

## Uso de jogos eletrônicos em artes visuais

*Use of electronic games in visual arts*

*Uso de juegos electrónicos en artes visuales*

**SAMUEL VILASBÔAS PEREIRA<sup>1</sup>; PAULO CÉSAR ANTONINI DE SOUZA<sup>2</sup>**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, SEMED, CAMPO GRANDE-MS, BRASIL**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL, UFMS, CAMPO GRANDE-MS, BRASIL**

### RESUMO

O presente artigo reúne reflexões a partir de um estudo voltado para o ensino de artes visuais considerando as possibilidades pedagógicas do uso de jogos eletrônicos em espaços de ensino e de aprendizagem. Tendo por fundamento uma revisão de literatura sobre o fenômeno lazer e a natureza lúdica dos jogos no meio virtual, são realizadas análises de alguns jogos eletrônicos, destacando seus potenciais lúdicos e educativos, decorrentes de uma relação estética entre o jogador e o jogo, além de aspectos descritivos dos jogos. Realiza-se, por fim, um movimento que procura destacar os aspectos relevantes da utilização dos jogos eletrônicos como instrumento pedagógico para o ensino de artes visuais.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos. Ensino de Artes Visuais. Lazer.

### ABSTRACT

This paper presents reflections from a study related to the visual arts teaching considering the pedagogical possibilities of electronic games in teaching spaces and learning. Based on a literature review of the leisure phenomenon and the playful nature of the games in the virtual environment, analyzes of some electronic games are performed, emphasizing their playful and educational potential, also emphasizing descriptive aspects of the games. Finally, the relevant aspects of the use of electronic games as a pedagogical instrument for the teaching of visual arts are highlighted.

**Keywords:** Electronic Games. Visual Arts Education. Leisure.

### RESUMEN

El presente artículo reúne reflexiones a partir de un estudio orientado a la enseñanza de artes visuales considerando las posibilidades pedagógicas del uso de juegos electrónicos en espacios de enseñanza y de aprendizaje. Habiendo fundado en una revisión bibliográfica sobre el fenómeno del ocio y el carácter lúdico de los juegos en el entorno virtual, se realizan análisis de algunos juegos electrónicos, destacando sus potenciales lúdicos y educativos, que surgen de una relación estética entre el jugador y el juego, presentando también aspectos descriptivos de los juegos. Se realiza, por fin, un movimiento que busca destacar los aspectos relevantes de la utilización de los juegos electrónicos como instrumento pedagógico para la enseñanza de artes visuales.

**Palabras clave:** Juegos Electrónicos. Enseñanza de Artes Visuales. Ocio.

<sup>1</sup> Professor da SEMED Campo Grande-MS. E-mail: [sam-vilasboas@hotmail.com](mailto:sam-vilasboas@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professor Adjunto da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da UFMS. E-mail: [paulo.antonini@ufms.br](mailto:paulo.antonini@ufms.br)

## INTRODUÇÃO

O estudo do lazer, como parte significativa para os processos de ensino e aprendizagem, encontra relação no aspecto ativo dos fenômenos que o sustentam. Em acordo com Marcellino (2004): “O lazer considerado como ‘atitude’ será caracterizado pelo tipo de relação verificada entre o sujeito e a experiência vivida, basicamente, a satisfação provocada pela atividade” (p. 29).

A *atitude no lazer*, conceituada por Marcellino é a vontade que um indivíduo tem em buscar e agir em prol de sua autorrealização, seja ela qual for. Logo, o lazer ganha um caráter de desenvolvimento, de crescimento social e pessoal. O ser humano se move em direção à satisfação pessoal.

Um dos meios para alcançar essa realização é através do jogo, que, devido a sua natureza lúdica e prazerosa, é associado ao lazer. E essa associação não é gratuita já que o jogo, independentemente de sua forma, se apresenta com bastante frequência no lazer, nos diversos suportes da sociedade em que vivemos.

Nesse contexto, o jogo é deflagrador de uma gama de significados bastante ampla, assim como as variáveis de sua presença na sociedade. Como esclarece Gularte (2010):

Sendo uma das mais antigas atividades coletivas da humanidade, os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas. Acompanham o crescimento humano e enriquecem as experiências entre as pessoas. São estudados e referenciados em áreas acadêmicas como medicina, a política, a arquitetura, a música, a pedagogia, a psicologia, as artes plásticas e o direito (p. 17).

Para Abbagnano (2007) o jogo não necessita de recompensas, pois as experiências que gera fazem parte de sua existência. O resultado de um jogo é sua própria realização, que é lúdica. Segundo esse autor:

[...] a importância crescente atribuída à atividade lúdica e a multiplicidade de funções a ela atribuídas em vários campos não modificaram seu conceito, que continuou sendo substancialmente o mesmo formulado por Aristóteles: atividade que tem fim em si mesma e que é procurada e exercida pelo prazer intrínseco, e não pelo efeito ou pelo resultado que dela deriva (ABBAGNANO, 2007, p. 589).

Abbagnano (2007) aponta que atualmente essas afirmações sobre o lúdico podem ser compreendidas por outras perspectivas, uma vez que a contraposição entre sua associação com o jogo como expressão de liberdade, e o trabalho como obrigação social não é uma realidade absoluta. Nessa perspectiva:

É certamente difícil supor que todas as infinitas formas que o trabalho assumiu ou assumirá possam vir a tornar-se interessantes e lúdicas, mas o fato de alguns deles serem ou poderem vir a ser elimina em princípio essa contraposição, definindo o ludismo como uma possibilidade em algumas atividades humanas, mais que como expressão da natureza de um grupo de atividades (ABBAGNANO, 2007, p. 589).

A abordagem lúdica possibilita ao uso do jogo um recurso útil para as relações pedagógicas da arte no lazer. Por sua variação e maleabilidade de representações, os jogos oferecem uma abertura social, reflexiva e estética desde o espaço onde se realizam, pois: “[...] tanto o jogo quanto a arte são produtores de imagens e carregam em seu contexto questões culturais, visto que ambos têm implicações de ordem pessoal,

social, educacional, psicológica, filosófica, mística, econômica e histórica” (SANTOS, 2006, p. 26-27).

