

“PRESS START”: POSSIBILIDADES EDUCATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Victor de Abreu Azevedo
Ana Paula Salles da Silva

RESUMO

Este texto tem como perguntas de partida: como o fenômeno dos jogos eletrônicos é compreendido pelos pesquisadores das áreas da Educação e da Educação Física brasileira? Quais são as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos percebidas nestas áreas? Como resultado, podemos dizer que os textos analisados têm enfoque amplo, porém pouco aprofundando as diversas questões por eles levantadas. Os autores apontam que os jogos eletrônicos podem ser utilizados nas escolas. No entanto, diversas barreiras, como a formação dos professores, e os recursos tecnológicos existentes nas escolas, deverão ser vencidas.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Educação. Educação Física. Mídia-Educação.

RESUMEN

Esta investigación tiene como preguntas de partida: ¿Cómo los fenómenos de los juegos electrónicos son comprendidos por los investigadores de las áreas de Educación y Educación Física Brasileira?, ¿Cuáles son las posibilidades educativas de los juegos electrónicos percibidas en estas áreas? Como resultado, podemos decir que los textos analizados tienen un enfoque amplio, sin embargo poco profundizado en las diversas cuestiones levantadas por ellos. Los autores apuntan que los juegos electrónicos pueden ser utilizados en las escuelas. Sin embargo, diversas barreras, como la formación de los profesores, y los recursos tecnológicos existentes en las escuelas, deberán ser vencidas.

Palabras claves: Juegos Electrónicos. Educación. Educación Física. Educación-Media.

ABSTRACT

This research has as questions of departure: how the phenomenon of the electronic games is understood by the researchers of the areas of the Education and the Physical Education in Brazil? Which are the perceived educative possibilities of the electronic games in these areas? As result, we can say that the analyzed texts have ample approach, however little deepening the diverse questions raised from them. The authors point that the electronic games can be used in the schools. However, diverse barriers, as the formation of the teachers, and the technological resources of the schools, will have to be won.

Key-words: Electronic Games. Education. Physical Education. Media-Education.

1. INTRODUÇÃO

Este texto é um recorte de monografia apresentada no segundo semestre de 2008, sendo requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física na Universidade Federal de Santa Catarina¹.

Para nosso trabalho, temos como perguntas de partida: como o fenômeno dos JE's² é compreendido de maneira ampla pelos pesquisadores das áreas da Educação e da Educação Física brasileira? E, mais objetivamente, quais as possibilidades educativas dos JE's percebidas nestas áreas? Abordaremos nossas reflexões e conclusões quanto a estas perguntas neste texto.

2. METODOLOGIA

Como pouco tem sido cientificamente divulgado sobre os JE's, esta é uma pesquisa do tipo exploratória, e que utilizou como método um estudo de revisão bibliográfica a partir das pesquisas realizadas no Brasil e que se encontram delimitadas nas áreas da Educação e da Educação Física e tratam dos JE's. Procuramos os trabalhos publicados entre os anos de 2000 até 2007, sendo estes encontrados nos anais da ANPED, no GTT Educação Física, Comunicação e Mídia do CONBRACE, e nos periódicos da Educação Física. Dessa forma, chegamos ao total de 12 textos analisados, sendo 6 localizados junto à Educação Física, e 6 junto à Educação. Utilizamos também outras fontes de informação a respeito de nosso tema, como livros e páginas de internet.

Obtivemos assim, na área da Educação Física os trabalhos de Costa e Betti (2005, 2006), Mendes (2005), Gama (2005), Amaral e Paula (2007) e Feres Neto (2007); e na área da Educação, Mendes (2000, 2006), Moita (2004, 2007b), Mendes e Grando (2006), e Martins e Couto Junior (2007)³.

Por acreditamos ser necessário contextualizarmos o que se tem pesquisado e refletido a respeito dos JE's, foram criadas 4 categorias de análise a partir dos temas abordados nos trabalhos, para assim tentar compreender como os JE's são abordados por estes autores.

Por meio da análise do contexto no qual estão inseridos os JE's como percebido nos trabalhos, chegamos, no diálogo com a leitura dos textos, às possibilidades educativas com os JE's, sendo a análise e a problematização destas, o objetivo principal da monografia.

3. CONTEXTUALIZANDO A PERCEPÇÃO DOS AUTORES SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

¹ Esta pesquisa teve como orientador o Professor Giovanni De Lorenzi Pires e como co-orientadora a Doutoranda Ana Paula Salles da Silva.

² Adotamos a sigla "JE's" ou "JE" quando nos referirmos aos jogos no plural ou no singular.

³ O trabalho apresentado na 23ª Reunião da ANPED (DUARTE, 2000), apesar de constar em seu título o termo "jogos de computador", não foi analisado tendo em vista que tratava-se de um software para a realização de desenhos, e não de um JE.

