

História do jogo e o *game* na aprendizagem

08/2006

Janáina dos Reis Rosado¹

Universidade do estado da Bahia – UNEB
janainarosado@yahoo.com.br

GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação

Resumo

O jogo está e sempre esteve presente no cotidiano dos indivíduos, desde os tempos primitivos até os dias atuais, com menos ou mais intensidade, proporcionando o prazer e o despertar da criatividade, possibilitando interação entre os sujeitos aprendentes. Neste contexto, destaco a interação dos jovens com os games. Interação esta que aponta a existência de uma forma diferente de aprender na relação dessa nova geração com os jogos eletrônicos. A nova geração à qual me refiro são os nativos digitais², ou seja, jovens que navegam em vários sites, falam ao celular, comunicam-se em chats, ouvem música, etc, tudo isso simultaneamente. Estes jovens parecem pensar e aprender de forma hipertextual e não-linear por nascerem imersos nessas novas mídias. Assim, este artigo propõe-se a fazer uma breve navegação pela história do jogo, discutir a relação dos nativos digitais com os jogos eletrônicos e refletir sobre a diáde jogo e aprendizagem.

Palavras-chave: Games, aprendizagem, prazer, ludicidade, interação.

1

2

UM POUCO DA HISTÓRIA DO JOGO

A palavra jogo origina-se do vocábulo latino *Ludus* que significa diversão, brincadeira. Este elemento sempre esteve presente na vida dos sujeitos desde os tempos primitivos até os dias atuais, sendo inegável que o jogo é a atividade primordial na infância. É no ato de jogar que a criança tem a oportunidade de se desenvolver, descobrir, inventar, exercitar e aprender com facilidade. O jogo estimula a curiosidade, a iniciativa, a auto-confiança e a internalização de valores, proporcionando um conhecimento mais expressivo. A criança e o jogo evoluem em um processo dialético que intervem no desenvolvimento infantil. O brincar é típico da infância e é brincando que a criança vai entendendo e respondendo aos conflitos pessoais; logo, não podemos conceber este período sem brinquedo, sem espaço lúdico.

No século IV, antes de Cristo, Aristóteles (384-322 a.C.), comparou o jogo à felicidade e à virtude, pois estas atividades não são importantes como as que constituem o trabalho e são “escolhidas por si mesmas”(ABBAGNANO, 1998). Platão (427-348) afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos. Montaigne (1533-1592), um dos precursores da ludicidade, considera importante a educação global do indivíduo, ressaltando que o processo de ensino-aprendizagem acontece a partir da curiosidade da criança e da percepção do mundo ao seu redor físico.

Por volta do século XVI, os humanistas percebem a importância dos jogos e os colocam em prática nos colégios jesuítas, porém de forma disciplinada, transformando-os em práticas educativas para a aprendizagem de ortografia e de gramática. Sendo assim, o espírito lúdico é apropriado pelos jogos educativos os quais, por sua vez, foram incorporados às propostas pedagógicas de grandes intelectuais que contribuíram para o desenvolvimento do pensamento pedagógico atual. A importância do jogo também foi preconizada pelo pensador John Locke (1632-1704), que salientou esta atividade como suporte da educação e dos exercícios.

A partir do século XVII, estas concepções sofreram transformações. As crianças eram definidas como adultos em miniatura e tinham que ser cuidadas até obterem a maturação física. Segundo Ariès (1981), a infância inexistia, não sendo reconhecida pela sociedade como categoria diferenciada do gênero humano. Este autor sinaliza que as brincadeiras infantis não se diferenciavam das brincadeiras dos adultos, dividindo o mesmo espaço e praticando as mesmas atividades lúdicas.

Friederich Froebel (2001), teórico alemão, já no século XIX, entendia que as crianças deveriam ser deixadas livres para expressarem sua riqueza interior. Isso deveria ocorrer através de jogos e artes plásticas. Para este autor, a brincadeira é o ápice do desenvolvimento humano na infância, pois é a representação viva do interno, séria e de profunda significância.

O sujeito psicológico esteve em evidência a partir do século XX, e o jogar, nessa perspectiva, passou a ser visto como parte do processo de desenvolvimento, construção, interação e socialização da criança. As concepções interacionistas, que levam em consideração o sujeito, o ambiente e suas relações foram se sobrepondo às explicações inatistas, que limitam o homem à experiência sensível.

