

# **Aluno Jogando é Aluno Feliz?! Reflexões acerca das (Im)possibilidades de Construção da Alegria Escolar por Intermédio dos Games**

Gilson Cruz Junior      Dulce M. Cruz

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil

## **Resumo**

Este ensaio se insere no contexto de debates acerca dos Jogos Eletrônicos, em sua interface com a educação escolar, propondo-se a socializar algumas ponderações sobre essa relação, mediadas pelo conceito de alegria, presente na obra do pensador francês Georges Snyders. Para tanto, o texto apresenta aspectos básicos dessa categoria e, em seguida, promove aproximações possíveis com o tema dos *Games*, delineando os meios pelos quais eles podem auxiliar no fortalecimento da alegria propriamente escolar.

**Palavras-chave:** Alegria; Escola; Games; Georges Snyders

## **Contato dos autores:**

gijao05@hotmail.com  
dulcecruz@gmail.com

## **1. Introdução**

No seio das sociedades hodiernas, os processos de produção e difusão dos artefatos tecnológicos têm atingido índices cada vez mais elevados de intensificação. Esse fato aponta para a centralidade que uma série de dispositivos adquire no cotidiano de diferentes povos e segmentos, manifestando-se em diversos tipos de atividades, das mais simples e corriqueiras às mais complexas. Dentre os principais impactos trazidos por este fenômeno à esfera das relações humanas, está a generalização de um conjunto de linguagens, que, com o suporte desses novos aparelhos, tem expandido sucessivamente seu apelo social.

Ainda que setores atinentes à televisão, à internet e ao cinema tenham sido privilegiados por esse movimento, nenhum deles parece alcançar tanta visibilidade quanto àqueles vinculados aos Jogos Eletrônicos (JEs). Em boa medida, isso se deve à sua capacidade de mesclar harmonicamente diferentes recursos, que até então se apresentavam de maneira singular entre seus pares – as outras mídias. Com isso, os JEs têm assumido a vanguarda na onda de convergência tecnológica que assola o mundo moderno, tornando-se um dos principais termômetros para mensurar seu nível de evolução técnica.

A ânsia de elucidar as potencialidades intrínsecas aos *Games* tem atraído um número crescente de

investimentos para este ramo, dos quais, parcela majoritária provém da indústria do entretenimento. Todavia, para além de seu potencial recreativo, sobre os JEs também pesam questionamentos, que abrangem o interesse (e as esperanças) sobre seu potencial educativo.

Em diversas ocasiões [Alves 2004; Johnson 2005; Moita 2006; Gee 2009], a Educação – aqui entendida como prática social ampla, que acontece em diferentes espaços e instituições – já teve suas interfaces com os *Games* devidamente esmiuçadas e, por consequência, confirmadas. Ainda assim, as intenções que envolvem tais esforços, denotam ser mais ambiciosas. Parecem buscar, na verdade, meios, alternativas e argumentos para inserir os JEs na vertente educativa mais significativa até os dias de hoje: a escolar.

Num cenário onde o acesso a educação formal caminha no sentido da universalização, é natural observar o crescimento das expectativas sociais direcionadas à escola. Nesse sentido, é essencial enfatizar que essa instituição tem sido tomada por problemas pertencentes a inúmeros planos – social, econômico e político –, que a obstam de diversas formas no cumprimento de sua função formadora. Particularmente, entendo que a maior parte deles traz repercussões, diretas ou indiretas, para o eixo que compõe o cerne das atividades desse lócus: os processos de ensino e aprendizagem.

Repleta de práticas e dinâmicas consideradas obsoletas nesse âmbito, a escola enfrenta o desafio de se reinventar, abrindo suas portas a novos princípios, ideias e ferramentas, a fim de potencializar-se. Diante disso, ficam mais explícitas as razões para o surgimento do flerte entre a educação escolar e os JEs.

Contudo, além dos aspectos de natureza física – essencialmente infraestruturais –, muitas propostas, voltadas para o estreitamento desse laço, deparam-se também com muitos entraves de origem teórica. Com efeito, apesar de oferecerem várias possibilidades de inclusão dos JEs no contexto escolar, tais iniciativas parecem seguir uma lógica estritamente pragmática e fragmentada.

