

## **Interculturalidade, educação e jogos digitais: potencialidades do princípio da identidade de Gee**

*Interculturalidad, educación y juegos digitales: potencialidades del principio de la identidad de Gee*

**Marcelo Sabbatini<sup>1</sup>**  
**Aline Rodrigues Malta<sup>2</sup>**

### **Resumo**

Partindo da premissa de que uma educação voltada para a formação democrática e cidadã, na perspectiva dos desafios impostos pela interculturalidade, supõe uma reinvenção da mesma, exploramos as possibilidades dos jogos digitais como elemento de aproximação entre estes pressupostos e a cultura jovem e digital. Para isso, com base na reflexão teórica acerca de conceitos como o papel dos jogos digitais na cultura humana e sua aplicação ao contexto educacional, recorreremos ao princípio da identidade de Gee e à tipologia de mimicry de Callois como elementos que permitem a vivência do olhar do “outro” e o fomento ao respeito e valorização das diferenças.

*Palavras-Chave:* jogos digitais; educação; interculturalidade; simulação; identidade.

### **Resumen**

Suponiendo que una educación para la formación ciudadana democrática, en la perspectiva de los desafíos planteados por la interculturalidad supone su reinvencción, exploramos las posibilidades de los juegos digitales como un elemento de aproximación entre estos supuestos y la cultura digital joven. Con este objetivo y con base en la reflexión teórica sobre conceptos tales como el papel de los juegos digitales en la cultura humana y su aplicación en el contexto educativo, se utiliza el principio de identidad de Gee y tipología de mimicry de Caillois como elementos que permitirían la experiencia de la mirada del “otro” y promover el respeto y la valoración de las diferencias.

*Palabras claves:* juegos digitales; educación; interculturalidade; simulación; identidad.

## **1. Introdução**

---

<sup>1</sup> Doutor em Teoria e História da Educação - Universidad de Salamanca (Espanha) em 2004. Pós-doutorado realizado no Programa de Extensão Rural e Desenvolvimento Local - POSMEX da Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2006. Mestre em Comunicação Social, modalidade Comunicação Científica e Tecnológica, Universidade Metodista de São Paulo, 2000. Especialista em Comunicação e Cultura Científica, Universidad de Salamanca, 1999. MBA em Administração de Empresas, foco em Gestão, Fundação Getúlio Vargas, 2009. Atualmente é Professor Adjunto III do Departamento de Fundamentos Sócio-Filosóficos da Educação do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e professor pesquisador da Universidade Aberta do Brasil (UAB-Capes). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica - EDUMATEC-UFPE. Pesquisador do grupo de pesquisa GENTE - Grupo de Estudos em Novas Tecnologias e Educação (CNPq); [marcelo.sabbatini@gmail.com](mailto:marcelo.sabbatini@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestre em Educação Matemática e Tecnológica - EDUMATEC - pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); [professoramalta@gmail.com](mailto:professoramalta@gmail.com)

Com as tecnologias digitais cada vez mais presentes na vida cotidiana, há necessidade de uma reflexão que considerá-las dentro de todas as instâncias da vida social fazendo uso de suas características únicas, por um lado, e realizando uma aproximação com a cultura vivenciada pelos aprendentes (jovem, digital) do outro. Entre elas, os jogos digitais se destacam na confluência da indústria de entretenimento com a da tecnologia de informação e de comunicação.

Ao mesmo tempo, e de forma relacionada com o anterior, vivenciamos neste momento de pós-modernidade e de globalização acelerada, o fortalecimento do conceito de interculturalidade, seja como meio de navegar a complexidade característica deste cenário, seja como contracorrente aos fluxos hegemônicos que achatam a diversidade e das diferenças culturais.

Em comum aos dois pontos, jogos digitais e interculturalidade, encontramos a educação, em suas múltiplas perspectivas. O objetivo deste trabalho é, portanto, explorar as possibilidades dos *games* para a perspectiva da interculturalidade na educação. Se por um lado os indicadores da utilização dos jogos são bastante conhecidos e chamativos, também é preciso, a partir de uma visão qualitativa, avaliar as práticas sociais e culturais circundantes. Para atingir o objetivo proposto, partimos de uma reflexão teórica destes vários conceitos: primeiramente, analisamos como e por quê a interculturalidade é vinculada à educação na perspectiva da formação cidadã e democrática. Em seguida, a emergência dos jogos digitais na cultura humana e os elementos presentes neles que caracterizam uma “boa aprendizagem”. E logo, unindo os dois eixos, inferimos como o princípio da identidade e o conceito de *mimicry* podem se relacionar à perspectiva da educação intercultural, tomando como base os resultados e a metodologia de uma pesquisa que investigou o potencial destes mesmos princípios para a sensibilização em relação às diferenças de gênero no curso de Pedagogia, com a aplicação de um jogo de simulação. Trata-se portanto de um estudo teórico, ainda que apontemos problemáticas e questões para a realização de futuras pesquisas que ajudem a evidenciar o potencial educacional de uma das tecnologias mais neurálgicas da Sociedade do Conhecimento.

