

A CRIANÇA E OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PARTICULAR - MARINGÁ/PR

Prof.^a Dr.^a Olga Ribeiro de Aquino - UEL

Docente do Programa de Mestrado em Educação da Universidade Estadual de Londrina - UEL, Doutora em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba - UNIMEP. E-mail: aquino@sercomtel.com.br.

Luciana Grandini Cabreira - UEL (Bolsista CAPES/DS)

Psicóloga, Mestranda em Educação pelo Programa de Mestrado em Educação da Universidade Estadual de Londrina - UEL. E-mail: lugrandini@ibest.com.br

Resumo

Os jogos eletrônicos têm suscitado diversas pesquisas quanto ao grau de violência e nível de aprendizado proporcionado. Nesse percurso, algumas respostas já foram anunciadas, o Psiquiatra Haim Grünspon, em entrevista ao Repórter Record (2003), constatou que não havia nenhum trabalho capaz de associar atos de violência aos jogos eletrônicos. Os “games” desde então tiveram seu potencial, como instrumento facilitador do aprendizado, reavaliado, provocando a emergência de inúmeros títulos pedagógicos. Assim, vemos que os “videogames”, e demais jogos eletrônicos permeiam, cada vez mais, o espaço da ludicidade infantil instigando uma pesquisa sobre o que esse novo “parquinho tecnológico” possibilita para nossas crianças e de que forma estão sendo utilizados nos laboratórios de informática, contextos de aprendizagem. Participaram deste estudo 106 crianças, sendo quatro turmas da 4ª série do Ensino Fundamental I, duas do período matutino e duas do período vespertino, com idade variando entre 9 e 11 anos, sendo 55 meninas e 51 meninos, somando as ausências, apenas treze crianças não responderam ao questionário, aplicado pelas professoras. Dessa forma, foi criado um espaço de “escuta” dos professores em relação aos seus alunos, que enquanto preenchiam o questionário, narravam suas aventuras nos “games”. Vimos no depoimento de várias professoras a surpresa com as respostas das crianças, pois desconheciam alguns aspectos como a temática, as preferências e o tempo, que seus alunos dedicavam a esta brincadeira eletrônica. Dessa forma, observamos que a ludicidade no ambiente virtual tem sido, até para facilitar a inclusão digital, amplamente utilizada no meio educacional e vem se tornando uma forte aliada no processo de ensino. Se em casa algumas crianças extrapolam e perdem o controle do tempo em frente das telas, na escola este espaço é bem demarcado e mediado por professores atentos ao que as crianças podem extrair dessa tecnologia para ampliar seus conhecimentos.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos Pedagógicos - Jogos Eletrônicos e Educação - Jogos Eletrônicos no Laboratório de Informática

A CRIANÇA E OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PARTICULAR - MARINGÁ/PR

Prof.^a Dr.^a Olga Ribeiro de Aquino - UEL - Londrina/PR
Docente do Programa de Mestrado em Educação da UEL, Doutora em
Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba - UNIMEP. E-mail:
aquino@sercomtel.com.br.

Luciana Grandini Cabreira - UEL (Bolsista CAPES/DS)
Psicóloga, Mestranda em Educação pelo Programa de Mestrado em
Educação da UEL. E-mail: lugrandini@ibest.com.br

Os jogos eletrônicos ao longo dos anos têm suscitado diversas pesquisas quanto ao grau de violência e nível de aprendizado proporcionado. Nesse percurso, algumas respostas a estas questões já foram apontadas, o Psiquiatra Haim Grünspon, autor do livro “Distúrbios Neuróticos da Criança”, em entrevista ao Repórter Record (2003), constatou que não havia nenhum trabalho capaz de associar atos de violência aos jogos eletrônicos.

Os “games” desde então tiveram seu potencial, como instrumento facilitador do aprendizado, reavaliado, provocando a emergência de inúmeros títulos pedagógicos distribuídos de acordo com a faixa etária e o conteúdo explorado.

Brougére (2000) chama atenção para os conteúdos desses jogos que, se foram inocentados em outros estudos quanto à promoção da violência, ainda carregam uma mensagem midiática, capaz de forçar o consumo através da obsolescência de programas e equipamentos. Nesse contexto, os jogos eletrônicos têm sido lançados com recursos e técnicas capazes de criar uma atmosfera de total imersão, na qual jovens e crianças, muitas vezes, se vêem engendrados em batalhas intermináveis.

