

## RESENHA

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

**Carla Viana COSCARELLI**  
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)  
cvcosc@yahoo.com.br

*O que os video games têm para nos ensinar sobre aprendizagem e letramento* – esse é o título do livro escrito por James Paul Gee e que, fazendo coro com outros autores como Prensky (2001, 2006) e Shaffer (2006), nos ajuda a pensar o que há de positivo nos normalmente tão malvistas video games. Considerando que esses jogos são malvistas por adultos, pais e educadores, e adorados pelos jovens, crianças e jogadores, Gee nos convence de que devemos olhar os games sem preconceito.

Definido por Prensky como um adulto jogador de games que descreve muito bem suas experiências com esses jogos (2006, p. 62), Gee, professor da Universidade Wisconsin-Madison, nos mostra que os video games são capazes de prender a atenção dos jogadores por muito tempo porque são feitos com bases em princípios bem-estruturados de jogabilidade e de aprendizagem, que poderiam ser também usados nas escolas para auxiliar a educação.

Gee considera games “tanto os jogos jogados em plataformas (como o PlayStation2, da Sony, o Nintendo GameCube ou o Xbox, da Microsoft) como jogos que podem ser jogados nos computadores”. Ele se concentra nos jogos em que “o jogador desempenha algum papel como algum personagem movimentando-se em um mundo elaborado, solucionando problemas (violentamente ou não), ou em que o jogador constrói ou mantém alguma entidade complexa, como um exército, uma cidade ou mesmo uma civilização inteira”.

Os bons video games são longos, difíceis e desafiadores. Não se pode jogar sem aprender como se joga. Sendo assim, requerem muita dedicação, concentração e raciocínio por parte dos jogadores. Gee, então, investiga, neste livro, os princípios de aprendizagem usados nos bons video games que garantem que eles sejam aprendidos pelos usuários de forma rápida e eficiente. Ele investiga também os princípios usados nesses video games que prendem a atenção do jogador por muitas horas.

O autor acredita que, se os princípios de aprendizagem que estão por trás dos video games são bons, é porque eles estão embasados em boas teorias de aprendizagem. Sendo assim, depreendendo esses princípios dos games, poderíamos nos apropriar deles em outros ambientes de aprendizagem. Os video games, que são baseados em uma tecnologia divertida, atraente e interativa, operam com bons princípios de aprendizagem, que certamente geram melhores resultados do que muitos exercícios e atividades escolares de repetição, memorização e avaliação excessiva.

Gee usa com desenvoltura três pilares teóricos para sustentar suas discussões sobre os games. Um deles é o trabalho sobre cognição situada (corporificada / contextualizada), em que a cognição é pensada não apenas como o que acontece no cérebro do indivíduo, mas como ligada a um corpo que interage com um mundo material, social e cultural. O outro pilar são os estudos dos novos letramentos (*New Literacies*), de acordo com os quais a leitura e a escrita devem ser vistas como processos mentais, mas também como processos sociais e culturais. O terceiro pilar é o conexãoismo, que enfatiza o poder do ser humano de reconhecer padrões, ou seja, os seres humanos nem sempre têm as melhores idéias ou soluções quando raciocinam via lógica, “ao contrário, eles pensam melhor quando raciocinam com base em padrões depreendidos de suas experiências reais com o mundo, padrões esses que podem se generalizados, mas que têm raízes em áreas específicas da experiência” (2003, p. 8).

A semiótica também é tomada como base para as discussões feitas neste livro. O autor define como domínio semiótico um grupo de práticas que recrutam uma ou mais modalidades de linguagem usadas para comunicar diferentes tipos de significados (2003). Gee defende que o mundo moderno requer mais que o letramento voltado para o impresso, exigindo das pessoas a necessidade de lidar com grande variedade de domínios semióticos.

Com base nesses pilares Gee, tece uma rede de argumentos em prol dos video games, recheada de muitos exemplos e de experiências pessoais com eles.

Em um dos oito capítulos do livro, são discutidos os vários domínios semióticos encontrados em video games, como esportes e culturas de locais e épocas variados, bem como o domínio dos próprios games que envolve vocabulário específico e uma gama enorme de conhecimentos compartilhados entre os jogadores, que versam sobre personagens, cenários, estratégias, pontuações e prêmios, entre muitos outros temas oriundos dos games.

