

Videojogos e aprendizagem

A aprendizagem depende em grande parte das circunstâncias sociais e culturais em que se inscreve o processo de crescimento e maturação dos indivíduos e não exclusivamente da instituição escolar. Ao ingressar na escola, o aluno é já portador de um *habitus* que decorre do processo de socialização formalizado no seio do seu agregado familiar e no contacto com outros elementos com que interage quotidianamente e que lhe fornece, seguindo Pierre Bourdieu, um sistema de princípios, simultaneamente, gerador de práticas e de esquemas de percepção das práticas em que incorpora as novas estruturas de percepção do mundo social que alcança na escola e aquelas que, em resultado das interacções e aprendizagens criadas em contextos não formais de aprendizagem, sobre ela projecta.

Parece mesmo evidente que, se as estratégias de aprendizagem escolhidas pelo indivíduo, como sustenta a teoria construtivista da aprendizagem, se inscrevem nas previamente testadas com sucesso, é de admitir que a utilização crescente dos videojogos altere radicalmente a forma como vivem as pessoas, o seu quotidiano e a maneira como aprendem e participam em sociedade.

Na Escola admite-se com facilidade que o recurso a videojogos favorecem a aquisição de competências de utilização de computadores, o que não quer dizer que os apreciem, intrinsecamente, pelo seu valor educativo. Muitos diriam mesmo que só há jogos de fazer perder tempo.

Na realidade, os jogos de computador constituem oportunidades para os jovens experimentarem e descobrirem algo sobre os conteúdos do jogo e sobre os sistemas que eventualmente simulam, ao mesmo tempo que aprendem sobre as suas próprias capacidades de utilizarem programas informáticos.

Mas podem também transportá-las para preocupantes mundos de influências e de valores negativos, que a banalização da violência pode exemplificar. Ainda assim, não será função da Escola aproveitar pedagogicamente estes jogos para desenvolver "instrumentos críticos" de análise das situações simuladas?

Em todo o caso, são múltiplos os estudos que comprovam que os jogos digitais:

- proporcionam um contexto motivacional altamente positivo;
- garantem um conjunto de actividades muito intensas;
- oferecem novos espaços para a imaginação, capazes de suscitar a curiosidade dos jovens e de desenvolver o gosto que mantêm por actividades exploratórias, pela descoberta e pela investigação;
- E, na maioria dos estudos, comprova-se também que os jogos favorecem a interacção entre os jogadores e entre estes e os espectadores ocasionais do jogo.

Todos estes aspectos são distintivos do que a Escola procura, persistentemente, integrar no conjunto das suas actividades.

Mas a prática de jogos interactivos influencia a aprendizagem de uma forma porventura mais profunda ao proporcionar novas formas de exprimir ideias e sentimentos modificando, como admitia Marshall McLuhan, "não apenas as relações humanas mas também a sensibilidade humana".

Casimiro Pinto