

AS NARRATIVAS DOS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS*

THE NARRATIVES OF ELECTRONIC GAMES AND THEIR EDUCATIONAL OPPORTUNITIES

Cristiano Moreira**
Dulce Márcia Cruz***

Resumo

Este texto apresenta o resultado de uma pesquisa feita a partir de jogos eletrônicos junto com alunos do nono ano do ensino fundamental. O foco da pesquisa foi o de estudar e extrair elementos narrativos destes games para pensar a técnica como aliada da educação e como material para produção escrita a partir do que é apresentado nas interfaces dos computadores. O objetivo foi o de aprender a ler imagens e envolver o lazer dos jovens ao próprio aprendizado seguindo algumas discussões sobre a modernidade e a cultura de massas que parece ser um dos rivais do processo de aprendizado. Com o uso dos games e com a orientação dos professores, a indústria pode ser utilizada para desenvolver em sala de aula um outro material simbólico através da escrita.

Palavras-chave: narrativas, modernidade, mídia-educação, jogos eletrônicos.

Abstract

This text presents the result of a research made from electronic games with pupils of the ninth year of basic education. The focus of the research was to study and to extract narrative elements of these games to think the technique as allied of the education and as material for production written from that presented about the interfaces of the computers. The objective was to learn to read images and to involve the leisure of the young people to the proper learning following some quarrels on the modernity and the culture of masses that seem to be one of the rivals of the learning process. With the use of the games and the orientation of the professors, the industry can be used to develop in classroom one another symbolic material through the writing.

Key words: narratives, modernity, media-education, electronic games.

INTRODUÇÃO

Este artigo traça o percurso de um projeto de pesquisa intitulado “As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais na educação presencial e a distância”, realizado na Universidade do Sul de Santa Catarina, Unisul. Mais exatamente, aqui se narram as atividades práticas realizadas com alunos de duas turmas de nona série do ensino fundamental e um professor de Literatura e Produção Textual no Colégio Energia de Palhoça em Santa Catarina nos meses de março/abril/maio do ano de 2007.

A pesquisa aqui relatada tinha como objetivo investigar as relações entre as narrativas e os jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas, valendo-se

dos sons, textos, figuras e imagens em movimento, para estimular os diferentes sentidos do estudante e adequar o ensino às diversas maneiras com que os alunos aprendem. Em outras palavras, o objetivo principal consistia em realizar um levantamento exploratório das possibilidades educativas dos *games*, a partir da análise das suas características, das possibilidades de ação e participação dos jogadores dentro das narrativas multimídia, bem como pelo levantamento do modo como as crianças e adolescentes interagem com esses jogos.

Jogos existem desde os primórdios da humanidade. A brincadeira e o jogo possuem funções importantes na sociedade. A principal delas é a forma lúdica pelo qual se manifesta, proporcionando lazer e diversão. Também

* Apoio: Fundação de Apoio à Pesquisa Científica e Tecnológica de Santa Catarina (FAPESC)

* Mestrando em Letras/Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC.

** Doutora em Engenharia de produção/ UFSC Professora do Departamento de Metodologia de Ensino – MEN/Centro de Ciências da Educação – CED. Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGE/UFSC.

há uma conotação de relaxamento e descanso, sem um propósito posterior. A variedade de situações que podem ser consideradas jogos ou brincadeiras proporciona uma definição imprecisa. Da mesma maneira, uma mesma ação pode ser ou não considerada jogo em diferentes culturas, dependendo do significado atribuído a ela. Huizinga (1993) defende os jogos como importantes elementos da cultura. Para ele, as raízes dos jogos estão ligadas a aspectos como religião, trabalho, mitos e rituais, sempre envolvendo um aspecto lúdico. No entanto, no entender de Kücklich (2003), apesar de parecer óbvio que os *games* caiam na categoria dos jogos, que já são difíceis de definir, alguns jogos eletrônicos transcendem essa categoria pela virtude de contar uma história.

