

DIRETRIZES DE PRODUÇÃO DE GAMES PARA O ENSINO DE ÉTICA

Luciene de Sousa Teixeira Vales¹

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Maria Judith Sucupira da Costa Lins²

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Leni Ferreira Theodoro³

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Resumo: O artigo apresenta e analisa as diretrizes “o game educativo deve ter definição clara dos seus objetivos educacionais” e “o design instrucional e a programação do game devem contribuir para a aprendizagem”, desenvolvidas durante o processo de produção de um Game digital denominado Aretè (virtude em grego). Ele servirá como recurso digital para o ensino de ética para crianças. A ética das virtudes de Aristóteles é a norteadora da pesquisa e a contextualização para a atualidade é feita por meio das contribuições de MacIntyre. Piaget contribui para a compreensão da criança e do seu desenvolvimento moral.

Palavras-chave: Ensino de ética, games na educação, ensino fundamental.

Introdução

Este artigo é uma produção da pesquisa de Doutorado em andamento cujo título é “Aretè: O Game como Proposta para o Ensino de Ética para Crianças”. A pesquisa analisa a produção de um Game Educativo denominado Aretè (virtude em grego), que está em fase de produção e que será disponibilizado para crianças de 6 e 7 anos na Escola Estadual de Ensino Fundamental República, localizada no subúrbio do Rio de Janeiro. A escola possui um histórico de uso de mídias em suas práticas pedagógicas, tendo realizado inúmeros Projetos Pedagógicos com o uso de mídias com crianças e professores. Esse histórico se mostrou

¹ Doutoranda do PPGE-UFRJ. Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Membro do GPEE-UFRJ. Grupo de Pesquisa sobre Ética na Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

² Professora do PPGE/ Coordenadora de pesquisa do GPEE/UFRJ.

³ Mestranda do PPGE-UFRJ / Membro do GPEE-UFRJ.

favorável para a realização da pesquisa nesta instituição. As reações, sugestões e falas das crianças envolvidas durante a experimentação do Game serão consideradas na pesquisa como forma de aperfeiçoamento do mesmo, segundo a Metodologia Recursiva de produção de softwares (Oliveira, Costa, & Moreira, 2001, p. 97), que indica a testagem da versão beta de um jogo com usuários diversas vezes, de forma a aperfeiçoá-lo e obter-se a versão definitiva do mesmo.

A pesquisa tem como objetivo verificar se é possível ensinar ética por meio da aplicação de um Game Educativo que será criado para auxiliar os professores no ensino de ética nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa considera como game os jogos digitais disponíveis na internet, com tecnologia Flash ou Html 5, produzidos especificamente para o público infantil. Trata-se de uma pesquisa qualitativa cuja metodologia será a pesquisa-ação de Barbier (1985) e os dados serão observados conforme a análise de conteúdo de Bardin (2011). Esta é uma pesquisa relevante, considerando-se a escassez de objetos educacionais na Plataforma do Ministério da Educação do Brasil <<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/357/browse?type=title>> para uso de professores e alunos que abordem o ensino da ética.

Neste artigo, especificamente, analisamos algumas diretrizes que um game educativo para o ensino de ética deve seguir, de modo a atingir os objetivos propostos de auxiliar as crianças no seu processo de aprendizagem moral. Essas diretrizes foram elaboradas anteriormente ao processo de produção do Game, de forma que orientassem o seu lay-out e formato. Foram estabelecidas duas diretrizes fundamentais: uma relacionada às questões educacionais e a outra relacionada às especificidades técnicas e computacionais. A primeira diretriz orienta que o game educativo deve ter definição clara dos seus objetivos educacionais. Esta diretriz trata da fundamentação teórica que dará legitimidade ao caráter educacional do game e o que se espera que o aluno aprenda ao utilizá-lo.