Isso remete à dificuldade de extrapolar a dimensão técnica dos *Games*, que os reduzem a meras estratégias didático-metodológicas, e renuncia à tarefa de legitimá-los como elementos constitutivos de projetos

pedagógicos de caráter humanizador. Em outros termos, parece-me que os JEs são compreendidos apenas como um meio para acessar o conhecimento, e não como um saber em si mesmo.

Em face dessa problemática, proponho-me, então, a contribuir com seu debate, apresentando algumas ponderações, engendradas pelo pensador francês Georges Snyders, acerca da escola, como instância promotora de felicidade, depreendendo alguns aspectos pertinentes às (im)possibilidades de inserção dos JEs, no bojo dessa perspectiva educacional.

## 2. A Escola e a Alegria em Georges Snyders: que relação é essa?

Antes dar início à discussão, é importante mencionar que o anseio de despertar/resgatar a alegria nas atividades de caráter pedagógico, não é uma manifestação isolada entre os trabalhos de Snyders. Títulos como “Feliz na Universidade” e “A escola pode ensinar as alegrias da música?” expressam a relevância que a afetividade, como elemento catalisador de aprendizagens significativas, adquire no contexto do pensamento desse autor. Todavia, por sua maior proximidade do tema em questão, o livro “Alunos Felizes” foi a obra selecionada para nortear as considerações a seguir.

Nela, Snyders [1993], num primeiro momento, esclarece as razões que o levaram a buscar em textos literários a matéria-prima para sua empreitada. Segundo ele, a autenticidade presente nas leituras realizadas da escola, pelos autores desse ramo, é um fator fundamental no âmbito da discussão. Isso se deve à sua imparcialidade, pois, diferente dos ensaios produzidos no campo da Educação, os romances não têm compromisso em produzir uma realidade escolar ideal ou alinhada a certos modelos normativos. Desse modo, o autor direciona seu foco analítico para os (escassos) testemunhos de alegria na escola, na intenção de criar meios e estratégias para fomentá-la.

Dentre suas considerações preliminares, está a afirmação da indissociabilidade existente entre a felicidade e o desenvolvimento. Sobre isso, Snyders [1993] argumenta que, para cada idade/fase da vida, existe uma perfeição conveniente, que configura o tipo de felicidade almejada pelo indivíduo, bem como as ações que devem ser perpetradas por ele para alcançá-la. Viver cada uma delas, de maneira plena, é um requisito para garantir o equilíbrio e o andamento desse processo. Portanto, ficam delegadas à escola as incumbências de: a) criar as condições necessárias para o amadurecimento do adulto vindouro; b) assegurar, ao seu alunado, experiências que provoquem as alegrias do presente.

Entretanto, ao centrar suas prioridades (somente) na formação do adulto, a escola vem negando a seus

alunos a alegria de ser criança/jovem, respaldando-se na promessa de que eles irão fruí-la, quando chegarem ao ápice de sua formação (a maioridade). Nesse caso, persiste um desequilíbrio de ordem temporal na distribuição da alegria, que exige uma reordenação, onde haja uma conciliação entre preparação e felicidade.

Os métodos e as atitudes que a escola introjeta servirão ao sucesso posterior do aluno e são os mesmos dos quais ele já necessita no presente para sentir alegria. [...] Isso significa a esperança de um futuro caloroso que prolongue a vivência atual e, reciprocamente, a satisfação atual como trunfo dos futuros êxitos. Aqueles famosos executivos dinâmicos, solicitados em toda a parte, não seriam adultos que viveram plenamente as alegrias da infância e que não se esqueceram da intensidade delas? [Snyders, 1993, p. 38].

Snyders [1993] também salienta a necessidade de superar a ideia de alegria como forma de alcançar pretensões particulares, imediatas e idiossincrásicas. Ele não nega o mérito presente em tais ocasiões, no entanto, vê a necessidade discriminá-las daquilo que se constitui como alegria propriamente escolar:

A convivência com a ‘cultura cultivada’ que culmina na relação entre o aluno e os mais belos resultados atingidos pela cultura, as grandes conquistas da humanidade em todos os campos, desde poemas até descobertas prodigiosas e tecnologias inacreditáveis. Alegria cultural, alegria cultural escolar... [p.32].