Quando, por exemplo, uma criança brinca com dinossauros de plástico na contemporaneidade, existe grande possibilidade de que reencenem acontecimentos de filmes nesse tema, desenhos animados ou de livros ilustrados. Essas brincadeiras refletem suas memórias e, o jogo elaborado com os brinquedos, lhes permite retomar aquelas lembranças na forma de uma experiência lúdica.

Pega-pega, esconde-esconde, polícia e ladrão, queimada, brincar de casinha, roda-roda etc. Esses jogos, aos quais as crianças recorrem nas horas livres, carregam significados mais profundos do que apenas um emaranhado de regras e dependem de contexto, de objetivos, de histórias, de cantigas, fontes de um conhecimento adquirido de nossos pais, irmãos ou amigos mais velhos. Esse conhecimento:

Na criança, trata-se sobretudo de imitar o adulto. Daí o sucesso dos acessórios e dos brinquedos em miniatura que reproduzem ferramentas, utensílios, armas e máquinas de que servem os mais crescidos. A menina brinca às mães, as cozinheiras, à lavadeira, à engomadeira; o rapazinho finge ser um soldado, um mosqueteiro, um agente da polícia, um pirata, um *cowboy*, um marciano etc. (CAILLOIS, 1990, p. 41).

Estereótipos sexuais à parte, Caillois (1990) aponta como a cultura e o dia a dia influenciam no modo em que as crianças brincam. Como procuramos demonstrar, o jogo carrega muitos significados, seja de ordem cultural, na busca por um objetivo, ou por meio das experiências pessoais dos indivíduos que dele participam. Essas experiências através do jogo sustentam-se no lazer, o que para Souza (2010) é: “[...] uma prática social constituída e capaz de constituir experiências geradoras de significados, uma vez que se desenvolve a partir das relações entre os seres humanos uns com os outros no contexto de suas presenças ao mundo” (p. 2).

Histórica e culturalmente, o jogo existe em praticamente todas as esferas sociais ao redor do planeta (ABBAGNANO, 2007; CAILLOIS, 1990; SOUZA, 2010; MARCELLINO, 2004), é compreensível que o mesmo se divida em ramificações diferentes, de acordo com aqueles que o praticam, no caso, os jogadores. Assim, existem diversos tipos de jogos: jogos de tabuleiro, de cartas, atléticos, infantis, cognitivos, eletrônicos etc.

Essa maleabilidade se dá, principalmente, pela falta de parâmetros específicos para que um jogo seja definido, pois, para que um jogo exista, só são necessários apenas dois elementos: jogadores e objetivo (GULARTE, 2010). Segundo esse autor, os jogadores são indivíduos interessados em participar de uma experiência social (ou pessoal) guiada por um determinado conjunto de regras com o qual se forma um objetivo.

Os meios com que as regras podem ser moldadas tornam o objetivo de um jogo altamente maleável, portanto, propício para a exploração de diferentes modos em que possa ser executado. Segundo o sociólogo francês Roger Caillois (1990), as qualidades que constituem o jogo ordenam-se como: *atividade livre* associada ao prazer, *delimitada* a um espaço ou tempo; de *resultado incerto*; *improdutiva*; *regulamentada* à própria existência e *fictícia*. Essas características:

[...] podem variar em relação ao tipo de jogo que se desenvolve, desde os que precisam de instrumentos para sua realização, até outros que dispensam qualquer acessório. Além disso, a maneira de o jogador posicionar-se frente ao desenvolvimento dos jogos também é fundamental (SOUZA, 2010, p. 47).

Tais qualidades condicionam o jogo, para aqueles que o jogam, como uma experiência singular e fora do cotidiano, como: “[...] uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral dentro de limites precisos de tempo e de lugar” (CAILLOIS, 1990, p. 26). O jogo se torna um universo único com suas próprias leis e limitações, sem um futuro certo ou produtivo, mas ainda assim livre e aberto para aqueles que queiram experimentar.

E liberdade para a experimentação é bem comum ao meio virtual, que, nas últimas décadas, é cada vez mais acessível e presente na vida das pessoas. Como Souza (2010) aponta:

[...] o ambiente virtual está altamente associado ao usufruto do lazer, o que ocorre devido à oferta de oportunidades para a satisfação pessoal, nas quais a intenção de participação tem as mais diversas motivações e cujas escolhas expressam os valores e condições individuais (p. 3).

Esses valores se refletem, por exemplo, no fenômeno observável através das redes sociais em que pessoas diferentes com opiniões diversas frequentam um mesmo meio de comunicação e a utilizam como bem entendem: trabalho; busca por relacionamentos amorosos ou sexuais; fonte de notícias; fonte de material para estudo etc. Dentro do ambiente virtual, tal qual em outras situações sociais, o jogo encontrou uma maneira de nascer e florescer em formatos e possibilidades bastante variados, mantendo suas características originais. E é essa relação do jogo, com o ambiente virtual, que será apresentada a seguir.

## O AMBIENTE VIRTUAL E O JOGO ELETRÔNICO

As características deste novo conteúdo cultural, que está sendo assimilado pelo contexto do lazer, promovem impactos internacionais de diferentes ordens, uma vez que estes meios facilitam a relação tempo-espacial, modificam a forma de ação das pessoas numa dimensão própria (valores e atitudes pessoais), também numa dimensão social, em relação ao outro e em uma dimensão receptiva, ampliando a “geopolítica” do que seja intimidade e padrão cultural, isto é conceito e comprometimento na relação com o mundo (SCHWARTZ, 2003, p. 26-27).

As características apontadas por Schwartz (2003) em relação ao ambiente virtual nos levam a refletir sobre o tipo de influência que este ambiente vem ganhando nas últimas décadas. Segundo essa autora, a internet permite a comunicação simultânea entre pessoas de diferentes lugares do mundo, com diferentes culturas e diferentes ideias, e essa facilidade: “[...] amplia sobremaneira a contextualidade e aprimoram as relações de compartilhamento e a relação dialógica, sobrepondo-se aos limites anteriormente estabelecidos de tempo e espaço” (SCHWARTZ, 2003, p. 27).