Assim, *games* podem ser vistos tanto como parte da tradição da narrativa literária como da dos jogos. Além disto, os *games* podem ser entendidos como mídias, isto é, como instrumentos que permitem aos jogadores interagir de forma significativa entre eles. Nos *games*, as narrativas são diferentes das contadas através dos meios tradicionais, onde as histórias são apresentadas em formato linear e que permanecem inalteradas mesmo que sejam muitas vezes narradas (ALVES, 2005).

Uma das razões para o fascínio dos jogos eletrônicos pode ser justamente porque eles apresentam um roteiro não-linear, ou seja, que não segue uma sequência linear de começo, meio e fim, sendo o mais importante a existência de conflitos e como eles podem dar dinâmica e movimento e envolver os personagens e o ambiente. Geralmente as narrativas multimídia prevêem uma coleção de começos, meios e fins para a história, porque assim, conforme o usuário, ela será contada de um jeito ou de outro. Para conseguir prender a atenção do usuário, os autores escrevem e expandem suas histórias incluindo múltiplas possibilidades para quem está agindo poder assumir um papel mais ativo.

Esse modo de contar histórias lembra o contador que nos convida a adivinhar as escolhas que ele ou ela elaboraram. As crianças são atraídas também por outras qualidades do videogame. De acordo com Greenfield (1988), os principais motivos da atração que o *game* proporciona são: a presença de um objetivo, a contagem automática dos pontos, os efeitos sonoros, o acaso e a velocidade em que ocorrem os fatos. Também há o impacto visual, com imagens cada vez mais realistas. Este impacto exige, cada vez mais, uma grande capacidade de coordenar informação visual proveniente de múltiplas perspectivas.

A autora também observa que em muitos *games*, os personagens são criados pelo jogador. Sob determinados aspectos, as qualidades são escolhidas, ao

invés de atribuídas. Dessa forma, ocorre um maior desenvolvimento dos personagens do que nos jogos convencionais. Por exemplo, há uma grande influência da experiência adquirida pelo personagem durante o jogo. Ele acumula “pontos de experiência” quando passa por aventuras e suas habilidades se transformam com o avanço dessa experiência. Com isso, os jogos estimulam o pensamento criativo nos jogadores. Estes personagens também possibilitam uma identificação maior por parte do indivíduo. Esta identificação pode ser ampliada nos jogos que simulam a realidade ou que se baseiam na criação de estratégias.

As características lúdicas e atrativas dos *games* nos levam a questionar de que forma poderíamos utilizá-los na educação. Se a tecnologia permite um novo encantamento com a escola, ao abrir suas paredes e possibilitar que alunos e professores compartilhem seus conhecimentos, a tecnologia poderia fornecer os instrumentos necessários para aprimorar o trabalho colaborativo do grupo social, maximizando a interação dos conhecimentos e a transferência das diversas experiências individuais.

Além disso, a base dos jogos educativos está na criação e exploração de um ambiente, onde a criança possa desenvolver sua percepção e observar os resultados. Para Piaget (1978), o conhecimento não é uma cópia da realidade. O processo não consiste em olhar para o objeto e fazer uma cópia mental. Conhecer um objeto é agir sobre ele, modificando-o, transformando-o e compreendendo-o. Na vida cotidiana as pessoas geralmente inventam e reinventam situações a fim de aprender com elas. Kishimoto (1994) afirma que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está na estimulação dessa exploração, onde é permitido errar. Neste sentido, os *games* se apresentam como boas alternativas para encantar o ensino tanto presencial quanto a distância.

