

# **O estilo do jogo no jogo da aprendizagem : A interação com Jogos Eletrônicos e Estilos de Aprendizagem em Estudantes do Ensino Fundamental II**

Jaime de Oliveira Praseres Junior<sup>1</sup>  
GT 2- JOGOS E EDUCAÇÃO

## **Resumo**

Este trabalho de pesquisa tem como objetivo analisar a forma como se relaciona a interação de Estudantes do ensino Fundamental II com jogos eletrônicos e os estilos de aprendizagem desses estudantes, bem como, evidenciar possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos no que se refere ao aprendizado dos conteúdos propostos e ou veiculados no intuito de contribuir com o desenvolvimento de uma possibilidade metodológica de avaliação dos projetos de desenvolvimento de games Educativos. Desta forma, tem como procedimento metodológico uma pesquisa de campo com estudantes do ensino fundamental II que são jogadores habituais de jogos eletrônicos, relacionando os estilos de aprendizagem desses estudantes com as aprendizagens que emergem quando interagem com os jogos.

Palavras- Chave: Jogos Eletônicos – Estilos de Aprendizagem- Ensino Fundamental

---

<sup>1</sup> [jaimeprazeres@hotmail.com](mailto:jaimeprazeres@hotmail.com)- Universidade do estado da Bahia  
Pedagogo, Especialista em Metodologia do Ensino Pesquisa e extensão em Educação(UNEB), Mestrando do Programa de Pós graduação Educação e contemporaneidade (UNEB) Professor da disciplina Sociedade e Tecnologia da UNIJORGE. Coordenador Pedagógico da Prefeitura Municipal de Salvador

A escolha de um objeto de pesquisa sempre traz em si uma história que está intimamente relacionada com a nossa trajetória de vida, o objeto está tão imbricado em nos, que não sabemos quem escolheu quem, se nós escolhemos ou se ele, o objeto nos escolheu. Dessa forma acho importante descrever o meu percurso acadêmico no intuito de deixar explícito para quem interessar a minha pesquisa que a escolha por esse objeto não se deu de forma neutra e imparcial, mas que existe um envolvimento entre pesquisador e objeto que antecede o momento da pesquisa.

A primeira justificativa para tal pesquisa é a minha identidade com o tema. A segunda justificativa se dá ao fato de enquanto Coordenador Pedagógico na rede municipal de ensino da cidade Salvador pude observar e presenciar cotidianamente o fenômeno do fascínio que jogos eletrônicos exercem em crianças e adolescentes. Bem como perceber que o crescente interesse desses jovens pelos *games* vem se contrapondo ao progressivo desinteresse em relação aos saberes veiculados pela escola, e pela forma como se traduz a veiculação desses saberes nas estruturas curriculares.

Os Games, costumeiramente não fazem parte do currículo oficial, quando estão presentes, são reduzidos a meras ferramentas didáticas, destituídos de valor pedagógicos em si mesmos, fatos que levam a eleição de alguns jogos eletrônicos a uma categoria à parte de jogos, os denominados “Jogos Educativos”. Entretanto, o universo dos *games* com os quais os estudantes e os jovens de modo geral mais interagem transcende a categoria dos “jogos educativos” e dos “politicamente corretos” o que assusta muitos pais e educadores, pois aparentemente estes outros grupos de games não possuem de acordo com o senso comum contribuições evidentes, para o aprendizado.

No intuito de partir de uma concepção de aprendizagem que não seja homogeneizante, que não coloque todos os estudantes na mesma posição diante do objeto a ser aprendido, será utilizado na análise da interação com os jogos eletrônicos a teoria dos estilos de aprendizagem, elaborada pela primeira vez por Allport em 1937 e posteriormente desenvolvida por Katherine Cook Briggs e Isabel Briggs Myers, mãe e filha, que criaram, na década de 1940, o MBTI Myers–Briggs

Type Indicator<sup>1</sup>, um instrumento elaborado na forma de um questionário, para identificar o “tipo psicológico”, um perfil psicológico baseado na tipologia de Carl Jung.

Desta forma pretendo investigar, como se relacionam os estilos de aprendizagem individuais em estudantes do ensino Fundamental II da rede municipal de ensino de Salvador ao interagirem com jogos eletrônicos. Visando o aprendizado dos conteúdos curriculares propostos e /ou veiculados pelos jogos.