O pediatra Leonardo Posternaki, em entrevista à Revista Isto Ó (GIL, 2005, p. 69), denuncia a estrutura alienante dos jogos eletrônicos: “Brincar é construir mundos de fantasia, e nos games isto é feito pelo programador”. Se considerarmos as palavras de Posternaki, veremos que através de seus diferentes enredos, os jogos eletrônicos possibilitam um esquema de respostas possíveis pré-programadas, deixando pouco espaço para a fantasia legítima da criança, que se desdobra em responder com precisão aos estímulos da máquina. Nesse sentido, a ludicidade lhe é negada, em substituição a um entretenimento proposto por uma indústria que exalta, na maioria das vezes, a violência.

Gil (2005, p. 69) em sua reportagem traz ainda a fala de Valdemar Setzer, que considera: “Os jogos têm origem militar e foram desenvolvidos para simular ações de guerra”. A fala de Setzer revela uma temática muito comum nos “games”, que são os jogos de combate, que com seus projetos gráficos, exaltam o universo militar. Jogos como “The Sims” também evocam na criança tarefas que as remetem a uma preparação para o universo do adulto, (FURLAN, 2003), com simulações de situações tão corriqueiras que beiram o real.

Brougère (2000), quando nos fala dos brinquedos industrializados ou mesmo produzidos artesanalmente, voltados para o consumidor infantil, destaca os valores intrínsecos neles representados, a partir de uma visão que o adulto tem do universo infantil. Dessa forma, considera o papel que o brinquedo representa nas relações da criança que, pode utilizá-lo tanto com o fim a que foi produzido, quanto a partir de um rol de possibilidades do qual os adultos têm apenas um controle limitado. Assim, Brougère argumenta: “este brinquedo pode ser considerado como uma ‘mídia’ que transmite à criança certos conteúdos simbólicos, imagens, e representações produzidas pela sociedade que a cerca” (2000, p. 63, grifos do autor).

O brincar evoluiu, como as pesquisas de Friedman (1992) atestam, e essa evolução trouxe consigo questões que precisam ser analisadas para que seus efeitos sejam melhores compreendidos, favorecendo, dessa forma, o desvendar da brincadeira virtual que os “games” representam. Na esteira dessas transformações figura também as relações do jogador com a comunidade em que está inserido tendo suas relações marcadas com o mesmo ‘dinamismo’ do jogo eletrônico: “existem pais que observam seus filhos mais agitados logo que terminam de jogar em seus videogames [...]. A concentração e necessidade de tomar decisões rápidas são transferidas para o ambiente real e demoram certo tempo para se acomodarem (CARNEIRO, 2002, p. 25).

Greenfield (1988, p. 88), traz exemplos curiosos de crianças que se frustram quando assistem seus personagens favoritos na TV, pois não conseguem lidar com o ritmo e a falta de interatividade desse meio, em contraste com o poder que adquirem no jogo eletrônico, “os videogames são o primeiro meio que combina dinamismo visual com uma participação ativa por parte da criança”.

Partindo da questão “que provas existem de que o desejo de interação (em contraste com a mera observação) è, em grande parte, o que torna os jogos de computador atraente?”. Greenfield (1988) entrevistou uma pequena amostra de crianças questionando se gostavam mais da TV ou dos videogames, para se certificar da validade de outras pesquisas sobre o mesmo assunto. Em resposta às suas questões obteve a confirmação de sua hipótese inicial.

Uma menina de 9 anos de idade disse: ‘Na TV, se a gente quer matar alguém, não pode. No Pac-Man, se a gente quiser esbarrar num fantasma pode.’ Outra menina, da mesma idade, disse: ‘Na TV a gente não pode dizer atira agora ou, como o Popeye, coma o espinafre agora.’ Acrescentou que ela ficava frustrada algumas vezes quando assistia ao Popeye e queria que ele comesse o espinafre em situações em que ele não comia”. (GREENFIELD, 1988, p. 88-89).

Não raro, vemos que as crianças, cada vez mais jovens, dispõem tanto a TV, quanto a atenção

dos pais, para se exercitarem no computador. Sobre este contexto, Marcondes F^o (1994), argumenta que os valores também se modificaram ao longo do tempo, o autor fala da mudança de referenciais de uma era antropocêntrica, na qual o homem era a figura mais importante, para uma era tecnocêntrica, em que a máquina exerce todo seu poder de sedução, mesmo junto às crianças.

