

JOGOS ELETRÔNICOS: SEUS ENCANTOS E COLABORAÇÕES PARA O PROGRAMA *MAIS EDUCAÇÃO*

Matheus Peregrina Hernandes

RESUMO

Com o objetivo de contribuir com as discussões sobre a Educação Integral proponho aqui uma pesquisa centrada nos jovens, nos jogos eletrônicos e seus encantos. Utilizando um questionário aplicado a turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental pude concluir que os jogos eletrônicos apresentam potencial para aprendizagem para os alunos, mas ainda sem uma resposta clara sobre os encantos que produzem.

ABSTRACT

In order to contribute to the discussions on the Integral Education, it is proposed here a research focused on young people, video games and their charms. Using a questionnaire applied to 6th - 9th grade classes of elementary school, it was concluded that electronic games have learning potential for students, but still there is no clear answer about the charms they produce.

Palavras-chave: Mais Educação. Trajetórias Criativas. Jogos Eletrônicos. Juventudes.

TUTORIAL: Introdução

É inegável que a educação, especialmente a educação pública, tem passado por uma série de mudança nos últimos tempos, começando com o aumento substancial da presença das classes mais pobres nas escolas. Com isso, uma nova série de desafios têm surgido para o espaço escolar comportar este novo perfil de alunos. Igualmente, adventos como a internet e a revolução do acesso a tecnologia móvel têm transformado a nossa realidade

cotidiana, esses recursos também colaboram para repensarmos o modo de dar aula, uma vez que as antigas práticas não vem se sustentando mais como didática que atinja as expectativas dos alunos, nem as da sociedade no sentido da preparação do jovem para o convívio em seu seio.

Tendo em visto este panorama, a educação brasileira como um todo vem batalhando para realizar as mudanças necessárias para alcançar os anseios sociais. Uma iniciativa é o programa *Mais Educação* onde os jovens passarão para o chamado turno integral com atividades educacionais nos turnos da manhã e tarde na escola; e que buscam realizar uma integração entre as diferentes áreas e competências trabalhadas neste ambiente com as expectativas da sociedade. A partir disso uma alternativa para colaborar com este programa é o *Trajetórias Criativas*, que busca, dentro do *Mais Educação*, contemplar jovens entre 15 e 17 anos em defasagem idade/série.

Ao ser confrontado com o desafio de produzir um artigo para o curso de pós-graduação sobre educação integral comecei a pensar em um assunto que fosse interessante não só para mim, mas também para os alunos, já que dentro desta nova perspectiva de educação eles adquirem um papel mais relevante.

Como professor tem chamado a minha atenção que os jogos eletrônicos em especial não parecem mais um nicho apenas dos meninos, as meninas também estão cada vez mais participativas neste universo, partindo desta observação empírica resolvi usar os jogos eletrônicos de ideia no tema do meu artigo.

O que os jogos eletrônicos têm que atraí os jovens? Partindo desse questionamento, comecei a procurar respostas para esta pergunta. Observe as palavras a seguir referentes a esta questão:

Os jogos eletrônicos também são considerados divertidos pelos jogadores, que têm grande interesse e motivação pela sua prática. Estes jogos podem ser considerados uma das formas preferidas de lazer entre os jovens, público principal das escolas, ficando ao lado (ou à frente?) de práticas como assistir televisão, ouvir música, conversar em programas de bate papo pela internet, brincar em parques e clubes, ir a festas, e praticar esportes. (CRUZ, ALBUQUERQUE, AZEVEDO, 2009. *apud*. AZEVEDO, 2012, p. 20)

Se jogos eletrônicos têm um papel tão importante assim, quem sabe se os alunos gostassem das aulas, como gostam de jogos; isso seria um ganho muito grande para a educação. Nunca pensei que o jogo fosse mais do que uma ferramenta de ensino, uma

técnica didática entre tantas outras que eu teria a minha disposição para ensinar, mas o que está sendo proposto aqui é algo diferente, mais que uma ferramenta ou técnica didática, o importante é pensar uma prática docente a partir desses interesses e fascínios que os jogos eletrônicos produzem nos alunos e procurar trazer esses elementos para dentro do ambiente escolar, mais especificamente a sala de aula.

Preste atenção numa sala de aula do ensino básico, normalmente os alunos sentam-se em carteiras, todas viradas em direção ao quadro negro, os alunos devem, *a priori*, ficar em silêncio prestando a atenção na aula do professor e poderão se pronunciar, quando autorizados, apenas para tirar dúvidas referentes ao tema tratado em aula. Talvez há alguns anos atrás esses recursos bastassem, porém nos dias de hoje com os novos recursos (internet, smartphones e etc.) a relação das novas gerações com o conhecimento formal é muito diferente.

Hoje o jovem estudante tem uma relação mais ativa com o conhecimento, o saber formal, bem como todos outros saberes, está no alcance da palma da sua mão. Dentro dessas transformações o professor e as aulas atuais não acompanham esse ritmo. Felipe Ferreira corrobora com essa ideia:

... é necessário ressaltar que é no âmbito da formação integral do indivíduo que, entre outros aspectos, se cruzam o Programa Mais Educação e a necessidade de *contemporização* das salas de aula, dos processos educacionais, à luz das tecnologias digitais e virtuais. (...) O espaço da sala de aula tornou-se reduzido e, em muitos casos, ineficaz quando muitos dos atores daquele cenário começaram a passear e a viver na amplitude do ciberespaço. (FERREIRA, 2012, p.18 e 19)

Foi aí que conheci a Educação Integral, ela propõe uma transformação na forma de se ver e praticar educação na qual o aluno tem a oportunidade de exercer seu protagonismo na busca e na produção do conhecimento, conectados a sua realidade e aos seus interesses. A ideia de relacionar os jogos eletrônicos e a educação não é inédita, esse questionamento tem se tornado cada vez mais comum entre os pesquisadores, tanto que há vários trabalhos abordando esse tema. Como Carla Bohn pode nos demonstrar:

É importante registrar que de 1997 a 2009 houve um crescimento exponencial de pesquisas na área de jogos eletrônicos, apresentando um número superior a cento e cinquenta trabalhos entre teses e dissertações, cadastrados no Banco de teses e dissertações da CAPES. As áreas de computação, comunicação e educação são as que apresentam maior número de trabalhos.