Essa possibilidade de expansão do conhecimento e da comunicação com pessoas e ideias diferentes torna o ambiente virtual propício a vários tipos de ações socioculturais, seja na política, economia, cultura, educação etc. Essa facilidade torna a rede virtual um ambiente no qual milhões de pessoas ao redor do mundo compartilham suas experiências, buscam informações, trabalham ou se divertem<sup>3</sup>, pois: “[...] o público que

<sup>3</sup> Objetivamos destacar nesse momento que a multiplicidade de interesses que movimentam as pessoas na internet, que também incluem ações virtuais que demandam a ofensa, a discriminação, o preconceito e outros tipos de opressão e/ou repressão humana. No entanto, dada a discussão aqui organizada, optamos por não incluir esses aspectos.

tem acesso a ela é heterogêneo e capaz de garantir diferentes padrões de respostas, sem serem massificados, com uma audiência que representa um sistema de grupos que são atrelados em função do veículo de informação” (SCHWARTZ, 2003, p. 27).

O ambiente virtual então funcionaria como mais um meio de interação entre o indivíduo e o meio, se tornando um aspecto diferente deste último, onde circunstâncias e eventos, como o lazer e o jogo, teriam a possibilidade de existir da mesma maneira que no mundo real.

Sendo assim, a mídia digital se torna um campo fértil para a proliferação dos jogos nas mais diversas formas para os mais diversos públicos. Do mesmo modo em que no mundo real os jogos se diversificam de acordo com os diferentes tipos de realidade, no meio eletrônico eles estão propícios aos mesmos tipos de transformação. Segundo Schwartz (2003), as “[...] características da comunicação em rede são especificamente baseadas na relação quantidade de informação-tempo-espço, onde o indivíduo tem a condição de criar, gerenciar e distribuir mensagens globalmente” (p. 28).

Desta maneira compreendemos que opiniões de diferentes pessoas e diferentes culturas, no meio virtual - comum para todos - permite aos indivíduos o contato com outras formas de pensamento e novas maneiras de enxergar o próximo e a si mesmo. Nesse contexto, os jogos virtuais:

[...] podem contribuir para o aprendizado dos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais, especialmente quando se toma em consideração o poder de reflexão a partir destes estímulos. A possibilidade de passagem de valores morais e éticos também pode ser um aspecto importante [...] para aqueles indivíduos envolvidos com estas ricas experiências (SCHWARTZ; MOREIRA, 2007, p. 6).

Essa gama de possibilidades confere à mídia digital características únicas pelas quais ele se populariza tanto, desde descobrir ambientes diferentes sem as limitações do tempo-espço (comunicação entre milhares de quilômetros de distância em tempo real) até conviver com aquilo que já é conhecido e evidenciá-lo para indivíduos diferentes. E os jogos tiram, de fato, proveito do potencial das tecnologias virtuais, desde a corrida mercadológica no desenvolvimento de *hardwares* e *softwares* mais poderosos até serviços *online* de distribuição digital como *Steam* (VALVE) e *Origin* (ELECTRONIC ARTS) que vendem jogos, programas de edição e funcionam como uma plataforma de interação entre jogadores.

## JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS CARACTERÍSTICAS

Jogos eletrônicos são diferentes de outros tipos de jogos por exigirem alto nível de interatividade, por criarem um universo de realidade próprio e produzirem reações múltiplas para os diversos atores que utilizam os dispositivos. Esses atores, participantes ou não das jogadas efetivas das partidas, sofrem influências diretas a partir das características do jogo. (GULARTE, 2010, p. 166).

Os primeiros jogos eletrônicos nasceram como meras experimentações tecnológicas em dispositivos eletrônicos que não tinham o entretenimento como finalidade (GULARTE, 2010), e ao longo das décadas se tornaram quase sinônimo de diversão e lazer. Novos estúdios de produção nasceram junto com plataformas de



distribuição e marketing e os jogos eletrônicos se consolidaram em um negócio no qual algumas franquias chegam a bilhões de dólares.

Esse “universo de realidade próprio” proposto por Crawford e apontado por Gulate (2010) se refere ao modo de existência peculiar de um jogo eletrônico. Como o próprio nome expressa, os jogos desta natureza necessitam de um aparelho eletrônico no qual possam ser operados. Esse *hardware*<sup>4</sup> precisa emular um *software*<sup>5</sup> que propicie a existência de um meio virtual. O conceito de “universo de realidade próprio”, segundo Gulate (2010), define a funcionalidade virtual dos jogos eletrônicos na relação que isso teria com o usuário na vida real. Para ele, tais jogos: “Funcionam em um dispositivo eletrônico e não fazem parte da realidade. [...] Um jogo eletrônico é um sistema formal fechado que subjetivamente representa uma extensão da realidade” (GULATE, 2010, p. 25).

Essa perspectiva de distanciamento da realidade, que também pode ser compreendida segundo Caillois (1990), refere-se à existência do plano virtual, criado artificialmente em uma máquina, e, por isso, separa-se do mundano onde as pessoas vivenciam o cotidiano. Essa possibilidade de existência em um meio virtual e eletrônico torna-se uma das razões mais importantes para a diversificação dos jogos eletrônicos: por ser uma ferramenta artificial emulada em um dispositivo, pode ser alterada pelo indivíduo que domina o conhecimento em relação aos seus parâmetros de funcionamento.

Logo, aqueles que dominarem a programação e modelagem digital necessárias para a construção de um jogo eletrônico podem alterar um jogo do modo que entenderem. Isso inclusive levou à existência de um fenômeno exclusivo aos jogos da plataforma de distribuição para PC (computador pessoal), no qual jogadores que têm acesso às ferramentas de criação de determinado tipo de jogo, alteram, adicionam ou removem conteúdos e disponibilizam essas alterações para outros jogadores<sup>6</sup>. Tais alterações são conhecidas como *Mods* (abreviação de *modifications*, do inglês: modificações) e representam uma parte importante no cenário dos jogos eletrônicos no que corresponde a relação do jogador com o jogo, sendo um exemplo disso o site *Nexus mods*, uma comunidade de *modders* com 14.380.197 membros e mais de 300 mil *mods* distribuídos entre 173 jogos diferentes<sup>7</sup>.

