

1. Abrindo o jogo: introdução.

—A maturidade do homem consiste em ter reencontrado a seriedade que em criança se colocava nos jogos.
(Nietzsche, *Além do Bem e do Mal*, 1887)

Em certo momento de minha vida o jogo deixou de ser objeto de entretenimento e passou a ser também objeto de estudo, pois um dia eu estava a jogar um jogo, e no outro a analisá-lo. Em 2006 comecei a fazer parte do NEL – Núcleo de Estudos do Design na Leitura – como bolsista PIBIC¹ e entrei em contato com os projetos e pesquisas de seus membros. Algumas dessas pesquisas abrangem os eixos multimeios, interatividades e visualidades, e os objetos de estudo enfocados vão desde o meio eletrônico (televisão, cinema, internet e jogos) ao impresso (histórias em quadrinhos, jornais, livros e revistas). Dessa forma, visa-se fundamentar a participação do Design como campo de conhecimento interdisciplinar e, para mim, dos meios citados, se destacou o jogo. Não somente o jogo eletrônico, mas o jogo enquanto atividade, experiência.

Com o envolvimento em uma pesquisa PIBIC sobre a análise de jogos online², a inserção em um projeto do NEL de um curso que se daria por um jogo eletrônico³ e a participação no VI SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Tive experiências em minha formação que despertaram meu interesse de pesquisa pelos jogos incorrendo, inclusive, em um projeto de conclusão de curso no qual desenvolvi um jogo eletrônico⁴. Esse momento de minha formação me possibilitou contato com referências e reflexões sobre as potencialidades e usos do jogo, levando-me ao tema dessa pesquisa: os jogos em situações de ensino e aprendizagem visando o desenvolvimento de competências e habilidades.

¹ Bolsa PIBIC - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica - oferecido pelo CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

² Pesquisa contemplada no artigo —Análise de interface e narrativa nos jogos de exploração ambiental online para o VI SBGames, disponível em <http://www.inf.unisinos.br/~sbgames/>

³ Pesquisa contemplada parcialmente no artigo —Dodecaedria, a biblioteca interativa: design de atividade lúdica para curso a distância para o 7º P&D – Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design -, disponível em <http://www.design.ufpr.br/ped2006/home.htm> (design e cultura)

⁴ Pesquisa contemplada no artigo —OTNIRIBAL: do labirinto à proposta para o VII SBGames, disponível em <http://www.inf.pucminas.br/sbgames08/>

Abordagem do jogo pelas competências

O jogo exige do jogador modalidades estruturais de inteligência para relacionar regras, conteúdo, estratégias, e esquemas. Ou seja, para se jogar são necessárias competências e habilidades que permitam a articulação entre informação e ação. Entendendo competências como modalidades estruturais da inteligência, ou melhor, ações e operações que utilizamos para estabelecer relações com e entre objetos, situações, fenômenos e pessoas que desejamos conhecer, e as habilidades decorrem das competências adquiridas e referem-se ao plano imediato do saber fazer (ENEM⁵, 2008 – anexo01).

Sendo assim, as competências presentes nos jogos poderiam ser as mesmas desejadas para serem trabalhadas em um momento de ensino e aprendizagem? E sendo as mesmas, jogar seria uma forma de desenvolvê-las? Esses questionamentos me orientaram nesta pesquisa a buscar no jogo sua potencialidade de ser utilizado como ferramenta para esse fim: desenvolver competências e habilidades. Um uso que não contempla exclusivamente o uso didático-pedagógico, pois o processo de aprendizagem não se dá unicamente no sistema educacional. Ele está presente em todos os ambientes que se caracterizam como sala de aula (em cursos, oficinas, preparatórios), no meio profissional empresarial (em dinâmicas de contratação, treinamento de função) e inclusive nos treinamentos com a finalidade de verificação do que já foi aprendido. As reflexões que exponho aqui podem, portanto, ser levadas em consideração pelos campos específicos mencionados ao longo do trabalho. Entretanto, como recorte de pesquisa, proponho a sala de aula do ensino médio para minhas reflexões, o que justifica meu aporte teórico preponderantemente em torno do universo da Educação.

