

JOGOS ELETRÔNICOS COMO POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGENS

MAZON, Elana Jacuniak¹; SPEROTTO, Rosária²; MARTINS, Antoniaela Rodriguez³; GOMES, Marcela⁴; GOMES, Hector Medina⁵;

¹Aluna do Curso de Jornalismo - Centro de Letras e Comunicação - UFPEL
elana.mazon@gmail.com

²Prof. Dr. Rosária Ilgenfritz Sperotto – Faculdade de Educação – FAE - UFPEL;
ris1205@gmail.com

³Aluna do Curso de Jornalismo - Centro de Letras e Comunicação - UFPEL; bolsista PIBIC;
antoniela.rodriguez@gmail.com

⁴Aluna do Curso de Jornalismo - Centro de Letras e Comunicação – UFPEL;
marcelinha.log@gmail.com

⁵Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação - FAE – UFPEL;
hectormedinagomes@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Apresentamos nesse trabalho alguns dados parciais da pesquisa *As tecnologias digitais como dispositivos de produção de subjetividade e de aprendizagem*. Situada no campo dos debates sobre a juventude, Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), aprendizagens e constituições de subjetividades, sob orientação metodológica da etnografia, investigamos as experiências que estão sendo vivenciadas entre jovens nascidos nos anos 90, que utilizam a Internet como meio de interação social, entretenimento e busca de informações. O exame dos dados coletados no campo de pesquisa permitiu ao grupo de pesquisadores avançar nas problematizações e reflexões sobre uma subjetividade que está sendo constituída entre uma geração que transita cotidianamente com as TDIC.

Neste texto problematizamos como os jogos eletrônicos se inserem no cotidiano dos nativos digitais como dispositivos de aprendizagens e quais os efeitos na constituição de suas subjetividades.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A investigação foi realizada com estudantes de uma escola da rede de ensino privada, na cidade de Pelotas - RS, Brasil. Nossos sujeitos são jovens que nasceram nos anos 90 (com idade entre 14 e 18 anos), os nativos digitais - geração que desde a infância convive com inúmeras tecnologias. As características presentes nesses sujeitos sinalizam a existência de uma geração da rede ou a geração digital e de tantas outras denominações que venham contemplar a ideia de multifuncionalidade, velocidade, constituindo uma singular cibergeração (VEEN, 2009).

Como recurso metodológico utilizou-se a netnografia ou etnografia virtual, pois ela abre as portas do tradicional método etnográfico para o estudo de comunidades virtuais e da cibercultura. O método etnográfico consiste na inserção do pesquisador no ambiente, no dia-a-dia do grupo investigado (VERGARA, 2005, p. 73, 195).

A investigação netnográfica exige combinação imersiva entre participação e observação cultural com relação às comunidades pesquisadas, sendo que o pesquisador deve ser reconhecido como um membro da cultura, um elemento importante do trabalho de campo (MONTARDO; PASSERINO, 2006). Este requisito

foi seguido, já que os sujeitos desta pesquisa autorizaram nossas visitas a seus perfis no Orkut e aceitaram nossos convites de amizade no MSN.

Como procedimento metodológico utilizamos a etnografia virtual; aplicamos um questionário com questões semi-estruturadas e estruturadas realizado no laboratório de informática da escola, entrevistas via MSN, e observações das interações no ORKUT. As respostas deste inventário foram tratadas estatisticamente; Através destes recursos buscamos conhecer, através de um acompanhamento virtual, das ações no Site de Rede Social Orkut. As observações das interações foram registradas num diário de campo, onde todos os investigadores envolvidos na pesquisa tinham acesso. A coleta de dados e as intervenções aconteceram por meio das TDCI. Este procedimento teve como consequência um estreitamento de laços afetivos entre pesquisadores e sujeitos pesquisados, porque a forma de interação que prevalecia entre os estudantes era intensificada através das conversas on line e dos posts no SRS Orkut.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados apresentados a seguir provêm de questionários que foram respondidos, em 2008, por 282 estudantes do ensino médio, já caracterizados anteriormente. Na análise dos dados, destacamos a incidência do hábito de jogar jogos eletrônicos (Figura 1) e jogar em Lan Houses (Figura 2):