Huizinga (2005) traz uma concepção cultural para o jogo argumentando que este é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto

o raciocínio (*Homo Sapiens*) e a fabricação (*Homo Faber*); então, denomina o homem na sua essência cultural como *Homo Ludens*, significando que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização. O autor afirma também que o jogo acontecia mesmo antes da civilização humana, isto é, sempre existiu na vida dos animais. Huizinga entende que lúdico é toda atividade que envolve prazer.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na vida lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens (HUIZINGA, 2005, p.03).

Para Huizinga(2005) o jogo é uma atividade cultural, tendo função social. Segundo este autor, cinco características identificam o jogo, quais sejam: liberdade – uma atividade para ser considerada um jogo tem que ser livre, ou seja, tem que partir da vontade do jogador e não ser imposta; não é vida corrente, nem real – sendo uma fuga da realidade, um hiato em nosso cotidiano, mas não sem seriedade; isolamento e limitação – o jogo é realizado em um determinado espaço e possui duração limitada; ser fenômeno cultural – por ser conservado em memória e ser transmitido às gerações seguintes, torna-se tradição cultural; cria ordem e é ordem – todo jogo possui regras mesmo que essas sejam implícitas e essas regras devem ser respeitadas e obedecidas caso contrário implicará destruição do jogo.

Vygotsky (1991) trata o papel dos jogos na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, realçando a função do jogo na criança, na medida em que este possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) – nível de desenvolvimento, no qual a criança imagina e resolve situações com auxílio de outras pessoas, para mais tarde resolver sozinha –, proporcionando a construção do conhecimento e a interação entre os indivíduos.

Através do jogo a criança internaliza regras e encontra soluções para os conflitos que lhe são impostos na vida real. A criança tende a imitar a realidade no seu faz-de-conta, atuando num nível superior ao que se encontra.

É notável que a criança comece com uma situação imaginária que, inicialmente, é tão próxima da situação real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela. Isso significa que, na situação original, as regras operam sob uma forma condensada e comprimida. Há muito pouco de imaginário. É uma situação imaginária, mas é compreensível à luz de uma situação real que, de fato, tenha acontecido. O brinquedo é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação do que uma situação imaginária nova (VYGOTSKY, 1991, p. 117).

O jogo é uma arena privilegiada onde são desenvolvidas as relações interpessoais e intrapessoais da criança, favorecendo a criação da ZDP, porém, nem todo jogo, bem como nem todo ensino cria esta zona de desenvolvimento. Embora o aprendizado esteja diretamente relacionado ao

curso do desenvolvimento da criança, ambos nunca são realizados ao mesmo tempo.

Vygotsky (1991) entende que o prazer não é característica predominante do jogo, acreditando que a criança só brinca quando é capaz de imaginar. Essa capacidade só estaria internalizada quando a linguagem verbal fosse desenvolvida; portanto, para este autor, crianças menores de dois anos não brincam não têm linguagem verbal desenvolvida, não podendo desta forma imaginar. Destacando a imaginação como atividade criadora, este teórico, caracteriza o jogo infantil como situação imaginária e delimitação de regras: no jogo a criança planeja, representa papéis, situações do cotidiano (fazendo na brincadeira o que ela não pode fazer na realidade), preparando-se para vivenciá-las no futuro, isto é, o jogo é essencialmente desejo satisfeito originado de desejos insatisfeitos da criança (VYGOTSKY, 1991).

De acordo com Vygotsky (1991), o aprendizado³ é o responsável por criar a ZDP. O aprendizado de modo geral e o escolar em particular, não só possibilitam como orientam e estimulam o processo de desenvolvimento. Este autor pontua a ligação entre jogo e aprendizagem, sendo esta fundamental para o desenvolvimento infantil. Segundo esse raciocínio não é necessário esperar que a criança se desenvolva para ensinar-lhe conteúdos, já que a aprendizagem do indivíduo acontece de relações interpessoais para o intrapessoal. Esta é uma visão prospectiva que se contrapõe à visão de Piaget.

