



Flavio Marques de Carvalho Junior

**Jogos eletrônicos que encantam o universo infantil:
interface lúdica e aprendizagem**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Dr. Nilton Gamba Junior

Rio de Janeiro
março de 2011

Flavio Marques de Carvalho Junior

Jogos eletrônicos que encantam o universo infantil: interface lúdica e aprendizagem

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes & Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Nilton Gamba Junior

Orientador

Departamento de Artes e Design da PUC-Rio

Prof. Jorge Roberto Lopes dos Santos

Departamento de Artes e Design da PUC-Rio

Prof. Dr. Celso Pereira Guimarães

Escola de Belas Artes – UFRJ

Profa. Denise B. Portinari

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas -PUC-Rio

Rio de Janeiro, 28 de julho de 2011

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Flavio Marques de Carvalho Junior

Bacharel em design de produto, formado pela Escola de Belas Artes – UFRJ. Atualmente é Sócio Gerente da Cinc Digital produtora especializada em mídias digitais.

Ficha Catalográfica

Carvalho Junior, Flavio Marques de

Jogos eletrônicos que encantam o universo infantil: interface lúdica e aprendizagem / Flavio Marques de Carvalho Junior ; orientador: Nilton Gamba Junior. – 2011.

89 f. : il. (color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2011.

Inclui bibliografia

1. Artes e design – Teses. 2. Design. 3. Jogo eletrônico. 4. Infância. 5. Videogame. 6. Princípios de aprendizagem. 7. Gee, James Paul. 8. Educação. 9. Interface. I. Gamba Junior, Nilton. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes & Design. III. Título.

CDD700

A Fabiana, Olívia e Antônio pelo
apoio incondicional.

Agradecimentos

Aos meus pais pelo amor, pelos exemplos de vida e por terem me ensinado o valor da educação

Ao meu orientador Gamba Junior pela iluminação, calma e compreensão nas horas mais difíceis

Aos queridos Kleber, Maria Regina e Camilla pelos sorrisos e suporte nos mais diversos momentos

À Francisco Martins e Jorge Lopes por tudo e mais um pouco

À Cleide Ramos e Regina de Assis, por me ensinarem a olhar para a educação sob a ótica da paixão

À Marcelo Senna, Marcos Ozório, Cláudio Gil e a toda equipe do GEA – Multirio pelo apoio, torcida e compreensão.

Ao amigo Celso Guimarães pelo carinho e compreensão nos horários agudos

Aos funcionários do Programa de Pós-Graduação da PUC- Rio pelos processos e auxílios neste caminho

Resumo

Junior, Flavio Marques de Carvalho; Juior, Nilton Gamba. **Jogos eletrônicos que encantam o universo infantil: interface lúdica e aprendizagem.** Rio de Janeiro, 2011. 89p. Dissertação de Mestrado-Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta dissertação, observando as interações entre os jogos eletrônicos e a infância, busca compreender como se dão as relações de aprendizagem. Partindo da relevância da linguagem e dos objetos para a consolidação da noção de infância foi proposta uma metodologia de investigação. Voltando o olhar para elementos da interface lúdica procuramos analisar como se opera a produção de sentido na participação do jogo eletrônico pela infância. Para tanto, a partir de uma metodologia que se apoia nos princípios de aprendizagem de Gee realizamos uma pesquisa junto a alunos, da quinta série do ensino fundamental, objetivando estabelecer novos caminhos e fornecer informações que sejam úteis para a relação ensino/aprendizagem..

Palavra- chave

Jogos eletrônicos que encantam o universo infantil: interface lúdica e aprendizagem

Abstract

Junior, Flavio Marques de Carvalho; Juior, Nilton Gamba.(Advisor) **Video games that delight the child's universeinterface playful and learning.** Rio de Janeiro, 2011. 89p. Dissertação de Mestrado- Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

This thesis, observing the interactions between electronic games and childhood, seeks to understand how learning relationships occur. Based on the relevance of language and objects for consolidation of the notion of childhood, an investigation methodology has been proposed. By looking at interface playful elements, we tried to analyze how the production of meaning operates in the participation of electronic games during childhood. To do so, from a methodology that is based on Gee's learning principles, we conducted a survey with students of the fifth grade of the fundamental school, with the purpose of establishing new paths and provide information relevant to the teaching / learning relationship

Keywords

Video games that delight the child's universe interface playful and learning.

Sumário

1.	Introdução	10
2.	O universo infantil e o discurso dos objetos	13
2.1	Uma noção de infância	10
2.2	A infância nos objetos e brinquedos	13
2.3	Mídia e educação para as crianças	18
3.	Encantamento dos jogos eletrônicos	38
3.1	Produção de sentido e os nativos digitais	38
3.2	Mecanismos de aprendizagem nos jogos eletrônicos	45
3.3	Maneiras de aprender na participação do jogo eletrônico	59
4.	Olhando para a escola	65
4.1	Pesquisa na Escola Municipal Shakespeare	65
4.2	Cortina branca	66
4.3	Brincar lá fora	67
4.4	Tratados de civilidade	68
4.5	Tente novamente	69
4.6	Mecanismos de aprendizagem dos jogos eletrônicos	70
5.	Conclusão	73

Lista das figuras

1. Alegoria da Primavera de Botticelli (detalhe)	14
2. Marco Polo	18
3. Classificação indicativa – idades	21
4. Teatro de Bonecos Guignol	23
5. Fábulas de La Fontaine	25
6. Brinquedo que veio do jogo eletrônico	31
7. Escola antiga	26
8. Bebê e o iPad	40
9. Tela de customização do avatar no Wii	48
10. Tela de alteração do jogo simulador de pizzaria	51
11. Tela de simulador de direção de automóvel	55
12. Tela do jogo eletrônico Civilization V	57
13. Quarto de criança	67

A criança, apesar de tudo, pode nos fazer recuperar o olhar crítico sobre o mal-estar de nossa cultura. Construindo seu universo particular no interior de um universo maior reificado, ela mostra que é capaz de resgatar uma compreensão polifônica do mundo, devolvendo, através do jogo que estabelece na relação com os outros e com as coisas, os múltiplos sentidos que as realidades física e social podem adquirir. É preciso continuar enriquecendo a humanidade com novos mitos e utopias. A criança sabe...

Solange Jobim e Souza, 2000