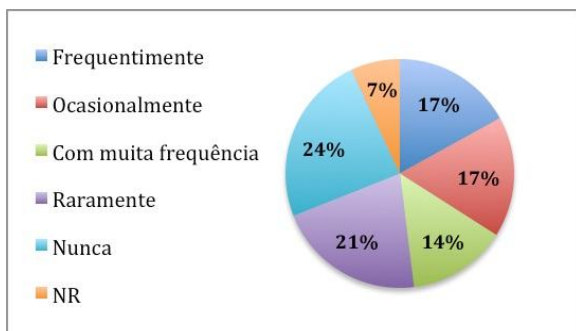


Figura 1: Estudantes que jogam e não jogam

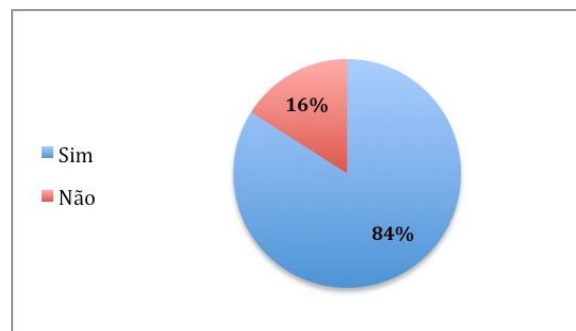


Figura 2: Estudantes que jogam em lan houses

Podemos observar, através do gráfico da Fig. 1, que 69% dos estudantes entrevistados jogam jogos eletrônicos, apresentando diferenças apenas quanto a frequência que realizam esta atividade. Em contra-ponto a isto, 24% nunca jogam.

Alves (2005) destaca algumas habilidades desenvolvidas pelos gamers: habilidades psicomotoras finas extremamente desenvolvidas; pensamento rápido e tomadas de decisões a partir de estratégias decorrentes das necessidades criadas no cenário do jogo eletrônico.

A discussão sobre o desenvolvimento de cada habilidade proporcionada pelos jogos é ampla e pode ser tema para problematização em inúmeros artigos, estas especificidades não serão discutidas aqui. Porém, a princípio, gostaríamos de ratificar a necessidade de um olhar diferenciado para os hábitos dos estudantes. Hoje, vivemos o grande boom dos sites de redes sociais na Internet, onde diferentes aplicativos estão associados, entre eles, os jogos eletrônicos. Os jovens ao interagirem nos SRS demonstram outros modos de interação on-line. E é por meio desses intercâmbios que estão sendo potencializadas as aprendizagens contemporâneas, num espaço informal, sem hora e nem local para acontecer.

Acreditamos que o ensino necessita ultrapassar as barreiras físicas da escola e conectar-se com as atividades cotidianas dos estudantes e nas TDIC, assim como nos jogos, pois temos excelentes ferramentas para instigar uma aprendizagem interativa.

O gráfico da fig. 2 ilustra que os hábitos de jogar on-line e, neste caso, em Lan Houses interessa a 84%, percebendo-se a valorização das relações de sociabilidade com o ato de jogar em rede. Segundo Veen (2009, p.32) em vez de trabalhar sozinho, eles usam redes humanas e técnicas quando precisam de respostas instantâneas, dentro desse contexto linkamos comportamentos que produzem formas de ensino/aprendizagem colaborativas, que acontecem entre os sujeitos envolvidos na ação de jogar.. Hoje as TDIC delinearam as subjetividades contemporâneas; e os estudantes pensam em rede e de maneira colaborativa, trata-se de um tipo de pensamento mais veloz e que impulsiona o desenvolvimento de estratégias e ações, diferenciadas das gerações anteriores, pois não existia o hábito de jogar de forma grupal, em grupo..