A segunda diretriz considera que o design instrucional e a programação do game devem contribuir para a aprendizagem. Os aspectos lúdicos, atrativos e multimidiáticos dos Games despertam o interesse das crianças. Em um game educativo, porém, estes aspectos não são apenas enfeites e devem estar presentes de forma a contribuir para a aprendizagem dos alunos e não apenas para o seu entretenimento.

Os objetivos educacionais do game

Por ser tratar de um game para o ensino de ética para crianças, a ética das virtudes de Aristóteles foi considerada a norteadora da pesquisa, pela compreensão do seu caráter universal e que pode ser ensinada e transmitida às futuras gerações.

No momento inicial da produção, o conceito teórico-filosófico de ética e as possibilidades de ensino e aprendizagem da ética na escola foram estabelecidos.

De acordo com o filósofo grego, as virtudes são a prática da excelência para o equilíbrio na vida social. Elas se caracterizam pelo meio termo, de modo que o comportamento do cidadão não caia no extremo do excesso nem da escassez. A contemporaneidade do pensamento de Aristóteles é apresentada por Alasdair MacIntyre que denomina, identifica e analisa a “desordem social” (MacIntyre, 2001) da atualidade. O autor apresenta um panorama dos estudos da ética contemporâneos, fundamentados em teorias morais fragmentadas e práticas morais desarticuladas, que resultam em tal desordem:

A hipótese que quero apresentar é a de que no mundo real que habitamos a linguagem da moralidade está no mesmo estado de grave desordem, da mesma forma que a linguagem das ciências naturais no mundo imaginário que descrevi. [...] Temos, na verdade, simulacros de moralidade, continuamos a usar muitas das suas expressões principais. Mas perdemos – em grande parte, senão totalmente – nossa compreensão, tanto teórica quanto prática, da moralidade. (MacIntyre, 2001, p. 15).

De acordo com essa compreensão de ética, o que deve motivar a existência humana é a busca da felicidade, que só poderá existir para o indivíduo quando existir para todos em seu meio. A prática das virtudes tinha como objetivo, portanto, o bem comum, de forma a se alcançar a felicidade, como descreve Rawls:

os antigos se perguntavam acerca do caminho mais racional para a verdadeira felicidade, ou para o sumo bem, e inquiriam sobre como a conduta virtuosa ou as virtudes enquanto aspectos do caráter – as virtudes de coragem e temperança, sabedoria e justiça, que são elas mesmas boas – relacionam-se com o sumo bem, quer como meios, quer como componentes, ou ambos. (Rawls, 2005, p. 4).

Para Aristóteles (1985) o homem busca a felicidade por meio das virtudes e esta é a centralidade da ética. Muitos autores tentam entender esta questão, inclusive Marques tal como se pode ler na seguinte afirmativa:

a felicidade pode definir-se como um “agir bem”, isto é, de acordo com a virtude. Não é a sorte ou a riqueza que asseguram a felicidade, mas sim os atos virtuosos. A idéia de que a felicidade reside na vida virtuosa deixou marcas em toda a ética ocidental. (Marques, 2001, p. 27).

Na ética aristotélica, o ser humano deve atuar de forma a promover o bem comum. E para isso, é de extrema importância que ele desenvolva as virtudes. As virtudes para Aristóteles são as práticas de excelência para o equilíbrio na vida social.

Assim, explicamos suficientemente que a virtude é um meio-termo, em que sentido devemos entender esta expressão, e que é um meio-termo entre dois vícios, um dos quais envolve excesso e o outro a falta, e isso porque a natureza da virtude é visar à mediana nas paixões e nos atos. (Aristóteles, EN, II, 9, 20).

MacIntyre (2001) e Marques trazem para a atualidade a necessidade do ensino e vivência das virtudes na vida social. Isto porque ocorre na sociedade contemporânea, segundo MacIntyre, a prática do Emotivismo, que representa a tomada de posição a partir de emoções individuais em vez de paradigmas externos ao eu.

