

## LETRAMENTO DIGITAL E PROFESSORES: IMERGINDO NO UNIVERSO DOS GAMES

### DIGITAL LITERACY AND TEACHERS: IMMERSING THE GAME UNIVERSE

Lynn Alves<sup>1</sup>  
Tatiana Paz<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo tem o objetivo de socializar uma pesquisa realizada com professores da rede municipal de ensino de Salvador, que atuam no Núcleo de Tecnologia Educacional, que imergiram e interagiram no âmbito semiótico do jogo digital *Búzios: ecos da liberdade*. A questão norteadora dessa pesquisa investigou como esses professores se relacionam com o referido jogo, enquanto um ambiente semiótico. Tomando como aporte metodológico a pesquisa qualitativa, pudemos observar aspectos do letramento digital durante a interação dos sujeitos com o jogo *Búzios*, identificando nos seus discursos entraves e possibilidades relativas ao letramento digital desses sujeitos, aproximando-os do universo dos games que cada vez mais seduz e atrai os alunos que se mostram letrados e com expertise no ambiente dos games.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games. Letramento. Letramento digital.

**ABSTRACT:** This paper aims at sharing a survey of Salvador's municipal education network teachers who work at the Nucleus of Educational Technology and have both immersed in and interacted with the semiotic environment of the digital game called *Búzios: Freedom Echoes*. The guiding question of the reserch investigated how those teachers establish relationship with the aforementioned game as a semiotic environment. Having chosen qualitative survey as our methodological tool, we could both notice digital literacy aspects during their interaction with *Búzios* and identify, through their own speeches, obstacles as well as possibilities related to their digital literacy, making them closer to the universe of games, which increasingly seduces and attracts students that show themselves literate and with expertise in the games environment.

**KEYWORDS:** Games. Literacy. Digital literacy.

<sup>1</sup> Pós-doutorado em Jogos e Aprendizagem. Professora titular do Departamento de Educação – Campus I – Uneb e do Senai-Cimatec. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais – Uneb – BA. E-mail: lynnalves@gmail.com

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia. Bolsista do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais – Uneb – BA. E-mail: tatianaspaz@gmail.com

## Introdução

Os jogos eletrônicos atualmente se caracterizam como elementos centrais da indústria de entretenimento e vêm atraindo a atenção de pesquisadores que têm a intenção de compreender as relações que emergem a partir da interação entre os jogadores e os games. Diante desse cenário, as pesquisas dessa área têm apresentado um crescimento exponencial no Brasil, especialmente nas áreas de Educação e Comunicação<sup>3</sup> que abordam os games como um fenômeno cultural, consolidando essas mídias como relevante objeto de pesquisa pela sua presença significativa na cultura digital.

Contudo, um levantamento feito no Banco de Teses e Dissertações da Capes, utilizando a palavra *letramento digital*, no período de 1987 e 2009, revelou que dos 47 trabalhos que abordavam o tema nenhum discutia suas relações com os games. As investigações abordavam letramento digital a partir de temas como a internet (11 trabalhos), computador (11 trabalhos), ambiente virtual de aprendizagem (4 trabalhos), ensino a distância (3 trabalhos), TICs (3 trabalhos), hipertexto (3 trabalhos), dentre outros.

Esse levantamento apontou que a produção de dissertações se concentrou nas áreas do conhecimento de Educação e Linguística e que as regiões Sudeste (29) e Nordeste (13)<sup>4</sup> possuem maior número de dissertações produzidas nesse período, sendo que apenas uma foi desenvolvida na Bahia.<sup>5</sup>

Esses dados apontam para a relevância de investigações que abordam a relação letramento digital e jogos (que é a proposta deste artigo), considerando o número de dissertações produzidas no Estado da Bahia com esse tema e ainda o ineditismo no Brasil no que se refere a pesquisas que relacionam o letramento digital com jogos eletrônicos, um artefato que ocupa um espaço significativo na cultura digital.