Através da leitura dos textos pesquisados, criamos estas 4 categorias de análise, sendo que cada categoria discute as diversas idéias e conclusões dos autores, com algumas percepções nossas a respeito destas.

3.1 Jogos Eletrônicos e a Indústria do Entretenimento

Esta categoria procura abordar as relações existentes entre os JE's e a indústria do entretenimento, problematizando aspectos ligados ao seu consumo, a sua relação como prática de lazer, e relacionando-os com os dados desta indústria de elevada expansão, e importância econômica.

A falta percebida de pesquisas relacionadas aos JE's interfere no modo como pensamos e atuamos - pedagogicamente e/ou como cidadãos - com os mesmos, impossibilitando nossa intervenção esclarecida e crítica em seus processos de concepção e consumo. De acordo com Amaral e Paula (2007, p.333), "(...) sem uma educação para o lazer e para os jogos, (...) não haverá reflexão por parte de seus jogadores e estes continuarão como meros compradores aos olhos daqueles que produzem e divulgam os games [JE's]." Os jogadores, se esclarecidos, consumiriam o que atendessem às suas necessidades como sujeitos críticos, o que traria mudanças à indústria dos JE's na forma como concebem seus produtos.

Analisando as relações econômicas, Mendes (2005, pp 2-3) vê no atrelamento da indústria dos JE's com a indústria da informática uma das principais causas do atual crescimento de ambas, pois a evolução dos JE's é diretamente proporcional à da informática, e vice-versa.

3.2 Virtualização das Vivências e das Experiências Corporais

Agrupamos aqui as constatações sobre a atualidade e as previsões futuras realizadas por parte dos pesquisadores a respeito dos JE's e a sua influência nas formas de nos movimentarmos e de nos expressarmos corporalmente, assim como na maneira pela qual compreendemos nosso corpo. Como muitas das pesquisas são realizadas dentro do âmbito da Educação Física, tematizamos junto com estes estudos, o esporte como uma das práticas corporais mais difundidas na contemporaneidade, o que nos auxiliará a vislumbrar a repercussão destes jogos através de um exemplo com o qual nos relacionamos em diferentes níveis e formas de interação cotidianamente.

Segundo Costa, as vivências e as experiências podem vir a "(...) ser supridas pelas imagens trazidas pelas telas" (GUATARRI, 1992, apud COSTA, 2005). Podemos ainda imaginar que além das sensações e emoções provindas das imagens e sons, outras formas de vivenciarmos e experienciarmos esses sentimentos podem ser simuladas pelos meios de interação com os JE's, como sentirmos o aroma de um bosque florido ou o impacto de um tiro certo em nossa coxa.

Já Feres Neto (2007) indaga conosco se não estariam os JE's tornando-se uma modalidade esportiva, à medida que, atualmente, contam com campeonatos internacionais, profissionalização de seus principais jogadores-atletas, e espetacularização televisiva? (FERES NETO, 2007. p.1)

3.3 Preparação Para a Vida

Esta categoria trata dos JE's como forma de preparação para a vida dos indivíduos, seja na forma de treinamentos a partir da utilização de simuladores, pelos

cirurgiões e soldados, seja a sua prática pelas novas gerações como forma de inserção às outras tecnologias existentes e necessárias ao trabalho, como também o desenvolvimento nestas gerações de qualidades pertinentes ao modo de pensar e de se produzir no mundo contemporâneo.

Por suas características, em muito semelhantes às de um computador e seus softwares Moita (2007b) compreende os JE's como uma forma de assimilação do mundo permeado pelas tecnologias com as quais vivemos e convivemos, com seus painéis de caixa bancário eletrônico, celulares, palmtops, painéis automobilísticos eletrônicos, equipamentos utilizados para exames médicos, fábricas modernizadas com computadores e máquinas, entre diversas outras tecnologias que nos auxiliam no dia a dia. Por muitas vezes simularem situações do mundo real, os JE's auxiliam na solução de tarefas deste.

Para Mendes (2005), os JE's favorecem a aprendizagem através de seu uso como simuladores de elementos da vida cotidiana, como no caso de guiar automóveis, simuladores com intenções profissionais, como os utilizados para o ensino de pilotos de helicópteros e aviões comerciais, e, até, para fins militares, com seus simuladores para o treinamento de soldados, sem que a partir de seu uso, o ser humano precise colocar em risco sua vida. (FRIEDMAN, 1997; MORTENSEN, 2002, apud MENDES, 2005, p.1)

3.4 Aspectos Negativos Promovidos Pelos Jogos Eletrônicos

Aqui estão agrupadas as principais críticas e preocupações relacionadas aos JE's percebidas pelos educadores e pela sociedade em geral. Alguns desses pré-conceitos podem existir devido ao fato de que ainda não existem estudos que apontem respostas claras e decisivas a este fenômeno. Os principais apontados pelos artigos, são o estímulo e a dessensibilização à violência, os riscos provocados à saúde através da sua prática, e a diminuição da participação em atividades sociais por parte de seus jogadores. Outra questão são os valores que são veiculados nestes produtos.