Emotivismo é a doutrina segundo a qual todos os juízos valorativos e, mais especificamente, todos os juízos morais não passam de expressões de preferência, expressões de sentimento ou atitudes, na medida que são de caráter moral ou valorativo. Os juízos particulares podem, naturalmente, reunir elementos morais e factuais. (MacIntyre, 2001, p. 30).

Ele ressalta a prática da virtude como elemento possível de se retomar a vida ética, opondo-se ao Emotivismo.

A filosofia de Aristóteles e as reflexões de MacIntyre influenciam as análises de Marques (2011) sobre a ética na contemporaneidade, pois quando informa que: não é exagerado afirmar-se que a ética aristotélica pode constituir um referencial seguro e realista para a procura da felicidade e de uma vida digna” (Marques, 2011, p. 27), entendemos que os benefícios das práticas das virtudes contribuem para o desenvolvimento completo do ser humano.

Com base nessa reflexão, observamos em Sucupira Lins (2007) que a prática da virtude é um processo favorável ao sujeito para interagir na sociedade, uma vez que “A ideia é que sem a prática da Virtude não há como um ser humano venha a se realizar como pessoa, ficando preso a instintos que determinam os comportamentos próprios da espécie, e por isso incapaz de transcender” (Sucupira Lins, 2007, p. 28).

Voltando nosso foco para a escola, percebemos que é neste espaço que as crianças experimentam novas situações, com professores e demais alunos, as quais devem ser consideradas na sua educação moral. As crianças devem fazer a escolha por agir de acordo com as regras de convivência do grupo ou não. Encontramos na Epistemologia Genética de Piaget, a fundamentação para compreendermos que os momentos de escolha das crianças

fazem parte do seu desenvolvimento moral. Há, portanto, a necessidade do ensino dos valores morais às crianças que estão ainda na fase da heteronomia, isso é, que dependem de uma apresentação do que é certo e do que é errado proveniente da interação com outras pessoas. O desenvolvimento de uma pessoa exige que se lhe seja ensinada a moral, caso contrário ela não poderá sozinha chegar à plenitude da vida ética, isto porque “nenhuma realidade moral é completamente inata” (Piaget, 1996, p. 2).

Embora tenha dedicado a maior parte da sua vida aos estudos do desenvolvimento da cognição, Piaget contribuiu com o tema da Educação Moral em sua obra “O juízo moral na criança”. O autor analisou as crianças realizando jogos e observou como essas seguiam regras, criavam regras, obedeciam a novas regras e desta forma definiu que “toda moral consiste num sistema de regras, e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por essas regras” (Piaget, 1994, p. 23).

Diante da constatação de que ninguém nasce ético e que todas as crianças precisam aprender as virtudes (Sucupira Lins, 2007), entende-se que a escola também é responsável pelo ensino da ética e que esse ensino é viável de ser realizado por meio de jogos reais e também digitais. Nesta primeira diretriz, portanto, definimos o aporte teórico e o objetivo do game que é apresentar a virtude da amizade contextualizada em exemplos que fazem parte do cotidiano das crianças.

Os recursos multimídia e os objetivos educacionais

Para compreender as contribuições que os Games podem trazer à questão do ensino moral para crianças, comparamos os Games aos jogos reais e traçamos algumas análises com base nas contribuições de Piaget para a questão. Os jogos “constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas, entre os meninos, comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, todo um código e toda uma jurisprudência” (Piaget, 2004, p. 23).

