

ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Aprendizagem e jogos digitais*. Campinas: Editora Alínea, 2011.

Regma Maria dos Santos<sup>1</sup>  
Camila Nataly Pinho Dumbra<sup>2</sup>

Esta obra se destaca pela sua temática inovadora e pelo seu percurso de construção. Trata-se de uma pesquisa desenvolvida em nível de doutorado que foi publicada em livro. O objetivo do autor, nesta obra, é investigar as possibilidades de aprendizagem de raciocínios históricos a partir das estratégias e habilidades desenvolvidas pelos jogadores de um jogo específico (*Age of empires III*) com temática histórica. Nesta perspectiva, as discussões e análises se enquadram nas temáticas de jogos digitais, aprendizagem e ensino de História, e perpassam pelos campos da Teoria da História e a Psicologia.

No seu percurso teórico, o autor apresenta uma proposta de análise que supera o modelo linear de pesquisa e análise dos dados, de forma que os dados são narrados e discutidos ao longo de todo o livro.

Iniciando pela imagem da capa – um jovem com um controle de videogame sentado em uma sala de aula, à de frente de um quadro negro como se fosse uma tela de computador - traz uma contradição abordada pelo autor ao longo de seu trabalho e diz respeito à cultura tradicional da escola frente à cultura do jovem contemporâneo, permeada pela linguagem midiática, fora do contexto escolar.

O autor ressalta que seu trabalho encontra-se em uma posição teórica de fronteira exigida pela análise do objeto proposto. Em virtude desta posição é que Eucídio Pimenta Arruda justifica de maneira interessante os diferentes autores que utiliza ao longo de seu trabalho, logo nas primeiras páginas de seu livro, no tópico da “Apresentação”.

Na *Apresentação* intitulada *Alguns percursos até a delimitação do objeto*, como o nome nos remete, trata-se da apresentação dos percursos metodológicos da pesquisa. Nas primeiras linhas, o autor traz que algumas inquietações o motivaram, enquanto professor, para a produção desta pesquisa. No entanto, o autor afirma que a história deste trabalho teve início com a sua infância: um nativo digital da geração videogame. Aborda, também, discussões acerca do ócio socialmente desvalorizado, da cultura tecnológica nas experiências da criança e do jovem e da necessidade de a escola integrar o discurso hipermediático, buscando compreender suas singularidades e as diferentes referências de aprendizagem possibilitadas pelas mídias digitais, de acordo com o referencial de Vygotsky (1998). Nesta apresentação, o autor situa o objetivo de seu trabalho, já supracitado, e define como jogo com temática histórica o *Age of empires III*, e como sujeitos de sua pesquisa jovens entre 14 e 18 anos. Assim, delimita o seu universo de pesquisa.

Após estas palavras, o autor explica de maneira didática e detalhada os primeiros percursos da pesquisa, afirmando que estes foram construídos ao longo de dois anos de pesquisa e aprimorados neste período, sendo compostos da menor à maior imersão no campo de estudo. O grande foco metodológico deste estudo foi o trabalho de campo no espaço virtual, o qual se guiou pela perspectiva da etnografia e o paradigma indiciário de Ginzburg (1989). Seus dados foram

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica. Professora associada do curso de História do Campus de Catalão - UFG e professora colaboradora do mestrado em Teoria Literária e do Programa de Pós-Graduação em História da UFU. E-mail: regma.santos@gmail.com

<sup>2</sup> Mestranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Uberlândia (PPGED/Faced/UFU). E-mail: camilanataly@yahoo.com.br

construídos em sua participação a 657 partidas e 1200 horas de imersão no campo. Nas últimas páginas desta apresentação o autor apresenta a organização dos capítulos do livro e seus principais referenciais teóricos.