Partirei nesta pesquisa de três importantes pressupostos. O primeiro é a assertiva de que a tecnologia e conseqüentemente os jogos eletrônicos surgiram do processo histórico e dialético de criação e satisfação de necessidades humanas, mesmo que na contemporaneidade não sejam mais necessidades primitivamente corpóreas, mas, sobretudo, necessidades simbólicas e complexas, sendo impossível “separar o humano de seu ambiente material, assim como, dos signos e das imagens por meio do quais ele atribui sentido a vida e ao mundo”. Pierre (Levy, 2000, p.22).

A crítica à metáfora do impacto de que fala Lévy (2000), quando se refere ao advento das novas tecnologias, pode muito bem se estender ou conter os tão propagados, em nível de senso comum, efeitos impactantes dos jogos eletrônicos, sobre crianças e adolescentes.

Os jogos eletrônicos são representações contemporâneas e se constituem do embricamento entre as estruturas biológicas humanas e a evolução cultural da humanidade, em que a idéia de jogos eletrônicos se estrutura nas características básicas da concepção de jogo apresentada por Huizinga (2001) O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é encerra um determinado sentido” (Huizinga, 2001, p.4)”. Sendo assim, o jogar videojogos vem sendo possibilitado pela evolução tecnológica da humanidade, pois esse processo evolutivo permitiu a construção de artefatos que pudessem satisfazer a necessidade ontológica do jogo em qualquer contexto cultural.

O segundo pressuposto, é de que a interação com qualquer *jogo eletrônico*, seja ele “educativo” ou não, em maior ou em menor grau, contribui para a aquisição

das mais variadas habilidades nos indivíduos, principalmente em crianças e adolescentes, por estarem em fase de pleno amadurecimento cognitivo e de construção das estruturas cerebrais.

A pesquisadora da Universidade do Estado da Bahia Lynn Alves que em 2005, publicou a polemica tese Game Over: jogos eletrônicos e violência, desmistificando a relação jogos eletrônicos e violência, e evidenciado ser esta uma relação não linear, afirmou que relacionar a interação com jogos eletrônicos e comportamento um mito difundido, especialmente pela imprensa de um modo geral e particularmente pela televisiva, (Alves, 2005, pp. 11-12).

Alves (2005) ainda em sua pesquisa evidenciou também a contribuição dos jogos eletrônicos no desenvolvimento das funções cognitivas quando afirmou que: "Na interação com os jogos eletrônicos, essas funções cognitivas, as quais me referi, são intensificadas a cada dia, o que permite às crianças, adolescentes e adultos a descoberta de novas formas de conhecimento" (Alves, 2005, p.22)

O terceiro pressuposto da pesquisa se assenta na idéia de que todo jogo eletrônico emana da cultura e de certa forma possui um currículo próprio, ou seja, em sua interface, em seu modo de interação, em seu enredo possui o game conhecimentos que, quer queiramos ou não são de alguma forma veiculados, este currículo se caracteriza por não ter um caráter impositivo "Chega-se a ele por interesse e deleite, e, pelo mesmo motivo, adere-se a ele (Moita, 2004, p.2).

Existe, portanto um importante aspecto que será considerado por partirmos do pressuposto de que os jogos ensinam e desenvolve habilidades. É o fato de que esse processo de veiculação de conhecimentos se faz de forma diferente em cada indivíduo, Sendo assim esta pesquisa partirá da premissa de que cada individuo possui características únicas em sua forma de aprender, portanto os jogos eletrônicos farão sentidos diferentes e desencadearão processos singulares de aprendizagem.

As diferenças poderão se dar pelos mais variados motivo, entretanto, a minha atenção estará voltada para os estilos de aprendizagem dos estudantes, "os traços cognitivos, afetivos e fisiológicos que servem de indicadores relativamente estáveis de como os alunos percebem, interacionam e respondem a seus

ambientes de aprendizagem” (Alonso, 1994, p. 48). Nesta concepção de estilo de aprendizagem percebemos que é a interação dos aspectos cognitivos afetivos e fisiológicos que de certa forma, irão determinar a forma como os estudantes aprendem, ou maneira que lhes são mais confortáveis.