## 2 Interculturalidade e educação

Retomando o conceito antropológico de “sensibilidades outras” (GEERTZ, 1998), Beltrão (2008) destaca que este é um tipo de “aprendizado que requer ser e ter diamante fino que ilumine os caminhos do conhecimento acadêmico e prático. É a ponta do diamante que,

cuidadosamente, pode incorporar a aceitação de diferentes grupos étnicos, religiosos, práticas culturais e diversidades linguísticas, além de tentar articular valores como igualdade e diferença”. Tal necessidade assume caráter universal, na medida que é amplamente reconhecida:

Em nossas sociedades cada vez mais diversificadas, torna-se indispensável garantir uma interação harmoniosa entre pessoas e grupos com identidades culturais a um só tempo plurais, variadas e dinâmicas, assim como sua vontade de conviver. As políticas que favoreçam a inclusão e a participação de todos os cidadãos garantem a coesão social, a vitalidade da sociedade civil e a paz. Definido desta maneira, o pluralismo cultural constitui a resposta política à realidade da diversidade cultural. Inseparável de um contexto democrático, o pluralismo cultural é propício aos intercâmbios culturais e ao desenvolvimento das capacidades criadoras que alimentam a vida pública (UNESCO, 2002, p. 3).

Dito isso, também cabe reconhecer o papel da educação para a consecução deste objetivos tão caros, ainda que uma mudança paradigmática em sua concepção, principalmente na vertente da educação formal seja necessária:

Na escola e na sociedade, interagem diversos modelos culturais. O currículo consagra a intencionalidade necessária na relação intercultural pre-existente nas práticas sociais e interpessoais. Uma escola é um conjunto de relações interpessoais, sociais e humanas onde se interage com a natureza e o meio ambiente. Os currículos monoculturais do passado, voltados para si mesmos, etnocêntricos, desprezavam o “não formal” como “extra-escolar”, ao passo que os currículos interculturais de hoje reconhecem a informalidade como uma característica fundamental da educação do futuro. O currículo intercultural engloba todas as ações e relações da escola; engloba o conhecimento científico, os saberes da humanidade, os saberes das comunidades, a experiência imediata das pessoas, instituintes da escola; inclui a formação permanente de todos os segmentos que compõem a escola, a conscientização, o conhecimento humano e a sensibilidade humana, considera a educação como um processo sempre dinâmico, interativo, complexo e criativo (GADOTTI, 2012, p. 4).

Continuando, pois, nas características que unem a escola que forma para a cidadania e para a participação democrática a partir de uma perspectiva intercultural “ara que a escola seja espaço de vida e não de morte, ela precisa estar aberta para a diversidade cultural, étnica e de gênero e às diferentes opções sexuais. As diferenças exigem uma nova escola” (GADOTTI, 2012, p. 8).

Dessa forma, nas palavras de Cortina (1999 apud GADOTTI, 2012), é reconhecido a afirmação da interculturalidade como projeto ético e político frente ao etnocentrismo. Ou dito de outra forma, “articular igualdade e diferença é a exigência do momento que chega revestida de relevância social, pois, para alguns, a construção da democracia deve colocar a

ênfase nas questões relativas à igualdade e, portanto, eliminar ou relativizar as diferenças” (BELTRÃO, 2008, p. 4).

Mas como materializar estes valores e crenças? Os processos de ensino e aprendizagem, já amplamente impactados pelas tecnologias de informação e comunicação e pelo advento da Sociedade do Conhecimento, deve passar por uma reinvenção, sendo necessário se adequar e dialogar com a “realidade lá fora”, mais além de seus muros. A cultura digital, assim como um de seus elementos constituintes, os jogos digitais, podem auxiliar neste sentido.

### 3 Os jogos digitais em sua perspectiva educacional

O potencial dos jogos para a educação é considerado a partir da reflexão filosófica e antropológica do conceito mesmo de jogo. Assim, o jogo é amplamente reconhecido como atividade lúdica seria, inclusive, anterior e definidor da cultura, pois também “os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 2005, p. 3). O jogo encontra-se presente na linguagem, no direito, na guerra, na ciência, na poesia, na filosofia e nas artes. A manifestação digital do jogo também tem sido amplamente estudada, enquanto ferramenta auxiliar, favorecedora da aprendizagem tangencial, em termos de competências, habilidades e atitudes (PRENSKI, 2012; MATTAR, 2010).