Buscando aproximar o estudo dos jogos eletrônicos com a educação, mesmo que recentes, os esforços acadêmicos tem sido consistentes, e anualmente têm

apresentado seja através de seminários, simpósios ou coletâneas de grupos de estudo, em livros, resultados coerentes, frutos dessa investigação, socializando as pesquisas e projetos de desenvolvimento, desmistificando e potencializando a presença destas novas mídias no cenário nacional. (BOHN, 2011, p. 88)

O grande interesse sobre esse tema é estudar o papel do jovem que obtém um protagonismo nos jogos eletrônicos que a escola ainda não permite. Essa perspectiva começa a mudar com a introdução dos conceitos trazidos com o programa *Mais Educação* e em especial o *Trajetórias Criativas*. Com a valorização do estudante como personagem principal do aprendizado e dando a ele uma posição mais ativa na sua formação educacional.

A partir dessas reflexões este artigo se propõe a discutir: Que encantos os jogos eletrônicos têm sobre os jovens? E que contribuições eles podem ter sobre as práticas para o *Mais Educação*? Para tanto fiz uso de um questionário respondido por alunos de 6º ao 9º Ano que me ajudaram a chegar a algumas conclusões neste sentido.

START GAME: Jovens, jogos eletrônicos e a escola

Os jogos eletrônicos estão no cerne de uma importante discussão e que pode propor uma mudança na maneira de se entender o aprendizado. Como apresentado na introdução, os jogos eletrônicos propiciam que os jovens protagonizem, sejam os artífices de suas trajetórias pelos labirintos dos cenários dos jogos eletrônicos, os quais também podem ser redesenhados pelos jogadores. Os jovens podem escolher quando e onde jogar, quais personagens o representarão e quando finalizar sua participação num jogo. Por vezes optam em não finalizar até que alcancem todas as opções que o jogo traz. Essas práticas de protagonismo juvenil vivenciadas com o auxílio dos jogos eletrônicos podem contribuir para o que se pretende construir relativo às aprendizagens dos jovens nas salas de aula. Essa a contribuição que a presente proposta pretende dar aos estudos de Educação Integral vinculados ao Programa *Mais Educação*. Objetivam que os jovens se apropriem dos saberes que as práticas pedagógicas apresentam no ambiente escolar.

Para tanto, evoco Carla Bohn, mais uma vez, para me ajudar a reforçar este argumento:

A pesquisa nos revela a tendência à necessidade de buscar meios para apresentar à

prática educacional contemporânea, soluções que impulsionem o trabalho do educador, acompanhando seu público e tornando sua atividade mais interativa e prazerosa, promovendo um salto significativo no processo de ensino-aprendizagem. (BOHN, 2011, p.13)

Os jogos eletrônicos são parte integrante da vida de grande parte das gerações que se encontram na atual sociedade. Desde os jovens que cresceram com seus ataris de 4bits jogando pacman, enduro e river raid, passando por aqueles conectados as redes sociais de games disputando campeonatos de LoL com prêmios acima de 1 milhão de dólares, crianças segurando tablets de seus pais com jogos desenvolvidos especialmente para elas, e até senhoras e senhores de 50, 60 anos que cuidam de suas fazendinhas no Facebook.

Esta é uma constatação que pode ser vista sendo realizada em várias outras obras do gênero. Observe:

O crescimento dos jogos eletrônicos como fenômeno cultural e comercial faz com que novas questões ligadas à diversão sejam discutidas: baseadas em artefatos digitais multimídia, interativos, adaptativos, e extremamente variados, os recursos multimídia interativos diferenciam os jogos comuns dos eletrônicos e digitais. (ALBUQUERQUE, 2011 p.34)

A escola poderia se apropriar desta forma tão popular de lazer, que é também legitimada como importante mercadoria devido as suas enormes vendas para a indústria do entretenimento, como uma forma de educar criticamente seus alunos tendo como horizonte a construção de uma nova proposta de sociedade. (AZEVEDO, 2012, p.24)

Como os excertos acima bem indicam os jogos eletrônicos são parte integrante da vida de muitas pessoas e servem como importante instrumento de lazer e aprendizagem marcante em suas vidas. Com os jogos eletrônicos podemos viajar no tempo e participar do passado como assassinos contratados, legionários romanos, deuses mitológicos. Podemos montar nossa fazendinha, ou construir imensas megalópoles e aprender sobre as dificuldades de administrar esses expedientes. Experimentar simuladores de carros de corridas, motos, aviões e entendermos um pouco mais sobre a física implicada sobre esses corpos móveis no espaço. Aprender a tocar instrumentos ou dançar.

Felipe Ferreira foca este ponto da discussão para o Programa *Mais Educação*, relacionando com a Cultural digital, vamos acompanhar suas reflexões a cerca da discussão iniciada pelo parágrafo anterior:

Tendo o Programa Mais Educação a formação integral do aluno por meio da ampliação do tempo que ele permanece na escola como seu principal objetivo,

permitindo o acesso a atividades e oficinas que se agregam ao currículo tradicional, a Cultura Digital passa a ser analisada nesse sentido, como possível parte integrante dessa formação. (FERREIRA, 2012, p.7)

Felipe destaca o papel que o *Mais Educação* tem para alterar a experiência escolar, inserindo também a Cultura Digital como elemento presente desta transformação.