Partindo deste entendimento, é essencial aliar o conceito de alegria ao objetivo primário que legitima a existência da instituição escolar: contribuir com os processos de formação humana das novas gerações, valendo-se da difusão do patrimônio cultural da espécie. O que Snyders [1993] chama de “obra-prima”, isto é, aquilo que a espécie produz(iu) de mais elaborado em termos culturais, é o principal ingrediente na composição da alegria escolar.

A educação, nutrida por esse modelo, deve se dispor a engrenar um processo contínuo de ampliação dos níveis de autonomia de seus alunos. De modo paradoxal, o mestre deve integrá-los de maneira intensa no universo da arte, da ciência e de outros ramos significativos, a fim de que, num dado momento, estes possam prescindir de sua intervenção, na mobilização conhecimentos específicos. Porém, isso não significa que a importância de seu mestre esteja em perigo, mas apenas que estão preparados para “melhor escolher os mestres voluntários da maioridade” [Snyders, 1993, p. 116].

### 3. Alegria Escolar e Jogos Eletrônicos: aproximações e distanciamentos...

No que se refere à assimilação dos JEs pelos processos de educativos formais, como agentes incitadores de alegria, o primeiro obstáculo enfrentado no fortalecimento dessa relação surge de alguns princípios e valores presentes na escola contemporânea, que remontam a traços eclesiais da educação medieval.

Permeado pela ascese e austeridade, tal modelo faz eco a ética religiosa, hegemônica nesse período, que impele o indivíduo a abrir mão de seus desejos e prazeres imediatos, em nome da salvação divina. Nessa lógica, o sofrimento e a renúncia atuais simbolizam os passos dados rumo às conquistas espirituais da eternidade. Diante disso, inferimos que a educação, nessa perspectiva, é rival da alegria.

Para Cambi [1999], a entrada do ocidente na modernidade trouxe múltiplos desdobramentos para a organização de sua(s) sociedade(s), provocados, em especial, pelos processos de racionalização, civilização e institucionalização. Com isso, surge a educação, em sua forma escolarizada, transferindo a hegemonia dos processos de transmissão cultural, da igreja para o estado.

Todavia, em concordância com Snyders [1993], entendo que ranço deixado pelas doutrinas religiosas parece arrastar-se até o presente, uma vez que as práticas escolares mantêm o ceticismo, no que tange à possibilidade de estabelecer parcerias profícuas com todos os tipos de alegria.

Na base das ações pedagógicas, a manutenção da pureza espiritual cede lugar ao treinamento para o futuro. Não obstante, a alegria escolar permanece como artigo de raro usufruto, devido a uma impressão (errônea) acerca de suas atribuições, que ampara o entendimento de que ela atente somente a anseios imediatos, negligenciando seus impactos em longo prazo.

Envolto por este e outros (pré)conceitos, os *games*, como forma de impulsionar vários tipos de alegria, têm suas qualidades formativas ofuscadas, pelo rótulo de passatempo frívolo que lhe é imputado, a partir de uma lógica moralista e conservadora.

Notoriamente agenciados pela indústria do entretenimento, os JEs devem sua popularização à tranquila absorção, que encerram amiúde no campo das atividades de lazer. Abordados pelas lentes da pedagogia, os *games*, tradicionalmente, têm sido percebidos de maneira unilateral, na qual, apenas seus aspectos recreativos são reconhecidos como legítimos, enquanto a educação permanece incompatível às manifestações de caráter lúdico.

Com o apoio de Huizinga [2008], e de sua abordagem historiográfica, somos capazes de visualizar a interface existente entre o jogo e a cultura, ao constatar sua utilização, por diferentes povos, em seus respectivos processos civilizatórios. Na qualidade de fenômeno social e historicamente situado, o jogo conserva também funções de natureza lingüística, que permitem realçar muitos traços característicos dessas e de outras populações.

Pensando na atualidade, os JEs podem ser apreendidos como um dos principais ícones da cibercultura, propriamente esmiuçada na obra de Levy [1999]. A esse respeito, o autor afirma que, com os sucessivos avanços tecnológicos do campo da informática e das telecomunicações, um número crescente de processos sociais tem ocupado o plano da virtualidade, concentrando-se, principalmente, nos limites do ciberespaço.

