

Jogando e aprendendo nos mundos virtuais

Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz¹ Rafael Marques de Albuquerque², Victor de Abreu Azevedo³

¹ Departamento de Metodologia de Ensino – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) - Florianópolis – SC - Brasil

² Mestrando do Programa de Pós Graduação em Design e Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina - Florianópolis – SC - Brasil

³ Graduado em Educação Física pelo CDS/UFSC - Florianópolis – SC - Brasil

dulce.marcia@gmail.com, apenasrafael@yahoo.com.br,
victorazeved@gmail.com

Abstract. *This article describes the early results of a research about educational possibilities of electronic games in the school context. In the questionnaire applied with 6th and 7th grade students of a public school of Florianopolis we got the most of the children have computers and videogame at home; almost half of them plays every day, the most popular games are action, adventure, fighting and sports and the most important aspect of the games to them are “to play with friends” and “to compete with friends and win”. Finally, the students think the school is not the place to play games, what makes us believe they don’t think the school as playful nor recognize educational attributes on games.*

Resumo. *Este artigo narra os primeiros resultados de uma pesquisa que investiga as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos no contexto escolar. No questionário aplicado para estudantes de 6a. e 7a. série de uma escola pública de Florianópolis levantamos que a maioria das crianças tem computador e videogame em casa; quase metade joga todos os dias; os gêneros mais populares são ação, aventura, luta e esportes e o aspecto mais importante do jogo eletrônico para eles é “jogar com amigos” seguido por “competir com colegas e vencer”. Finalmente, os alunos acham que escola não é local para jogar, o que nos leva a concluir que os mesmos não percebem o espaço escolar como lúdico ou não percebem características educativas nos jogos.*

1. Introdução

Este artigo narra os primeiros resultados de uma pesquisa intitulada “Jogando e aprendendo nos mundos virtuais: narrativas e possibilidades educativas dos videogames no espaço escolar” que teve início no Centro de Ciências da Educação da UFSC em agosto de 2008, a partir do apoio do Edital Universal do CNPq. O projeto tem por objetivo investigar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos através da observação dos jogadores e de suas produções narrativas sobre o jogo e o ato de jogar no contexto escolar. Em outras palavras, tentamos entender se e como os jogos eletrônicos podem ser incluídos na rotina escolar, especialmente por suas qualidades narrativas, e verificar justamente se as suas características (multinarrativas,

interatividade, imersão, conexão com outros jogadores, alternância entre seguir as regras e exercer a criatividade, dentre outras) se prestam a estratégias de ensino e aprendizagem.

A questão fundamental para a pesquisa, é buscar compreender as lógicas de uso desenvolvidas pelas crianças e que poderão se constituir em indicadores preciosos e precisos de novos modos de aprender que poderão, por sua vez, ser mobilizados na construção de novos modos de ensinar, a serem desenvolvidos na formação de professores e na produção de materiais pedagógicos. Não podemos esquecer que os jogos eletrônicos, como as mensagens das mídias, povoam o universo infantil e adolescente e integram seu processo de socialização, gerando novos modos de perceber, de aprender e de se expressar, que nos são ainda desconhecidos e que a instituição escolar tende a ignorar.

As hipóteses que norteiam o projeto em andamento podem ser descritas da seguinte maneira: ao interagir com os jogos eletrônicos as crianças e os jovens desenvolvem novos modos de aprender e novas habilidades cognitivas desconhecidas dos professores que as ensinam (autodidaxia). Por essa razão, os jogos eletrônicos têm um grande potencial educativo e podem ser utilizados pelos professores para enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem, especialmente através do aproveitamento das narrativas geradas pelas crianças sobre sua experiência lúdica dentro dos ambientes hipermediáticos.

Essas narrativas geradas durante a observação de nossa pesquisa poderão ajudar a mostrar como as crianças aprendem e apreendem a cultura lúdica digital que vivenciam nos ambientes virtuais dos jogos eletrônicos (FOITTE; CRUZ, 2001; ILHA; CRUZ, 2006; KRÜGER; CRUZ, 2004; KRÜGER; CRUZ, 2007). Neste sentido, a pesquisa visa contribuir para a construção deste conhecimento para a formação de professores e para a integração das mídias eletrônicas à educação escolar.