Através de tudo que foi exposto acredito que os jogos eletrônicos estão intimamente ligados as novas perspectivas de educação. E cabe a nós educadores deixar as portas das nossas salas de aula abertas aos benefícios que eles estão dispostos a trazer para nós e para os nossos alunos.

GAME PLAY: Pesquisa

A ideia de metodologia aplicada foi a elaboração de um questionário aplicado aos meus alunos (de 6º a 9º anos) nas escolas que leciono. Trabalho em instituições que apesar de públicas apresentam contextos diferentes. Uma fica em um bairro de periferia do município de Viamão, além de ser uma escola municipal; a outra é um colégio estadual no bairro de Ipanema em Porto Alegre.

A localização geográfica é oposta entre elas, além de possuírem clientelas de alunos bem diferentes uma da outra, ademais pertencem a mantenedoras distintas. Acredito que em meio a essas diferenças será possível encontrar elementos de coesão na forma como eles interpretam os jogos eletrônicos. E é através desse ponto de junção entre alunos, aparentemente distintos, que a minha proposta de problema de pesquisa se propõe a atuar.

A princípio a entrevista se propõe a ser quantitativa em alguns momentos e qualitativa em outros. A ideia é iniciar com perguntas de ordem quantitativa, permitindo que o entrevistado vá se inserindo lentamente ao tipo de reflexão que será proposta a fazer mais adiante. Questões sobre quantidades de horas dispensadas para a prática do videogame, em quantos dias da semana, que tipo de jogos o aluno mais joga, quais que ele mais gosta e quais ele mais joga são perguntas quantitativas que podem nos permitir uma leitura mais clara do perfil do jogador, mas que não são especificamente a respeito do tema que este projeto se propõe abarcar.

Posteriormente passamos a perguntas de ordem mais qualitativa, que procuram desvendar um pouco mais sobre a relação do jovem com o jogo. Qual seu grau de interação? Que reflexões o jogo colabora para que seu jogador produza? Como ele se

apropriada do jogo? Avançando para saber mais sobre como ele relaciona os jogos eletrônicos a experiência do jovem e a escola, e mais especificamente na sala de aula. Será que em algum dia um conhecimento adquirido pelos jogos eletrônicos tenha sido de utilidade para uma aula?

Para embasar inicialmente a questão teórica devo chamar a atenção para as dificuldades em conseguir um referencial adequado para ajudar na interpretação do questionário e na fundamentação deste trabalho. Esse pensamento não tem origem na produção do meu projeto; outros autores também destacaram esta dificuldade, observe o que eles têm a comentar sobre esse tema:

Uma das especificidades da pesquisa acerca dos JEs é a dificuldade de associarmos estes jogos (assim como é o caso das mais recentes tecnologias que se encontram em acelerada evolução) com teorias que foram utilizadas para explicar diversos outros artefatos culturais – como jogos, brinquedos, cinema, etc., e que apresentam características próprias – em suas relações com os indivíduos e a cultura em outros contextos sociais, culturais, econômicos e políticos. (AZEVEDO, 2012, p.16)

“Precisamos de teoria? Apesar de poder parecer demasiado óbvio, enquanto não existirem teorias de jogos de computador verdadeiramente excepcionais (ou, tal como acontece agora, enquanto essas teorias praticamente não existirem), será mais importante apresentar uma análise bem fundamentada em estudos acadêmicos prévios e que seja inovadora em termos analíticos. Importar e aplicar teorias de outras áreas, tais como literatura ou a história da arte, pode ser muito útil, mas nem sempre nem necessariamente; e, com frequência, observações críticas não teóricas podem contribuir mais para o estudo do que uma discussão esclarecida mas centrada em teoria. A questão que se deve colocar é a seguinte: será que a teoria nos diz algo de novo sobre os jogos, ou é apenas discutida com o intuito de se validar a si própria?” (AARSETH, 2003, *apud.* AZEVEDO, 2012, p.18)

A partir desses pontos darei destaque, para embasar a interpretação das respostas do questionário, às referências teóricas de autores ligados ao estudo das culturas juvenis. Essas leituras colaboram para o entendimento dessas culturas e permitem uma leitura mais adequada do perfil de jovem que estamos trabalhando.

Dentro deste panorama, as leituras iniciais de Carmen Leccardi (2005), José Reinaldo Oliveira e Carlos Ângelo de Meneses Sousa (2012) e Maurício Perondi (2013). São os referenciais teóricos que estou usando inicialmente para pautar esta análise.

Outro ponto importante do item da teoria diz respeito ao conceito de apropriação que os jovens realizam ao interagirem com seus jogos eletrônicos. Para contemplar este ponto importante deste estudo usarei os textos de Roger Chartier. Cabe destacar que o conceito de apropriação elaborado por Chartier refere-se às relações de apropriação de

textos durante o Antigo Regime (séculos XVI a XVIII) e o desenvolvimento das práticas de leituras e escritas ao longo dos séculos. Entendo que suas ideias a respeito do conceito de apropriação também sejam plausíveis de se aplicar para a questão dos jogos eletrônicos e, partindo desse ponto, as interpretações e conceitos trazidos por ele tem algo a acrescentar às reflexões e debates que este projeto visa propor. Como pode-se ver no seguinte trecho:

(...) a experiência de ler não significa apenas submissão ao mecanismo textual. Seja lá o que for, ler é uma prática criativa que inventa significados e conteúdos similares, não redutíveis às intenções dos autores dos textos ou dos produtores dos livros. Ler é uma resposta, um trabalho, ou, como diz Michel de Certeau, um ato de “caçar com a propriedade alheia”. (CHARTIER, 1992)

