou objetivo a que os jogadores se dedicam, ação que se desenvolve fora do curso habitual da vida cotidiana [Huizinga, 2007]. Podemos perceber o jogo como emulação da realidade, uma forma de descarregar tensões e preparar os jogadores para situações análogas em condições concretas.

Os jogos eletrônicos não são diferentes, já que reproduzem um ordenamento, verossímil ou não, que sempre indica a necessidade de competências cognitivas específicas. A grande influência que os *games* exercem indica, por um lado, a preponderância de uma reflexão acerca da maneira como os estudantes se desenvolvem intelectualmente fora da esfera escolar e, por outro, o horizonte promissor da presença dos jogos eletrônicos na educação das gerações mais jovens. “O estímulo dos games quanto à ampliação da percepção estética e fortalecimento de habilidades de raciocínio e pensamento lógico dos estudantes permite integrar às práticas pedagógicas tradicionais o uso de recursos midiáticos de ordem diversa” [Dala Santa, Cenci; Baroni, 2017].

Os modos de socialização e individuação também foram profundamente afetados pelos processos ciberculturais, sendo os *games* protagonistas nesse processo. Como é possível para um jovem desenvolver sua identidade se na prática dos jogos eletrônicos lhe é facultada a possibilidade de assumir um *alter ego*, cuja personalidade, habilidades e mesmo traços morais são definidos pela programação do jogo? Há algum perigo de uma dissolução subjetiva entre os *gamers*? Acreditamos que não, na medida em que o ciberespaço é apenas mais um desdobramento da vida, como são o trabalho, a escola ou os meios sociais. O ambiente de simulação virtual possibilita, por meio daquilo a que Rudiger (2002) denomina “possessão racionalizada”, que o indivíduo estabeleça uma relação mais estreita com sua própria identidade [Turkle, 1997].

Portanto “o processo de virtualização balizado pelos jogos eletrônicos não afasta os estudantes do mundo real, da mesma forma que, por si só, não é capaz de aliená-los” [Dala Santa, 2016]. Os *games* oferecem uma amplificação do sentimento de imersão característico da literatura ou do cinema e possuem a inigualável vantagem de colocar o indivíduo, ao invés de mero expectador, no papel de protagonista de histórias carregadas de dramaticidade. O potencial pedagógico desse processo de pertencimento ao jogo é evidente e se torna mais significativo em partidas jogadas em rede, nas quais ocorre uma legítima relação hermenêutica, isto é, um embate dialético de pergunta e resposta que exige dos jogadores uma postura de aceitação da autonomia do outro. Assim, “na reciprocidade interativa do jogo em uma concepção ampla, encontramos claramente a efetiva experimentação da universalidade hermenêutica e a construção de sentido própria de um embate dialógico” [Dala Santa, Cenci; Baroni, 2017].

5. Considerações Finais

A educação vem ao longo das últimas décadas mudando alguns de seus principais pressupostos. Centralização, hierarquia e verticalidade são características da escola tradicional que já não cabem em um modelo de educação que pretenda contribuir na formação plena dos cidadãos. Nesses termos, a tecnologia que permeia a vida dos indivíduos não pode ficar de fora da construção de um novo conceito de educação, mais crítico e interativo.



Destarte, a busca por novas estratégias metodológicas nos leva ao profuso universo dos jogos eletrônicos. Ao contrário do que podem pretender alguns críticos, incapazes de romper com um universo simbólico bastante limitado, os jogos eletrônicos são artefatos estético-midiáticos com um potencial pedagógico e agregador surpreendente. As experiências no ensino de História, como as realizadas por Dala Santa; Teixeira e Trentin (2013), Dala Santa e Baroni (2016) e Dala Santa (2016), são alguns exemplos de como a utilização criteriosa de determinados jogos (*Brothers in arms: road to hill 30*, *Call of Duty* e *Battlefield 1942*) pode contribuir com um processo de ensino-aprendizagem mais significativo.

No que se refere aos processos de socialização e especialmente na construção subjetiva, cabe referência ao jogo em sentido amplo na condição de fomentador de um processo de construção identitária e fator de coesão social, características que são análogas, quando não ampliadas no que diz respeito aos jogos eletrônicos. Se o jogo é impulso lúdico que de certa maneira concede sentido à vida e nos coloca além da pura existência orgânica, o ser humano só tem a ganhar com uma modalidade de jogo que o faz transcender as contingências que o caracterizam individualmente.

6. Referências

- Dala Santa, F.; Teixeira, A. C.; Trentin M. A. S. (2013) “A virtualização do corpo e os jogos eletrônicos: uma nova abordagem da segunda guerra mundial a partir do jogo *Brothers in arms: road to hill 30*”. In: Simpósio Internacional de Informática Educativa. Atas... Viseu, p. 75-76. ISBN. 978-989-96261-3-3.
- Dala Santa, F. (2016) “Entre passado e futuro: os jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas e o ensino de história no Grupo de Pesquisa em História Militar”. In: Machado, I. P.; Gerhardt, M.; Franzen, D. O. Ensino de história: experiências na educação básica. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo.
- Dala Santa, F.; Baroni, V. (2016) “Por mais terras que eu percorra... O Módulo de expansão FEB para *Battlefield 1942* e o resgate da participação brasileira na Segunda Guerra Mundial”. In: 4º Seminário Nacional de Inclusão Digital, Passo Fundo. ISSN: 2238-5916.
- Dala Santa, F.; Cenci, A. V.; Baroni, V. (2017) “O conceito de jogo na hermenêutica gadameriana e suas contribuições para o campo educacional”. In: Teixeira, A. C.; Lessa V. E. Processos Educativos Interdisciplinares e Tecnologias Digitais: aproximações teóricas e práticas (org). Pelotas: EDUCAT.
- Dalbosco. C. A. (2010) “Natureza da pesquisa em educação: abrindo um leque de alguns problemas”. In: HENNING, Leoni M. P. (org.). Pesquisa, ensino e extensão no campo filosófico-educacional: possibilidades presentes no contexto universitário. Londrina: EDUEL
- Huizinga, J. (2007) “Homo ludens”. Madrid: Alianza Editorial.
- Lévy P. (1999) “Cibercultura”. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34.
- Rudiger, F. (2002) “Elementos para a crítica da cibercultura: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias da informação”. São Paulo: Hacker Editores.
- Turkle, S. (1997) “Vida no ecrã: a identidade na era da Internet”. Lisboa: Relógio d'Água.