Analisando o conteúdo presente nestes jogos, Amaral e Paula percebem que os personagens dos JE's são geralmente heróis masculinos e estereotipados, com perfil estético e de personalidade produzido a partir dos modelos hollywoodianos (AMARAL & PAULA, 2007), veiculando assim valores da sociedade atual reproduzidos pela Indústria Cultural aos seus mais diversos produtos, como nos filmes, nos livros e nas músicas.

Alguns estudos, presentes no texto de Mendes (2005), afirmam que estes podem causar riscos à saúde (como problemas visuais e auditivos, lesões por esforço repetitivo); trazer dificuldades de aprendizagem na escola, pois desenvolveriam um outro tipo de atenção não adequado às aulas tradicionais; provocar dificuldades nas relações familiares, pois afasta os jovens de seus pais; inculcar valores de competitividade, pois contém enfrentamento contra a inteligência artificial dos oponentes controlados pela máquina, ou contra outro oponente humano; criar preconceitos de gênero; e, também, ajudar a promover a violência. (SQUIRE apud MENDES, 2005, p.1 e 2)

4. POSSIBILIDADES EDUCATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

No primeiro item desse capítulo, apresentaremos e discutiremos as possibilidades educativas apontadas pelos autores de nossa análise. No segundo abordaremos o conceito de mídia-educação, procurando abranger as propostas desses

educadores através deste. E, no terceiro item, levantaremos e problematizaremos alguns dos problemas relacionados à inserção dos JE's na escola.

4.1 As Possibilidades Educativas Percebidas nos Textos Analisados

Por meio da análise e da discussão desta categoria desenvolvemos esta pesquisa, procurando aprofundar as questões propostas. Moita (2004) percebe em suas pesquisas a necessidade de estudarmos, de compreendermos, de nos apropriarmos dos JE's e evidencia a sua influência nas novas gerações. Porém "(...) o campo da educação recém despertou para a necessidade desse estudo, sendo poucos os trabalhos que abordam as contribuições que os games podem trazer à questões relativas aos desencontros entre jovens e seus professores (...)." (MARTINS & COUTO JUNIOR, 2007, p.1).

Relacionando os JE's com a Educação Física, Feres Neto propõe a partir dos estudos de Betti (1998) o processo de "mixagem e estéreo" com os JE's. Complementando as idéias do autor, esse processo ocorreria nessa ordem: 1º (mixagem): JE's nas aulas de Educação Física auxiliando na aprendizagem de técnicas de movimento, por exemplo, a partir de dispositivos de realidade virtual ou acessórios de computadores e consoles de videogame, como é o caso do Balance Board e outros acessórios do Wii, a câmera Eye Toy do Playstation 2 e 3, etc.. 2º (estéreo): incorporação dos JE's nas aulas de Educação Física, estudando suas diferentes narrativas; a biomecânica e a captura de movimentos reais inseridos nestes jogos, principalmente nos títulos de lutas e esportes; estudos dos diferentes gêneros dos jogos, como os de tiro em primeira pessoa, ação, estratégia em tempo real, plataforma, etc.; jogar os JE's nas aulas, criando espaços de discussões sobre os mesmos; e embora esta seja uma tarefa mais complexa, modificar e/ou criar JE's com os alunos. Poderíamos também propor, nas instituições universitárias, a abertura de laboratórios que levem em conta a pesquisa sobre JE's, suas características e possibilidades pedagógicas (FERES NETO, 2007).

Chegaríamos assim ao que Betti descreve como um terceiro e mais sofisticado nível de vivência do esporte em estéreo, caracterizado por um equilíbrio e uma fruição destas vivências esportivas (BETTI, 1998, p.151, apud FERES NETO, 2007, p. 7-8)

4.2 Articulações entre a Mídia-Educação e os Jogos Eletrônicos

Parece-nos que os estudos com os quais se basearam os autores para indicar as possibilidades educativas dos JE's eram, por sua vez, inspirados no conceito de mídia-educação como o formulado por Belloni (2001) e Fantin (2006) e por nós aqui utilizado. Percebemos a mídia-educação como uma possibilidade de pensarmos e inserção dos JE's no contexto escolar.

Dadas as tendências de nossa sociedade futura, como a formação continuada dos indivíduos ao longo da vida; o ensino a distância tendo como sujeitos o professor multicompetente e a autonomia de seus alunos; a apropriação coerente das novas tecnologias aproveitando as possibilidades comunicacionais e pedagógicas destes recursos tecnológicos de modo a desenvolver a autonomia dos educadores e de seus alunos, Belloni (2001) propõe que a integração das TIC⁴ deve-se dar através de duas dimensões indissociáveis:

⁴ Sigla que agrupa as novas tecnologias da informação e da comunicação, entre elas os JE's.