Para discutir o que se propõe, o autor organizou o livro em quatro capítulos. O capítulo I intitulado *O Universo dos Jogos Digitais*, contempla o conceito importante de jogo e sua dimensão cultural na perspectiva de Huizinga (2007), de maneira a relacionar as dimensões teóricas do campo da História e da Educação. Neste capítulo o autor levanta discussões que nos permite pensar e compreender a natureza dos principais jogos digitais que tenham temática histórica. Nas primeiras palavras, o autor traz conceitos de jogos digitais e discussões relacionadas ao ócio vinculado aos jogos.

Abarca discussões acerca das modificações sociais e culturais causadas pelas mudanças tecnológicas, mais especificamente os jogos digitais. Podemos ressaltar, com as palavras do autor, a fluidez “tecnocultural”, que torna complexa a análise dos jogos digitais, o que o coloca em um campo teórico de fronteira, como já anunciado, dificultando a construção de interpretações mais sólidas.

Este capítulo está subdividido em onze tópicos, os quais abordam discussões detalhadas, que são bem retratadas através dos títulos: “Considerações iniciais sobre o jogo digital”; “Sobre o conceito de jogo”; “Jogo como atividade livre”; “O jogo está regulado por regras e normas”; “O jogo, as regras e as relações humanas”; “O Jogo não é realidade?”; “Jogos, tempo e Espaço”; “Jogos, competição, resultado e imprevisibilidade”; “Conceito de Jogo Digital e seus suportes”; “Tipos de jogos digitais: uma escolha de classificação; e “Sobre as características dos jogos e dos jogadores em diferentes suportes”.

No capítulo II intitulado *Jogos Digitais e Aprendizagem*, o autor discute as relações estabelecidas entre os jogos digitais e suas potencialidades de aprendizagens de maneira geral e, também, em História. Para tanto, utilizou como referenciais teóricos Vygotsky (1998) no que se refere à aprendizagem, principalmente fora do contexto escolar, e, para complementar, Pekka e Himanen (2001) no que tange à aprendizagem aberta e a hacker, componente fundamental da formação dos jovens contemporâneos. Analisa suas relações com o jogo *Age of empires III*, com os jogadores que interagem no espaço deste jogo, e o papel formativo das comunidades de jogadores denominadas “clã”.

Este capítulo está subdividido em cinco tópicos, os quais especificaremos a seguir. No primeiro tópico, “Aprendizagem – contribuições de Vygotsky”, o pesquisador se coloca em um espaço e em um processo de aprendizagem diário, a partir da incursão no ambiente do jogo. Ressalta a experiência com outra geração de jogadores e que para ser reconhecido teve que ser um membro da comunidade. Adverte que os jogos devem ser reconhecidos como trocas simbólicas entre os jogadores por meio de artefatos culturais. O autor conclui, observando a necessidade de a escola e os professores considerarem novas estratégias de aprendizagem e de comunicação, sob o risco de que seus processos educativos não sejam considerados pelos jovens, em virtude dessas novas estratégias utilizadas por eles.

No segundo tópico, “Os jogos digitais e o pensamento de Vygotsky”, o autor trabalha com a ideia de que o jogador ultrapassa as fronteiras, os limites impostos pelo programa do jogo.

No terceiro e quarto tópicos, “Perspectiva da mediação interativa na aprendizagem aberta” e “A éticahacker e a aprendizagem aberta”, o autor aborda a questão do trabalho, nesta perspectiva, estar vinculado à criatividade e a constante superação, ultrapassando, portanto, a dinâmica da organização escolar.

No último tópico deste capítulo, “Games e aprendizagem - os caminhos percorridos pelos jogadores”, o autor levanta discussões acerca da estimulação do caráter crítico, criativo e reflexivo nos jovens a partir dos games.