Por suas qualidades lúdicas, os jogos eletrônicos ou *games* vêm sendo cogitados a se colocarem como os próximos brinquedos que poderiam ser incorporados na escola para facilitar a aprendizagem (KISHIMOTO, 1994). No entanto, por se constituírem num artefato híbrido ainda em construção (brinquedo, jogo ou narrativa?), os *games* não têm se prestado com facilidade a uma assimilação por parte da escola. A controvérsia ainda é grande e gira em torno de várias questões, tais como a do próprio ato de jogar (que envolveria problemas de saúde pelo excesso de horas na frente da máquina ou o isolamento do mundo, por

exemplo) e dos efeitos sobre os jogadores, o que inclui aspectos emocionais, sociais e morais.

Um dos fatores que alimentam a polêmica é o desconhecimento dos pais, professores e meios de comunicação sobre o *game*, seus conteúdos, formatos e seus modos de ser jogado, o que muitas vezes traz como consequência o preconceito, mas nunca a indiferença. O fato é que os *games* fazem parte da vida das novas gerações nascidas com os computadores e a *internet* que modificaram de maneira radical nossa maneira de pensar, comunicar e aprender (CRUZ e ILHA, 2008; CRUZ e KRÜGER, 2004; CRUZ e FOITTE, 2001). Um dos problemas fundamentais que se apresenta para pesquisas na área multidisciplinar da Letras, da Comunicação e da Educação é justamente o de tentar entender se e como os *games* podem ser incluídos na rotina escolar, especialmente por suas qualidades narrativas, e verificar se suas características atrativas (multinarrativas, interatividade, imersão, conexão com outros jogadores, regras e criatividade, dentre outras) se prestam a estratégias de ensino que podem ser aplicadas por professores interessados. Neste contexto, o objetivo principal desta pesquisa foi investigar as relações entre as narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas, vale lembrar, direcionadas principalmente à elaboração de um processo de construção de narrativas a partir dos *games* escolhidos pelos próprios alunos.

O que nos interessou neste processo foi o exercício de leitura que se faz diante da imagem. Imagem que desde a invenção de Daguerre¹ no final do século XIX e posteriormente com o advento do cinema, tem encantado, mas também servido de veículo para a propaganda, para o fascismo, para a guerra mercadológica e difusão de culturas pelo mundo. Quando pedimos a alguém para descrever um filme que assistiu, conseguimos fazer com que este espectador desencadeie – mesmo que caoticamente – uma narrativa a partir do *triller*. Já com os *games* acontece, geralmente, a descrição dos objetivos e do seu funcionamento como jogo. Assimila-se facilmente as estratégias e fins, mas a ação de forma narrativa geralmente perde-se.

Lynn Alves chama atenção para este fato em seu livro sobre *games*. Segundo a autora, por mais evoluídas que sejam as estruturas narrativas dos jogos, elas não se equiparam às cinematográficas, pois na maior parte dos jogos a perspectiva se concentra na ação ou na estratégia enquanto os conteúdos das

histórias (e, neste sentido, as narrativas) são preteridos (ALVES, 2005).

É exatamente neste aspecto que focamos nosso trabalho: contar uma história a partir do *game*, não importa de que ponto parta o relato. Trabalhamos com a idéia de uma narrativa que já passou pelo período dos grandes relatos. O que importa são as micro-narrativas (LYOTARD, 1999), que no caso dos *games* podem partir de um ponto qualquer na linha narrativa eletrônica. Assim como na vida “real” fora da imersão em bits, na imersão do cotidiano, as histórias são fragmentadas, múltiplas. Com esta idéia iniciamos o trabalho. A obra de arte e a técnica nos rondam já há mais de um século. Para o bem e para o mal a reprodução faz parte da cultura da modernidade. Com o advento da técnica e de sua reprodução (BENJAMIN, 2004), temos como vantagens a facilidade ao acesso às obras de arte e aos livros e, como risco, a reprodução manifesta a manipulação do mercado. Essa tecnologia pode render um bom capital simbólico utilizando a escritura como resultado da troca, da experiência.