Para Piaget (1973) o jogo é a assimilação do real. No jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança apreende, no jogo, o que percebe da realidade. O autor aponta três categorias de jogos infantis:

- **jogos de exercícios:** fase que vai desde o nascimento até o surgimento da linguagem, aproximadamente, por volta dos dezoito meses, sendo aquela em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos;
- **jogos simbólicos:** do aparecimento da linguagem até aproximadamente 6/7 anos, são aqueles que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente acontecido, mas de executar a representação;
- **jogos de regras:** dos 6/7 anos em diante são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância, de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social.

Segundo Brougère (1998), Piaget não estudou o jogo por si mesmo, mas porque a brincadeira constitui uma das raras atividades espontâneas da criança, permitindo a leitura de suas representações, o jogo foi utilizado para que esse autor pudesse entender melhor o desenvolvimento infantil.

O jogo não possui conceito para Freud, referenciado por Brougère (1998), trata-se de um fenômeno comportamental que foi estudado em relação a outros fenômenos como a arte. O importante para Freud é de onde vem a emoção deixada pelo jogo. O que organiza o jogo é o desejo e é somente pelo prazer e vontade de fazê-lo que ele acontece.

³ O termo aprendizado deve ser entendido em um sentido mais amplo. Quando Vygotsky fala em aprendizado refere-se ao ensino e a aprendizagem.

O jogo pode ser também compreendido como uma brincadeira que envolve regras. Esta é a interpretação de Friedman (1996) que ressalta também que o jogo infantil pode ser analisado sob diferentes enfoques: sociológico, educacional, psicológico, antropológico e folclórico, pontuando que o jogo promove o desenvolvimento cognitivo, na medida em que possibilita a aquisição de informações, transformando o conteúdo do pensamento infantil.

Os jogos oferecem um ambiente de ensino-aprendizagem agradável, motivador e enriquecido, onde a criança poderá desenvolver-se pessoal e socialmente de forma integral e harmoniosa.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem (KISHIMOTO, 1997, p. 65).

Para Kishimoto (1997), o jogo como objeto é o suporte das brincadeiras e esta é a ação da criança ao desempenhar as regras do jogo. Através deste efetiva-se uma aprendizagem significativa e, conseqüentemente, o desenvolvimento infantil. A aprendizagem deve ser ativa, devendo proporcionar que o educando internalize os conteúdos sócio-culturais.

O JOGO ELETRÔNICO (RE)CONSTRÓI A FORMA DO SUJEITO SENTIR O MUNDO

O avanço das tecnologias transforma cada vez mais o dia-a-dia das crianças e adolescentes, sendo que estes desenvolvem importante capacidade de relacionar-se intimamente com mídias digitais e com o ritmo veloz da era da informação. Este rápido processo é refletido na forma como o público infanto-juvenil aprende a comunicar-se, e a praticar uma atividade imprescindível na infância e na adolescência: o jogar. Bolas, bonecas hoje disputam lado a lado com os jogos eletrônicos.

O ritmo impresso pelo desenvolvimento tecnológico altera o uso dos sentidos das crianças, exigindo que as mesmas sejam hipertextuais, desenvolvam pensamento não-linear e façam tudo ao mesmo tempo. Os jogos eletrônicos ajudam as crianças a adaptarem-se às mudanças tecnológicas, exigindo um certo saber especializado, para interagir com as inovações tecnológicas, bem como o desenvolvimento de determinadas capacidades intelectuais e mesmo motoras.

O jogo eletrônico, assim como o jogo tradicional, promove o desenvolvimento cognitivo, na medida em que possibilita a aquisição de informações, transformando o conteúdo do pensamento infanto-juvenil. Desenvolvendo, desta forma, habilidades dos sujeitos, que poderão ser reelaboradas e reconstruídas. O desenvolvimento cognitivo está ligado diretamente à atividade combinatória, à criatividade e ao contexto sócio-cultural, onde o indivíduo está inserido.

Na interação com os jogos eletrônicos, essas funções cognitivas são intensificadas a cada dia, o que permite às crianças, (...) a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje também ocorrem por meio da simulação de novos mundos (ALVES, 2005, p. 22)

É esse mundo tecnológico que se configura como ambiente de onde surgem os nativos digitais, que estabelecem uma relação dialética com os elementos midiáticos, interagindo com seus diversos estilos: impressos, imagéticos, digitais, sonoros.