“Ferramenta pedagógica rica e proveitosa para a melhoria e expansão do ensino.” (BELLONI, 2001, p.9) Analisando as suas diversas características, podemos perceber nos JE's diversas possibilidades pedagógicas, como demonstrado pelos autores de nossa pesquisa. Os conteúdos presentes nos JE's poderiam assim ser apropriados pedagogicamente pelos professores, que realizariam uma mediação entre os jogos e os alunos, abordando junto a estes diversos problemas e questões surgidos no ato de jogar.

“Objeto de estudo complexo e multifacetado, exigindo abordagens criativas, críticas e interdisciplinares, sem esquecer que se trata de um ‘tema transversal’ de grande potencial aglutinador e mobilizador.” (BELLONI, 2001, p.9) Um bom exemplo seria a utilização do jogo Sim City 4 na escola, utilizando-o para problematizar diversos conteúdos existentes em várias disciplinas. Ao se elaborar, construir, e administrar uma cidade e seus problemas, diversas questões poderiam ser abordadas. Num trabalho interdisciplinar, talvez o professor de Português analisaria o discurso midiático das publicações presentes nos jornais da cidade; o professor de Geografia destacaria os rios e o relevo onde a cidade está situada, auxiliando em sua criação; o professor de Biologia analisaria o impacto causado pelas indústrias nos níveis de poluição; o professor de Educação Física problematizaria as áreas de lazer na cidade, com seus parques, praças, e estádios de diversos esportes; e o professor de Matemática, como demonstrado no estudo de Mendes e Grando (2000) poderia propor situações-problema junto aos jogadores, que analisariam os gráficos e tabelas presentes no jogo sobre a evolução econômica e demográfica da cidade.

Fantin (2006) reconfigura os contextos em que a mídia-educação tem se manifestado (2006, pp.85-86):

Contexto metodológico: é a visão instrumentalista do uso das mídias como metodologia didática, sendo a mídia-educação uma forma de educação com os meios. Dessa forma, a transmissão do conhecimento que tradicionalmente ocorre através da fala do professor e dos livros didáticos, poderia ser ensinado através do auxílio de diversos produtos de mídias como os filmes, a música e os próprios JE's.

Contexto crítico: aqui a mídia-educação atua através da leitura crítica dos produtos midiáticos, buscando a interpretação e a compreensão de seus conteúdos. Realiza-se assim na forma de educação sobre os meios.

Contexto produtivo: neste contexto a mídia-educação é entendida como educação através dos meios. Utilizam-se as mídias “(...) como linguagem, como forma de expressão e produção (...)” (FANTIN, 2006, p. 86)

Uma das dificuldades percebidas por nós para chegarmos a utilizar os JE's no contexto brasileiro de acordo com as propostas de Belloni (2001), Fantin (2006) e Feres Neto (2007), que seria a criação de JE's pelos alunos, por meio da mediação dos professores nas escolas, é a ainda pequena produção de JE's e seu mercado formal reduzido.

Algumas iniciativas, no entanto, já demonstram o potencial de nossos criadores de JE's, como o aumento crescente da produção brasileira, tanto em termos de orçamento, como em tempo de desenvolvimento e pessoas envolvidas⁵. Relacionando as possibilidades pedagógicas dos JE's com a educação, o governo brasileiro destinou verbas por meio do Finep para projeto de criação de JE's nacionais. Um dos projetos

⁵ Este é o caso de Taikodom. No site oficial do jogo - <http://www.taikodom.com.br/> acessado dia 4/11/2008 as 21h08 – podemos obter informações diversas, além de obter o download do mesmo, que é gratuito. O jogo pretende lucrar a partir da venda online de itens e equipamentos utilizados no mesmo. Neste jogo, diversos jogadores interagem no espaço em batalhas espaciais.

apoiados pelo governo é o jogo desenvolvido sob coordenação da Prof. Lynn Alvez chamado Tríade⁶, e que tem como pano de fundo a Revolução Francesa.

Outro fator é a instalação de empresas multinacionais em nosso país em busca de incentivos de nosso governo, mas, principalmente, da exploração de nossos recursos humanos, que são bem qualificados e relativamente mais baratos em relação aos países comumente denominados como desenvolvidos. Um ótimo exemplo é a instalação de uma filial da empresa francesa Ubisoft, grande desenvolvedora de JE's, na cidade de São Paulo.

4.3 Possíveis Dificuldades da Inserção dos Jogos Eletrônicos na Escola

Os autores analisados nesta pesquisa em suas proposições pouco problematizaram, alguns dos possíveis problemas da inserção do JE's na escola. Pretendemos discutir aqui algumas questões percebidas pelos autores e por nós, buscando aproximar essa prática ao contexto educativo.