É necessário então reler o espaço ocupado pelos *games* eletrônicos em nossa sociedade e, mais amiúde, no grupo social composto nas salas de aula. Não mais combater ou disputar o tempo gasto pelo estudante durante suas jornadas virtuais, suas vivências. Este ócio pode ser subvertido em produção, ou seja, reproduzir experiências e experimentá-las como reflexão e produção de narrativas. Ler estas imagens, provocar para criar um outro lugar. Um jogo especular cuja superfície refletora não é somente a tela do PC, mas o rosto do jogador (interface).

A palavra jogo tornou-se um conceito elástico tanto utilizado quanto investigado pela literatura. Aqui nos interessa inicialmente, utilizá-lo a partir das idéias de Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens*. A partir do título podemos pensar em nossa existência em um universo totalmente lúdico. Mesmo nas relações sérias como o trabalho, casamento, escola, estamos sempre trabalhando com um jogo. Trata-se, sobretudo e inicialmente, de um jogo de linguagem. Assim somos educados na maioria dos casos, mas

[...] em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade. À primeira vista, esta oposição parece tão irredutível a outras categorias como o próprio conceito de jogo. Todavia, caso examinemos mais de perto, verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. É lícito dizer que o jogo é a não seriedade, mas esta afirmação, além de do fato de nada nos dizer quanto às características positivas do

¹ Louis-Jacques-Mandé Daguerre (1787) pintor, cenógrafo, químico e inventor francês, o primeiro a obter uma imagem fixa pela ação direta da luz (1835 - o daguerreótipo).

jogo, é extremamente fácil de refutar (HUIZINGA, 1993 p.8).

Brincar, portanto, é coisa séria. Toda criança toda pessoa, poderíamos dizer, em seu jogo, em sua imagem, está imersa enquanto a ação se desenrola e sabe que esta terá um final. O que nos salva deste purgatório do fim, é justamente a possibilidade de retornar, de jogar outra vez. Há uma frase sintomática de Goethe citada por Walter Benjamin: “Tudo seria perfeito se pudéssemos fazer duas vezes as coisas” (BENJAMIN, 2005, p.253). O prazer de repetir. A narrativa, a escrita de uma narrativa pode proporcionar este prazer. Adiar este prazer na re-elaboração do texto, orná-lo, praticá-lo diversas vezes. Dar aos alunos o exemplo de uma narradora mítica, Penélope, personagem da *Odisseia*, esposa de Ulisses (Odiseu). Enquanto esperava o retorno de Ulisses, Penélope trabalhava na confecção de um tapete e, para adiar uma resposta (que seria dada ao término da tapeçaria) para os candidatos ao lugar de Ulisses que já estava longe há anos desfia a peça todas as noites. Ou ainda Sheherazade que adia seu sacrifício contando histórias incríveis ao sultão, seu amo.

Estas considerações fazem parte do prazer e foram explicadas aos estudantes antes de partir para elaboração de suas narrativas. Encontrar o prazer do texto, como diria Roland Barthes. Benjamin escreve que a repetição é a “essência da brincadeira, que nada lhe dá tanto prazer como “brincar outra vez”. A obscura compulsão não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo” (BENJAMIN, 2005, p.252). É com este engajamento pela oportunidade de repetir o jogo, de repetir o esforço do movimento do tear, da escritura, do texto, que propomos aos alunos o exercício da elaboração das narrativas, sem estabelecer regras quanto ao tamanho do texto. Os únicos parâmetros eram os games e os textos lidos, estudados em sala de aula. Objetos para análise dos tipos de narradores, espaço da ação, tempo, criação de personagens e síntese de enredo: um exercício de leitura.

DESCRIÇÃO DA PESQUISA

A primeira etapa foi a da leitura de textos a respeito das mídias eletrônicas e de cibercultura, com o fim de conhecer o universo das narrativas e dos games, bem como a terminologia utilizada. O trabalho prático foi desenvolvido a partir do convite feito ao Colégio Energia de Palhoça, em Santa Catarina. Trabalhamos com duas turmas de 9ª série do ensino fundamental com um encontro semanal. Cada aluno já era um jogador em potencial, coube a nós, aproximarmos a

prática deles com um pouco de teoria e exercícios narrativos para então chegarmos à produção de textos. Tomamos o cuidado de enviar uma correspondência aos pais para que estivessem cientes do projeto e que não seria necessário que seus filhos ficassem “presos” ao computador para execução das tarefas propostas.