Semelhante ao que Chartier entende com a experiência da prática de leitura, os jogos eletrônicos também passam por um processo de apropriação por parte do jogador que ressignifica as descobertas que um jogo de videogame pode proporcionar, de maneira específica e individual, tal qual a prática de uma leitura. Chartier segue desenvolvendo esta ideia:

A questão é simples: como é que um texto, que é o mesmo para todos que o leem, pode transformar-se em “instrumento de discórdia e de brigas entre seus leitores, criando divergências entre eles e levando cada um, dependendo do seu gosto pessoal, a ter uma opinião pessoal?” (CHARTIER, 1992)

O maior problema que pude observar na aplicação foi recebê-los de volta. Foram entregues 100 (cem) questionários, mas apenas 28 foram devolvidos. Uma questão a ser ressaltada foi o período em que foram passados aos alunos: por uma série de fatores eles só foram entregues em novembro de 2014, data próxima ao final do ano letivo. Uma dificuldade por conta disso é que não pude disponibilizar a eles um período de minha aula para que eles respondessem ao questionário, uma vez que estávamos atribulados com avaliações e revisões para as recuperações de fim de ano, portanto até que ponto este contexto cronológico atrapalhou para que mais questionários fossem entregues, também não saberei responder.

Ficam essas dúvidas em especial, no restante não ocorreram maiores surpresas, a maioria dos alunos entendeu as perguntas e procurou respondê-las – dentro dos seus interesses – as questões mais interessantes serão trabalhadas na análise dos resultados, abaixo.

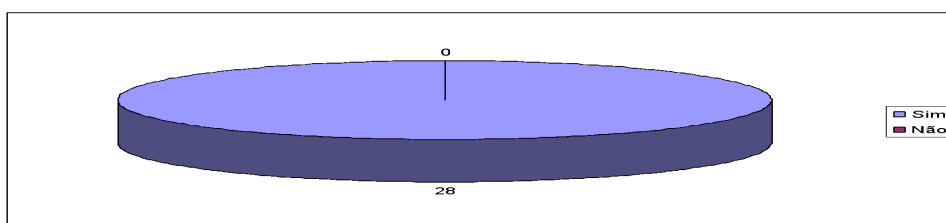
SCORE: Resultados

Ao longo do questionário observei que muitas questões não puderam ser aproveitadas para o objetivo deste artigo, como por exemplo perguntas que procuravam buscar os tipos de jogos eletrônicos que os alunos mais gostavam. Primeiro porque foi observado que seria necessário mais perguntas nesse sentido para melhor determinar essa questão. Segundo, os alunos não demonstravam conhecimentos sobre estilos de jogos. E terceiro observou-se que outras perguntas do questionário foram mais úteis para observar os objetivos propostos.

As primeiras questões não se propunham a tratar diretamente o tema da pesquisa, servindo mais como uma introdução ao foco do questionário. Nesse ponto pode ser observado que a maioria dos jovens pesquisados não possuem atividades extracurriculares, porém demonstram interesse em realizá-las – com destaque à cursos profissionalizantes. Vale chamar a atenção que os alunos de Viamão mencionaram os cursos profissionalizantes, enquanto que em Ipanema outras atividades foram mais destacadas como cursos de informática.

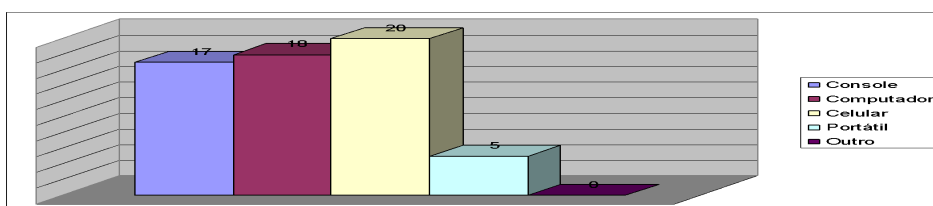
A partir da pergunta 5 até a pergunta 12 consegui alguns resultados que colaboram efetivamente para o tema deste artigo.

5. Você joga algum jogo de computador, videogame ou celular regularmente?



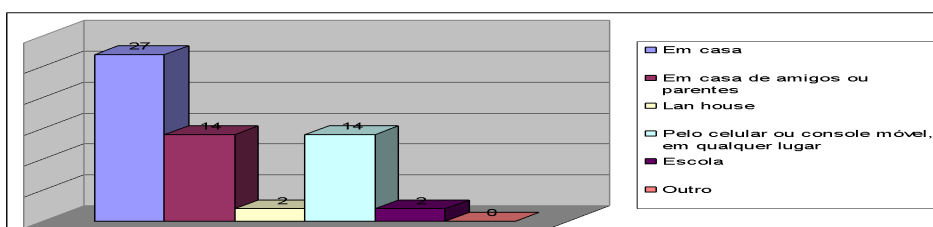
Todos os alunos responderam que jogam.