Em relação ao contexto escolar, Martins e Couto Junior (2007) percebem o anacronismo da escola em relação às novas tecnologias, e conseqüentemente com as necessidades de seus alunos, que com elas interagem. Moita (2007b) também nos alerta para a emergência da escola inserir os JE's em suas propostas curriculares, tendo em vista a sua repercussão na sociedade e influência nos jovens.

Feres Neto (2007) aponta como possibilidade pedagógica a criação de JE's na escola, mas pouco refletindo a respeito dos problemas para a efetivação de sua proposta. Para a criação de JE's seriam necessários conhecimentos avançados sobre o desenvolvimento destes, havendo a necessidade do domínio de códigos de programação; de noções de design aplicadas a estes jogos; do conhecimento de outros diversos títulos de JE's para termos uma base de referência para a construção dos novos; assim como conhecimentos diversos para a construção das suas histórias e das suas regras.

Além destes conhecimentos, são necessários os meios técnicos adequados - como laboratórios aparelhados com computadores modernos, e softwares adequados para a criação de JE's - que demandam elevados custos, sendo necessário um prazo de tempo relativamente longo para a produção de um JE.

Outra dificuldade bastante perceptível são os diferentes tempos da escola e dos JE's. As disciplinas escolares são divididas em períodos que por sua vez são distribuídos ao longo da semana letiva, tendo, em média, 45 minutos cada período, podendo estes ser em alguns casos lecionados em conjunto, de acordo com a necessidade da disciplina e a sua distribuição no quadro de horários semanal com as demais disciplinas.

As aulas de disciplinas consideradas "teóricas" (como Matemática, Biologia, etc.) tendem a ter maior chance de terem seus períodos agrupados, ao contrário do que acontece com as aulas de Educação Física, considerada erroneamente como uma disciplina de caráter essencialmente "prático", e que têm seus horários divididos de acordo com os padrões fisiológicos utilizados para a busca da aptidão física, como se a escola, e os conteúdos da Educação Física escolar, fossem locais propícios para o

⁶ No site deste jogo, podemos obter mais informações, assim como o download gratuito do mesmo. Ver em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/index.htm> acessado dia 5/11/2008 as 11h45.

desenvolvimento de atividades sistematizadas de forma semelhante ao treinamento do esporte que visa à competição.

Porém, o tempo existente nos JE's é diferente. Muitas vezes as fases, as missões, e os objetivos, nos quais são divididos estes jogos têm longa duração, tendo em vista que sempre existe a possibilidade de serem salvos, muitas vezes sem que nenhum desses objetivos tenha sido integralmente completo, e retomados posteriormente pelo jogador no último ponto do jogo em que ele o salvou. Estas etapas dos JE's são realizadas de acordo com o tempo necessário compreendido para a realização da solução do problema apresentado, o que implica a habilidade do jogador e as características do jogo.

Por sua vez, o tempo da escola compreende o ano letivo, que é interrompido pelas férias, as aulas encaixam-se em semana de aula letiva, que são divididas pelos fins-de-semana, os dias letivos contêm períodos para as diferentes disciplinas se ajustarem, em meio a estes períodos temos o recreio, que é um momento de descanso e lazer dos estudantes. Quanto aos horários da escola, os estudantes comparecem à escola nos turnos de suas aulas (matutino, vespertino, noturno), sendo que alguns estudantes estudam em turno duplo; existe o momento em que o professor faz a chamada dos alunos, identificando os alunos presentes em sua aula; existem horários pré-determinados de início e término dos períodos, de início e término do recreio, e, também, de início e término dos turnos.

Assim, fica difícil de associarmos os períodos em que são compreendidos os turnos escolares, que geralmente têm em torno de 45 minutos - descontando desse tempo o deslocamento dos professores e dos alunos para trocas de sala e realização das chamadas -, com o jogar, pois nem sempre se é possível salvar os jogos no momento em que desejamos e/ou necessitamos, para que retornemos ao último ponto salvo, por exemplo, daqui a dois dias, no próximo período de português.

Desse modo, uma forma efetiva de utilizá-los seria através de trabalhos interdisciplinares, já que os JE's podem ensinar conhecimentos abordados por diversas disciplinas num mesmo jogo, e também, em oficinas, sendo que acreditamos ser o turno oposto das aulas, o tempo mais adequado para um bom aproveitamento das suas potencialidades pedagógicas.

Assim não comprometeríamos nem os horários das disciplinas (o tempo da escola), nem o desenrolar das partidas dos JE's (o tempo dos JE's, que pode ser maior ou menor de acordo com o gênero de JE), e ambos poderiam ser complementares, mesmo com seus diferenciados tempos, num mesmo contexto e tempo pedagógico.

Observando e refletindo a inserção das novas tecnologias na realidade brasileira e em suas escolas, fazemos aqui uma breve análise de seu contexto, destacando algumas dificuldades problematizadas por nós.