Dentro deste universo, destacam-se os jogos cooperativos, “aqueles em que as crianças jogam juntas de acordo com uma regra estabelecida que especifique: (1) algum clímax preestabelecido (ou uma série deles) a ser alcançado e (2) o que cada jogador deveria tentar fazer em papéis que são *interdependentes, opostos e cooperativos*” (Kamii & Devries, 1991, p. 4) Pode existir, segundo as autoras, possibilidade de competição nestes jogos, mas não é essencial a possibilidade de se vencer o jogo. Os jogos educativos também não são considerados, por serem “lições didáticas disfarçadas” (Kamii & Devries, 1991, p. 5). Definimos os critérios para seleção de jogos, de acordo com Kamii & Devries:

Para ser útil no processo educacional, um jogo deve:

Propor alguma coisa interessante e desafiadora para as crianças resolverem. 2. Permitir que as crianças possam se auto-avaliar quanto a seu desempenho. 3. Permitir que todos os jogadores possam participar ativamente, do começo ao fim do jogo. Esses critérios podem ser usados como questões que o professor se coloca durante o processo de escolha e análise de um jogo como parte do currículo. (Kamii & DeVries, 1991, p. 5-6).

Analisamos um jogo cooperativo denominado pelas autoras Kamii & DeVries (1991, p. 147) como “Pega-pega 2”. Elas descrevem como as crianças Michael, Theresa, Richard e Peggy, com idades entre 4 e 5 anos e sua professora desenvolvem este jogo, detalhando seus pormenores. Inicialmente os alunos estabelecem as regras do jogo, definindo as áreas de pique (áreas onde as crianças estariam protegidas e não poderiam ser “pegas”). A professora fez a mediação, de forma que as regras fossem elaboradas em comum acordo. As crianças estabeleceram uma grande área de pique e não saíam dessa área de segurança. Michael era o “pegador” e não tinha quem perseguir, pois ninguém saía da área segura. Dessa forma, o jogo parou.

Todos os jogadores estavam em segurança, e Michael não tinha a quem perseguir. Ele reclamou: “Isso não é justo”, e Peggy concordou: “É verdade”. A professora disse, exagerando: “Isso não é justo?” para despertar uma discussão. Peggy replicou: “Tem que haver alguém para se pegar”. A professora repetiu a pergunta outra vez. Michael explicou: “Sim, tem que ter alguém para se pegar, senão o jogo pára” (Kamii & DeVries, 1991, p. 152).

Este exemplo nos mostra o papel do jogo, do professor e das crianças, no processo de construção da virtude justiça. O jogo despertava o interesse das crianças e era o grande motivador das discussões. O jogo representa para as crianças o brincar. A professora não impôs nenhuma regra e fez a mediação para as escolhas do grupo. A sua atuação fez com que as crianças compreendessem que as regras e as atitudes escolhidas impediam a própria brincadeira, o que não era justo, pois todos mereciam brincar e se divertir na mesma medida.

Transpondo essa mesma lógica aos Games (jogos digitais), observamos algumas semelhanças. Os Games são, aos olhos das crianças, brinquedos. Com as contribuições de Walter Benjamin, autor que refletiu sobre a relação das crianças com os brinquedos e o brincar, identificamos que as crianças executam correções nos brinquedos remontando-os, atribuindo funções diferenciadas para os quais foram pensados pelos adultos. Juntam pedaços de madeiras, papéis, plásticos, ossos e constroem personagens, simulam situações de guerra, de escola, de fazenda, de cidades. “Ao inventar histórias, as crianças são cenógrafos que não se deixam censurar pelo sentido” (Benjamin, 1984, p. 55).

Os Games são categorizados como objetos de aprendizagem, uma categoria anteriormente conhecida como softwares educativos. Eles podem ser encontrados em vários sites na internet.

Um dos aspectos que faz com que um jogo seja educativo, no contexto da educação formal de crianças, é que além de seu caráter lúdico e de entretenimento, ofereça necessariamente elementos para a formação integral do sujeito.