6. Se você joga, em qual aparelho? (pode marcar mais de uma resposta)



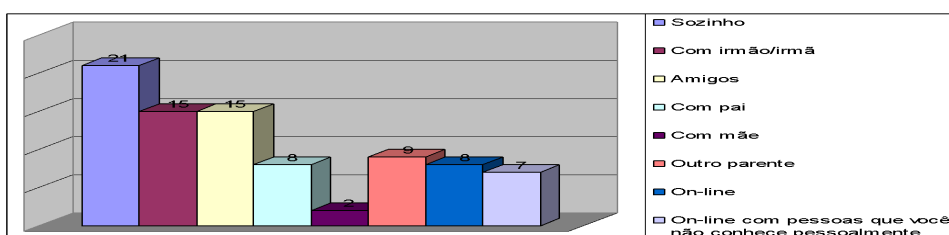
Aqui uma surpresa para este pesquisador: a presença do celular como principal meio para a prática dos jogos eletrônicos superando o computador e o console. Provavelmente pelo valor desses eletrônicos. Um PC Gamer, não custa menos de dois mil reais e os consoles da nova geração estão na casa dos quatro mil reais. Em contra partida os portáteis não são muito utilizados, deduzo que a razão seja o poder aquisitivo dos alunos – dependentes do poder econômico dos pais – tendo em vista seu uso extremamente pessoal e alto custo, se comparado a um celular.

7. Você joga em que local? (pode marcar mais de uma resposta)



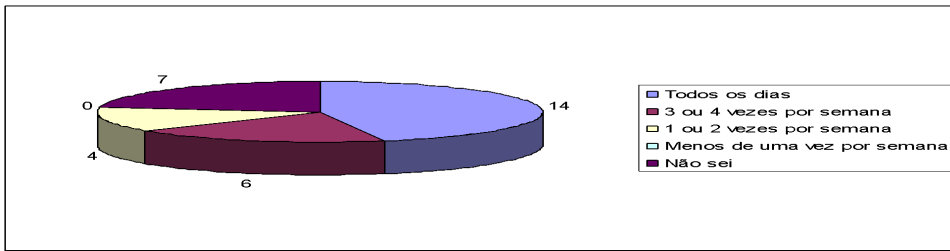
A questão 7 deixa claro que o espaço de jogar está centrado na residência do jogador. Com destaque para o uso do celular que está proporcionando uma mudança neste panorama. Em contra partida, apenas dois alunos julgam que a escola pode ser um espaço para se jogar.

9. Como você joga: (pode marcar mais de uma resposta)



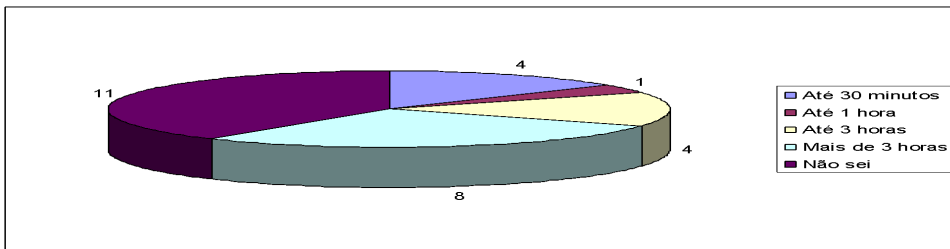
Jogar sozinho é a prática mais comum seguido de jogar com irmãos ou amigos. Para mim chama a atenção da prática junto ao pai com oito marcações. Possivelmente essa opção aumente com o passar do tempo com mais gerações de pais jogadores de videogame, formando uma geração de pais familiarizados com a prática dos jogos eletrônicos.

10. Quantas vezes joga por semana?



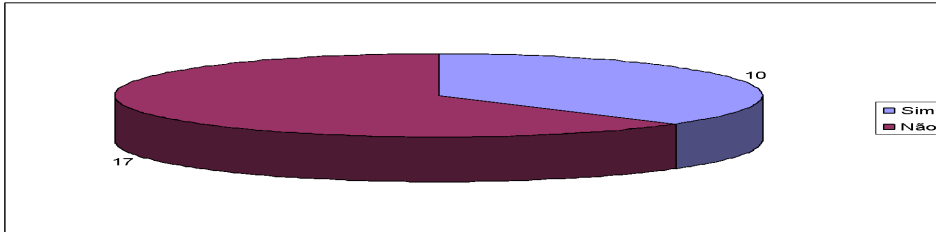
A metade dos entrevistados joga diariamente, sendo que os demais entrevistados jogam semanalmente com certeza. Mais uma questão que comprova a naturalidade com que os jogos eletrônicos estão inseridos na vida desses jovens.

11. Quanto tempo em média você gasta jogando de cada vez?



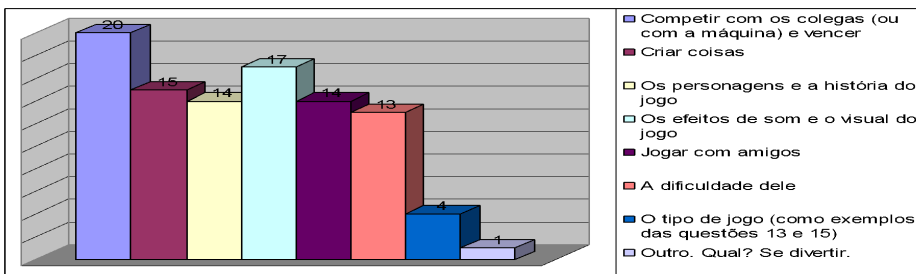
Nesta questão mais uma surpresa, era esperado que a maioria jogasse mais de três horas, fato que não se comprovou. Observa-se também que a maioria, na verdade, não sabe dizer quanto tempo gasta jogando. Imagino que isso seja efeito mais uma vez do uso do celular, tendo em vista que o ato de jogar com o celular não é uma prática realizada por várias horas seguidas, diferente da prática na frente do console ou computador, mas sim uma prática misturada à várias outras atividades: ligações, sms, redes sociais. O que não ajuda o jovem a dimensionar o tempo que gasta nesta atividade específica.

12. Você gostaria de jogar mais do que joga?



Aqui mais uma surpresa, quem não esperaria que os jovens quisessem jogar mais? Pois o resultado foi oposto. Esta questão tem uma segunda parte, qualitativa, onde os alunos responde o motivo pelo qual desejam jogar mais, ou não. Mais abaixo vamos analisar as respostas.