Ainda neste âmbito, o dos jogos eletrônicos presentes no contexto educacional, destacamos os chamados Princípios de Boa Aprendizagem de Gee (2009), fundamentados em jogos considerados comerciais, sem finalidade educacional manifesta. Estes jogos, em comparação com jogos educativos, possuem design moderno, narrativas mais elaboradas, com a finalidade de prender a atenção do jogador.

Assim o Princípio da Identidade, entre os dezesseis identificados por James Paul Gee, define que há uma motivação que o jogo proporciona por meio da criação de uma identidade da personagem do jogo. Este teórico afirma então que “os bons videogames cativam os jogadores por meio da identidade. (...) os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade” (2009, p. 170.). De forma literal, formula-se o princípio como:

Uma aprendizagem profunda exige um compromisso a longo prazo, sendo que este tipo de compromisso é melhor conseguido quando os indivíduos assumem uma nova identidade, à qual dão especial valor e particularmente se dedicam – quer se trate de uma criança na “pele de um cientista a fazer experiências” numa sala de aulas ou de um adulto que assume novas funções no seu local de trabalho (p. 60).

Na prática, os jogos eletrônicos materializam o princípio da identidade de duas formas principais: ou proporcionando uma “identidade de tal modo fascinante que os jogadores querem desempenhá-la e podem facilmente projetar nela as suas próprias fantasias, desejos e prazeres”, ou então propondo personagens relativamente vazias, mas “cujos traços o jogador pode criar para ele uma história de vida intensa e importante no mundo do jogo” (p. 61).

Em relação ao prospecto educacional, Gee afirma que a “obsessão dos conteúdos”, ou seja as listas estabelecidas de fatos e conceitos que podem ser avaliadas e normalizadas esconde o fato de que, na verdade, as disciplinas são as “atividades e formas de conhecimento através das quais este tipo de fato é produzido, defendido e alterado. Estas atividades e formas de conhecimento são realizadas por indivíduos que adotam determinados tipos de identidades, isto é, que adotam certas formas com as palavras, ações e interações, assim como certos valores, atitudes e crenças” (p. 61).

Se Gee propõe então que jogadores-aprendentes assumam identidades diferentes de suas próprias, convém lembrar a classificação de jogos<sup>3</sup> estabelecida por Callois em seu tratado, especialmente os jogos do tipo *mimicry*, onde o jogador “despoja-se temporariamente de sua personalidade”, na medida que passa a “ser um outro ou fazer se passar por outro”.

#### **4 Unindo conceitos: o potencial dos princípios de aprendizagem aplicados à interculturalidade**

Como qualquer outra tecnologia, os jogos digitais incorporam crenças e valores da cultura que os criou. Pensar na interculturalidade, diante dos jogos digitais à educação, exige identificar potencialidades e conflitos em relação à diversidade. Como exemplo, podemos destacar a questão do gênero, uma temática cada vez mais debatida no universo dos jogos eletrônicos, que ultrapassa as decisões comerciais para ser objeto de pesquisas acadêmicas. Citamos aqui dois estudos, de um levantamento do estado da arte mais amplo.

Mungioli (2014), analisa as representações femininas em jogos e verifica como ocorre a construção destas personagens. Para destacar os estereótipos femininos como maternidade, beleza, suavidade, doçura, etc. Já Abath (2015) questiona a relação entre a figura do avatar e as questões identitárias da sexualidade dos sujeitos. Como conclusão, nas poucas situações

---

<sup>3</sup>Os outros tipos são o *agôn* (jogos de competição), *alea* (jogos de azar) e *ilinx* (“tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção, jogos que causam vertigem”). Distribuídos num quadrante, *agôn* e *alea* constituiriam um eixo com intensidades diferentes, respondendo à subordinação às regras e à ordem (*ludus*), enquanto o eixo antagônico de *mimicry* e *ilinx* atendem a princípios de “diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão” ou (*paidia*) (CALLOIS, 1990, p. 32).

onde o contexto não é radicalmente machista, estes se mostram ambíguos e incoerentes. Ou seja, podemos reproduzir a cultura por meio desses avatares, o que ocasiona a veiculação de estereótipos patriarcais.

Assim sendo, entendemos a relevância de abordar a questão da interculturalidade e da diversidade a partir dos jogos, como na pesquisa realizada por Malta (2016) a respeito da sensibilização em relação à diversidade de gênero na formação de futuros professores. Como justificativa, as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), documento que norteia o curso de Pedagogia no Brasil. Seu artigo 5º postula que o egresso deverá estar apto a “demonstrar consciência da diversidade, respeitando as diferenças de natureza ambiental-ecológica, étnico-racial, de gêneros, faixas geracionais, classes sociais, religiões, necessidades especiais, escolhas sexuais, entre outras” (BRASIL, 2006).