Jogos educacionais – Têm como objetivo possibilitar entretenimento para o usuário, podendo ademais vir a influenciar o seu desenvolvimento socioafetivo e cognitivo. Podem apresentar situações que contenham simulações, tutoriais ou sistemas inteligentes, mas o que evidencia esse tipo de software é seu caráter de divertimento, de prazer. Uma situação de jogo oferece aos usuários intensa interatividade, permitindo ampliar as relações sociais no ambiente de ensino, cativando o interesse dos alunos em relação a temas muitas vezes difíceis de ser apresentados por outras abordagens. A essência do jogo educacional é a aprendizagem com prazer e a criatividade com diversão. (Oliveira, Costa, & Moreira, 2001, p. 81).

Assim como os softwares, o que o caracteriza um Game como educacional é a sua inserção em contextos de ensino e aprendizagem e a sua coerência com os objetivos educacionais propostos. “Assim, nessa perspectiva, um determinado programa de computador pode ser considerado um produto educacional se adequadamente utilizado pela escola, mesmo que não tenha sido produzido com a finalidade de uso no sistema escolar” (Oliveira, Costa, & Moreira, 2001, p. 73).

Os Games, assim como os jogos reais em grupos, são brincadeiras que motivam e despertam o interesse infantil. Embora sejam semelhantes, encontramos uma diferença essencial: jogos cooperativos exigem a participação de muitas crianças para serem jogados, enquanto os jogos computadorizados são em sua grande maioria individuais.

Por essa razão o papel de mediação do professor na utilização dos jogos computadorizados deve ser mais atuante, de forma a oferecer aos alunos um ambiente cooperativo no momento de utilização desses jogos.

Reflexões Finais Sobre Games Educativos

Elaborar diretrizes para a produção de um Game Educativo que ensine ética para crianças, torna-se uma tarefa complexa, por se tratar de uma pesquisa exploratória. Elaboradas as duas diretrizes principais que fundamentam a compreensão filosófica e educacional da Ética, destacando-se o jogo como possibilidade de ensino de ética para crianças; e a que considera as questões educacionais mais relevantes do que os aspectos multimidiáticos em um Game Educativo, algumas reflexões são necessárias. Essa opção por elencar os aspectos

educacionais em um primeiro plano e posteriormente os aspectos multimidiáticos, não deve ser compreendida como uma desqualificação dos aspectos específicos de um Game. Um Game que desconsidere os aspectos lúdicos próprios de um jogo, as animações, os recursos de áudio e a interatividade não conseguirão despertar o interesse das crianças, prejudicando o alcance dos objetivos pedagógicos propostos.

Dentre os não muito numerosos trabalhos científicos que unem os Games à Ética, encontramos geralmente textos científicos que analisam Games comerciais contemporâneos, produzidos para adolescentes e adultos. Nestes trabalhos, são feitas análises sobre a ética nas relações dos personagens e sobre temas recorrentes como a violência e o hedonismo presentes em suas narrativas.

Ainda que não aborde especificamente o tema de produção de um Game para o ensino de Ética, destacamos neste cenário Joselli (2014), por importante contribuição ao nosso propósito. Segundo o autor, não existe um consenso sobre a influência dos Games comerciais na formação moral do seu usuário. E cada corrente de pensamento apresenta critérios contundentes em suas defesas:

A ética em jogos é um assunto bastante controverso, existem diversas pessoas e estudos que são veemente contra os jogos digitais, principalmente por eles serem muito violentos, explorarem a sexualidade e trazerem deturpações de valores considerados “bons” pela sociedade. Outros defendem que a violência nos games poderia ser útil para promoverem uma forma de catarse, onde as pessoas cometem atos violentos nos games e deixariam de fazer na vida real. Estudos psicológicos e comportamentais mostram que games violentos aumentam a violência [Wallenius & Punamäki 2008, Funk 2004, e Williams & Skoric 2005]. Mas ao mesmo tempo existem estudos, que vão de caminho contrário a estas afirmações e concluem que eles fazem bem para sociedade em geral [Prensky 2006 e Shaffer & Gee 2005], como estudos neuronais que indicam que os games melhoram nossa cognição [Zelinski & Reyes 2009]. Além disto vemos o processo de gamificação [Deterding 2011] que está surgindo a partir dos games, que consistem em colocar elementos comuns de gameplay em contextos que não são particularmente de jogos, e que podem ser utilizados em diversos contextos, como aplicado a tarefas consideradas chatas e difíceis, como seguir uma dieta. (Joselli, 2014, p. 449).