Esta geração utiliza um período de seu tempo imersa no computador, futucando, fazendo bricolagens, sempre mediatizados por artefatos tecnológicos. Os nativos digitais demonstram alto nível de interatividade com as novas mídias.

Tyner⁴, autora que criou o termo nativos digitais, declara que estes jovens, freqüentemente, inserem as mídias em suas atividades diárias, transformando-as em momentos de catarse e/ou reelaborando situações da vida real. Um exemplo disso é o game *Re-mission*⁵, criado pela bióloga Pam Omidyar para elevar a auto estima de crianças com câncer. Pesquisas mostraram que o game, elaborado pela ONG Hopellab, na Califórnia e protagonizado pela cyborg Roxxi, promoveu importante melhora na qualidade de vida dos doentes. Os jovens demonstraram aprender mais sobre a doença, propondo-se a participar de terapias e reagindo bem ao tratamento quimioterápico. Os sentimentos relatados pelos pacientes são de conhecimento, poder e controle da sua doença, o que aumentou a imunidade desses indivíduos. Este jogo de simulação, que promove uma viagem pelo corpo humano de pacientes com diferentes tipos de câncer e a luta pela vida, foi testado com trezentos e setenta e cinco crianças e adolescentes, entre treze e vinte e nove anos, de trinta e quatro centros dos Estados Unidos, Canadá e Austrália.

Concordo com Alves(2006) quando a autora afirma que

Como não tem regras rígidas, esses games admitem a emergência de vários estilos de jogos, singulares, construindo uma narrativa bem particular, idiossincrática. Nesses enredos, é possível projetar questões particulares dos envolvidos nos games, resignificando-as, isto é, tornar-se autor e ator de suas histórias (ALVES, 2006)

Assim como o *Re-mission* foi criado pela e para a medicina, a educação pode e deve imaginar jogos com propósitos pedagógicos. Um desses games é *A Mansão de Quelícera*, baseado no livro “A mansão de Quelícera”, de Luana Von Linsingem, pensado por pesquisadores do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, coordenado pelo Prof. Dr. Antônio Vargas em parceria com estúdio de criação Casthalia. Este jogo educativo e investigativo tem como narrativa um mistério que transcorre em uma mansão abandonada. Os gamers devem escolher um dos três personagens oferecidos e elucidar os segredos de Quelícera. A fotografia desse game é sedutora e centrada na História da Arte, a qual possibilita que os jogadores, mergulhados em um enredo secreto, interajam, conheçam e aprendam sobre suas obras e seus artistas.

Durante sua construção este jogo foi testado com educandos entre os nove e quatorze anos da 3ª série à 8ª série, de escolas públicas e particulares, do Ensino Fundamental de Florianópolis. Estudos realizados mostram que a maioria dos jovens logrou êxito em resolver o mistério de Quelícera, utilizando estratégias e tempos diferentes. O game conta ainda com o aporte de dois

4

5

sites: o do jogador e o de apoio ao educador, que oferece auxílio para a utilização do jogo no processo de ensino-aprendizagem.



Página inicial do game “A Mansão de Quelícera”

Pretendo observar, em minha pesquisa de mestrado, educandos interagindo com “A Mansão de Quelícera”, percebendo o engajamento dessas crianças e adolescentes no jogo e as possibilidades de aprendizagens que emergirão. Este ambiente semiótico, penso, é legítimo, pois concordo com Gee (2003) quando o autor assevera que

Por âmbito semiótico me refiro a qualquer conjunto de práticas que utilizam uma ou mais modalidades (por exemplo linguagem oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, artefatos, etc) para comunicar tipos característicos de significados (GEE, 2003, p. 22)

Gee acredita ser mister que os educandos aprendam a pensar, compreender e construir significado. Afirmar ainda que, “de uma forma particularmente clara, os jogos exemplificam melhor e de um modo mais específico e incorporado [...] a aprendizagem” (GEE, 2003, 32).