2. Referencial teórico

A brincadeira e os jogos existem desde os primórdios da humanidade e se constituem num dos aspectos definidores de nossa própria existência. Isso porque, de acordo com Huizinga (1993, p.47), os jogos são importantes elementos da cultura: “o jogo é um traço essencial, talvez o mais importante das sociedades humanas. Diferentemente dos outros animais que brincam, o homem é o único que faz conscientemente e durante toda a vida para obter prazer”. Para Huizinga (1993), as raízes dos jogos estão ligadas a aspectos como religião, trabalho, mitos e rituais, sempre envolvendo um aspecto lúdico.

Justamente por suas características lúdicas e atrativas, pedagogos, psicólogos e filósofos têm associado o uso dos jogos ao cotidiano da escola, partindo do princípio de que eles facilitarão a aprendizagem e aproximam o ambiente escolar das novas tecnologias e do cotidiano dos seus alunos. Alguns educadores como Bruner (1983) ou Winicott (1975) acreditam que é na brincadeira que o desenvolvimento cognitivo acontece. Neste sentido, quando Piaget (1978) afirma que o processo de conhecer não consiste em olhar para o objeto e fazer uma cópia mental, mas sim agir sobre ele, modificando-o, transformando-o e compreendendo-o, os jogos são lembrados como uma solução educativa porque permitem que as crianças desenvolvam sua percepção e observem os resultados de sua ação ao jogar, inventando e reinventando situações a fim de aprender com elas. Num outro exemplo dessa linha de raciocínio, Kishimoto (1994)

afirma que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo segundo a autora está na estimulação dessa exploração, onde é permitido errar.

Como principal tecnologia presente na vida dos jovens com menos de trinta anos, o computador permite agregar informação, divertimento, comunicação e educação a partir dos mesmos comandos. Tapscott (1999) explica que para as crianças o computador é um brinquedo que elas podem utilizar para estimular a imaginação, explorar o mundo, conhecer outras pessoas e ganhar experiências que podem rejuvenescer seus sentidos e personalidades. Para ele, o computador criou um ambiente no qual as atividades da infância estão mudando de forma radical. Isso porque, se a televisão privou as crianças de muitas horas de brincadeira, diz Tapscott, a mídia digital está disponibilizando novamente este tempo para o público infantil. O autor considera que as horas gastas com o computador não são passivas mas sim ativas, uma parcela de tempo onde as crianças desenvolvem habilidades, solucionam problemas e se divertem.

Para alguns autores, essas características dos jogos são suas principais qualidades. Johnson (2005), por exemplo, defende que os jogos eletrônicos trazem uma contribuição para o desenvolvimento cognitivo das crianças, ao forçar o jogador a tomar decisões, a escolher e a priorizar, a partir de um trabalho intelectual fundamental baseado no que ele chama de sondagem e investigação telescópica. A sondagem está relacionada ao fato de que as regras raramente são estabelecidas na íntegra antes que se comece o jogo, o que quer dizer que literalmente se aprende jogando. Segundo Johnson, o fascínio do jogo se deve mais ao desafio de decifrar as regras e menos no manuseio dos comandos. A investigação telescópica por sua vez, se refere ao trabalho mental de gerenciar simultaneamente todos os objetivos (as “coisas a fazer”), desde os mais imediatos (as habilidades e aquisições necessárias para ir progredindo por etapas) até os objetivos finais que vão “fechar” o jogo. Johnson considera que a maior parte do jogo é consumida em solucionar problemas menores de modo progressivo, hierárquico e agrupado, uma habilidade de concentrar-se no que é urgente resolver e, ao mesmo tempo, manter a atenção naquilo que ainda está por vir. A sondagem também envolve a exploração (através da imersão) das características do mundo virtual, um processo que Gee (2004) chama de ciclo de “sondagem, hipótese, nova sondagem, novo pensamento”: o jogador tem que sondar o mundo virtual (olhando e clicando ou seja, agindo); enquanto sonda, reflete e cria hipóteses sobre o que os eventos em que se envolve podem significar (ou seja, decide o que fazer a cada momento para ter um resultado positivo); a partir dessas hipóteses, sonda novamente, agindo para ver o que acontece; o jogador recebe esse *feedback* como uma resposta à sua ação e aceita ou repensa sua hipótese original. Com isso, aprende por tentativa e erro, a partir de desafios vencidos pouco a pouco.