Não existe ainda uma metodologia definida e consolidada para a pesquisa com jogos eletrônicos, pois ainda é um campo de investigação muito novo. Entretanto, posso afirmar que a pesquisa seguirá uma abordagem qualitativa na medida em que; evidenciarei a relação entre o sujeito e o objeto de investigação e na medida em que selecionarei e tratarei os dados da pesquisa segundo as características dessa abordagem, que “pelo tipo de técnicas que emprega, de preferência, a entrevista semi-estruturada, o questionário aberto, o método clínico, a análise de conteúdo etc... Não estabelecendo separações marcadas entre a coleta de informações e a interpretação das mesmas.” (Triviños,1987,p.170)

Deste modo, pretendo dividir a pesquisa em três momentos; no primeiro momento serão delineadas e aprofundadas as categorias teóricas presentes no tema: Jogos eletrônicos, estilos de aprendizagem e Ensino Fundamental, através de um levantamento bibliográfico e uma pesquisa de campo exploratória para melhor definição dos instrumentos de pesquisa.

No segundo momento, será realizada uma pesquisa de campo na Escola Municipal Dona Arlete Magalhães, localizada no Bairro de Castelo Branco na Periferia da cidade de Salvador, que atende ao Ensino Fundamental II. Nesta escola selecionaremos estudantes, jogadores habituais de jogos eletrônicos, que estejam cursando o Ensino Fundamental II. Aplicarei inicialmente o questionário Honey -Alonso de estilos de aprendizagem, instrumento que foi traduzido para o português e adaptado por Evalise Portilho em 2003. Saliento que a utilização de um questionário fechado não descaracteriza a abordagem qualitativa, pois este questionário será apenas uma das referências de análise. Pois como assinala (Triviños,1987,p.137) “Sem dúvida alguma o questionário fechado, de emprego usual no trabalho positivista, também o podemos utilizar na pesquisa qualitativa”.

A utilização do questionário Honey –Alonso, na pesquisa, servirá como ponto de partida no intuito de caracterizar o grupo que participará da pesquisa.em perfis de

estilos de aprendizagem .Ainda no segundo momento da pesquisa pretendo utilizar entrevistas semi-estruturadas. Sendo estas entendidas como um instrumento “utilizado para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma idéia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo”(BOGDAN e BIKLEN, 1974, p.134)

No momento em que os estudantes estiverem interagindo com os jogos eletrônicos educativos e comerciais utilizaremos como instrumento de coleta de dados a observação livre. Esta observação livre deve ser entendida como o ato de destacar de um conjunto (objetos, pessoas, animais, etc.) especificamente, prestando atenção em suas características (cor, tamanho etc.), atentando para as relações desse objeto com o todo em que está inserido. (TRIVIÑOS, 1987.p. 153)

O terceiro e ultimo momento da pesquisa será de análise e sistematização dos dados obtidos. Esses dados serão confrontados e associados constantemente com os dados do questionário de estilos de aprendizagem utilizados na primeira etapa da pesquisa.

## **Referencias**

ALONSO, C. et alli. **Los Estilos de Aprendizaje**. Bilbao: Mensajero, 1994.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. São Paulo:Futura, 2005.

BOGDAN, R. BIKLEN, S. **Investigação Qualitativa em Educação. Uma introdução à teoria e aos métodos**. Tradutores: ALVAREZ, M. J. SANTOS, S. B. BAPTISTA, T. M. Portugal: Porto Editora, 1994.

HUIZINGA, Jhoan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LEVY, Pierry. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MOITA, Filomena Ma.G.da S, Cordeiro. **Culturas juvenis e jogos eletrônicos: que currículo é esse?**. In revista Interact. Disponível site: Interact [www.interact.com.pt/11/Interact11\\_home.html](http://www.interact.com.pt/11/Interact11_home.html). Acessado em 30/07/2008

PORTILHO, E.**Como os alunos na Universidade gostam de Aprender ?**Revista aprender Virtual, edição 15, ano 3, no 06 nov/2003.

TRIVIÑOS, Augusto N.S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: A pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo:Atlas, 1987.