Apesar do crescimento exponencial de pesquisas sobre games nas áreas de Educação e Comunicação, o tema games e letramento digital ainda não se tornou objeto de estudos de pesquisadores brasileiros e essa é uma das razões pelas quais optamos por abordá-lo neste trabalho.

O interesse em estudar a temática surgiu de discussões no Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais que desde 2003 vem realizando investigações e desenvolvendo jogos eletrônicos para o cenário pedagógico.<sup>6</sup> Contudo, uma experiência foi marcante para iniciar as reflexões em torno do letramento digital e os jogos virtuais.

A experiência referenciada foi realizada em 2008 com alunos de duas escolas particulares localizadas no entorno da Universidade do Estado da Bahia (Uneb). Essa pesquisa<sup>7</sup> revelou que estamos diante de uma geração que interage cotidianamente com a tecnologia, que constroem saberes a partir dessas interações, mas que apresentam dificuldades e desprazeres nas práticas de leitura.

O jogo em questão era o *Tríade: Igualdade, Liberdade e Fraternidade*, em 3D, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, na Uneb. O *Tríade* é um game que possibilita a imersão no contexto da Revolução Francesa e aborda conteúdos históricos numa trama ficcional que envolve lutas políticas, conflitos e vingança. O objetivo da investigação era perceber quais os sentidos atribuídos pelos sujeitos a este jogo. Os sentidos são aqui compreendidos enquanto

<sup>3</sup> ALVES, L., SOUZA, Josemar. *Games studies: mapeando as pesquisas na área de games no Brasil*. Salvador, 2010.

<sup>4</sup> A região Sul apresentou três dissertações e a Centro-oeste duas, não havendo registros da região Norte.

<sup>5</sup> Esta dissertação foi produzida na Universidade Federal da Bahia em 2008, por Amaleide Lima dos Santos e tem como título: "Tá vendo aquele edifício moço?" A especificidade da inclusão digital para trabalhadores da construção civil não alfabetizados. As palavras chaves utilizadas no trabalho são: inclusão digital; letramento digital; comunicação.

<sup>6</sup> Disponível em: <[www.comunidadesvirtuais.pro.br](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br)>.

<sup>7</sup> Os detalhamentos desta pesquisa estão sistematizados no artigo: ALVES, L. R. G.; FRAGA, G.; MARTINS, J. M; MOURA, J. ; NEVES, I. B. C.; PAZ, T. S.; RIOS, V. S; SOUZA, A. *Games e História: construindo trilhas pedagógicas*. Apresentado no 19º EPENN, 2009.

vínculos, associações e interpretações tecidos na interação com o jogo. Para isso, trinta e seis alunos interagiram com esse game.

Na busca por avançar nas *quests* (desafios propostos no jogo), tinham a possibilidade de interagir com histórias em quadrinhos (HQs), mapas, inventário e hipertextos (textos presentes sobre momentos e conceitos relativos à Revolução Francesa). Foi observado que eles não se interessavam pelos hipertextos presentes no game já que possivelmente eles remetiam os jogadores aos conteúdos escolares e a uma lógica de descoberta e exploração que não faz parte do universo dos games.

O desinteresse pela leitura indicava um provável desconhecimento de aspectos relevantes da narrativa do game. Entretanto, durante a entrevista os participantes demonstraram conhecer elementos significativos relacionados ao enredo; isso nos fez pensar a leitura da narrativa do jogo de uma forma mais ampla, considerando também a contribuição da leitura de imagens e sons para a compreensão da história apresentada. Esse aspecto pode ser também observado se considerarmos a interação de jogadores brasileiros com jogos de língua japonesa e/ou inglesa que não têm a jogabilidade comprometida por conta do desconhecimento da língua.

Essa experiência nos fez compreender que os games se constituem em espaços de leitura diferenciada nos quais os textos são apresentados com elementos sonoros, pictóricos, icônicos, textuais e numéricos a serem compreendidos pelos jogadores (36 alunos que participaram da pesquisa), e que imersos na cultura digital, transitam por esses ambientes e atribuem diferentes significados a essas interações, mesmo não realizando a leitura textual valorizada pela cultura letrada.