17. O que você acha mais divertido nos games? (pode marcar mais de uma resposta)



Esta questão é a que, a meu ver, apresenta, numericamente, os encantos que os jogos eletrônicos proporcionam. Como pode-se observar os encantos são vários e com motivos diferentes, um número considerável marcou os seis primeiros motivos. Portanto, mesmo que competir seja a característica mais destacada, acredito que não se pode enfatizar esse único motivo. As questões 12, 16 e da 19 a 24 propiciam uma análise interpretativa das respostas. Dessa forma é possível observar mais intimamente alguns pontos já apresentados pelas respostas quantitativas.

A primeira será a questão 12. Já vimos que pelo menos a maioria dos entrevistados não deseja jogar jogos eletrônicos mais do que já vem fazendo. Porém agora podemos entender um pouco mais essa questão.

Observe as respostas abaixo:

12. Você gostaria de jogar mais do que joga? Por quê?

Peach (não): Porque gosto de fazer outras coisas como ler, desenhar, escutar músicas e ver televisão.

Ryu (não): Porque depois de um tempo perde a graça.

Cloud (não): Pelo contrário quanto menos tempo jogo melhor.

Entre aqueles que responderam que não desejam jogar mais podemos observar que não há uma grande variação de motivos. Destaca-se em quase todas as respostas selecionadas a característica de que esses jovens têm outras atividades de lazer além dos jogos eletrônicos, ou outros interesses. Apenas um usou o tempo exíguo como desafio para sua prática junto aos jogos eletrônicos. Os demais jogam, mas destacam mais interesses que os jogos não contemplam.

Ezio (sim): Sim, porque os jogos que eu jogo são muitos grandes e precisa de muito tempo de noite durmo e de tarde colégio, às vezes jogo na madrugada.

Duken Nuken (sim): Porque sempre que começo a jogar me empolgo, mas não tenho tempo.

Faith (sim): Porque é legal, ocupa a cabeça e ensina muitas coisas.

Em contra partida, aqueles que desejam praticar mais jogos eletrônicos variam em suas respostas. Elementos como diversão, o tempo que o jogo exige e até como fuga de outras atividades são usados como justificativa. Vários ressaltam o caráter do jogo como ocupação do tempo ocioso. Ele “ocupa a cabeça”, lida com o tédio, acalma e desvia das más atitudes que poderiam ser tomadas caso o jogo não estivesse ali para tomar o tempo.

Tempo ocioso, me parece justamente o nicho no qual o *Mais Educação* pretende agir, transformar esse ócio em algo produtivo; ao invés de tempo ocioso, tempo de aprendizado. Cabe destacar que há uma demanda, mesmo que inconsciente, por parte de um grupo de estudantes onde este programa tem espaço para se encaixar. Destacando mais uma vez a sua importância.

16. Você saberia dizer o que esses jogos têm que o desagrada?

Peach: Os esportes porque não pratico nenhum esporte às vezes não consigo passar de fase em outros e fico entediada de tentar.

Ezio: Sim pois nós jogos fazemos coisas que no mundo real não tem como e também tem jogos que mostram histórias passadas e é como se você estivesse lá.

Cloud: São antigos e não agradam mais, nós vivemos na era do que é novo a esses jogos já foram

ultrapassados.

A questão 16 trata dos jogos que os alunos não gostam e pergunta quês elementos os desagradam. Chama a atenção questões como a relação de interesse – os que não praticam esportes, por exemplo, não gostam de jogos eletrônicos com esse tema – a dificuldade que alguns apresentam, os tornando entediados, fazendo com que os jogadores desistam deles. As influências, e o medo com relação a elas e a questão estética. Estas parecem características que também observamos nas aulas. Aulas que não se preocupam com uma boa apresentação para os alunos, que são propositalmente difíceis ou que não estão relacionadas com os interesses dos mesmos tendem a passar pelo mesmo tipo de problema. Não motivam os jovens à concluir o ano com a aprovação e não se propõe ao aprendizado significativo do aluno.

19. Você saberia descrever a importância que vídeo game tem na sua vida?

Duke Nukem: Transforma ficar em casa em algo suportável. Meu passa-tempo preferido quando não estou conversando no celular.

Samus: É tipo um refúgio, é um “lugar” onde se pode fugir da realidade e viver a vida do personagem fazer decisões que talvez não teria coragem de fazer na vida real, e como se fosse uma segunda vida.

Jill Valentine: Sim, ele ajuda a mexer com a tecnologia e até a dirigir... Ele também nos ajuda a esquecer as dificuldades do dia a dia, se eu me decepcionei um dia, eu jogo algum jogo no console que me faça esquecer do mundo.

Cloud: Bom isso é difícil dizer o vídeo game não tem “importância” é só um equipamento pras horas vagas.

Como a maioria das respostas deixa claro os jogos eletrônicos ocupam uma grande importância no sentido do preenchimento do tempo ocioso desses jovens. Mais uma vez os programas de educação integral como o *Mais Educação* e o *Trajetórias Criativas* aparecem como personagens importantes nesta demanda. Estudá-los, entendê-los e aprimorá-los é o que estamos tentando fazer aqui. Que a experiência escolar se transforme em algo cada vez mais significativo aos nossos jovens e que possa realmente ser uma ferramenta de auxílio para suas formações.

20. O vídeo game te ensinou alguma coisa? Cite um exemplo.

Garnet: O jogo de vestir e fazer comida da Barbie. Eu crio meus looks, e algumas coisas eu

cozinheiro por causa desse jogo.