Os avanços tecnológicos não são acessíveis a todos. Enquanto os filhos de famílias mais ricas são privilegiados com acesso a internet de banda larga, vão aos cinemas ver as produções hollywoodianas nos fins-de-semana, e se divertem com os consoles de JE's mais modernos, os filhos de famílias pobres têm de se contentar em acessar a internet na casa de amigos, na sua escola, ou em lan houses (quando têm dinheiro); em assistir a reduzida programação da televisão, com suas poucas possibilidades de escolha entre canais e programas; e a jogar os JE's mais antigos em suas casas, ou, muitas vezes fora dela, como em lan houses ou locadoras de JE's que dispõem de espaço para jogar pagando-se por tempo de jogo.

Nesse contexto, não seriam as escolas o local necessário e idealmente adequado para a socialização e a apreensão desse mundo permeado pelas tecnologias? Infelizmente, as escolas públicas encontram-se defasadas também em relação às novas

tecnologias. Geralmente os computadores, quando existentes, são antigos, mal conservados, e têm acesso à internet através de conexões de baixa velocidade de transmissão de informações. Esses fatores quando aliados a formação de novos e antigos professores que não inclui uma preparação para as novas tecnologias, e que atuam nessas instituições – e que deveriam ter seus conhecimentos atualizados constantemente através de cursos de formação continuada apropriados, acompanhando assim as rápidas mudanças do mundo, destacando-se aqui a evolução da informática – prejudicam os alunos, pois eles pouco utilizam os já modestos e escassos recursos existentes nas escolas.

Recentemente o governo brasileiro e o de Santa Catarina estão implementando junto às escolas públicas as propostas do Proinfo⁷. Além da modernização dos computadores e das melhorias de infra-estrutura, este projeto prevê a utilização de softwares livres nas escolas. A proposta de busca de alternativas ao modelo comercializado e mais difundido das grandes multinacionais do ramo da informática é coerente e adequada com o atual contexto?

A proposta do uso de sistemas operacionais de uso gratuito – como é o caso do Linux Educacional adotado pelo Governo de Santa Catarina – traz, pelo que identificamos até o momento, três problemas principais que serão abordados tendo-se em vista a inserção dos JE's na escola:

- Formação dos professores

Os professores que atuam nas instituições públicas encontram-se despreparados para os usos técnico e pedagógico dos computadores. Os que têm contato mais íntimo com os computadores, geralmente são usuários de sistemas operacionais comerciais, como é o caso do Windows, e teriam mais familiaridade com a utilização deste. Dessa forma, é urgente que estes professores que já atuam nas escolas, assim como os que freqüentam os cursos de formação, sejam preparados para os usos do Linux e seus softwares, procurando assim apreender seus recursos para utilizá-los pedagogicamente.

- Dificuldades para a utilização de todos os seus potenciais recursos

Existem muitos softwares livres capazes de cumprir com todas as tarefas propostas pelos softwares comerciais, e, quem sabe, outras ainda não possíveis destes, com igual ou melhor eficiência. No entanto, a variedade existente de softwares livres que cumprem determinados objetivos e o desconhecimento destes pelos usuários, inicialmente é um empecilho. No Windows, por exemplo, temos softwares conhecidos pelo público para cada objetivo, como para vermos vídeos, escrevermos textos, e editarmos vídeos.

Em relação aos JE's veiculados aos computadores, em sua grande maioria são produzidos para o Windows e/ou Mac, sendo raros os títulos comerciais também lançados para o Linux. Mesmo assim, os jogadores esforçam-se para jogar os seus títulos preferidos também através do Linux, e criam, para isso, diversos mecanismos, sendo que nem sempre obtêm sucesso nas tentativas de fazê-los funcionar adequadamente.

⁷

Mais informações em <http://proinfo.mec.gov.br/> acessado dia 7/11/2008 as 11h35.

Dessa forma, preocupa-nos a utilização reduzida dos recursos destes computadores, levando os seus usos a uma perspectiva apenas instrumental, ou seja, sem a sua utilização “crítica e criativa” (BELLONI, 2001). A inserção do Linux Educacional dificulta a capacidade de utilizarmos os JE's comerciais numa proposta educacional, dadas as dificuldades de fazê-los funcionar neste sistema operacional, assim como de encontrarmos títulos que possam ser interessantes pedagogicamente criados especificamente ou também para Linux. Também a utilização de JE's de outros sistemas operacionais no Linux demanda bons conhecimentos sobre este, o que necessita de maior dispêndio de tempo para a sua instalação bem sucedida nos computadores, sendo que nem sempre obtemos sucesso em sua instalação.

Outro problema é que alguns dos novos computadores fornecidos pelo Proinfo não contêm placas de som e mouses convencionais, o que praticamente impossibilita de jogarmos nestes, tendo em vista a importância dos sons nos jogos e do uso dos mouses padrões, pois estes jogos foram concebidos em conjunto com estes elementos, possibilitando maior interação e usabilidade. Obviamente a visualização de vídeos e a audição de músicas também ficam impossibilitadas.

