

Jogos digitais e aprendizagem

LYNN ALVES, ISA BEATRIZ NEVES E JOSEMAR RODRIGUES DE SOUZA

Universidade do Estado da Bahia
Salvador Bahia, Brasil
lynnalves@yahoo.com.br, josemar@uneb.br

Resumen. Los juegos electrónicos se constituyen en los más significativos elementos de la cultura de simulación, marcada por formas de pensamiento no lineares que involucran negociaciones, abren caminos para diferentes estilos cognoscitivos y emocionáis, en los cuales los *gamers* pueden experimentar distintas situaciones que demandan el ejercicio continuado de habilidades cognoscitivas como: tomada de decisión, planificación, anticipación, resolución de problemas, entre otras. La inmersión en esos locus viene se dando a través de narrativas bifurcadas, en la medida en que no existe un camino definido previamente, pero que se construye desde la intervención de los sujetos de forma interactiva. Estas aplicaciones pueden ser ejecutados en diferentes entornos, a ejemplo, de la Televisión Digital, de los dispositivos muebles, consolas, PC, entre otros, constituyéndose en espacios de aprendizajes para construcción de distintas habilidades cognoscitivas. El Grupo de Investigación Comunidades Virtuales de la UNEB, viene desarrollando investigaciones en el sentido de averiguar el potencial de estos entornos, apuntando las contribuciones para el aprendizaje de adolescentes entre 14 a 18 años desde la interacción con los juegos digitales, bien como indicando metodologías para que los profesores puedan construir nuevos sentidos para estos artefactos culturales, amenizando el foso de generaciones existente entre estos sujetos y sus alumnos.

142

Palabras clave: Generación C - transmedia - juegos digital - alfabetización - Contenido interactivo

1 Introdução

A cada dia os teóricos buscam formas de nomear a geração que nasceu a partir da década de 80 e interage intensamente com as tecnologias digitais e telemáticas. Este grupo ao longo destes trinta

e dois anos vem acompanhando mudanças exponenciais na produção de novas mídias que potencializam as formas de comunicar e produzir conhecimento. Estas transformações exigem dos usuários colaboração, conectividade e conteúdo, logo uma nova postura frente ao dilúvio de informações no qual estão imersos, sendo denominados atualmente de Geração C¹.

A Geração C desencadeia e demonstra, nas suas situações e ações vividas, uma familiaridade com essas tecnologias, potencializando seus usos e suas influências na ressignificação dos espaços vivificados cotidianamente. Assim, a geração C é o grupo de sujeitos que interagem com as tecnologias digitais e telemáticas e produzem colaborativamente e conectivamente conteúdos. Essa geração passa a construir novos sentidos, a partir do seu letramento nas interfaces comunicacionais síncronas e assíncronas, que utilizando a web, celulares, smart fones, PDAs, jogos, notebooks, tablets, diferentes telas, digitam freneticamente, muitas vezes através de uma linguagem híbrida (combinação de textos, imagens e sons), pequenos textos que objetivam informar e comunicar a um grupo de pessoas, eventos, notícias e principalmente aspectos do cotidiano destes sujeitos, por exemplo, “jogando Guitar Hero e Rock Band”, “corrigindo monografias” ou ainda “Participando do Videojogos 2012 – PT”. Este tipo de comportamento alimenta a pulsão escópica, isto é, o desejo de ver, de atuar como voyeur, dos seres humanos que tem a necessidade de saber de forma curiosa o que o seu semelhante está fazendo.

Podemos ver isso claramente em sites de relacionamento como o Facebook onde se pode encontrar uma janela com a seguinte pergunta: “No que você está pensando agora?” ou principalmente no Twitter onde com 140 caracteres o usuário mantém informado os seus seguidores sobre os seus passos.

Os usuários destas telas saem da condição de consumidores para prosumers, produtores de conteúdos.

¹ Expressão utilizada pelos autores Douglas Coupland, Peter Marsh, dentre outros, mas não existe referências sólidas sobre quem criou o termo.

2 Uma perspectiva transmidiática

Embasados com a perspectiva da narrativa transmidiática defendida por Jenkins¹ (2008) que se estrutura como uma nova estética para atender as novas exigências dos consumidores que passam a ser mais críticos e produtores de conteúdo, na medida em que participam ativamente de comunidades de conhecimento, criando um novo universo mediado por múltiplos suportes midiáticos, o Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais da UNEB, vem desenvolvendo conteúdos interativos que buscam favorecer a passagem dos usuários de consumidores (consumer) para produtores (producer) de conteúdo (Bruns, 2007)².