Samus: Age of Mitology me ensinou que se deve dar atenção a todo seu povo, se não quiser ruir de dentro para fora. Beyond Two Souls me ensinou que quem nos ama nunca nos deixa de verdade. Castle Crashers a ter perseverança e Beattlefild que nunca se deve deixar um amigo para trás.

Ryu: A montar bicicleta.

Zelda: Que devemos cuidar dos animais e cuidar da colheita.

A partir da questão 20 é possível observar as respostas dos alunos com relação às experiências de aprendizado. Esta questão, em especial, questionava a respeito de um aprendizado de qualquer sentido e através das respostas deles notei que elas podem ser divididas em quatro grupos: (1) as aprendizagens práticas, (2) as aprendizagens de ordem pessoal, (3) aprendizagens de ordem moral ou afetiva e (4) aprendizagens associadas ao conhecimento formal.

Nas aprendizagens práticas, podemos notar repostas de jovens que aprenderam a montar bicicletas ou até mesmo a cozinhar tendo os jogos eletrônicos como seus tutores. Já nas aprendizagens de ordem pessoal, são elementos aprendidos que tendem a beneficiar a pessoa para o longo da vida sem que o jogo tenha necessariamente se proposto a criar tal experiência. Como os exemplos de relatos em que os jovens dizem terem parado de ofender sem motivo, a pensar, não desistir, ter paciência. Estes atributos são importantes instrumentos para a vida social das pessoas e não necessariamente a experiência escolar consegue oportunizar aprendizados deste tipo de maneira tão eficiente. Os jogos eletrônicos podem ser pensados como um potencializador desses aprendizados.

Temos também as aprendizagens de ordem moral ou afetiva, onde os entrevistados destacaram mais relevância em experiências desta ordem. Aprendizados sobre amor, amizade, certo e errado, e trabalhar em equipe, nesses casos os jogos estão auxiliando na educação familiar do jovem, um ponto em que a instituição escolar – pelo menos do ponto de vista da sala de aula – tem dificuldade em alcançar.

Por fim, podemos encontrar nas respostas elementos associados ao conhecimento formal, como a crítica a relação de História factual e ficcional, ou até mesmo de entendimento de ordem político social, pontos que também são abordados dentro da educação formal escolar (especialmente na área das Ciências Humanas). Estes alunos

poderão assistir as aulas que abordam as temáticas que lhe são familiares a partir dos jogos eletrônicos com mais recursos para entender, criticar e formar o seu conhecimento sobre o assunto, já que possuem mais espaços, além da própria realidade, para observar estes fenômenos.

21. Alguma vez você estudou algo na escola que já tinha aprendido nos vídeos games? O quê?

Lara Croft: Histórias antigas, e lugares que foi estudado em geografia.

Duke Nuken: Sim, ajudei a plantar a horta da escola, coisa que já tinha aprendido em Minecraft.

As questões 21 e 22 são semelhantes, mas possuem uma pequena diferença que é interessante de ser percebida e analisada. Na primeira pergunta se o jovem estudou algo na escola que já tenha *aprendido* nos vídeo games; a segunda questão propõe se alguma vez algo aprendido nos vídeos games tenha *servido* para a escola. Essa diferença é sutil, porém importante, tendo em vista que em diversas ocasiões é possível que o aluno até tenha algum conhecimento sobre um tema, porém o seu conhecimento específico não tenha tido uma serventia para objetivos escolares como uma prova ou trabalho.

No conjunto de respostas da questão 21 (acima) temos as áreas de História e Inglês como mais destacadas. Penso que é porque há uma relação mais direta entre esses conteúdos e as propostas ou necessidades que os jogos eletrônicos apresentam. Por exemplo, no caso do conteúdo de História, existem vários jogos ligados a temas históricos. Isso caracteriza uma ligação direta entre o jogo e o conteúdo de História. Já para a matéria escolar de Inglês, essa língua deve ser manipulada por jogos que necessitam mais da trama para serem resolvidos e onde o que ocorre no jogo é fundamental para a sua sequência “obrigando” o jogador a ir se instruindo no idioma para que a sua experiência de jogo seja facilitada. Porém deve-se ressaltar as citações ao conteúdo de Geografia e a atividades extracurriculares dentro da escola como a citada pelo Duke Nuken a respeito da horta escolar.

Já na questão 22 temos outra interpretação, tendo em vista que os pontos que são úteis dos jogos não precisam estar diretamente associados aos conteúdos. Enquanto uma aluna alega não ter aprendido nada, outros citam elementos tangentes como a rapidez de raciocínio ou a montagem de estratégias de estudos. Sem deixar de destacar os aprendizados formais como os visto para História, Geografia, Inglês e Matemática.

22. Alguma vez algo que você aprendeu nos vídeos games serviu para a escola? Conte esta história.

Peach: Não por enquanto não aprendi nada com vídeo games.

Ken: Sim, joguei um jogo que tinha arenito, e na aula deu sobre arenito.

Jill Valentine: A mesma estratégia que em uso nos vídeo games eu uso para estudar.

23. Você acha que é possível apreender alguma coisa jogando vídeo game? O que por exemplo?

Peach: Sim ultrapassar obstáculos.

Ezio: Jogos em inglês ajudam bastante e em outras línguas.

Link: Eu aprendi a perder e não ficar brabo.

Os jovens reconhecem que os jogos eletrônicos têm potencial para ensinar algo. Essa informação é importante para saber a respeito do nível de aceitação que os alunos poderão ter sobre inclusão dos jogos eletrônicos na sala de aula, o que deve facilitar na introdução de práticas em que o jogo eletrônico está inserido, ajudando na motivação do aluno para participar da aula.