A extensão da realidade mencionada por Gulate (2010) é a relação entre o jogador e aquele universo artificial em que ele está inserido. Os jogos eletrônicos são dimensões vistas de fora, confinadas a uma tela e que respondem a estímulos do próprio ambiente simulado além das ações do jogador. Essas dimensões virtuais apresentam suas próprias leis, suas próprias características, sua própria física, uma estética (visual e filosófica) e propósitos específicos, tornando então o jogo eletrônico um simulacro da realidade, alterada de acordo com a proposta e funcionalidade do jogo.

O jogo *The Elder Scrolls III: Morrowind*, que pertence ao gênero RPG (*Role-Playing Game*)<sup>8</sup> apresenta um universo de ficção fantástica cheio de aventuras, história

<sup>4</sup> Equipamento eletrônico responsável pelo processamento de informações digitais.

<sup>5</sup> Código ou conjunto de códigos executados em um dispositivo eletrônico com determinada função, também conhecido por *programas*.

<sup>6</sup> Algumas empresas disponibilizam ferramentas para criação de modificações de forma gratuita, como meio de continuidade da jogabilidade e interesse para um jogo específico, mesmo após anos do lançamento original.

<sup>7</sup> Dados extraídos do status do próprio *Nexus mods*, disponível em: <<http://www.nexusmods.com/games/>>. Acesso em: 30 abr. 2018.

<sup>8</sup> O RPG – jogo de interpretação de papéis – foi inicialmente criado para a versão livro-jogo, onde um narrador orienta a história e a interpretação dos participantes. Essa modalidade de jogo foi levada para os tabuleiros e, posteriormente, para a plataforma eletrônica.

e magia. O universo de *Morrowind* é um simulacro do mundo real por sugerir a existência de gravidade, iluminação solar, animais, plantas etc., mas entra em conflito com nossa realidade, onde levitar para visitar um mago em um cogumelo gigante não é possível. Esse conflito, contextualizando as reflexões de Gularte (2010) e Caillóis (1990), no entanto, é um dos elementos que permite a imersão do jogador na experiência: por ser diferente da nossa realidade, gera curiosidade e fascínio, instigando a imersão do jogador, mas ainda é parecido o suficiente com o mundo real para não se gerar sensações de estranheza.

Através dessa exemplificação procuramos destacar a complexidade na criação dos jogos eletrônicos. Som, vídeo, literatura e estética visual somam-se para a construção dos jogos e isso se revela no envolvimento de profissionais de diversas especializações: ilustradores, músicos, sonoplastas, *game designers*, programadores, roteiristas, animadores etc.: “Esses profissionais criam um sem-número de desenhos conceituais, roteiros, ilustrações, filmes de animação, cenários virtuais e trilhas sonoras que rivalizam com a indústria do cinema, não somente na quantidade, mas também na qualidade e abrangência” (BOBANY, 2008, p. 20).

Segundo esse autor, todos esses fatores têm que estar alinhados com a característica principal dos jogos eletrônicos que os diferenciam dos outros tipos de jogos, que é a interatividade. Como Bobany (2008) destaca:

A presença da interatividade e o modo como ela nos afeta fazem dos games a melhor forma de se contar histórias de âmbito mitológico. Eles quebram a barreira de espectadores, proporcionando algo além do mero desejo de ser um herói mitológico. Nesse universo podemos de fato ser o herói de lendas, controlar cada passo, cada movimento e cada decisão. É possível observar esse fenômeno claramente quando ouvimos um jogador relatar suas experiências, descrevendo as ações dos personagens usando o “Eu” em vez do “Ele”. Um jogador relata as ações do protagonista como se fossem suas: “Então eu derrotei o dragão, eu salvei o reino...” e não “Ele derrotou o dragão, ele salvou o reino...” (p. 46).

Nesse sentido podemos compreender porque os jogadores conseguem se “projetar” de forma intensa nos personagens de jogos eletrônicos, de forma diferente do que acontece na experiência com o cinema e com a literatura, onde as personagens têm identidades cristalizadas e a história se realiza em uma linha determinada pelo enredo, do qual somos espectadores. Já nos jogos eletrônicos, em relação à natureza ativa do jogo (MARCELLINO, 2004), os jogadores que interagem com o universo virtual criam respostas independentes da trama original, em uma forma de interatividade não totalmente livre, porém, maior.

Segundo Gularte (2010), as características de atração para os jogos eletrônicos são: o *foco* que nasce do objetivo e orienta a ação do jogador; o *conflito* que o jogo eletrônico traz para ser vencido; o *desafio* técnico que testa as habilidades de um jogador; a *segurança* das regras da realidade virtual; a *interatividade*, que visa a imersão do jogador no universo virtual, e o *divertimento/entretenimento* que são as experiências advindas de todas as características apontadas.

Em análise do jogo *The Sims 3*, Souza, Carmo e Gonçalves Junior (2013), destacam que:

[...] o lazer virtual é capaz de oferecer a possibilidade de ausentar-se de si mesmo, das amarras do relógio e do local onde nos encontramos, em realidades que podem ser criadas e re-criadas pelo tempo que se desejar, na qual a fruição é capaz de oferecer tanta satisfação quanto se busca. É essa dinâmica que encontramos no lazer virtual em nosso contato com o *The Sims*

3 e com os jogadores e as jogadoras que colaboraram com a pesquisa, e para o qual procuramos chamar a atenção como um elemento potencialmente gerador de conhecimento (p. 20).

Tais características variam de acordo com a proposta do jogo, suas mecânicas e aspectos de execução, criando uma classificação extensa em gêneros e subgêneros (GULARTE, 2010), do mesmo modo que o cinema, a música e a literatura. A possibilidade de interagir com o jogo eletrônico, como jogo, como um aspecto do lazer, e como uma forma cativante e competente de se transmitir informação, o candidata à possibilidade de ser usado como um recurso bastante útil para o ensino e, dado a natureza deste trabalho, especificamente ao ensino de artes visuais. E é essa possibilidade que será apresentada a seguir.

## OS JOGOS ELETRÔNICOS E O LAZER

[...] o termo “lúdico” está diretamente relacionado ao termo “jogo”, portanto consideraremos as “situações de jogo” como um ambiente propício para a expressão do lazer. Ampliando nossa análise do termo jogo, podemos dizer que se trata de um termo polissêmico, sua definição está ligada diretamente àquele que brinca ou joga, que usa brinquedos como material e suporte à imaginação, criatividade autonomia (principalmente das crianças). [...] o jogo, brinquedo e brincadeira fazem parte da cultura da infância (COSTA; CREPALDI; TAVARES, 2012, p. 275-276).