Após o experimento em grupo feito em um laboratório de informática na sede do colégio, o primeiro passo foi reconhecer o espaço, o tempo e personagens dos *games* praticados pelos alunos. O que chamamos e explicamos a eles que se tratava de leitura de imagens e quanto isso é importante na cultura contemporânea.

O primeiro exercício foi o de descrição dos games. Identificar os elementos narrativos e o enredo posto ou possível. Na sequência, os alunos iniciaram a elaboração de decupagem do *game* para identificar características dos personagens. Com estas informações, solicitamos que eles criassem personagens e ou narradores das narrativas a serem desenvolvidas posteriormente. Cada jogador agora também um leitor e um narrador, produziu um texto que variou entre uma e dez páginas. A seguir reproduzimos literalmente alguns dos textos produzidos pelos alunos em cada uma das etapas.

Descrição dos games

Jogo: *Crash Bandicoot*

Aluna: Carolina Ghizoni

“Tempo: Jurássico, Idade Média, Idade Contemporânea e Futurística.

Espaço: China (muralha) Roma (Coliseu) Egito (esfinges) Arábia (palácio do Aladim)

Objetivo ou tema: Deter o Dr. Neo Córtex (vilão), pois ele controla o tempo. São cinco fases a cada mundo, nessas fases se pega fruta, caixas com frutas ou vida e máscaras que protegem uma vida. A cada 100 frutas ganha uma vida, só se passa de fase se pegar o cristal rosa. Cada diamante abre uma passagem secreta se ganha poderes.

Nome do jogador: *Crash*

Nome do jogo: *Crash Bandicoot 3*

Horas de jogada: 1h para virar o jogo e 3hs para virar em 100% pegando todos os diamantes.

Identificar interdisciplinaridade: Inglês e História.”

Elementos narrativos

Jogo: *The Sims*

Aluna: Bruna Eduarda Civeira

“*The Sims* é um mundo completamente cheio de vida. Não se trata apenas de um jogo de computador. A

maioria dos jogos de computador apresenta um único ponto de vista. As simulações mantêm você dentro de um limite, mas com várias alternativas. Você nunca pode ver o que está passando no íntimo dos personagens. Em *The Sims*, as coisas não são bem assim, você consegue ficar muito mais próximo de seus personagens, suas decisões irão colocá-los frente a frente. E o que é importante, suas decisões direcionam a criação das personalidades deles. *Sims* não são personagens de papel para recortar, estes *Sims*, são criaturas com temperamento, necessidades e urgências, com desejos até de comer uma pizza. Seus *Sims* podem parecer muito com você, ou até mesmo com seus pais ou com os pais do presidente. Você pode criá-los da forma que quiser, pode encher a casa de eletrodomésticos ou de vários *Sims*. Mas uma vez que você tenha feito isso, a casa deles terá algumas necessidades que você precisará atender.

Como em nosso dia-a-dia, o mundo dos *Sims* requer julgamentos e tomadas de decisões, que, em alguns momentos, farão você querer arrancar os cabelos! Em *The Sims*, você não é apenas um observador, e sim, o criador da essência destes seres, define características sutis de personalidade e os coloca em casas projetadas por você mesmo. Como em um lar qualquer, existem horas de paz e cooperação, entretanto o inferno pode surgir de uma hora pra outra e é nesse momento que deverá manipular guiar seus *Sims*. *The Sims* pode se parecer muito com um filme de comédia e você, com um diretor de teatro. Em resumo *The Sims* é o jogo onde você tem o poder de "controlar" vidas."