Entendidos como obras-primas, isto é, como uma fração constitutiva da cultura elaborada humana, os JEs, juntamente com seus dispositivos subsidiários, deveriam ter espaço garantido nas ações que busquem alimentar a alegria escolar. A escola é o principal caminho, pelo qual essas construções podem ser democratizadas, tendo em vista garantir o acesso aos segmentos que permanecem à margem de sua apropriação. Afinal, os *games* são tanto fruto da cultura, quanto formas de mediá-la.

Atentando para essa premissa, é fundamental explicitar que os JEs, em sua apropriação hegemônica hodierna, mantêm vínculos de subordinação com uma entidade maior, a indústria cultural. Popularizado por Adorno e Horkheimer [1985], este termo designa o conjunto de veículos/meios de comunicação e entretenimento que, sob a promessa de generalizar a cultura, transformam-na em mercadoria, fazendo valer os interesses simpáticos ao sistema econômico capitalista. Para eles, essa agência é responsável por difundir, a partir de diferentes vetores, ideias e valores que coadunem com a realidade preexistente ao indivíduo, reafirmando-a, criando a impressão de que a cultura é uma produção da natureza, e não das relações sociais.

Nesse caso, Snyders [1993] contrapõe essa utilização, esclarecendo que a (verdadeira) cultura deve unir as categorias humanidade e progresso. Para isso, ela precisa ser revelada como

[...] o esforço para não admitir como fatal e inelutável, e menos ainda como benéfico, o esmagamento dos mais fracos. Enquanto a natureza é terrível, atrozmente desigual, a cultura é o esforço de apaziguar pela vida. [...] A cultura é o que me arranca de mim mesmo, um questionamento sobre meu lugar no mundo; tento me situar em relação ao tempo, aos lugares e ao futuro que precisa ser criado [p. 197 e 198].

Para cooperar com a construção da alegria nos processos de ensino, os JEs devem, então, se desvencilhar dos limites impostos pelo domínio da indústria cultural, buscando romper com o mimetismo presente na relação entre sujeito e mundo, ao invés de ratificá-lo.

O primeiro passo, na direção dessa emancipação, é investir na formação e instrumentalização dos professores. Tais ações devem prepará-los não somente para mediar situações de ensino e aprendizagem por meio dos JEs, mas também para criá-los, oferecendo a estes profissionais a base necessária para dissolver as relações de dependência, que atualmente envolvem os *games*, viabilizando seu pleno alinhamento ao projeto político-pedagógico da escola.

#### 4. Para (não) finalizar o debate...

De antemão, convém esclarecer que a finalidade deste ensaio não é esgotar o mosaico de questões ligadas ao tema em discussão. A intenção aqui é justamente sensibilizar o leitor, para a urgência de, num primeiro momento, reconhecer os espaços escolares como instâncias de alegria, que, para consumir-se, não carece destituir essa instituição de seu papel primordial: a socialização da cultura.

Nessa conjuntura, os JEs demonstram um potencial ímpar, pelo qual as interseções entre alegria e aprendizagem podem ser gradualmente avivadas. Contudo, a importância destinada aos determinantes de ordem técnico-operacional, nesse tipo projeto, precisa ser horizontalizada com as críticas e análises de cunho político-ideológico, evitando que o divertimento puro e simples, descaracterize a escola, no que se refere à sua incumbência de formar sujeitos críticos e autônomos, capazes de agir, por diferentes vias, na construção da realidade.

#### 5. Referências

- ADORNO, T. HORKHEIMER, M., 1985. *Dialética do esclarecimento*: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed.
- ALVES, L. R. G., 2004. *Game over*: jogos eletrônicos e violência. Tese de doutorado: Universidade Federal da Bahia.
- CAMBI, F. 1999. *História da pedagogia*. São Paulo: Editora UNESP.
- GEE, J. P., 2009. Bons videogames e boa aprendizagem. Florianópolis: *Perspectiva*, v.27, n.1, 167-178.
- HUIZINGA, J., 2008. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.

JOHNSON, S., 2005. Surpreendente! A televisão e os videogames nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier.

LEVY, P., 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.

MOITA, F. M. G. S. C., 2006. *Games*: contexto cultural e curricular juvenil. Tese de doutorado: Universidade Federal da Paraíba.

SNYDERS, G., 1993. *Alunos felizes*: reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários. Rio de Janeiro: Paz e Terra.