Essa seria, segundo Johnson (2005), a aprendizagem colateral possibilitada pelos jogos eletrônicos, definida por ele como a que vai “além do conteúdo explícito da experiência”. Nesse processo, o importante não é simplesmente o que se pensa quando se está jogando, mas sim *como* se joga ou o *modo como* pensa o jogador enquanto joga. Dessa maneira, mais relevante é o aprender a pensar, pois, enquanto joga, o jogador aprende a aprender, a pensar e a refletir em torno da narrativa e dos acontecimentos do jogo. Por essa razão, a narrativa ou o roteiro do jogo adquire uma importância muito grande para a aprendizagem, ao possibilitar um engajamento através da ação do jogador

através dos personagens nos ambientes virtuais. E é por essa razão que as narrativas nascidas do ato de jogar (contar o que aconteceu ou imaginar histórias baseadas no jogo, por exemplo) ou as próprias narrativas que estruturam os jogos (entendidas aqui como seus roteiros), terão papel fundamental nesta pesquisa.

3. Metodologia

O projeto “Jogando e aprendendo nos mundos virtuais” terá a duração de dois anos, iniciados em agosto de 2008. No primeiro semestre formamos um grupo de estudos com alunos voluntários de diversos cursos de graduação da Universidade Federal de Santa Catarina e interessados ou já pesquisando a temática dos jogos eletrônicos em suas monografias. O grupo abriu um espaço de discussão na internet <http://br.dir.groups.yahoo.com/group/gamesnaescola> com o propósito de servir tanto para socialização e divulgação das idéias quanto para documentação do andamento do projeto.

No segundo semestre de 2008 começamos a revisão bibliográfica e teórica sobre os aspectos lúdicos e narrativos, bem como de experiências de uso dos games na educação presencial e a distância. Ainda dentro do cronograma, iniciamos a preparação da pesquisa e o contato com as escolas. Para isso, procuramos a Secretaria da Educação do Estado de Santa Catarina e a Secretaria da Educação Municipal de Florianópolis para verificarmos a viabilidade de execução da pesquisa nas escolas públicas. Percebemos que a coordenação das duas secretarias demonstrou interesse principalmente porque vivenciam uma situação em que enquanto há um esforço dos governos (federal, estadual e municipal) em distribuir salas informatizadas estas acabam sendo pouco utilizadas pelos professores porque as escolas públicas oferecem poucas atividades extracurriculares. Essa ausência se faz mais forte em localidades mais isoladas, aparentemente porque o tempo gasto e o custo com transporte são relevantes na escolha das escolas envolvidas principalmente para projetos com orçamento mais limitado ou que contam com o trabalho de bolsistas e voluntários, como é o nosso caso. O projeto também foi valorizado pelas secretarias por seu potencial para envolver muitos alunos, já que os jogos eletrônicos freqüentemente são populares entre as crianças, mesmo em escolas que atendem comunidades com menor poder aquisitivo.

Uma dificuldade encontrada para a execução da pesquisa foi a exigência por parte da coordenação pedagógica das secretarias de uma metodologia de pesquisa mais definida e consolidada. Em resposta, apresentamos a carência de literatura sobre o uso e a pesquisa com jogos eletrônicos em escolas, justificando nossa proposta de estarmos abertos à realidade esperando conhecer a situação das escolas em que atuaremos para então adaptarmos o projeto aos interesses dos seus professores e alunos. Para nossa proposta, o projeto deve ser maleável e adequar-se aos diferentes contextos que serão encontrados.