ENG GAME: Conclusão

As considerações finais são positivas a respeito do trabalho. Podemos observar que a prática dos jogos eletrônicos é bem presente na vida dos jovens que frequentam a escola. Que eles reconhecem que aprendem enquanto jogam e que em algumas situações estes aprendizados os ajudam em aspectos de suas vidas, incluindo aqui, a escola.

No que diz respeito ao fascínio que os jogos eletrônicos produzem nos jovens, não parece claro que o artigo conseguiu responder plenamente esta questão. Creio que é necessário mais estudos voltados para este entendimento e que as pesquisas devem ser mais longas e entrar em níveis mais profundos de análises, como a observação *in loco* da prática do jovem com os jogos eletrônicos e mais uma série de outros elementos com a finalidade de obter mais informações a respeito desse fascínio.

Apenas um questionário não foi suficiente, a meu ver, para chegarmos a uma resposta satisfatória. Porém este trabalho não foi em vão, acredito que, mesmo não chegando a uma resposta conclusiva, não significa que ele não tenha deixado marcado

alguns trilhos para futuros estudos sobre o tema. Podemos concluir que os jogos ocupam multiplataformas (não mais limitados ao vídeo game e o computador) e os celulares ocupam um espaço considerável nessa prática. Que os interesses pelos jogos são variados: competir, construir, se relacionar com a história, com os personagens, enfim os interesses são múltiplos e se adequam a cada jovem.

Entendo que este seja o principal ensinamento que programas como o *Mais Educação* tenham a aprender como os jogos eletrônicos. O potencial de se adaptar aos interesses dos seus jogadores, a diversidade de jogos, e a diversidade de temáticas e aprendizagens que eles proporcionam é grande e individualizada para cada jogador. Neste ponto os jogos já operam com o entendimento da aprendizagem individualizada, no sentido de que os jogos permitem que cada praticante tenha a sua curva de aprendizagem particular para que ele alcance o objetivo final do jogo. Algo que a escola atual – com a sua prática de repetência – não faz, mas que a educação integral já vem discutindo.

Outra questão que se destacou para mim foi a relação entre o jogo e o ócio. Os jovens apresentaram ter muito tempo ocioso ao longo dos seus dias e os jogos eletrônicos ocupam um espaço precioso dentro deste tempo o que me leva a pensar que a prática do jogo não deva ser trazida para dentro da escola, ou da sala de aula, pois ela está identificada como uma prática individual e em sua residência, quando muito acompanhado de amigos, irmãos ou outros parentes. Mas não descarta os jogos eletrônicos como recursos tangentes aos trabalhos em aula e usa-los para expandir uma discussão com o intuito de mobilizar o interesse do aluno na aula que está sendo tratada. Por fim, me parece que tenha ficado claro a necessidade de mais estudos sobre este tema, todavia também me parece claro que há um bom potencial para se pensar no uso dos jogos eletrônicos na discussão da educação integral.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Rafael Marques. 2005. **Diversão nos videogames: perfis de usuários de jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2011.

AZEVEDO, Victor de Abreu. 2012. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para uma análise pedagógica**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2012.

BEHAR, P. A. ; DORNELLES, L. V. ; COLLARES, D. ; SOUZA, A. P. F. C. E. ; RIBEIRO, A. C. R. ; LONGARAY, A. N. C. ; GHIGGI, G. H. . **Práticas Criativas do Professor 2.0: atendendo às demandas da ciberinfância**. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 8, p. 1, 2010.

BRANDÃO, Roberta Purper. 2012. **Jogando além: o interjogo entre a mágica do jogo eletrônico e o brincar criativo do jogador**. Tese (Doutorado em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

BOHN, Carla Silvanira. 2011. **A mediação dos jogos eletrônicos como estímulo do processo de ensino-aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão de Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2011.

CARDOSO, Edina Lima; CASTRO, Gardene Leão. **Abordagens sobre(s) juventude(s)**. In: Revista Redemoinho. Porto Alegre: 2007, n. 002, pp. 29-35.

CHARTIER, Roger. **Textos impressos e leituras**. In: A história cultural. Lisboa: Difel, 2002. pp. 121-139.

_____. **Textos, impressão e leituras**. In: Hunt, Lynn. A nova história cultural. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. **Morte ou transfiguração do leitor**. In: Os desafios da leitura. São Paulo: UNESP, 2002. pp. 101-123.

FEIXA, Carles. **De Jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud**, Capítulo III. Editorial Ariel, S.A. Barcelona, 1999. pp.84-105.

FERREIRA, Felipe da Silva. 2012. **CULTURA DIGITAL: AMPLIANDO JANELAS PARA MAIS EDUCAÇÃO?** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

FORTUNA, Tânia Ramos ; BITTENCOURT, A. D. S. . **Jogo e Educação: o que pensam os educadores**. Psicopedagogia (São Paulo), São Paulo, v. 20, n. 63, pp. 234-242, 2003.

LECCARDI, Carmem. Por um novo significado do futuro: mudança social, jovens e tempo.

Tempo Social, Vol. 17, Nº2. São Paulo: USP. 2005.

OLIVEIRA, José R. ; SOUSA, Carlos A. M. . **Juventude e ciberespaço: implicações do uso da internet na constituição da sociabilidade juvenil.** Recife: V Simpósio Internacional da Juventude Brasileira – JUBRA. Anais do V JUBRA, 2012.

MOREIRA, Simone Costa. 2013. **PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE DE SUA RELAÇÃO COM O CURRÍCULO FORMAL EM TRÊS ESCOLAS DE ESTEIO-RS.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2013.

PERONDI, Maurício. **Mutações nas representações de juventude e repercussões na análise apreendida.** *In:* PERONDI, Maurício. Narrativas de jovens: experiências de participação social e sentidos atribuídos às suas vidas. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, pp. 20-27.