Jogos dos mais diversos tipos já são usados há muitos anos em escolas como forma de tentar despertar o interesse dos alunos na matéria estudada, ou como “escape” da monotonia das salas de aula. Os jogos eletrônicos, mesmo existindo em um meio virtual paralelo com a realidade (GULARTE, 2010), apresentam as mesmas características dos jogos tradicionais (ABBAGNANO, 2007; MARCELLINO, 2004; CAILLOIS, 1990; GULARTE, 2010): compõem-se de jogador(es) e objetivo(s), existe em um meio fora do tempo comum e regido por regras específicas, com a capacidade de propiciar o lazer ao jogador através da autorrealização, que é fruto de sua própria natureza lúdica.

Costa (2008), que questiona o uso de jogos eletrônicos em sala de aula considerando sua execução, apresenta dois exemplos de jogos educativos, um considerado ineficiente e outro não: respectivamente, o dominó de divisão e o quebra-cabeças geográfico. Para começar, o dominó de divisão é baseado num jogo cuja mecânica já existe independentemente. Mais especificamente, o dominó não precisa das divisões marcadas em suas peças para existir. Como aponta o autor:

Não há como chegar à clarificação da estrutura (compreensão) da divisão jogando dominó de divisão. Em outras palavras, não há como alguém que não sabe divisão construir esse conhecimento, pensar produtivamente até a percepção de tal estrutura. O jogo não oferece meios para isso. Por exemplo, na inscrição “10:5=”, como alguém pode aprender (caso não saiba) o que significa o sinal “:” se não há sequer o outro lado da igualdade para ajudá-lo a inferir a relação estabelecida entre os números dez e cinco? Como alguém pode responder o outro lado da igualdade se não sabe o que significa “10:5=”? E como alguém pode jogar um dominó de divisão se não pode dar essa resposta e encaixar a peça seguinte? Sendo assim, pode-se afirmar com segurança que não há como aprender divisão jogando o dominó de divisão; e não há como jogar dominó de divisão sem, antes, aprender divisão (COSTA, 2008, p. 75).



Dessa maneira o aprendizado não se dá na execução do jogo ou como um resultado dele. A divisão é uma anomalia, um elemento a mais sem a qual o domínio pode ser executado. O conhecimento não é criado durante o processo do jogo, e sim é previamente necessário para ele acontecer.

O quebra-cabeças geográfico funciona de maneira diferente: o objetivo é o de encaixar as peças para a construção de países ou continentes. As peças têm nomes e formas diferentes, representam os estados ou países, e é através da observação e experimentação que o jogador aprende a montá-las. O conhecimento a respeito do tópico estudado é construído durante o jogo, pois sem ele as peças não podem ser colocadas juntas: “O foco, aqui, não está no que é aprendido (objeto de conhecimento), e sim em como é aprendido, isso é, no processo de aprendizagem” (COSTA, 2008, p. 25).

É relevante destacar dois aspectos importantes concernentes à possibilidade de usar jogos eletrônicos para o ensino de arte: primeiro, nem todo tipo de jogo eletrônico tem uma mecânica de funcionamento adequada ao ensino de determinados conhecimentos. O conhecimento adquirido através do jogo, como apontado por Costa (2008), precisa ser criado durante o processo de se jogar, do mesmo modo em que a recompensa do jogo se encontra em sua própria execução (ABBAGNANO, 2007). Logo, pode-se concluir que, para que um jogo seja eficiente no ensino de arte, seja como ferramenta de aprendizagem ou na apreciação de sua expressão lúdica, elementos condizentes como uma estética visual, experimentação e criatividade precisam existir:

A participação que a máquina propõe é limitada, enquanto a participação proposta pelo indivíduo não se conforma apenas a lógica da tecnologia, podendo conceituar seu uso. [...]. Para ampliar os limites da tecnologia e de seu uso, é preciso pensar as relações entre tecnologia e processo de conhecimento; tecnologia e processo criador (BARBOSA, 2010, p. 110).

O segundo aspecto salientado por Barbosa (2010) é tentar compreender os jogos eletrônicos mais por uma visão pessoal e cognitiva do que artificial e mecânica: “O criador de brinquedos é o intérprete das necessidades, da curiosidade, dos interesses dos usuários, sejam eles crianças, adolescentes, e mesmo adultos que gostam de jogar” (SANTOS, 2006, p. 32). Jogos eletrônicos são projetados (em sua maioria) com gráficos visuais cuidadosamente elaborados para a promoção de uma experiência estética, além de enredo e mecânica que façam uma conexão firme entre o jogador e o objeto (BOBANNY, 2008). Nesse contexto, concordamos com Barbosa (2010):

A tecnologia não apenas transformou as práticas cotidianas, mas também os modos de produção intelectual e diluiu os limites entre compreensão e certeza. [...]. Percepção, memória, mimesis, história, política, identidade, experiência, cognição são hoje medidas pela tecnologia (BARBOSA, 2010, p. 111).

O jogo *Shelter*, por exemplo, apresenta uma estética visual com texturas e formas simples que ganham vida com os animais que se movem pelo cenário e os ventos que interagem com as árvores. É um ambiente (simulado) vivo e dinâmico que condiciona o jogador a um olhar mais contemplativo, onde a beleza se torna um meio para o motor que move aquele que o joga:

[...] deve haver uma comunidade entre impulso formal e material, isto é, deve haver um impulso lúdico, pois que apenas a unidade de realidade e forma, de

contingência e necessidade, de passividade e liberdade, completa o conceito de humanidade. Ela tem de fazer esta exigência porque é razão; porque, segundo sua essência, requer perfeição e afastamento de todos os limites, ao passo que a atividade exclusiva de um ou outro impulso deixa imperfeita a natureza humana, nela fundando uma limitação. Logo, pois, que pronuncia: deve haver uma humanidade, ela estabelece, por esse ato mesmo, a lei: deve haver uma beleza (SCHILLER, 2002, p. 78).