Um exemplo dessa experiência é o desenvolvimento do jogo Guardiões da Floresta, para plataformas: PC e dispositivos móveis, utilizando o Flash Java, para os sistemas operacionais: Windows, Linux, Mac OS e Android. O jogo é do tipo Aventura, no modo single player e retrata uma aventura pela Floresta Amazônica na qual o jogador controlando quatro lendas do Folclore brasileiro enfrentará muitos desafios para manter o bem estar da fauna e da flora. O financiamento do projeto foi do CNPq, FAPESB e Pró-Forte/UNEB

Paralelo ao desenvolvimento do jogo foi criado um universo midiático no qual os pais, professores e alunos/jogadores poderão construir novas narrativas para os personagens do jogo, inclusive criando novos personagens se assim desejarem. A aventura dos Guardiões da Floresta também será disponibilizada em História em Quadrinho – HQ, ramificando assim para distintas linguagens midiáticas.

O conteúdo que emerge no contexto do game articula-se de forma direta com duas áreas de conhecimento: a matemática na medida em que exige dos jogadores o conhecimento dos conceitos relacionados com orientação espacial e com a geografia nas questões que envolve a discussão sobre o espaço vivido, concebido e percebido (Lefebvre, 1991)³.

Outro ponto que podemos destacar é que a narrativa do game potencializará uma aprendizagem colateral que se caracteriza por essa aprendizagem colateral (Jonhson, 2005)⁴ não está relacionada

a conteúdos, mas sim a conceitos que são desenvolvidos e poderão ser utilizados em diferentes situações escolares ou não.

Existem ainda duas áreas que transversalizam a narrativa do game Guardiões da Floresta, as questões relacionadas com a preservação ambiental, especialmente da Floresta Amazônica e o Folclore Brasileiro. Assim, imerso nesse universo cultural o jogador é motivado a construir novos sentidos, atuando de forma participativa, ressignificando conceitos, aprendendo mediado pelo game.

Acompanha também o jogo um pequeno livro que denominamos de orientações pedagógicas que visam apoiar os professores na interação com o game, já que estes sujeitos por não terem expertises como jogadores podem encontrar dificuldades em construir sentidos para o jogo como espaço de aprendizagem.

3. Conclusão

Para efetivar a análise das produções estaremos atentos as contribuições de Gee⁵ (2004) que compreende o processo de letramento além de uma realização mental, mas também como práticas sociais e culturais com implicações econômicas, históricas e políticas. Assim, atentaremos para o universo no qual estão imersos os professores e como constroem significado para as novas mídias, especialmente os games e teremos como indicadores da análise as premissas abaixo pontuadas por Salem⁶ (2007) adequando-as a outras mídias, além dos games.

Desta forma, investigaremos como os docentes: a) improvisam, criam e subvertem os discursos apresentados; b) seguem as regras, questionam e testam os limites do sistema apresentado; c) entendem como os sistemas operam e como eles podem ser transformados; d) modelam e constroem mundos; e) aprendem a navegar em um complexo sistema de recursos fora do jogo, como os tutoriais, FAQs, inventários, orientações e fóruns; A partir destes dados realizaremos a análise para compreender como os professores constroem conteúdos interativos a partir da interação com as novas mídias, especialmente, os games.

Dentro desta perspectiva este artigo tem a intenção de socializar os resultados dos processos de produção de novos discursos e

linguagens em interação com diferentes conteúdos interativos, especialmente com o jogo Guardiões da Floresta, discutindo a emergência e princípios da cultura de convergência e conseqüentemente da narrativa transmidiática, enfatizando os processos de letramento fomentados no ambiente da WEB e especialmente nos games. Para tanto, será estruturado em quatro seções. Na primeira contextualizaremos a temática, posteriormente realizaremos as discussões teóricas já sinalizadas anteriormente e por fim a análise dos dados e considerações finais. O presente texto tem um caráter inovador e original já que estaremos criando dentro de um Departamento de Educação, um espaço para interagir com os jogos digitais, construindo novos sentidos para essa mídia mediados pela integração e interlocução com outros discursos e ambientes midiáticos. A sua relevância e pertinência são efetivadas na medida em que estaremos criando espaços de formação permanente para que os futuros professores imerjam, distanciem-se e se apropriem dos elementos tecnológicos que fazem parte do cotidiano dos seus alunos, isto é, da Geração C.

Referências

1. Jenkins, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
2. Bruns, A. "Producers, Generation C, and Their Effects on the democratic process". Paper presented at MIT 5 (Media in Transition) conference, MIT, Boston, USA, 27-29 April, 2007. Disponível em: <http://eprints.qut.edu.au/7521/>, acesso em 08 dez 2012.
3. Lefebvre, H. *The production of space*. Oxford: Blackwell, 1991
4. Johnson, S. *Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Campus, 2005
5. Gee, James Paul. *What videogames have to teach us*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
6. Salen, Katie. "The name assigned to the document by the author. This field may also contain sub-titles, series names, and report numbers. Gaming Literacies: A Game Design Study in Action. Publisher name and contact information, as provided by the publisher; updated only if notified by the publisher." *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 16 (3), p. 301-322. Chesapeake, VA: AACE. Disponível na URL: <http://www.editlib.org/p/24374>. Acesso: 20 out. 2009.