Estará ainda assim a escola pública socializando com seus alunos as potencialidades das novas tecnologias, ou estará essa instituição abrindo um abismo ainda maior em relação ao ensino oferecido nas instituições privadas e/ou o conhecimento em relação aos jovens que nestas últimas estudam, ou que têm melhores condições financeiras? Como ficam os conhecimentos necessários para a vida contemporânea no trabalho e também no lazer? Estas são as questões abordadas pelo próximo tópico.

- Diferenças em relação ao modelo comercial mais difundido

Suponhamos que a difusão dos softwares livres ocorra com sucesso nas escolas públicas, e que, mesmo com algumas limitações, como a falta de sons e/ou de internet de banda larga, os professores tenham conseguido utilizar de forma apropriada seus recursos com os alunos, e, muitas vezes, tenham atingido alguns dos objetivos propostos pela mídia-educação (BELLONI, 2001, FANTIN, 2006). Neste possível contexto, estariam os alunos preparados para sua inserção no mundo do trabalho e do lazer? É pouco provável que tenhamos respostas corretas para estas questões, mas podemos refletir sobre elas.

Na sociedade atual, organizada economicamente a partir dos interesses existentes nas relações comerciais, movidos pela produtividade, pela busca do lucro e pela exploração dos trabalhadores, apesar de uma crescente mudança de consciência por parte dos usuários de computadores, e até das próprias empresas, a utilização de softwares livres ainda é pequena, e estes ainda são pouco conhecidos. Este desconhecimento é um dos principais empecilhos para a sua apropriação por parte dos usuários e empresas que neles têm interesse.

Assim, precisamos também ter conhecimento dos sistemas operacionais mais utilizados e seus principais softwares, caso queiramos interagir com esse mundo informatizado que cresce em importância e nos envolve cada vez mais no trabalho, no lazer, e em nossa capacidade de atuação em prol da cidadania, o que inclui a apropriação destas tecnologias.

Nesse momento de novas propostas sociais, econômicas e também tecnológicas, deveríamos olhar também para a nossa realidade atual e hegemônica, onde, apesar da necessidade de mudanças, que felizmente já se iniciaram, é importante termos

conhecimento dos recursos tecnológicos que têm sido mais utilizados. Garantiríamos assim aos alunos das escolas a apropriação crítica de ambas, ou seja, os softwares comerciais e os softwares livres.

Dessa forma, não reduziríamos a formação dos alunos das escolas públicas, deixando-os em parte alienados à realidade, e com possível dificuldade de sua inserção no trabalho – essencial para sua subsistência -, e com dificuldades na concorrência em relação aos alunos mais privilegiados formados nas instituições privadas, mas sim, ampliaríamos em seus conhecimentos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A quantidade de estudos aqui analisados, apesar de pequena, considerando que abrangemos as áreas da Educação e da Educação Física, tem um enfoque amplo, problematizando diversas questões a respeito dos JE's. No entanto, com exceção do estudo sobre as relações de gênero nesses jogos (MENDES, 2005), poucas dessas questões conseguiram ser aprofundadas nas discussões dos autores, necessitando de mais investigações.

Com uma visão geral das discussões aqui apresentadas, podemos dizer que os autores apontam que os JE's podem desenvolver diversas habilidades e conhecimentos em seus jogadores, podendo ser utilizados como proposta educativa. Porém seus conteúdos devem ser discutidos por meio da mediação dos professores nas escolas, tanto para seu uso nesta, como para uma educação ao lazer dos que os jogam, debatendo-os criticamente com seus estereótipos de gênero, sua violência explícita executada pelos jogadores, e seus interesses comerciais neles vinculados (MENDES, 2005; AMARAL & PAULA, 2007).

Assim, os JE's desenvolvem características necessárias ao trabalho, como a apreensão de diversas novas tecnologias, pois apresentam linguagem semelhante a estas, mais especificamente a dos computadores (MOITA, 2004, 2007a, 2007b), e também podem ser utilizados como forma de simular eficientemente diversos elementos da realidade, como dirigir carros, realizar cirurgias, e pilotar aviões (MENDES, 2005, 2006).

Os autores localizados na Educação Física percebem nos JE's a capacidade de serem uma nova forma de interagirmos e aprendermos com nossos corpos, através das sensações e movimentações que proporcionam (FERES NETO, 2007; GAMA, 2005; COSTA & BETTI, 2005, 2006). Problematizam também as relações dos JE's com os esportes, percebendo fortes relações entre estes, como o surgimento dos ciberatletas profissionais e das competições internacionais em que estes participam, eventos que podem se tornar um influente fenômeno esportivo (FERES NETO, 2007; GAMA, 2005).