A jogabilidade carrega em si um potencial reflexivo maior: em *Shelter* o jogador controla uma mãe texugo que precisa guiar seus filhotes por um ambiente hostil, alimentando-os e protegendo-os contra predadores. Se por acaso todos os seus filhotes venham a morrer, o jogo não acaba, e a mãe texugo continua a viver sozinha pela floresta sem objetivo nenhum. Essa experiência de pensar criativamente em maneiras de sobreviver com seus filhotes, em conjunto com a estética visual:

Através da arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para aprender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a capacidade criadora de maneira a mudar a realidade que foi analisada (BARBOSA, 2010, p. 100).

Essa experiência interativa propicia ao jogador a oportunidade de utilizar seus sentidos de visão e audição a fim de se alcançar um objetivo em um meio eletrônico e lúdico, exercitando sua sensibilidade. Barbosa (2010) ressalta a importância da sensibilidade para a arte:

[...] sensibilidade como desenvolvimento dos sentidos, a única concepção de sensibilidade que interessa ao ensino da arte. Essa definição de sensibilidade como conjunto de funções orgânicas que buscam a inteligibilidade, o prazer, a sensualidade é a que responde às condições da pós-modernidade. [...] Dentre as artes, as visuais, tendo a imagem como matéria prima, tornam possível a visualização de quem somos, de onde estamos e de como sentimos (BARBOSA, 2010, p. 99).

O jogo *Minecraft* consiste num ambiente tridimensional digital composto por blocos de diferentes propriedades e cujas mecânicas permitem a construção de objetos variados. Um dos modos do jogo, o modo criativo, oferece ao jogador o poder de flutuar; um número infinito de blocos para construção; imortalidade e a capacidade de destruir qualquer bloco instantaneamente (habilidade importante para rapidez no processo de construção).

Essas características provêm ao jogo a propriedade de ser um ambiente virtual onde o aluno pode se tornar um criador e ter controle sobre sua criação, seguindo os parâmetros combinados com o professor. *Minecraft* é bastante conhecido por servir de base para a recriação de ambientes dos mais variados: construção de cidades usando arquitetura clássica romana; projetos de urbanização; criação de cenários fantásticos da literatura ou cinema; e até mesmo a recriação de todo o país da Dinamarca<sup>9</sup>.

A capacidade de construir uma casa partindo do nada, ou até mesmo uma cidade inteira no mundo virtual, se abre em possibilidades e, em paralelo com a experiência artística, como diz Barbosa (2010) se torna uma experiência prazerosa no processo empregado para analisá-lo e alterá-lo de acordo com a própria vontade. *Minecraft* seria um brinquedo lúdico cujas mecânicas de funcionamento propiciam a criação, que, em si

<sup>9</sup> O governo dinamarquês recriou todo o país virtualmente através de *Minecraft* com o intuito de atrair os jovens para a geografia e o planejamento urbano da Dinamarca (G1, 2014).

só, gera o lazer através do jogo. Tanto o processo quanto os resultados de se jogar se tornam experiências estéticas consideráveis.

Entendendo essa possibilidade um grupo de professores e desenvolvedores de jogos da *Teachergaming* criaram uma versão modificada de *Minecraft* (aprovada e apoiada pela *Mojang*) que pudesse ser utilizada especificamente para educação, e a batizaram de *MinecraftEdu*, sendo utilizado em mais de 40 países pelo mundo, inclusive no Brasil, e a busca por otimizar tal ferramenta adequando cada vez mais seu uso para a educação mostra que existe a vontade de educadores de se aproximar de seus alunos cada vez mais através da tecnologia. Modernizar-se ganha importância da era digital e esse pensamento tem sido refletido há anos:

Acho que o uso de computadores no processo de ensino-aprendizagem, em lugar de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa dos nossos meninos e meninas. Depende de quem usa a favor de quê e de quem para quê. Já colocamos o essencial nas escolas, agora podemos pensar em colocar os computadores. Afinal, precisamos superar o atraso cultural do Brasil em relação ao Primeiro Mundo (FREIRE, 1995, p. 98).

Neste caso, mais importante do que instruir a respeito das mecânicas e regras de um jogo eletrônico, é necessária a atenção para se tratar o meio virtual como uma extensão de possibilidades criativas e reflexivas. Não apenas educar *através* do virtual, mas *sobre* o virtual e *com* o virtual. Mas essa não é uma tarefa simples, principalmente para aqueles que nasceram na era analógica e se tornaram imigrantes digitais em uma época onde crianças e jovens já nascem e crescem em meio à tecnologia:

A formação crítica daqueles que saíram da escola antes da revolução tecnológica e que não tiveram acesso às novas tecnologias é responsabilidade das instituições culturais. [...] A elas compete abordar os aspectos da tecnocultura, indo além da instrução rotineira, possibilitando a reavaliação do sentido da criatividade, da percepção, da cognição, da educação (BARBOSA, 2010, p. 111-112).

Para a superação desta dificuldade devemos voltar um novo olhar aos jogos eletrônicos: enxergá-los como parte da cultura midiática contemporânea, como potencializadores do raciocínio e criatividade, como brinquedos canalizadores de lazer e como criações artísticas a serem contextualizadas e apreciadas.

## APONTAMENTOS SOBRE O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA ESCOLA

Devemos nos lembrar que as tecnologias digitais se tornam cada dia mais presentes na vida das crianças, e isso pode resultar em discrepâncias no modo de enxergar o mundo por alunos e por professores. Enquanto em sua maioria os mais jovens encontram no mundo virtual a possibilidade para uma “extensão” da realidade onde podem se divertir, trabalhar, estudar e procurar lazer, para outras pessoas, esse mesmo conceito de mundo é algo estranho, desconhecido e possivelmente nocivo ao desenvolvimento infantil<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Em um estudo realizado por Ferguson (2014), relacionando o uso de jogos eletrônicos com características violentas e a violência social, descobriu-se que não há relação direta entre um e outro. Mesmo assim, ainda hoje, é frequente a afirmação no senso comum que tenta fazer valer tal associação, deslegitimando a presença de jogos de modo geral no ambiente educacional.

Através de cores, movimentos, musicalidade e poesia tais jogos podem ser utilizados para o estímulo dos sentidos e sensibilidades humanas. O ambiente digital dentro de um jogo é projetado especificamente com a intenção relativa à proposta do mesmo (BOBANNY, 2008), logo, todos os cenários, sons e linhas de texto têm uma objetividade narrativa dentro daquela experiência.