E foi justamente a realidade das escolas públicas que mostrou uma demanda inesperada: a pesquisa deveria ser baseada no ambiente Linux, já que todos os computadores da rede pública estão em processo de migração para essa plataforma livre, restando poucos laboratórios de informática que usam o sistema Windows. Essa informação nos colocou um grande desafio: não só encontrar jogos disponíveis para Linux mas tomar conhecimento deles, de suas narrativas e possibilidades educacionais, jogando nas mesmas condições de configuração técnica que os alunos encontram nos

laboratórios das escolas. Para solucionar esse problema compramos um computador que seguia as mesmas especificações do Proinfo, o programa do governo federal que está distribuindo os computadores e os softwares para as escolas brasileiras. Percebemos a dificuldade de se usar um sistema livre quando tivemos que instalar o Linux no computador dentro de uma sala da UFSC, comprado em dezembro de 2008. Só agora, passados quatro meses, finalmente conseguimos instalar os requisitos do Linux Educacional 2.0 e poderemos começar a pesquisar os jogos.

Essa é uma questão importante para nossa pesquisa. Os jogos eletrônicos que pretendíamos utilizar eram justamente aqueles que as crianças mais jogam em suas casas ou em locais coletivos como Lan Houses. Tais jogos normalmente são desenvolvidos para a plataforma Windows. Com a migração das escolas públicas para o Linux Educacional isso cria um grande empecilho para o andamento do projeto. As soluções provisórias pensadas até agora para não inviabilizar a realização do projeto são as seguintes: 1) Podemos utilizar programas que simulam o sistema Windows, os chamados emuladores, que possibilitariam que jogos comerciais fossem jogados nos computadores das escolas. No entanto, esses emuladores podem apresentar desempenho ruim ou não funcionar para todos os jogos, além do fato de exigir que sejam instalados e testados com antecedência nos laboratórios; 2) alguns jogos eletrônicos possuem versão para Linux, mas isso limitaria bastante as opções de títulos; 3) existem jogos eletrônicos desenvolvidos para Linux, muitos deles são gratuitos e podem ser adquiridos pela internet e serão eles os que usaremos na pesquisa.

Essas dificuldades de certa maneira já estavam previstas na justificativa do projeto quando defendíamos a idéia de que o estudo que nos propomos realizar torna necessária uma grande criatividade metodológica, pois o objeto de pesquisa é complexo e multifacetado. De modo geral, os métodos e metodologias da mídia-educação são baseados no campo da Comunicação, que por sua vez se constrói a partir da Sociologia, Antropologia e Lingüística, enquanto seus instrumentos de análise vêm da semiótica, Estudos Culturais e Pragmática e as técnicas são geralmente de animação, de produção, de simulação. Por essa razão, os procedimentos metodológicos aqui utilizados serão resultado de uma combinação de diferentes técnicas qualitativas de caráter etnográfico, com objetivo de compor um conjunto de informações mais amplo e genérico sobre as experiências e os comportamentos recorrentes dos alunos no uso dos jogos eletrônicos e de aprofundar o estudo de certos aspectos cognitivos, sócio-culturais e afetivos desenvolvidos na relação com estas técnicas.

Após conhecer e escolher os jogos, pretendemos observar atividades desenvolvidas na escola, sempre tendo como situação de pesquisa a sala de aula. Além da observação das crianças em situação coletiva de aprendizagem (oficinas) e da produção das narrativas geradas pelos jogos, o outro pilar metodológico desta pesquisa serão as entrevistas semi diretivas com os jovens envolvidos nas oficinas. A “oficina” é uma técnica etnográfica que se aparenta à “pesquisa-ação” no sentido em que intervém na realidade a ser estudada propondo uma atividade nova e inovadora, que mobiliza os sujeitos em estudo, exigindo sua participação ativa e intensa em todas as fases da pesquisa. Por isso, trata-se de um procedimento bastante apropriado para estudar situações de aprendizagem, muito especialmente situações de integração de uma inovação pedagógica e tecnológica.

A proposta para o primeiro semestre de 2009 pretende acompanhar algumas turmas durante a prática dos jogos eletrônicos no ambiente escolar. Os alunos envolvidos nesta primeira etapa estão cursando sétima e oitava série do ensino fundamental de uma escola pública estadual da região central de Florianópolis. Para começar a conhecer melhor essa realidade onde trabalharemos estas oficinas, em novembro de 2008, fizemos contato com a direção de uma escola estadual de Florianópolis que se mostrou bastante receptiva para a realização de nossa pesquisa.