Em meio a um turbilhão de críticas, surgem pesquisadores que vêm defender os brinquedos eletrônicos, usualmente contra-indicados pelo alto teor de violência presente em seus enredos. Gerard Jones, nos brinda com exemplos contundentes, de que as crianças precisam dessas “mídias” para extravasar suas emoções negativas, experimentando se são fortes o bastante para lutar contra monstros aterrorizantes, figuras que nossa época soube materializar nos telejornais. Assim, ao “carregar” um jogo da série “GTA”, ou o “Counter Strike”, pode escolher entre agir como o poder instituído na sociedade ou como um terrorista, por exemplo.

Em razão das transformações por que passamos, vemos que os jogos eletrônicos permeiam, cada vez mais, o espaço da ludicidade infantil instigando uma pesquisa sobre a forma com que as crianças se relacionam com o brincar virtualizado dos “games”, tanto com os títulos comerciais quanto com os pedagógicos utilizados na Escola selecionada como coadjuvantes no processo de aprendizagem.

O Trajeto da Pesquisa

A escola que acolheu o desenvolvimento deste estudo, está localizada em Maringá/PR, e possui turmas desde a educação infantil até o ensino médio, incluindo um curso de preparação para o vestibular. Mantém um laboratório de informática equipado com 40 terminais para o uso de seus alunos, seis para uso dos professores e três para uso da equipe pedagógica, composta pela coordenadora do laboratório e pelo técnico de informática.

No decorrer das observações constatamos uma série de medidas que cerceavam o uso de jogos eletrônicos, tanto nos “games” portáteis quanto nos celulares que, pelas normas da escola deveriam permanecer desligados. No entanto, observamos em diferentes ocasiões que os alunos burlavam estas regras, fechando-se em círculos com os amigos para demonstrar suas habilidades com os jogos virtuais.

No contato com os professores percebemos que a escola se preocupava em preservar uma cultura lúdica mais tradicional, promovendo jornadas de jogos como pega-pega, esconde-esconde, pula corda, elástico e amarelinha. Valorizadas pelos professores por envolverem a participação de um grupo maior de alunos. No recreio a Escola oferecia ainda cordas e tabuleiros de xadrez para a recreação dos alunos.

Mesmo com todo este empenho, quando em uma das comemorações do “Dia da Criança” foi permitido que os alunos escolhessem um brinquedo para levar para a escola surgiram inúmeros jogos eletrônicos que, no pátio, conviviam lado-a-lado com as brincadeiras propostas pelos professores. Na ocasião foi apresentado um

teatro abordando o isolamento de um menino, que se dedicava com muita frequência aos jogos eletrônicos, assim, no decorrer da peça, todos os alunos participaram do desfecho dialogando com o personagem principal sobre as vantagens de ter amigos “reais” para brincar.

Diante deste cenário desenvolvemos um questionário para observar como as crianças da 4ª série pensavam e utilizavam os “games” que na escola tinham seu espaço preservado no laboratório de informática como “coadjuvantes” do processo de aprendizagem.

No laboratório, as crianças tinham aulas programadas com a utilização de jogos eletrônicos pedagógicos como os da série “Coelho Sabido” e também de outros títulos como “Batalha Naval” que, apesar de não terem sido desenvolvidos com fins didáticos eram aproveitados pelos professores para tornarem um conteúdo “maçante” mais atraente.

Participaram deste estudo 106 crianças, sendo quatro turmas da 4ª série do Ensino Fundamental I, duas do período matutino e duas do período vespertino, com idade variando entre 9 e 11 anos, sendo 55 meninas e 51 meninos, somando as ausências, apenas treze crianças não responderam ao questionário aplicado pelas professoras.

Vimos no depoimento de várias educadoras a surpresa com as respostas das crianças pois elas desconheciam alguns aspectos como a temática e o tempo, que seus alunos dedicavam a este parquinho virtual, representado, na maioria das vezes, pelo computador.

Assim, procuramos desenvolver um questionário que refletisse a relação da criança com os jogos eletrônicos, aliando questões abertas e fechadas. De fato, isso nos trouxe alguns problemas, pois somente as questões quanto ao gênero, idade, série e tempo que dedicavam aos “games” puderam ser quantificadas, mas a riqueza de informações que as questões nos possibilitaram, fizeram valer o trabalho de análise, tornando significativos os dados obtidos nesta pesquisa.

As Crianças Opinam Sobre Os Jogos Eletrônicos

Quando fomos trabalhar os dados da primeira questão “Qual o seu game favorito?”, nos deparamos com uma variedade incrível de títulos mencionados pelas crianças, assim, preferimos apresentar os três mais citados, destacando a preferência de meninos e meninas. Os meninos “elegeram” em primeiro lugar o jogo “Need for Speed”, em segundo os jogos da série “GTA” e em terceiro o “Pokemón”. O jogo eletrônico mais citado pelas meninas foi “Mário”, seguido por “The Sims” e por “Tarzan” que ocupou o terceiro lugar.