O capítulo III, intitulado *Age of Empires III: o jogo, suas características e aproximações com a história*, traz uma descrição e caracterização detalhada do jogo levando em consideração várias

perspectivas como sua dimensão historiográfica, de produção, de jogabilidade, de consumo e de técnicas. O foco deste capítulo é apresentar o jogo na perspectiva, já enunciada pelo capítulo II, que é de aprendizagem aberta e colaborativa. Também neste tópico, o autor trabalha com sua hipótese de pesquisa, ou seja, se o jogo em questão é agente ativo para aprendizagem de operações do pensamento histórico, não apenas na perspectiva técnica, mas também relacionados aos elementos históricos presentes no jogo, de forma direta e indireta.

Para abordar estas discussões, o capítulo está dividido em oito tópicos, os quais seus títulos retratam seu conteúdo: “Sobre o jogo *Age os Empires*”; “A terceira aventura do game: foco da pesquisa”; “Características de instalação e versões”; “O jogo, suas estruturas e seus personagens”; “O game e suas civilizações”; “O game e suas construções”; “Formas de jogar”, e “Possíveis historiografias do jogo”. No último tópico o autor observa que o jogo, apesar de não garantir fidelidade aos acontecimentos históricos da época, o que é uma preocupação para muitos historiadores, demonstra uma preocupação, por parte de seus produtores, em aproximar alguns elementos reconhecidos pelos jogadores como típicos de uma determinada época.

No quarto e último capítulo, intitulado *Operações da cognição histórica e a aprendizagem da história – sobre possibilidades no mundo dos jogos digitais*, o autor, de forma crítica, ressalta os elementos presentes que considera importante para aprofundar um pouco mais a discussão sobre a aprendizagem de raciocínios históricos e de ideias históricas, relacionando-os aos aspectos imagéticos e estratégicos dos jogos digitais de temáticas históricas, destacando as narrativas dos jovens. Neste capítulo o autor relaciona, ainda, um conjunto de raciocínios históricos presentes no jogo *Age of Empires* (imaginação, tempo, espaço, narrativa, conceitos, analogia) - importantes para o pensamento histórico e para a aprendizagem escolar - aos jogos digitais e aos resultados obtidos no tempo de imersão no campo da pesquisa. Outro objetivo do autor neste capítulo, é evidenciar as ações e estratégias, dentro e fora do jogo, as quais o permitiram compreender melhor os raciocínios históricos empregados pelos jovens/sujeitos ao decorrer do jogo. Para a aproximação entre História e Jogo, o autor julgou relevante usar os seguintes referenciais: Albuquerque Júnior (2007), Ricoeur (2008) e Veyne (1982).

Para abordar tais temáticas, o autor dividiu o capítulo em cinco tópicos: “Tempo, espaço e jogos digitais”; “Sobre as narrativas nos jogos digitais”; “A imaginação e a construção da História nos jogos digitais”; “Sobre os conceitos e os jogos digitais” e “Analogias”. De maneira sintética, o autor ressalta nestes tópicos o componente nostálgico que se encontra o passado nas produções midiáticas. Nesta perspectiva, considera a analogia um ponto forte a ser observado e analisado nas apropriações do jogo, visto que “os jogos de computador compõem um interessante mecanismo de analogia, na medida em que tornam ‘concretamente virtuais’ as situações anteriormente mortas” (ARRUDA, 2011, p.175).

Além desse componente, o autor ressalta a valorização do espaço e do tempo linear e progressivo presentes nestes tipos de jogos, como o pesquisado. No entanto, afirma ainda que esta concepção seja limitada: o que importa para o jogador é o tempo que este leva para transformar e ocupar o espaço. Uma observação importante diz respeito à narrativa do jogo e à centralidade em que o jogador é colocado, na medida em que permite ao jogador continuar a jogar, a construir sua própria história, dentro dos limites da programação, sem nunca saber qual será o seu final.