No entanto, a sobrecarregada carga de trabalho de final de semestre foi apontada como um fator dificultador para realizar uma reunião prévia com os professores visando o planejamento das atividades do ano seguinte. Da mesma maneira, a diretora nos relatou que a grande instabilidade da situação funcional de professores das escolas públicas que acontece todo início de ano letivo (aposentadorias, licenças por saúde, transferências, etc.) impediria qualquer tipo de compromisso prévio. Esse contato permitiria sabermos quais docentes estariam interessados em trabalhar em conjunto com o projeto e quais as disciplinas que poderiam ser envolvidas. Sem essa informação, tornou-se difícil definirmos quais jogos eletrônicos seriam utilizados e quais professores estariam envolvidos. Por essas razões, até o momento estamos trabalhando com duas alternativas apresentadas pela diretora da escola: 1) realizar oficinas de motivação para os professores e, 2) na probabilidade de não haver interesse deles em participar do projeto, pesquisar no contraturno das aulas diretamente com os alunos em atividades com jogos eletrônicos no laboratório de informática.

Dentro dessas alternativas, e como não havia condições de iniciarmos as atividades ainda no final de 2008, criamos um questionário que foi aplicado junto aos alunos da escola estadual das séries que são nosso público-alvo. A proposta do questionário é que ele sirva de pré-teste para o que utilizaremos durante todo o projeto. Acreditamos que as respostas podem nos auxiliar não apenas para delinear um perfil do jovem jogador/jogadora mas também oferecer indícios para a escolha do tipo de jogo que proporemos como atividade para as crianças. A seguir descrevemos os principais resultados desta primeira aproximação.

4. Descrição dos primeiros resultados

O questionário aplicado é composto de 24 perguntas, sendo cinco abertas e as restantes com respostas sugeridas e/ou múltipla escolha. Está dividido em quatro partes: traçamos um perfil do respondente; seu contato com as mídias e o brincar; sua opinião sobre jogos eletrônicos e seus hábitos como jogador/jogadora e, finalmente, como avalia o jogo na escola e seu potencial de ensino. Os sujeitos respondentes são crianças da escola estadual sendo uma turma de sexta e outra de sétima série, totalizando 57 alunos (44,8% meninos e 55,2% meninas) com a média total de idade igual ou menor que 13 anos.

A aplicação do questionário ajudou a conhecermos um pouco do universo dos alunos com os quais possivelmente atuaremos nesta escola. Vamos ressaltar apenas alguns resultados mais surpreendentes, o primeiro deles, com relação ao acesso a computador, videogames e internet. Mesmo tratando-se da realidade da escola pública, onde provavelmente grande parte dos alunos provém de famílias de baixo poder aquisitivo, apenas 12 delas (aprox. 21%) não possuem nem computador nem videogame em sua residência. Além disso, 45 alunos (77,6%) possuem celular, o que apresenta

outra possibilidade de inserção nos jogos eletrônicos, mesmo que talvez limitada – dependendo dos modelos dos aparelhos.

A frequência com que jogam também surpreendeu: quase metade dos alunos jogam algum tipo de jogo eletrônico todos os dias. Mesmo as crianças que responderam que se não possuem plataformas de jogos eletrônicos em casa ainda podem acessar em LAN houses, casas de amigos e parentes, fliperamas ou celular.