Educação e sala de aula do ensino médio

Esta pesquisa tem como principal referencial teórico o universo da Educação por considerar sua importância na formação não só de indivíduos, mas de sujeitos sociais, cidadãos. O sistema educacional é voltado para formar seus alunos para atenderem a demandas sociais, para que estejam aptos a lidar com essas demandas e mudanças. Postura evidenciada e explicitada na LDB, ao determinar que a educação básica tem por finalidades desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. (1996, Art.20). E, como parte dessa formação básica, o ensino médio é o recorte desta pesquisa por seu caráter conclusivo

⁵ As citações referentes ao ENEM datadas de 2008 estavam presentes no site antes da reformulação em 2009. As páginas que foram referidas encontram-se —fotografadas nos anexos.

de uma etapa do processo educacional. Na LDB, o Ensino Médio é a etapa final da educação básica (1996, Art.36), sendo considerado assim como parte da construção da identidade do aluno. O Ensino Médio como momento final dessa formação passa a ter a função de assegurar a todos a oportunidade de consolidar e aprofundar os conhecimentos adquiridos no Ensino Fundamental; aprimorar o aluno como pessoa humana; possibilitar o prosseguimento de estudos; garantir a preparação básica para o trabalho e a cidadania; dotar o educando dos instrumentos que o permitam continuar aprendendo. Desse modo, o aluno encerra a formação básica como sujeito produtor de conhecimento, participante do mundo do trabalho, e cidadão (PCNEm, 2000, p. 9). Em outras palavras, uma formação fundamentada na inserção dos conceitos de competências e habilidades dos objetivos curriculares. Além dos conteúdos disciplinares até então estabelecidos.

É na sala de aula do ensino médio, portanto, que esta pesquisa buscará se complementar, pois trago como proposta o desenvolvimento de um jogo para ser levado para esse espaço, um jogo que tenha sido pensado objetivando uma congruência com a formação por competências. Destaco, entretanto, que o jogo não deve ser pensado só pelo designer, mas sim em parceria com o profissional do campo a que se destina o jogo, no caso, o professor.

Design e Educação: jogo em parceria

O jogo é objeto passível de projeto de Design na medida em que é considerado um meio, um suporte, que incorpora linguagens. Não só no que tange à forma, mas abarcando também o seu conceito, pois como uma possibilidade de meio expressivo, e com probabilidades específicas de recepção, possui um campo de conhecimento que pode ser decodificado e recodificado pelo designer. Conhecimentos que ao tangenciar também seu uso, pode implicar na necessidade por parte do designer de uma compreensão de outros campos de estudos. Que no caso da pesquisa, visa à experimentação de um jogo em sala, abrangendo não somente os conceitos que fundamentam a prática didático-pedagógica, mas também a prática em si. Como dito, um conhecimento que será buscado através de uma parceria com uma escola de ensino médio e com um professor que tenha interesse na utilização de práticas didático – pedagógicas diferenciadas.

Busco, assim, uma ação e uma reflexão da parceria entre designer e professor. Uma ação de produção de um jogo em que o professor não seja somente fornecedor de informações, mas agente ativo, e uma reflexão através dos conceitos trabalhados e das experiências envolvidas, que são mais que simplesmente o desenvolver o jogo, mas verificam suas situações de uso. Tratarei, portanto, nesta pesquisa, de propor um desenvolvimento de jogos que privilegie não somente a relação entre o conteúdo

informativo do jogo e as competências e habilidades requeridas para a experiência lúdica, mas também a participação dos indivíduos na experiência. Isto é, que o jogo não só atenda ao educador como ferramenta, mas também ao aluno enquanto jogo.

Tendo como situação de pesquisa o uso em sala de aula de um jogo visando à abordagem de um conteúdo e o desenvolvimento de competências e habilidades, trago como hipótese de que a parceria entre designer e educador pode contribuir para um melhor resultado dos jogos utilizados como ferramenta para abordar tanto conteúdo quanto desenvolver competências e habilidades. Hipótese esta que norteia todo o processo de pesquisa, descrito nos capítulos a seguir. No capítulo 2, apresento e relaciono o aporte teórico utilizado e apresento a importância da apropriação dos conceitos para o campo do Design. No capítulo 3, discorro sobre o uso desses conceitos no desenvolvimento de um jogo para experimento em sala de aula, contemplando assim não só o processo de produção do jogo, mas também aferições sobre seu uso. No capítulo 4, concluo com reflexões sobre o papel do designer em projetos voltados para a educação, a importância do design em parceria e o potencial do design como agente transformador da sociedade.