PALAVRAS FINAIS ... AINDA QUE INCIPIENTES

O jogo é atinente ao humano desde os primórdios, sendo no mundo contemporâneo ressignificado pela informática e telemática, possibilitando, inclusive, a simbiose homem-máquina. Crianças e adolescentes são capturados, seduzidos por esses artefatos tecnológicos, produzindo a reelaboração de brincadeiras de outrora e o forjar de novas formas lúdicas.

A nova geração, à qual me referi durante todo o artigo, mostra-nos que sua estrutura cerebral banhada por mídias digitais permite-lhe saber, pensar, agir e interpretar o ambiente semiótico no qual está inserida, de uma forma, no mínimo, mais dinâmica e não-linear. Como Pierce, citado por Santaella, penso

que um hábito instala-se fisiologicamente, podendo influenciar nossa imaginação e nossa ação concreta:

Desse modo, nossos hábitos são incorporados na fisiologia dos nossos cérebros de modo que eles estruturam nossos comportamentos de maneira a torná-los não mais espontâneos ou cegos (SANTAELLA, 2006, p38).

Porém, poder-se-ia perguntar qual a relação do jogo com a aprendizagem, principalmente o jogo eletrônico?

Jogos eletrônicos constituem-se como mais uma ceara de aprendizagens, possibilitando que o ensino-aprendizagem não seja mais concebido como um processo isolado de transmissão de informações, pois no game o jogador não é espectador e sim participante ativo, escolhendo, alterando, criando caminhos para o conhecimento, além de resignificá-lo.

Partindo da concepção de educação numa perspectiva sócio-interacionista, que apresenta Vygotsky com um dos seus expoentes, acredito que o jogo permite ao aprendente a troca com o ambiente social, promove uma construção cognitiva significativa e leva à (re)construção de saberes para utilizá-los com discernimento em situações do cotidiano.

A sociedade precisa observar e valorizar este novo ambiente de aprendizagem que é o jogo eletrônico. Principalmente a escola que se encontra à margem e anacrônica ao que está acontecendo fora do âmbito escolar. É inequívoca a resistência da escola às possibilidades lúdicas e educativas do jogo eletrônico, seja por acreditar que ele promove situações mirabolantes de aprendizagem ou porque emprega ao jogo digital um aspecto malévolo.

Assim como o jogo foi e está sendo resignificado pelas mídias digitais e, por conseguinte, surgiram ambientes de aprendizagem, a escola precisa desenvolver um olhar crítico e atento ao surgimento dos jogos eletrônicos, de modo a perceber sua relevância e influência, pois é inegável a marca indelével desses elementos tecnológicos na vida dos jovens. Os professores necessitam perceber ainda, que crianças e adolescentes não ficam passivos frente aos apelos da mídia. Este público reelabora os conteúdos a partir de seus desejos e experiências. Então é mister que a escola vença as barreiras do preconceito e introduza a abordagem desses jogos em suas salas de aula, pátios corredores etc., pois, como Greenfield (1998), concordo que alguns professores apresentam-se como superiores. Tal postura impossibilitou-nos observar os benefícios das mídias digitais para educação.

O trabalho lúdico apresenta-se como um meio para o desenvolvimento de sujeitos íntegros, que pensam, agem, sentem, criam, interagem, são únicos e fazem parte de um todo, em comunhão com o mundo.

NOTAS

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia – Campus I. Mestranda em Educação e Contemporaneidade - UNEB. Professora da Rede Municipal de Ensino de Salvador. Janainarosado@yahoo.com.br

² Expressão cunhada por Katheleen Tyner para designar a geração que gasta uma parte de seu tempo “imersos” no computador.

⁴ <http://multirio.rj.gov.br/riomidia>; acessada em 04/08/2006

⁵ <http://multirio.rj.gov.br/riomidia>; acessada em 04/08/2006

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicolas. **Dicionário de Filosofia**; tradução Alfredo Bosi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ALVES, Lynn Rosalina G. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- _____. **Jogo eletrônicos – novos locus de aprendizagem**. Disponível em: http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=65515 Acesso em 20 jul. 2006
- ARRIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- FROEBEL, Friedrich. A. **A educação do homem**. Tradução de Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo, RS: Editora UFP, 2001
- GEE, James Paul. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.
- GREENFIELD, Patricia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da tv, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zanyhar, 1973.
- SANTAELLA, L. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- VYGOTSKY, Lev S. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.