Em *SPORE* (MAXIS) o jogador pode criar uma espécie alienígena e guiá-la desde sua fase unicelular até a conquista espacial. Por ser direcionado ao público infantil apresenta um estilo cartunesco e cores vibrantes, e permite ao jogador criar uma porção de coisas: desde a forma de sua espécie alienígena, passando por suas cidades, estilo dos prédios, veículos, naves espaciais e até a oportunidade de alterar toda geologia e bioma de um planeta à sua maneira.

Assim como *Minecraft*, *SPORE* oferece ferramentas que permitem a criação e alteração de elementos dentro do jogo, como construções, veículos e animais, sendo que tais criações são completamente funcionais, podendo ser controlados pelo jogador, pela inteligência artificial do jogo e até mesmo interagir com outros jogadores e suas respectivas criações através da internet.

As ferramentas de criação do jogo são bastante simples e intuitivas, o que abre a possibilidade para trabalhar noções de espacialidade através da moldagem tridimensional, a mistura e combinação de cores através da pintura das criaturas e objetos ou, simplesmente, guiar o aluno para criar o que quiser, deixando sua expressão ganhar vida com as mecânicas do jogo, interagindo com o mundo virtual e as criações dos outros alunos através da internet. Sendo assim, a criação dentro do jogo virtual *SPORE* apresenta um potencial para se trabalhar a visualidade através do próprio ato de criar, importante para a reflexão sobre os elementos que nos cercam: “[...] vemos o mundo ao redor, apreendemos seus sentidos visuais e temos, ainda, a possibilidade de diagramá-los em nossa consciência, construindo a imagem. A partir daí a reflexão volta-se necessariamente à expressão destes horizontes de conhecimentos” (ARANHA, 1999, p. 72).

Em *LIMBO* o jogador controla um menino que busca sua irmã desaparecida perdido em um lugar misterioso e hostil. Durante o jogo vários elementos do cenário e inimigos enigmáticos ameaçam a personagem, o que força o jogador a planejar e raciocinar seus movimentos e ações. Já *Papers Please* apresenta uma atmosfera de opressão em que o jogador se vê na pele de uma personagem que trabalha em um posto de imigração de um país fictício chamado *Arstotzka*, inspirado no regime comunista da década de 1980. O jogador decide quais imigrantes entram e quais são rejeitados, sendo que suas escolhas resultam em consequências políticas dentro do jogo que aparecem com a passagem do tempo. Não existe diálogo sonoro, apenas balões de texto e sons distorcidos que remetem a antigos alto-falantes.

*LIMBO* e *Papers Please* possuem jogabilidades e propostas diferentes, mas coincidem na construção narrativa através da composição visual. *LIMBO* apresenta uma estrutura visual minimalista em preto, branco e tons de cinza, evocando um sentimento de abandono e desesperança, complementando o enredo do jogo.

Em *Papers Please* (LUCAS POPE), a composição de cenário apresenta cores frias, elementos de natureza automática (como carimbar passaportes) e isolada, um estilo de desenho pixelado<sup>11</sup>, além de uma simplicidade nos traços e expressões dos rostos das pessoas que passam pelo posto de imigração. Esses elementos fazem parte da

---

<sup>11</sup> Termo informal usado para se designar um estilo que apresenta como estrutura visual composta de pixels bastantes visíveis, geralmente de maneira proposital, usado com frequência em jogos eletrônicos que buscam uma estética visual mais clássica (décadas de 1980, 1990).

atmosfera de tensão que o jogador deve vivenciar ao assumir o controle de uma personagem no jogo.

Ambos os jogos reúnem potencial como ferramentas da composição de imagens e para a formação de ideias ou narrativas dentro de uma obra ou estilo artístico. Através da reflexão desses conceitos, ganhamos a noção de que a produção artística vai além da expressão visual, mas também sustenta visualidades de recorte político, social, filosófico, literário etc., abrindo caminho para a discussão sobre o alcance da arte nas relações do ser humano com o mundo. Como Canton (2009) aponta:

A arte expõe as contradições, os impasses, as sutilizações e as subjetividades que cada coisa do mundo abraça em sua própria existência. [...] Ela também pede atenção para as particularidades formais – cores, contornos, luzes, texturas, massas, dimensões e ainda no âmbito da arte contemporânea, os cheiros, os ritmos, o tato – assim como para os conceitos, as ideias, as emoções e os sentidos de suas construções. [...] Ao mesmo tempo em que se nutre da subjetividade, há outra camada de compreensão da arte, constituída de objetividade. Arte é também índice cultural, que conta a história de nosso contexto e nossa condição humana no mundo. Essa condição requer estudo, aquisição de repertório, para que com esse material se possa estabelecer um grande número de relações estéticas, históricas, políticas (p. 92).

Em *Rock of Ages* o jogador controla um personagem histórico ou mitológico que comanda um pedregulho gigante em uma pista coberta por obstáculos. O objetivo do jogo é atravessar a pista com seu pedregulho e destruir os portões do castelo inimigo. O tom debochado e cômico do jogo ganha vida em cenários temáticos baseados em estilos clássicos da arte, como a Grécia antiga, arte medieval, renascença, rococó e romanticismo, e no humor das personagens ao longo da história.

*Rock of Ages* por outro lado pode ser visto como um painel interativo com estilos artísticos clássicos que podem ser apreciados e experimentados pelos alunos no ato de se jogar. Perceber as diferenças nas cores, linhas, arquiteturas e temas conforme o jogo avança se torna um exercício de fundamentação visual para uma contextualização teórica vinda do professor, conhecimento construído enquanto os alunos se divertem jogando.

## CONSIDERAÇÕES

Tratando este, de um tema sempre em desenvolvimento, esperamos de algum modo poder contribuir para um melhor entendimento do jogo eletrônico, suas características e a relação com o fenômeno do lazer; apontando a importância do mesmo como produto cultural na vida dos nativos digitais; e abrindo caminhos para a reflexão sobre a importância deste diálogo na renovação digital das práticas de ensino.

