



Jogos eletrônicos: SIMCITY
espaço de aprendizagem do
tempo do agora

Patrícia Magris

Salvador, outubro de 2005.

NOVAS TRILHAS, VELHAS JUSTIFICATIVAS...

Principais questões da pesquisa:

"A importância dos jogos, entretanto, não fica restrita apenas ao campo da informática. A grande explosão da internet no final do século passado possibilitou, também, o surgimento dos chamados jogos "*Massive Multi-player*", em que milhares (literalmente) de pessoas jogam simultaneamente através da grande rede, imersas num mundo virtual, interagindo entre si e com o ambiente. Além de estudos e algoritmos a respeito de distribuição de cargas entre servidores, também podem ser feitas pesquisas sociais a respeito do comportamento das pessoas nesses ambientes virtuais e suas interações"(DEMASI, 2003).

ALGUNS POSSÍVEIS CAMINHOS...

O uso de jogos como instrumento de aprendizagem ou treinamento vem sendo amplamente explorado; dentre eles podemos citar os jogos infantis ensinados e explorados no espaço escolar e até jogos e dinâmicas de grupo utilizadas por empresas de recrutamento e seleção. No que se refere aos jogos eletrônicos, as empresas de aviação são pioneiras no uso de simuladores de vôo, instrumental tecnológico para treinamento de pilotos; a maior parte dos simuladores de vôo operam com atividades mediadas por videogame.

UMA NOVA PERSPECTIVA DE APRENDIZAGEM:

SIMCITY

A série The Sims desenvolvida pela Electronic Arts, 2000 além de tratar de simulações, oferece ainda possibilidades de compreender o comportamento dos sujeitos nos espaços de convivência diária, como a casa e o trabalho, sendo estes bons exemplos da sua dinâmica.

Na seqüência foi desenvolvido o SimCity (Maxis, 1989), que estimula situações que permitem ao jogador simulações de ordenamento do solo, construções e modificações no geral de uma estrutura citadina.

UMA NOVA PERSPECTIVA DE APRENDIZAGEM:

SIMCITY



NA TENTATIVA DE ESCLARECER O OBJETO,
UMA TRILHA: OBJETIVOS

- Identificar as diferenças X semelhanças no aprendizado e em atitudes de crianças e adolescentes que operam os jogos da série THE SIMS, em particular o SIMCITY;
- Investigar os processos de informação que os grupos acima indicam como os mais significativos para as relações de aprendizagem que ocorrem no cotidiano dos espaços de convivência e aprendizagem e os caracterizados nos jogos;
- Analisar as implicações das TIC's na dinâmica dos processos indicados, enfocando as possibilidades e relações de aprendizagem atingidas pelos grupos em atividades rotineiras do espaço escolar.

AS FASES DO JOGO: UMA EXPERIÊNCIA METODOLÓGICA

Metodologia, refere-se a práticas e técnicas usadas para reunir, processar, manipular e interpretar informações que podem ser usadas para testar idéias e teorias sobre a vida social.

O estudo está sendo realizado por dois grupos distintos identificados:

- a) alunos de escolas públicas: idade de 7 a 14 anos; matriculados no ensino fundamental;
- b) alunos de escolas privadas: idade de 7 a 14 anos; matriculados no ensino fundamental;

Todos os indivíduos que compõe o público alvo da pesquisa utilizam alguma versão do jogos da série THE SIMS, em particular, o SIMCITY.

ALGUMAS PISTAS PARA NAVEGAR NO LABIRINTO...

...MAPEANDO E SIGNIFICANDO A TRILHA METODOLÓGICA...

- 1) No primeiro momento a pesquisa se deteve na identificação dos indivíduos, sendo considerado como abrangência da pesquisa a região metropolitana de Salvador;
- 2) Em seguida foi realizada a identificação e classificação social dos indivíduos, verificando que entre os indivíduos da escola pública muitos estavam com a idade escolar defasada em relação a idade cronológica, quando investigada as causas/motivos, verificou-se que 39% dos entrevistados já haviam repetido alguma das série do ensino fundamental;
- 3) Na caracterização dos indivíduos de escolas privadas, foi possível perceber que 11% estavam com idade cronológica inferior a idade escolar, no que se refere a série em que está matriculado, investigada as causas/motivos, as respostas apontam para a passagem pelo ensino pré-escolar.