Desta forma, os jogos eletrônicos funcionam como matrizes sócio-técnicas, atuando como dispositivos que produzem arranjos na subjetividade. Tais efeitos são observáveis nos corpos, nos estilos de vestir, falar etc. São expressões das alterações da subjetividade contemporânea; Em alguns casos, por exemplo os jogos eletrônicos, trazem narrativas que operam num campo de batalha, espécies de guerras (FOUCAULT, 1997) travadas com embates estratégicos cognitivos engendrados em territórios virtuais que são atualizados constantemente de forma veloz e que exige do jogador tomadas de decisões rápidas e com planejamento estratégico de ações. Tais ações virtuais tendem a ser transpostas e trazidos para as interações pessoais físico presenciais. A juventude está constituindo-se com referenciais até então desconhecidos pelos discursos que transitam no ambiente escolar, onde as práticas de vigilância e inspeção, presentes nos modos de controle das aprendizagens, estão emergindo de discursos e narrativas que estão sendo construídas nos SRS.

4 CONCLUSÃO

O hábito de jogar em rede oportuniza o surgimento de aprendizagens que acontecem de forma colaborativa. Logo, problematizar os modos de ensinar e de aprender no contemporâneo, requer que consideremos o contexto sócio-cultural onde os jovens estão inseridos, bem como suas habilidades cognitivas, afetivas e de interação. Os jogos eletrônicos instituíram uma outra relação com o tempo e produziram necessidades de desenvolvermos modos de raciocínio mais velozes e novos modos de sociabilidades - características da subjetividade contemporânea.

Ousamos dizer que os nativos digitais constroem aprendizagens que não são familiares aos imigrantes digitais. Tais aprendizagens são constituídas por enunciados e signos que inscrevem os gamers numa rede de significações. Nestes processos (de aprendizagens) o ato de jogar passa a ser uma espécie de linguagem com senha para acessar e conviver nestes espaços, uma espécie de CPF ou passaporte, que legitima a possibilidade de habitar e transitar entre estas novas linguagens de produção de sentidos. Sendo assim, as estratégias de ações e de atuação dos estudantes de hoje, imersos no universo virtual, destacam a demanda de um novo currículo, engendrado no virtual ;contendo novas narrativas, as quais

não devem ser ignoradas pelas escolas e demais atores dos processos de ensino e aprendizagem.

Os resultados obtidos na investigação poderão servir como subsídios teóricos a serem usados como ferramentas de problematização para estudantes e professores de diferentes níveis de ensino, pois os jogos eletrônicos poderão ser utilizados como ferramentas para conhecermos os modos como os estudantes transitam entre os jogos eletrônicos e como os utilizam. Os achados da pesquisa contribuirão para a reflexão crítica sobre novas práticas e metodologias que contemplem o uso dos jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas, aumentando as possibilidades de ações dos professores das áreas da comunicação e da educação junto aos estudantes.

As TDIC assumem aqui outra função: a de fabricar sensibilidades - vale dizer, de proliferar conhecimentos, enfatizar valores, propor crenças e instilar desejos. Os jogos eletrônicos potencializam habilidades de percepção e o link de ações estratégicas para transpor dificuldades, que migram do mundo virtual e são colocadas em funcionamento nas ações cotidianas das pessoas, promovendo trânsitos entre a ficção e a vida cotidiana. Os jogos proporcionam não apenas comunicação, partilha de habilidades, de cuidado consigo e com os demais jogadores, etc; passam a ter o encargo de construir uma atmosfera ideológica e cultural propícias para mapear e cartografar subjetividades.

5 REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. **Game Over . jogos eletronicos e violencia**. Sao Paulo: Futura, 2005.
- FOUCAULT, Michel. **Seguranca, territorio e populacao**. Resumo dos cursos do College de France. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- MONTARDO, Sandra Portela; PASSERINO, Maria Liliana. **Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações**. Porto Alegre, RENOTE : revista novas tecnologias na educação: UFRGS, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, v. 4, n. 2, 2006. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2006/index.html>>. Acesso em: 05 abr. 2008.
- VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Trad. de Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009. 141 p.
- VERGARA, Sylvia Constant. **Metodos de pesquisa em Administracao**. Sao Paulo: Atlas, 2005.