Apesar de ter sido citado por meninos e meninas o violento “Counter Strike” não ficou entre os três mais votados, apesar de sua popularidade nos espaços destinados aos jogos eletrônicos em rede, conhecidos como “lan houses”.

Na questão: “E o que mais gosta no seu jogo favorito?”, as crianças responderam justificando sua preferência em razão das características das fases. Então, tivemos respostas que se remetiam ao “passar de fase”, “fases legais”, “fases mais difíceis”, “fases mais fáceis”. Outro aspecto muito citado foi o enredo do jogo com questões sobre o desenrolar da história como “capturar novos Pokemóns”, “equipar os carros”, “controlar as pessoas”. O terceiro aspecto mais citado pelas crianças se refere à identificação com o personagem do “game”, com respostas como “ser técnico”, “comprar carros”, “salvar a família”.

Encontramos algumas justificativas que poderiam soar como ameaçadoras, perigosas, ou indicar um alto grau de violência da criança, mas, como afirma Jones (2004), é salutar que a criança possa expressar também seus sentimentos negativos, e pela plasticidade que apresentam, os jogos eletrônicos permitem além da escolha do enredo, a possibilidade do jogador se exercitar como mocinho ou bandido.

Sobre a questão: “Quantas horas joga por dia?”, verificamos que a maioria dos alunos não ultrapassa o tempo de 1h, indicado como razoável por estudiosos do assunto. Assim vemos que, algumas ações dessa Escola têm surtido efeito nesse público, pois como mencionamos anteriormente, é comum a reunião das turmas nesse ambiente para encontros com brincadeiras tradicionais e até mesmo durante o recreio, costumam oferecer cordas e tabuleiros de xadrez para que as crianças abandonem os “games”.

Vemos que a maioria dos alunos, 33 meninos e meninas, dedicam diariamente pelo menos 1h aos jogos eletrônicos. Apenas cinco participantes afirmaram passar mais de três horas com os “games”. Ainda que seja um grupo pequeno revela um desequilíbrio em relação a outras atividades que estas crianças poderiam estar desempenhando. No “score” dos que não jogam, encontramos um depoimento contundente de um menino que denuncia: “Não estou jogando, pois tenho que estudar e estou de castigo até passar de ano”. Sobre casos assim, o psiquiatra Haim Grünspon, em entrevista ao Repórter Record (2003), aconselha que melhor que proibir, é limitar o tempo que a criança dedicará aos jogos eletrônicos, contudo, no caso deste menino o que funcionou mesmo foi a proibição dos pais.

Quanto ao tempo empenhado nos domingos ou feriados a maioria, 25 meninos e meninas, permanecem até 1h jogando, o que vimos ser indicado por psiquiatras, pediatras e psicólogos. Por se tratar de um domingo ou feriado, consideramos que a criança que passa mais de quatro horas envolvida com os jogos eletrônicos deixa de se exercitar e participar de momentos importantes da convivência familiar.

Como deixamos abertas as questões “Quantas horas joga por dia?”, encontramos as seguintes situações para a primeira pergunta: “jogo quanto quiser”, “não jogo o dia inteiro porque vou na escola”.

A respeito do tempo empregado nos domingos e feriados encontramos os seguintes casos: “jogo o dia todo”, “quanto quiser”, “eu começo a jogar de manhã e vou até a noite”. Situações como estas denunciam um certo abandono dos pais em relação a seus filhos, pois tanto tempo diante do jogo eletrônico, acaba expondo a

criança a problemas de coluna, pela postura inadequada e até a lesões mais sérias como as “nitendinites” apontadas por Arbex; Tognoli (1996), num trocadilho com o nome de um famoso “videogame”.

Para a pergunta: “Quando o jogo é no laboratório de Informática o que você mais gosta?”, obtivemos uma quantidade imensa de títulos, como na primeira questão, então optamos por indicar, os três mais citados, expondo as preferências de meninos e meninas. Os três jogos mais mencionados pelos meninos foram nessa ordem: Xadrez, “Mário” e Jogos Livres. As meninas pontuaram em primeiro lugar o Xadrez, em segundo os Jogos Livres e em terceiro “Mario”.

As justificativas para a questão “O que os jogos te ensinam?”: as crianças que escolheram o Xadrez refletiam valores normalmente associados a este jogo, que uma vez transposto para o universo digital, conserva seus princípios inalterados. Dessa forma, seus adeptos argumentam que o Xadrez ensina: “concentração”, “paciência”, “a respeitar o outro”, “esperar a vez”, e “saber perder”.