Características do personagem

Jogo: Super Mario

Aluna: Beatriz Lopes Mallmann

"Para quem não sabe, o Mario é um herói muito corajoso que é chamado para uma missão muito importante: libertar uma princesa das garras de um terrível vilão chamado: Copas. Como todo herói, o Mario, tem como ajudante o seu irmão Luigi. Ao longo do decorrer das fases o personagem vai ganhando tipo de uns brindes como um cogumelo chamado *Toad* que faz ele crescer. O super Mario é um jogo famoso do *playstation*. Uma das fases mais difíceis é a segunda fase do mundo especial, em minha opinião, claro... O super Mario foi criado em 1981, por Shigeru Miyamoto. O visual do Mario é muito legal, ele tem um chapéu vermelho, um narizão e um grande bigode acima, e por ultimo camisa vermelha com um macacão azul acima. Os principais jogos de Mario são plataformas, como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.* e *Super Mario World*. A série de Mario criou um feito popular muito

característico em jogos modernos, incluindo finais múltiplos, mini-chefes e "atalhos". Super Mario 64 foi uma das primeiras transposições de séries 2D para 3D, em 1996. Desde então, todos os jogos de console de Mario são em 3D."

Exemplo de texto narrativo

Jogo: Tíbia

Aluno: Victor Zadorski Silveira

"Em um lugar meio distante da capital de um país muito pequeno um rapaz chamado *Harry* que mal tinha chegado no lugar, não tinha amigos, e por isso as crianças de lá ficavam fazendo brincadeiras de mal gosto e um rapaz simpático foi falar com ele para eles serem amigos. O rapaz foi logo se apresentando e se chamava Vinicius que tinha bastante amigos ali como Augusto, Guilherme então como esses outros rapazes não tinha simpatia com ele, foram logo querendo arranjar briga e muita confusão. Então como ele ficava dando bola para esses guris, eles foram em grupos e bateram no *Harry*, ele ficou com olho roxo e todo machucado, e ele foi crescendo naquela cidade com aquele grupo contra ele, e seus amigos ajudando ele. Então ele foi ficando com raiva dos guris que ficavam incomodando ele desde pequeno, e ele foi treinando para ver se ficava mais forte para lutar com esse rapazes, então ele e seus amigos foram para lá descontar sua raiva. Então ele descontou sua raiva e viu que a briga não levou a nada, porque no final ele ficou amigo dos guris da vila".

CONCLUSÃO

Com estes resultados encerramos o projeto com um *superávit* de pensamento e de produção de conhecimento. Despertamos ou provocamos a curiosidade dos alunos para que se relacionem de forma mais perspicaz com as interfaces dos computadores, suas estratégias e armadilhas e fundamentalmente conseguimos fazer um ensino de qualidade utilizando suportes teóricos e práticos dentro e fora de sala de aula. Hoje estes mesmos alunos estão elaborando pequenos roteiros para montar curtas-metragem. Um avanço e várias promessas.

Durante a pesquisa, todos os alunos interagiram de forma satisfatória, jogando, estudando os conteúdos inerentes à teoria das narrativas e praticando além da leitura, a escritura de textos, com narradores em primeira pessoa e terceira pessoa. Conseguimos estabelecer um diálogo muito importante com os alunos a respeito da mídia e cultura de massas, exemplificando

e esclarecendo alguns pontos onde a política interfere nos modos de vida dos cidadãos e que, a literatura, o exercício do estudo, a prática do texto, são formas de subverter o impacto massificante da mídia, guiada pelas esferas de poder.

Um dos jogos mais jogados pelos alunos foi o *Ragnarök*. Um *game* que sugere a idade média ou um mundo mítico. Oferece possibilidade de imersão em um tempo que não é o atual. Os alunos podem aproximar-se da mitologia nórdica e de um tema universal que são as guerras pela proteção de um espaço. Sobre este *game*, alguns alunos escreveram em primeira pessoa, cujos narradores encarnando personagens que estudando em seu mundo “normal” e depois se transformam em heróis em batalhas onde vencem o mal. Conseguem assim fundir um tempo-espaço antigo com moderno, ou seja, praticaram uma metodologia que é o anacronismo: literatura moderna.