Os Games, assim como os demais recursos didáticos utilizados na escola de Ensino Fundamental, devem ser escolhidos de forma criteriosa, de acordo com objetivos pedagógicos claramente definidos e apresentados com a direção e intervenção do professor. Seguidas essas premissas, os Games Educativos podem ser considerados recursos positivos no processo de aprendizagem infantil. Os aspectos lúdicos, atrativos e multimidiáticos dos Games despertam o interesse das crianças. Em um game educativo, porém, estes aspectos não são apenas enfeites e devem estar presentes de forma a contribuir para a aprendizagem educativa dos alunos e não apenas para o seu entretenimento. Sobre essa questão, Mattar (2010) afirma que

este equilíbrio entre conteúdo pedagógico e recursos multimidiáticos tem sido o grande desafio enfrentado por aqueles que pretendem produzir Games Educativos na atualidade:

Um dos desafios do campo de estudo do uso de games em educação é saber se, com conteúdo educacional e objetivos de aprendizagem, um videogame pode ser tão estimulante e motivante quanto os games comerciais. Games politicamente corretos, que enfatizam esforços cooperativos em lugar de conflito e competição, por exemplo, parecem não fazer muito sucesso. (Mattar, 2010, p. 82).

A pesquisa reconhece que a união dos recursos de som, animação e interatividade aos objetivos educacionais propostos é um dos desafios apresentados, assim como a transposição da fundamentação teórica em ética para a linguagem de Game. Sobre as questões técnicas, a produção de um Game Educativo os aspectos multimidiáticos não devem ser apresentados como forma a desestimular a produção de novos Games Educativos. Essa constatação deve servir como um incentivo para a produção de novos Games a serem divulgados e compartilhados no meio educacional, como um obstáculo a ser transposto. Isto porque, ainda que o Game não esteja tecnicamente perfeito, o direcionamento e a mediação realizados pelo professor com os alunos podem compensar suas limitações técnicas e os objetivos educacionais esperados podem ser alcançados.

Referências

- Aristóteles. (1985) *Ética a Nicômaco*. 2.ed. Editora Universidade de Brasília. 1985.
- Barbier, R. (1985). *A pesquisa-ação na instituição educativa*. Trad. Estela dps Santos Abreu. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1985.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. Trad. Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70.
- Joselli, M. (2014), *A ética e os games: “morais, imorais ou amorais?”*. Um estudo sobre a ética em games segundo Aristóteles, Santo Agostinho e Kant. Anais do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, Brasília, DF, Brasil.
- Kamii, C. & Devries, R. (1991). *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Jean Piaget*. São Paulo: Trajetória Cultural.
- MacIntyre, A. (2001). *Depois da virtude*. Bauru, SP: EDUSC.
- Marques, R. (2001). *O livro das virtudes de sempre: ética para professores*. São Paulo: Landy.
- Mattar, J. (2010). *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Oliveira, C.C.; Costa, J. W. & Moreira, M. (2001). *Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo*. São Paulo: Papirus.

- Piaget, J. (1994). *O juízo moral na criança*. Tradução de Elzon Lenardon. 2. ed. São Paulo: Summus.
- _____. (1996). Os procedimentos da educação moral. In L. Macedo (org.) et al. *Cinco estudos de educação moral*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Rawls, J. (2005). *História da Filosofia Moral*. Tradução de Ana Aguiar Cotrim. São Paulo: Martins Fontes.
- Sucupira Lins, M. J. C. (2007). *Educação moral na perspectiva de Alasdair Macintyre*. Rio de Janeiro: ACCES.