Aprendizagem e identidade são temas de um capítulo em que a criação de personagens e a experiência dos jogadores com elas são discutidas mostrando como essa criação feita nos video games colaboram para que usuários vivenciem processos literários de criação de personagens. Além disso, viver outra personagem que tem habilidades que o jogador não tem, fazendo um trabalho colaborativo com ela, leva o jogador a ter e avaliar experiências em ambientes que não são, a princípio, familiares e a tomar atitudes como personagem e como jogador.

O autor também discute questões relacionadas com o significado situado e a aprendizagem, defendendo que os “seres humanos aprendem, pensam e resolvem problemas, refletindo sobre suas experiências prévias no mundo” (2003, p. 74). Ele apresenta, de forma detalhada e com exemplos de várias situações relacionadas a jogos, como estes encorajam e requerem formas de aprendizagem e de pensamento que sejam situadas, corporificadas, contextualizadas, fruto da experiência do jogador com o mundo.

Gee não deixa de discutir como os games apresentam diferentes modelos culturais aos jogadores, fazendo com que eles acabem por questionar o modelo cultural em que vivem, contrastando-o com as várias outras possibilidades experimentadas nos games. Além disso, mostra ao leitor, de forma convincente, como os games acabam por gerar uma rede social da qual participam os jogadores, seja trocando informações sobre os jogos, criando equipes para jogar, se ajudando a vencer as etapas do jogo, criando fóruns de discussão e participando de um mercado em que são negociados vários itens relacionados aos jogos. Ou seja, seja, além de fomentar um mercado milionário para os produtores de games, esses jogos criam uma rede de intensa troca de informações, de criação e negociação de produtos e, sobretudo, de intensa cooperação.

No decorrer do livro, o autor discute elementos que fazem ou deveriam fazer parte de um bom jogo, de forma que, ao final do texto, o leitor tem uma lista de critérios que caracterizam um bom jogo e que são, ao mesmo tempo, princípios de aprendizagem. São, ao todo, 36 princípios de aprendizagem que o autor, didaticamente, apresenta aos leitores em forma de lista comentada, ao final do livro. Paralelamente a esses princípios, o autor tece constantes críticas às escolas que ainda trabalham com uma educação de base behaviorista, priorizando a “decoreba” e o conteudismo. Gee propõe como alternativa a esse ensino tradicional, descontextualizado e entediante uma aprendizagem crítica (*critical learning*), que implica aprender ativamente pela prática e pela experiência, formando grupos colaborativos, resolvendo problemas e desenvolvendo estratégias que poderão ser úteis em outras situações.

Em suma, neste livro, Gee mostra como os games, muitas vezes considerados vilões violentos, são capazes de desenvolver nos jogadores habilidades que são demandas constantes no mundo contemporâneo. Os jogos fazem isso de forma tão eficiente que os estudos desse tipo de material, para a apreensão dos princípios que regem os bons jogos e a aplicação desse *know how* a ambientes de aprendizagem, parece ser uma questão urgente, que vai transformar os antes tidos como vilões do passatempo em aliados dos ambientes de aprendizagem.

Algumas pessoas podem pensar que é um livro que trata dos jogos de forma excessivamente otimista, mas os argumentos e as evidências tecidos pelo autor ao longo dos capítulos não deixam dúvida de que devemos levar os bons jogos a sério e aprender muito com eles sobre letramento e aprendizagem, sem desassociar esses conceitos do prazer.

Uma vez que é escrito em linguagem acessível – embora ainda não tenha uma versão em português –, é um livro que pode e deve ser lido por profissionais da educação, alunos de licenciatura das mais diversas áreas, pais e pessoas envolvidas na criação de jogos, sejam eles de entretenimento ou educacionais. É um material que nos faz repensar de forma profunda nos jogos, na cultura e, sobretudo, nas situações de ensino-aprendizagem e na filosofia de nossas instituições educacionais.

### **Outras referências**

PRENSKY, Marc. *“Don’t bother me mom - I’m learning”*. USA: Paragon House, 2006.

PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill, 2001

SHAFFER, David Williamson. *How computers games help children learn*. New York: Palgrave MacMillan, 2006.