Outros jogos como *Hotel Habbo*, suscitaram narrativas cujo enfoque foi a auto-estima, a possibilidade de participar de um mundo privilegiado, ficando claro algumas diferenças sócio-econômicas e ao mesmo tempo a dissolução dessas fronteiras. O *The Sims* por outro lado, pareceu auxiliar a administrar e pensar a respeito de responsabilidades sociais.

Os dados sugerem que as narrativas em mídias eletrônicas, os *games*, podem ser um grande aliado na construção de um espaço fértil para o desenvolvimento cognitivo. Podem aparecer como uma excelente alternativa para os estudos interdisciplinares. As narrativas dos *games* trazem inúmeras tramas envolvendo lazer (*Habbo Hotel*), matemática (*The Sims*), relações humanas (*Tibia*), aventura (*Need for Speed*), batalhas em proteção do território e construção mitológica, como o *Ragnarök*.

A escrita dos alunos pode ser feita tanto em sala de aula como em casa, dependendo do tempo e da proposta. Quando o objetivo foi trabalhar a elaboração, utilizamos um texto e desconstruímos esse texto, para exemplificar outras alternativas de construção. Este processo possibilitou a interação entre os alunos que abriram um debate com sugestões. Alguns alunos buscaram informações com professores de outras disciplinas como geografia e história.

A tecnologia criada para entretenimento pode ser utilizada para construção. A utilidade daquilo que para quem não está atualizado pode parecer inutilidade e

perigo. Para melhor aproveitar a evolução do pensamento e da ciência, o profissional da educação deve atualizar-se e buscar alternativas para tornar os encontros com os alunos em uma seara de prazeres. Nesta experiência, impossível não lembrar da orientação de Paulo Freire, quando diz que não há docência sem discência, não se ensina sem aprender, sem que haja uma troca (FREIRE, 2003). Geralmente os alunos sabem mais que o professor em matéria de *games*, vale aproveitar a via de mão dupla. Somos movidos por afetos, cabe ao professor abrir caminhos para que esses afetos se encontrem nesta micro-sociedade que é a sala de aula.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. R. G. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas.v. 1**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- CRUZ, D. M.; ILHA P. C. A. Brincando e aprendendo nos mundos virtuais: o potencial educativo dos *games* de simulação. **Revista Comunicação & Educação**, ano XIII, n.2, mai/ago, p.1-10, 2008.
- CRUZ, D. M; FOITTE, V. **O universo dos jogos eletrônicos: a evolução dos seus personagens, sua narrativa e a fascinação infantil**. In: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2000, Campo Grande. INTERCOM 2001 - XXIV Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação, 2001.
- CRUZ, D. M; KRÜGER, F. L. O fascínio da simulação da vida: porque as crianças jogam (e gostam) do *game* The Sims. **Revista da FAMECOS**, Porto Alegre, v. 23, n. abril, p. 59-69, 2004.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia - saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- GREENFIELD, Patricia Marks. **O Desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KÜCKLICH, J. Perspectives of Computer Game Philology. **Game Studies the international journal of computer game research**. Volume 3, issue 1 may 2003 Acessado em 01/08/2005, disponível em <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>
- LYOTARD, J. F. **A Condição Pós – Moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.
- PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

Recebido: 15/07/2008

Aceito: 01/10/2008

Endereço para correspondência: Dulce Márcia Cruz. Programa de Pós-Graduação em Educação, Departamento de Metodologia de Ensino, Sala CED 208, Centro de Ciências da Educação – CED, UFSC, Campus Universitário, Trindade, CEP 88040-600, Florianópolis-SC. E-mail: dulce.marcia@gmail.com