Nas Considerações Finais, o autor retoma e analisa os resultados obtidos e discutidos ao longo do livro, e relaciona-os à aprendizagem de História. Pontua também o desafio proposto aos professores da disciplina de História frente à centralidade obtida pelos meios de comunicação e os impactos sociais e culturais decorrentes disso, que adentram os portões da escola. O autor deixa claro que o seu objetivo é propiciar uma discussão inicial sobre este fenômeno e fazer apontamentos para pesquisas futuras. O seu foco não é propor soluções ou analisar a História da sala de aula e a História exposta pelos jogos digitais. Dessa forma, o objetivo maior de seu trabalho é incitar professores de história a refletirem sobre as implicações dos jogos digitais na vida dos jovens.

Ainda em suas considerações, reserva um tópico intitulado “O jogo e a vida do jovem: algumas pistas para futuras intervenções dos professores”, no qual realiza uma discussão acerca das esferas da aprendizagem que não devem ser desconsideradas pela escola contemporânea, principalmente aquelas sobre o reconhecimento de linguagens midiáticas e a valorização do lúdico. Por fim, traz análises possíveis a respeito do jovem jogador de jogos digitais de história, concluindo que eles reconhecem o passado e direcionam suas escolhas pelos jogos que trazem essa dimensão; apreciam a interatividade e a formação de laços sociais dentro e fora dos jogos; descobrem e desenvolvem estratégias de aprendizagem geral e em história; não aprendem a história ensinada na escola por meio do jogo, mas mantém contato com aprendizagens de raciocínios e ideias históricas que são fundamentais para a sua posição crítica frente ao passado; materializam suas ações através da tela do jogo; contam histórias e compreendem a dimensão narrativa de sua ação no jogo; tem a imaginação como força valorativa do jogo digital; fazem uso da analogia.

Arruda faz uma leitura além do que é mostrado, tendo uma postura crítica e investigativa no que tange às narrativas dos jogadores, os quais afirmam que jogam para se divertirem e não com o intuito de aprenderem História. É claro que, ao longo do livro, o autor deixa claro, por meio das narrativas dos jogadores, que eles estudam História para compreenderem mais a respeito das civilizações passadas, para usarem isso como táticas e como trunfos no momento em que jogam.

O grande foco do livro foi o trabalho de campo que o autor desenvolveu no espaço virtual. O autor aponta que foram necessários mais de dois anos para que o percurso e os instrumentos da pesquisa fossem definidos. Já que os olhares foram direcionados para o que podemos dizer, de acordo com Ginzburg (1989), ao que é supostamente deixado à margem do cotidiano, o autor coloca como parte desse procedimento adotado a dificuldade de se assimilar situações aparentemente fora do contexto da pesquisa, mas que se mostraram relevantes para captar situações significativas.

Assim como no prefácio, intitulado *Conversas e Controvérsias entre Nativo e Migrante – um jogo de espelho sobre jogos digitais*, escrito por Lana Mara de Castro Siman, orientadora da tese de doutorado que originou este livro, redigido de maneira poética, com o olhar de uma pesquisadora que embarcou em “uma viagem para um mundo novo”, convidamos a todos que se proporem a ler este livro, sejam alunos de licenciatura, sejam professores ou pesquisadores interessados nesta temática, Jogos Digitais, Aprendizagem e Ensino de História, a o encararem como desafio, como “uma viagem a um mundo desconhecido por muitos”, mas que nos permite dar um novo passo para conhecer o “novo”, e, principalmente, nos inquietar a partir das conversas e controvérsias levantadas por esse autor.

Esta é uma obra diferente e desafiadora em que temos a certeza, assim como Siman ressaltou, de que quem embarcar nesta “viagem” não terá a mesma visão ao final dela. O autor apresenta de forma animadora e simples alguns conceitos fundamentais para compreender o seu trabalho, mas também consegue nos encantar com o seu percurso metodológico e sua identificação com o tema, na medida em que ele se fez conhecer como um nativo digital que contracenou como um migrante, sensível a inúmeras narrativas dos jovens.

Recebido em: 07 de novembro de 2011.

Aprovado em: 12 de dezembro de 2011.