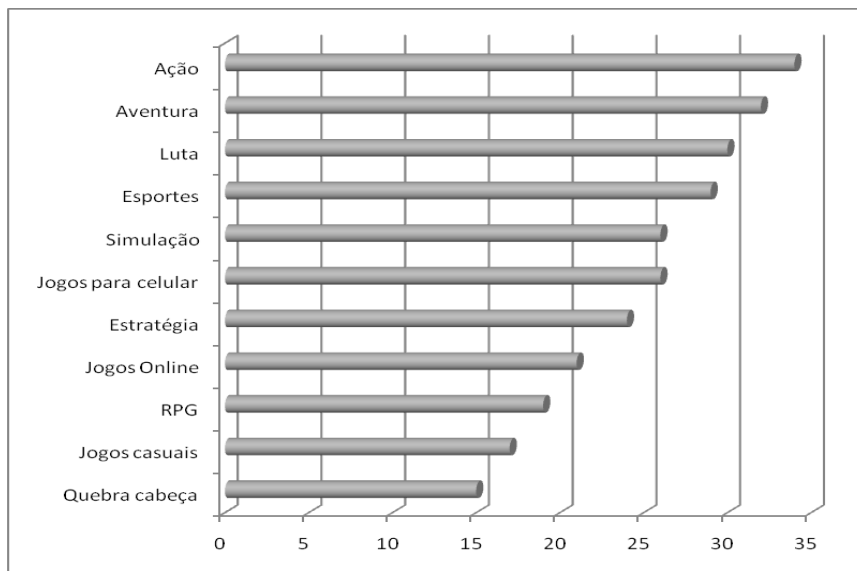


Figura 1: Contagem das respostas da pergunta: “Qual tipo de jogo você costuma jogar?” (cada aluno podia marcar mais de uma opção)

A contagem dos gêneros mais jogados não surpreendeu: a ênfase foi em jogos menos complicados e mais dinâmicos, o que é compreensível para um público dentro da faixa etária da amostragem. Os quatro gêneros mais jogados foram Ação, Aventura, Luta e Esportes. Jogos que tendem a exigir mais paciência e que envolvem muitas variáveis ou muita leitura mostraram-se menos populares: estratégia, RPG e quebra-cabeça. Os jogos casuais também apareceram com pouca popularidade, o que sugere que talvez estes sejam voltados para o público adulto, que dispõe de pouco tempo para envolver-se com o jogo, contrastando com a criança, que muitas vezes pode dedicar-se mais à prática, e portanto, acessar jogos mais complexos que os chamados “casuais”.

Em outra pergunta, os alunos tiveram a chance de citar até quatro jogos que mais gostavam, onde pudemos conferir quais deles, e, conseqüentemente, seus gêneros mais populares atualmente para este público. O jogo mais citado foi *Grand Theft Auto* (22 vezes), o que levantou duas questões iniciais que poderiam ser mais aprofundadas: qual a relação entre a criança e o conteúdo do jogo – considerado violento e impróprio para menores? E qual a relação dos pais para com essa prática? A outra pergunta é: como elas se relacionam com os diálogos, que acontecem em inglês e sem legendas em português?

O segundo grupo mais citado foi o das séries de jogos de futebol (a série *Winning Eleven – versão japonesa de Pro Evolution Soccer* - foi citado seis vezes, *Fifa Soccer*, mais quatro vezes, “*Brazuca*” – modificação realizada por fãs dos jogos da série *Winning Eleven* vendida através do mercado informal, incluindo narração em português, e times brasileiros – mais quatro vezes. Simplesmente “Futebol”, sem

identificar o título do jogo, mais sete vezes) em um total de 21 citações. Na ausência de um número significativo de jogos citados de outros esportes, podemos perceber que a popularidade dos jogos deste gênero (esportes) é resumida quase que totalmente aos jogos de futebol.

O terceiro gênero de jogos mais citados foram jogos de tiro em primeira pessoa (*Counter Strike* foi citado 15 vezes, *Medal of Honor*, cinco vezes) totalizando 20 citações. O jogo *Counter Strike* é famoso pela popularidade em LAN houses, onde os usuários podem jogar em rede local, ou online, e é um bom exemplo de jogo onde os usuários podem jogar (e competir) com seus amigos, o que é muito valorizado pelos jovens dessa idade, como vamos discutir adiante.

Outro jogo que foi muito citado foi *The Sims* (mencionado 15 vezes), o que não é estranho, já que na amostra de crianças há maior número de garotas em relação a garotos. Gee (2007) comenta que mulheres frequentemente gostam de jogos diferentes dos homens, citando *The Sims* como exemplo de game popular entre as jogadoras. Tal popularidade possivelmente está conectada ao aspecto social de relacionamento entre os personagens que é o ponto forte do jogo. Crawford (2003) comenta que interações sociais são geralmente muito pouco trabalhadas nos jogos eletrônicos, e que se os Game Designers se dedicassem mais neste aspecto dos games, provavelmente atrairiam mais indivíduos do gênero feminino.