Destacamos junto aos autores (FERES NETO, 2007; MOITA, 2004, 2007a, 2007b; MARTINS & COUTO JUNIOR, 2007) que a escola parece ser o local adequado para a apropriação esclarecida e criativa dos JE's, inserindo assim uma das atividades preferidas dos jovens em seu currículo, ao invés de permanecer distante das suas realidades e aproveitando o seu potencial educativo. Através da mediação dos professores, num primeiro momento, os JE's poderiam ser utilizados para abordar os diversos conteúdos das disciplinas sendo jogados pelos alunos; num segundo momento, os professores e os alunos poderiam discutir as características e os valores vinculados a estes jogos, como os seus diversos gêneros, as diversas formas de serem jogados, seus preconceitos e estereótipos; e, finalmente, poderiam ser criados JE's na escola pelos

alunos, aproveitando, por exemplo os currículos abordados nas disciplinas. Assim, caso conseguíssemos ultrapassar as diversas barreiras por nós assinaladas anteriormente, conseguiríamos alcançar os objetivos propostos pela mídia-educação relacionando-os com os JE's e que se assemelham com as propostas das pesquisas analisadas. Dessa forma, aproveitaríamos os aspectos lúdicos e motivacionais habituais aos JE's em prol da educação.

Diversas questões precisam ser discutidas para a inserção dos JE's na escola, como a formação inicial e continuada dos professores para as novas tecnologias e as implicações dos hardwares e dos softwares utilizados nas escolas públicas.

Também percebendo a necessidade dos educadores se apropriarem das questões pertinentes aos JE's, Moita (2007b) nos cita o surgimento ocorrido em 2005 da Rede Brasileira de Jogos e Educação (RBJE) como um espaço de socialização e intercâmbio de saberes a respeito dos JE's entre pesquisadores, profissionais e estudantes.

Os apontamentos realizados pelos pesquisadores de nosso recorte são pertinentes, porém muito abrangentes. Novos estudos são necessários para desenvolvermos melhor as questões levantadas, para assim nos apropriarmos melhor dos JE's e a sua repercussão nas diferentes realidades brasileiras, os adequando em prol da educação.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. In: Pensar a Prática. Goiânia, 2007. (v.10, n.2)
- BELLONI, M. L. O que é mídia educação. Campinas: Autores Associados, 2001.
- BETTI, M. A janela de vidro: esporte, televisão e educação física. Campinas: Papirus, 1998.
- COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 13, *Anais...* Porto Alegre: CBCE, 2005. (CD-ROM)
- COSTA, A. Q.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, 2006. (v. 27, n. 2)
- DUARTE, M. L. B. Imagens infantis nos desenhos tradicionais e nos jogos de computador. Anped, 23, *Anais...* Caxambu: Anped, 2000. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/23/trabtit1.htm> acessado dia 10/11/2008 as 17:40.
- FATIN, M. Mídia-educação: conceitos; experiências; diálogos Brasil-Itália. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.
- FERES NETO, A. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 14, *Anais...* Recife: CBCE, 2007. (CD-ROM)
- GAMA, D. R. N. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. In: Rev. Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, 2005. (v. 26, n. 2)
- MARTINS, D. M.; COUTO JUNIOR, D. R. Jovens jogadores de videogames e produção de sentidos: contribuições para se pensar práticas educativas alteritárias. Anped, 30, *Anais...* Caxambu: Anped, 2007. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/index.htm> acessado dia 10/11/2008 as 14h51.
- MENDES, R. M.; GRANDO, R. C. As potencialidades pedagógicas do jogo computacional simcity 4 para a apropriação/mobilização de conceitos matemáticos.

- Anped, 29, Anais... Caxambu: Anped, 2006. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/29portal.htm> acessado dia 10/11/2008 as 15:01.
- MENDES, C. L. Narrar para outros, narrar para si: as narrativas dos jogos eletrônicos como estratégias de subjetivação. Anped, 29, Anais...Caxambu: Anped, 2006. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/29portal.htm> acessado dia 10/11/2008 as 15:17.
- MENDES, C. L. Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006.
- MENDES, C. L. Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse? In: Licere. Belo Horizonte, 2005. (v. 8, n. 1)
- MENDES, C. L. Quem pode resistir a Lara Croft? Você? Anped, 28, Anais...Caxambu: Anped, 2005. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/28/inicio.htm> acessado dia 10/11/2008 as 14:27.
- MOITA, F. M. G. S. C. Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas: Alínea, 2007a.
- MOITA, F. M. G. S. C. Jogos eletrônicos, juventude e currículo cultural: impulsionando uma nova prática educativa popular. Anped, 27, Anais... Caxambu: Anped, 2004. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/27/inicio.htm> acessado dia 10/11/2008 as 14h34.
- MOITA, F. M. G. S. C. Jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de “saber de experiência feito”. Anped, 30, Anais... Caxambu: Anped, 2007b. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/index.htm> acessado dia 11/10/2008 as 14h57.