Para alcançar seus objetivos, foi utilizado o jogo *The Sims 4*®, um simulador social, onde os jogadores criam seus personagens, que logo passam a interagir entre si num mundo virtual. A aplicação do jogo, com a criação dos perfis físicos e psicológicos, além da interação com outros jogadores, foi triangulada com entrevistas semiestruturadas com a identificação de dois tipos estereótipos presentes nos discursos dos entrevistados: a) o físico e b) o psicológico. O físico remete às características que tem relação com a aparência, com aspectos físicos do indivíduo. Já os aspectos psicológicos, tem relação com o comportamento e a forma de pensar, também influenciados pela sociedade.

Com isto, foi possível observar o princípio de identidade em ação, já que os sujeitos criaram uma personagem tal qual como se identificam. Os sujeitos também usaram essa possibilidade de se arriscar nesse mundo virtual, para fazer coisas que não são possíveis de acordo com sua realidade, assim como estabelecem os princípios de identidade e a tipologia *mimicry*. Mais importante, a aplicação do jogo, seguida da realização de um grupo focal evidenciou que a possibilidade de conceber um “outro”, uma representação de um determinado grupo favoreceram o questionamento pessoal, assim como a percepção da necessidade desta discussão no entorno educativo, por parte dos participantes/futuros educadores. Entretanto, cabe destacar o jogo digital pode alcançar estes resultados se entendido como uma ferramenta, sendo a mediação pedagógica do formador essencial para estimular a discussão e a reflexão sobre o tema proposto.

Logicamente, trata-se de um resultado pontual, se considerarmos a questão da interculturalidade em relação à educação de forma mais ampla. A partir dos próprios elementos estabelecidos pela DCN do curso de Pedagogia, podemos também considerar o uso

do princípio de identidade/*mimicry* para a sensibilização em relação à raça/etnia, público portador de necessidades especiais, religião, classes sociais e cortes geracionais, assim como os outros princípios relevantes citados anteriormente. Além do jogo em si, outros parâmetros de aplicação, como por exemplo a pesquisa prévia para a composição do personagem, a duração da intervenção, o estabelecimento de tarefas específicas são elementos que enriquecerão, a partir da pesquisa empírica, nosso entendimento a respeito das potencialidades desta confluência.

## Referências

ABATH, Daniel. Seriam os avatares, ciborgues (?): considerando as representações identitárias de gênero nos games. In: XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Natal – RN – 2 a 4/07/2015. **Anais...**São Paulo: Intercom, 2005.

ALEXANDRE, Carla. **O jogo em jogo: a contribuição dos games no processo de aprendizagem de estudantes do Ensino Fundamental.** Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica. Recife: UFPE, 2015.

BELTRÃO, Jane Felipe. Diversidade Cultural ou conversas a propósito do Brasil Plural. In: ZENAIDE, Maria de Nazaré Tavares; SILVEIRA, Rosa Maria Godoy; DIAS, Adelaide Alves (Org.). Direitos Humanos: capacitação de educadores. João Pessoa: Editora da Universidade Federal da Paraíba, 2008.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP n° 3/2016**, 21 fev. 2006. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/pcp003\\_06.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/pcp003_06.pdf)>. Acesso em 12 maio 2016.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Cotovia: Lisboa, 1990.

CORTINA, Adela. **Ciudadanos del mundo: hacia una teoría de la ciudadanía.** Madrid: Alianza, 1990.

GADOTTI, Moacir. A questão da educação formal e não-formal. 2005. In: **Droit à l'éducation: solution à tous les problèmes ou problème sans solution?** Sion, 18-22 out. 2005. Disponível em: <[http://www.vdl.ufc.br/solar/aula\\_link/lquim/A\\_a\\_H/estrutura\\_pol\\_gest\\_educacional/aula\\_01/imagens/01/Educacao\\_Formal\\_Nao\\_Formal\\_2005.pdf](http://www.vdl.ufc.br/solar/aula_link/lquim/A_a_H/estrutura_pol_gest_educacional/aula_01/imagens/01/Educacao_Formal_Nao_Formal_2005.pdf)>. Acesso em 16 maio 2015.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: LTC, 1989.  
HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura;** São Paulo: Perspectiva, 2005.

MATTAR, João. MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.

MALTA, Aline Rodrigues. **As contribuições dos jogos eletrônicos na formação de pedagogos**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica. Universidade Federal de Pernambuco, 2016.

MUNGIOLI, Artur Palma. A personagem feminina nos games do século XXI: uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011. **Revista Eletrônica CoMTempo**. 2014.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

SOUSA SANTOS, Boaventura. **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**. São Paulo: Cortez, 2006.

UNESCO – ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E CULTURA. **Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural**, 2002. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160por.pdf>>. Acesso em 14 maio 2016.