A pergunta sobre o que mais gostam nos jogos eletrônicos apresentou o seguinte resultado: a alternativa mais assinalada, marcada por quase todos os alunos, indica que “jogar com amigos” é um dos aspectos mais importantes do jogo eletrônico para eles, e o segundo, “Competir com colegas e vencer”.

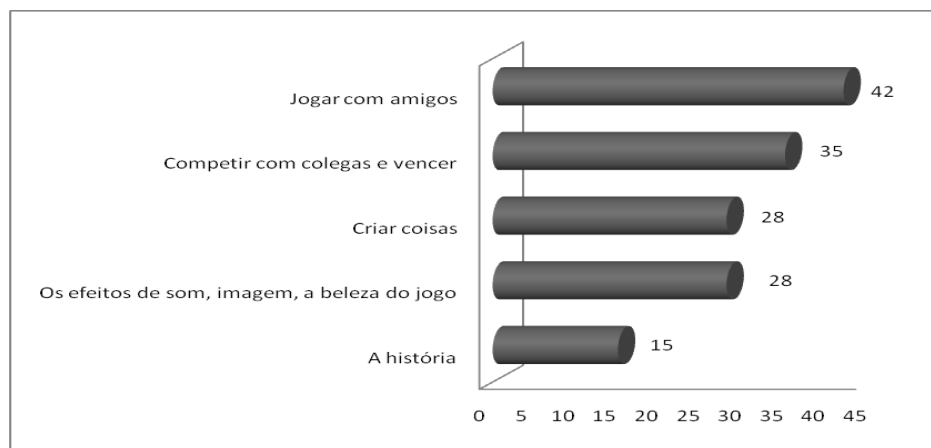


Figura 2: Contagem de cada resposta a pergunta: “O que você acha mais divertido nos videogames?” (cada aluno podia marcar mais de uma opção)

Há uma preocupação de que os videogames incentivem o individualismo e impeçam uma vida social saudável (SQUIRE, 2003). Alguns autores, como Prensky (2001) sugerem que, ao contrário, os jovens com os computadores e videogames estão mais próximos do que nunca, mas em uma concepção diferente da relação social convencional. O resultado do questionário também sugere que o jogo eletrônico não distancia, mas pelo contrário, aproxima os jovens em uma nova prática de interação social.

Uma das últimas perguntas visava saber se os alunos gostariam de jogar jogos eletrônicos como atividade escolar. Houve 21 respostas “Não”, totalizando quase 37% dos alunos. Squire (2008) experimentou utilizar o jogo *Civilization* para ministrar a disciplina de história e geografia, e percebeu que havia uma resistência por parte dos alunos, que não acreditavam que pudessem aprender o conteúdo escolar com um jogo. No nosso questionário, os que responderam “Não” geralmente justificam que não aprenderiam nada com o jogo ou que isto os distrairia do estudo convencional, e muitos demonstram que consideram que jogos são para diversão, e a escola, para o aprendizado, e que eles são diferentes e indissociáveis.

Outra questão também sugeriu que talvez uma prática com jogos eletrônicos nas escolas não seja tão atraente aos olhos da criança quanto alguém poderia prever, associando a criança ao desejo de jogar. Na pergunta “Você gostaria de jogar mais do que joga?”, houve mais respostas “Não” (28 respostas) do que “Sim” (24 respostas). Muitos dos que marcaram que não gostariam de jogar mais do que jogam justificaram-se escrevendo que não tem tempo, que já jogam bastante ou que se jogassem mais não poderiam se dedicar aos estudos. Mesmo assim, o número de respostas “Sim” foi grande, o que talvez espelhe as crianças que não possuem os equipamentos necessários para o jogo ou que têm sua prática como jogador limitada por alguma razão. Estes possivelmente seriam mais atraídos pelo projeto que pretende levar os jogos como atividade escolar. Uma outra implicação seria a de que talvez os alunos não percebam e/ou desconheçam nos jogos eletrônicos características e conteúdos relacionados com as disciplinas escolares e com os possíveis aprendizados que com eles possam desenvolver. Destacam assim apenas a função lúdica dos jogos em seu tempo de lazer, possivelmente compreendendo a escola como um espaço distante dessa possibilidade prazerosa e divertida.