Os jogos eletrônicos provocam os sentidos, relacionando-se com o indivíduo sensível, divertem, exercitam a capacidade criativa e enriquecem as experiências pessoais e sociais (BARBOSA, 2010; BOBANY, 2008; COSTA, 2008). Tais características ressaltam seu potencial de uso no ensino de arte, além de apontar para o reconhecimento da presença cada vez mais nítida das tecnologias na vida das crianças e dos jovens.

Importante também salientar as várias dificuldades com que o professor pode se deparar ao buscar trabalhar com jogos eletrônicos em sala de aula, visto a falta de recursos tecnológicos nas escolas brasileiras. Ainda que tais recursos estejam disponíveis, também existe uma deficiência no conhecimento das tecnologias e seus



conceitos teóricos por parte de alunos e professores, sendo este o resultado de um investimento mínimo na formação dos mesmos por parte das instituições culturais e de ensino (BARBOSA, 2010). Isso se reflete na falta de material didático relacionado ao tema, o que pode ser considerado outra dificuldade por si só na formação do conhecimento tecnológico.

No entanto, se o educador tem conhecimento do objeto que está trabalhando (no caso, o jogo eletrônico) com seus alunos, ele será capaz de iniciar um diálogo mais dinâmico com os mesmos, utilizando-se dessa ponte que é o objeto em questão. Como Corraini e Oliveira (2015) relatam:

A união do cotidiano dos alunos com a matéria sempre é algo comentando em reunião pedagógica. Mas a pergunta que a gente acaba não fazendo é: “Será que sabemos qual o cotidiano do nosso aluno?” Olhando para esse ponto, venho tentando adequar, sempre que possível, algo de tecnologia e entretenimento em minhas aulas. Como o caso da questão do Malphite, não é uma questão complexa, na verdade, eu poderia ter usado a famosa expressão na Física: “Um móvel de massa...”, mas como foi gostoso e gratificante ver a cara de surpresa dos alunos ao lerem uma questão que começava contando a história do LoL (s.p.).

Ao buscar novas possibilidades de ensino com o uso das tecnologias virtuais, mais importante do que saber como tais tecnologias funcionam mecanicamente é entender o tipo de relacionamento que seus usuários têm com elas. Esse conhecimento não só prepara o educador para se relacionar melhor com os alunos que já tem o meio virtual como parte de seu cotidiano, como ajuda a elaborar maneiras de se trabalhar as novas tecnologias junto àqueles que não as possuem, trazendo-os para a contemporaneidade através da renovação de suas práticas de ensino.

## REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ARANHA, C. S. G. Ato criador como material de apoio para a educação artística. In: CAPPELLETTI, I. F.; LIMA, L. A. N. (Orgs.). **Formação de educadores: pesquisas e estudos qualitativos**. São Paulo: Olho d'água, 1999. p. 65-74.
- BARBOSA, A. M. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: BARBOSA, A. M. (Org.). **Arte/Educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2010. p. 98-112.
- BOBANY, A. **Videogame arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovias, 1990.
- CANTON, K. Arte contemporânea no espaço público: experiências em São Paulo. In: CANTON, K. **Espaço e lugar**. São Paulo: Martins Fontes, 2009. p. 21-35.
- CORRAINI, C.; OLIVEIRA, L. B. A. Professor utiliza games para aproximar aulas da realidade dos alunos. **Save Game**, s.p., jun. 2015. Disponível em: < <http://blogimgamers.blogspot.com/2015/06/professor-utiliza-games-para-aproximar.html> >. Acesso em: 10 mar. 2018.
- COSTA, A. Q.; CREPALDI, R.; TAVARES, R. Jogos virtuais e programas de lazer: valorizando a inte(g)ração de novas práticas. In: ENCONTRO NACIONAL ENOME, 4., 2012, São João Del Rei. **Anais...** São João Del Rei, 2012. p. 274-282. Disponível em: < [http://www.labomidia.ufsc.br/index.php/enome/iv-enome-2012/anais-iv-enome/doc\\_download/510-39-jogos-virtuais-e-programas-de-lazer-valorizando-a-inte-g-racao-de-novas-praticas](http://www.labomidia.ufsc.br/index.php/enome/iv-enome-2012/anais-iv-enome/doc_download/510-39-jogos-virtuais-e-programas-de-lazer-valorizando-a-inte-g-racao-de-novas-praticas) >. Acesso em: 10 mar. 2018.
- COSTA, L. D. **O que os jogos de entretenimento têm que os jogos com fins pedagógicos não têm: princípios para projetos de jogos com fins pedagógicos**. 2008. 120 p. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.
- FERGUSON, C. J. Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. **Journal of Communication**, p. 1-22, 2014. Disponível em: < <http://christopherjferguson.com/Media%20Violence%20Trends.pdf> >. Acesso em: 10 mar. 2018.
- FREIRE, P. **Educação na cidade**. São Paulo: Editora Vozes, 1995.
- G1. Governo dinamarquês lança cópia virtual do país em 'Minecraft'. **G1**, Tecnologias e Games, 25 abr. 2014. Disponível em: < <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/04/governo-dinamarques-lanca-copia-virtual-do-pais-em-minecraft.html> >. Acesso em: 10 mar. 2018.
- GULARTE, D. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.
- MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 11. ed. Campinas: Papirus, 2004.
- SANTOS, M. P. **Educação, arte e jogo**. Petrópolis: Vozes, 2006.
- SCHILLER, F. **A educação estética do homem numa série de cartas**. 4. ed. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.
- SCHWARTZ, G. M.; MOREIRA, J. C. C. O Ambiente Virtual e o Lazer. In: MARCELLINO, N.C. (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Editora Alínea, 2007. p. 149-170.
- SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v. 2, n. 6, p. 23-31, 2003.

Samuel V. Pereira; Paulo César A. de Souza

SOUZA, P. C. A. **Lazer e processos educativos**: mergulhos culturais na Bacia do Salto. 2010. 147 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2010.

SOUZA, P. C. A.; CARMO, C. S.; GONÇALVES JUNIOR, L. The Sims 3: Perspectivas de uma experiência de Lazer Virtual. **Licere**, v. 16, n. 2, p. 1-23, jun. 2013.

---

**Recebido em:** 14 dez. 2018.

**Aprovado em:** 24 abr. 2019.