Os “jogos livres” são aqueles que as crianças podem escolher dentre os endereços eletrônicos permitidos na escola como “Escola 24h” e “Recreio On Line”, tivemos como resposta sobre estes jogos: “ensinam diversão”, “que na vida é preciso passar por vários desafios”, “ensinam o que não podemos fazer” (se referindo à violência), e “alguns só a matar”.

Quando a resposta se referia ao jogo “Mario” as crianças justificavam: “ensina diversão”, “concentração”, “velocidade”, “desenvolver habilidades”.

Ainda que não tenham atingido pontuação para ficar entre os mais citados, alguns jogos como “The Sims” foram mencionados pelas crianças: “alguns jogos só a matar, The Sims a cuidar da casa e dos filhos”, “ensina que quando eu crescer vou ter que cuidar dos meus pais”.

Encontramos várias respostas que indicavam uma discriminação feita pela criança sobre o teor educativo do jogo tais como: “ensina matemática”, “aprendo espanhol porque tem espanhóis (sic)”, “o GTA nada, pois é um homem que destrói a cidade e faz suas missões, e no laboratório de informática farias (sic) coisas”, “alguns jogos ensinam nada, outros ensinam coisas muito ruins”, “alguns só diversão, outros a desenvolver habilidades”, “alguns guerra, outros luta em dupla, e outros em resgate”.

Algumas Considerações

A criança, como afirmam Brougère (2000) e Jones (2004), não se expressa apenas como uma marionete da indústria e do marketing dos jogos eletrônicos, pois sabe escolher o que quer, e seleciona o enredo que deseja para suas aventuras cibernéticas, tendo até certo ponto, noção do que aquele jogo lhe propicia do universo dos adultos.

A ludicidade no ambiente virtual tem sido, até para facilitar a inclusão digital, amplamente utilizada

no meio educacional e vem se tornando uma forte aliada no processo de ensino. Se em casa algumas crianças extrapolam e perdem o controle do tempo na frente das telas, na escola este espaço é bem demarcado e acompanhado da mediação de professores atentos ao que as crianças podem extrair de melhor dessa tecnologia para ampliar seus conhecimentos.

Um fato que ilustra bem a percepção destes educadores pode ser observado no relato de uma professora que em uma de suas aulas no laboratório de informática permitiu que os alunos bancassem os “espertos”, ludibriando as regras de um “game” pedagógico ao passar rapidamente pelas fases mais monótonas, clicando direto na resposta, disponível em um rol de dicas. O que a professora nos contou, com satisfação, foi que agindo dessa forma, ou seja, indo direto à resposta, estes alunos não conseguiram a pontuação mínima para ter a munição necessária para o combate surpresa que encerrava o jogo e “voltaram para a sala emburrados e frustrados sem o gostinho de poder participar da batalha final”. Na ocasião constatamos pela fala da professora que esta ficou satisfeita com a lição que seus alunos tiveram de que “trapacear não compensa”, mesmo no jogo.

Referências

- ARBEX, José & TOGNOLI, Cláudio Júlio. *Mundo Pós-Moderno*. São Paulo, Scipione, 1996.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo, Cortez, 2000. p. 61-75.
- CARNEIRO, Raquel. *Informática na Educação: representações sociais do cotidiano*. São Paulo, Cortez, 2002.
- FRIEDMANN, Adriana et alli. *O direito de brincar*. São Paulo, Scritta/ABRINQ, 1992.
- FURLAN, Marta Regina. *A Construção do “Ser” Criança na Sociedade Capitalista*. 2003. 121p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Maringá - UEM. Maringá.
- GIL, Felipe. *Videogame: Ame-o ou Deixe-o*. Diversão. Revista Isto Ó. São Paulo, Editora Três, n. 1861, p. 68-69, jun. 2005.
- GREENFIELD, Patrícia Marks. *O Desenvolvimento do Raciocínio na Era Eletrônica: os efeitos da tv, computadores e videogames*. Trad. Cecília Bonamine. São Paulo, Summus, 1988.
- JONES, Gerard. *Brincando de Matar Monstros: Porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. São Paulo, Conrad Editora do Brasil, 2004.
- MARCONDES Fº, Ciro. *Sociedade Tecnológica*. São Paulo, Scipione, 1994.
- REPÓRTER RECORD. *Geração dos Games*. Rede Record de Televisão, 9 de Outubro de 2003.