5. Considerações finais

O projeto “Jogando e aprendendo nos mundos virtuais: narrativas e possibilidades educativas dos videogames no espaço escolar” tem encontrado algumas dificuldades até o momento, como a proposta de utilização de softwares livres nas escolas e consequentemente a dificuldade de encontrarmos jogos eletrônicos atrativos para as plataformas livres; as condições de trabalho dos professores das escolas públicas, que se encontram sobrecarregados em sua carga horária e têm baixos salários; e a falta de relatos de metodologias para a utilização dos jogos eletrônicos na escola, sendo poucas as pesquisas encontradas até agora no âmbito educacional que tratam destes jogos.

A análise dos questionários também surpreendeu. Como esperado, os alunos têm interesse pelos jogos eletrônicos, mas o seu acesso a eles, assim como o número médio de horas semanais em que jogam, foram elevados, superando nossas expectativas. Também, em suas respostas, os alunos não acham que a escola seja o local adequado para jogar, apesar de gostarem dos jogos eletrônicos em seus momentos de lazer. Isso talvez se dê pelo fato dos alunos não perceberem a escola como um espaço apropriado para o lúdico, nem visualizarem características educativas nos jogos.

O projeto tem continuidade através de sua inserção na escola no primeiro semestre de 2009, onde serão realizadas oficinas com os docentes interessados no projeto e posteriormente seu desenvolvimento com as crianças desta escola. Esperamos com a criação desta oficina e da pesquisa com as crianças, da ampliação do

mapeamento e da análise de jogos eletrônicos desenvolvidos para software livre, começar um processo de inclusão dos videogames dentre as estratégias dos docentes para lidarem ludicamente com seus alunos no espaço escolar.

6. Referências Bibliográficas

- Brougère, Gilles. Brinquedos e Companhia. SP: Cortez, 2004.
- Crawford, Chris. Chris Crawford on game design. Indianapolis, New Riders, 2003.
- Cruz, Dulce Márcia. Tempos (pós-) modernos: a relação entre o cinema e os games. *Fronteiras - Estudos Midiáticos*, São Leopoldo - RS, v. 7, n. 3, p. 175-184, 2005.
- Bruner, Jerome. Juego, pensamiento y lenguaje. Conferencia en Preschooll Playgroups Association of Great Britain, 1983. Disponível em <http://www.reduc.cl/raes.nsf/0/411> acesso em 20 de abril de 2006.
- Foitte, V., Cruz, Dulce Márcia. O universo dos jogos eletrônicos: a evolução dos seus personagens, sua narrativa e a fascinação infantil. INTERCOM - XXIV Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação, 2001.
- Gee, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York, Palgrave Macmillan, 2004.
- Huizinga, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- Ilha, Paulo Cesar Abdalla, Cruz, D. M. Brincando e aprendendo nos mundos virtuais: O potencial educativo dos games de simulação. *Comunicação & Educação*, v.13, p.1 - 8, 2008. Disponível em: http://www.eca.usp.br/comeduc/resumo_artigo.php?artigo_id=101
- Johnson, Steve. Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- Kishimoto, Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- Krüger, Fernando Luiz; Cruz, Dulce Márcia. Jogos (virtuais) de simulação da vida (real): o The Sims e a geração Y. *Ciberlegenda (UFF)*, v. 9, p. 1-19, 2007
- Piaget, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- Prensky, Marc. Digital game-based learning. New York, McGraw-Hill, 2001.
- Squire, Kurt. Vídeo Games in Education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, 2003.
- _____. Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom? Disponível em: <http://innovateonline.info/index.php?view=article&id=82&action=article>. Acessado em 15 de novembro de 2008
- Tapscott, D. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net. São Paulo: Makron Books, 1999.
- Winnicot, D. W. O Brincar e a realidade. Rio de Janeiro, Imago, 1975.