...MAPEANDO E SIGNIFICANDO A TRILHA
METODOLÓGICA...

4) A amostra foi composta por: 30 alunos, sendo 15 de escola pública e 15 de escola privada;

5) distribuição da amostra:

| série escola | 1ª | 2ª | 3ª | 4ª | 5ª | 6ª | 7ª | 8ª |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Escola pública | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| Escola privada | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 |

6) discussões levantadas a partir de resultados preliminares da pesquisa:

- a) a distribuição da renda não interfere no processo e na dinâmica da busca de informações e versões sobre os jogos;
- b) a principal fonte de informações sobre as atualizações dos jogos são a rede de amigos;
- c) 65% da amostra dos alunos de escola privada tem colegas de jogo na escola pública;
- d) 68% dos alunos da escola pública tem amigos de jogo na escola privada;

...MAPEANDO E SIGNIFICANDO A TRILHA
METODOLÓGICA...

- e) 86% dos jogos (CD ROM) utilizado, são cópias trocadas ou compradas entre os colegas de jogo;
- f) entre os alunos de 7^a e 8^a série há uma frequência maior nas atualizações, bem como, há uma interação maior com os jogos online;

No que se refere a análise sobre o comportamento e a aprendizagem dos indivíduos envolvidos os resultados ainda estão em fase de tabulação, análise e contraste dos dados;

A pesquisa que ora está em desenvolvimento é uma possibilidade para engendrar conhecimento sobre as formas pelas quais os jogos podem auxiliar no aprendizado cotidiano, bem como, nas experiências solicitadas a todo momento no espaço escolar.

UMA APRENDIZAGEM, AS ESCRITAS URBANAS...

...a pedagogia dos jogos,
a experiência do SIMCITY

O jogo permite ao jogador, criar cenário, reorganizar cidades, entender fenômenos da natureza, como tempestades, terremotos, furacões, entre outros. Assim absorvem para o jogo as situações vividas no cotidiano, bem como, tentam encontrar no jogo respostas para situações cotidianas. "A grande cidade moderna, com seus bondes e ônibus, seu metrô, sua iluminação elétrica e outras, suas vitrines, suas salas de concertos, seus restaurantes, seus cafés, as chaminés das fábricas, seus muros de pedra empilhada e com toda esta sarabanda selvagem de impressões produzidas pelos sons e pelas cores, com suas impressões ativas sobre a imaginação (...) e com suas experiências variantes do psiquismo que levam à meditação ávida sobre toda sorte de possibilidades inesgotáveis de conduzir a vida e de encontrar a felicidade" (WEBER, Max apud CASÉ, Paulo. A cidade desvendada, 2000; p. 118).

ITIN(E)RÂNCIA

O corpo que faz uma travessia aprende, decerto, um segundo mundo, aquele para o qual se dirige, onde se fala uma outra língua, mas ele se aproxima sobretudo de um terceiro mundo, aquele pelo qual transita. (SERRES, Le Tiers-Instruit, in: Finazzi-Agro, 2001; p.51).

“Usar um jogo já desenvolvido, assim como suas dificuldades e fraquezas, como motivação para criar uma nova técnica seria, também, uma experiência interessante. Afinal, após implementada ela viria a ser aplicada em outros contextos que não o de jogos eletrônicos, sendo bastante útil fora deles, embora motivada pelos mesmos” (Demasi, 2003).

ITIN(E)RÂNCIA

Salientamos que a finalidade do estudo é compreender como esses jogos interferem na dinâmica da vida vivenciada dentro e fora do espaço escolar, considerando também o potencial criativo desses indivíduos no que se refere a busca de novas ferramentas e instrumentais tecnológicos que permitam modificar/alterar a estrutura dos jogos e, num dado momento, implementar a construção de novos jogos e/ou soluções mediadas por tecnologias eletrônicas, para problemas relacionados ao cotidiano.