Diferentemente dessa experiência, uma validação<sup>8</sup> feita com o *Búzios: ecos da liberdade* em 2009 com docentes que cursavam a disciplina *Teoria dos Jogos Eletrônicos*, realizada no Mestrado em Educação e Contemporaneidade, na Uneb,<sup>9</sup> revelou que os professores tinham dificuldades de interagir com tal jogo. Esses entraves se relacionavam com a pouca imersão no ambiente dos jogos eletrônicos, especialmente com o gênero *adventure*. Essa experiência apontou para a necessidade de mudanças no game e também para um obstáculo em relação ao letramento dos professores naquele ambiente semiótico. Esse universo de sujeitos se tornou o objeto do nosso interesse investigativo, por considerar que a aproximação dos professores com os games pode contribuir para a sua prática docente e, porque o jogo *Búzios* apresenta um conteúdo da história da Bahia relevante e que é desconhecido por professores e alunos.

Diante disso, essa investigação coloca em evidência a seguinte questão: como os professores, especialmente os da rede municipal de ensino de Salvador (formadores do Núcleo de Tecnologia Educacional 17 – NTE 17), se relacionam com o game *Búzios: ecos da liberdade* enquanto um ambiente semiótico?

É ainda importante ressaltar que esta pesquisa encontra-se em processo de desenvolvimento, sendo apresentado neste artigo os resultados parciais sistematizados em três seções e uma conclusão referente a primeira fase da pesquisa.

## 1. Games e letramento digital: tecendo um hipertexto teórico

A definição da expressão letramento se introduziu nas áreas de Letras e Educação e tem assumido diferentes perspectivas à medida que é analisada por diferentes teóricos. No entanto,

<sup>8</sup> Os desenvolvedores de jogos eletrônicos realizam validações do produto com usuários externos à equipe de desenvolvimento com o objetivo de perceber, durante a interação desses usuários com o jogo, se existem falhas no game. As informações resultantes dessa experiência retroalimentam o processo de finalização do jogo até que seja lançada a versão final. O jogo *Búzios* foi submetido a testes como estes. Os sujeitos que participam dessa interação são chamados de testers.

<sup>9</sup> Para maiores informações consultar ALVES, L. R. G. Geração C e jogos digitais: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos. In: ENDIPE – XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, 2010, Belo Horizonte. *Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente*: políticas e práticas educacionais. Belo Horizonte : UFMG, 2010.

não há diversos conceitos de letramento, mas perspectivas que enfatizam diferentes características desse fenômeno.

O letramento tem no núcleo de seu conceito as práticas sociais de leitura e escrita, compreendendo, assim, ações que vão além da habilidade de ler e escrever. Ou seja, o conceito de letramento se refere ao domínio de habilidades e atitudes necessárias à participação competente e ativa em eventos sociais em que a leitura e a escrita assumem uma função essencial. Numa sociedade letrada, esse domínio possibilita o diálogo com o mundo e com os outros, conferindo ao indivíduo letrado uma inserção social mais abrangente (SOARES, 2002).

O conceito de letramento difere-se de alfabetização. Alfabetizado foi um conceito utilizado nos censos do Brasil em 1940 que definia as pessoas que sabiam ler e escrever. Essa capacidade era interpretada a partir da habilidade dos indivíduos de escrever o seu próprio nome, isto é codificando. No Censo de 1950 o conceito de alfabetizado é definido como aquele capaz de ler e escrever um bilhete simples, ou seja, capaz de não só saber ler e escrever, mas de já exercer uma prática de leitura e escrita, ainda que bastante trivial. Ou seja, indo além do ato de codificar e decodificar, e fazer uso disso nas suas práticas sociais, dando significados também aos signos da cultura letrada.

Até a presente data, os Censos utilizam o critério do tempo de escolarização para avaliar a alfabetização funcional. Isso demonstra uma progressiva extensão do conceito de alfabetização para letramento, ou seja, saber ler e escrever em direção ao ser capaz de fazer uso da leitura e da escrita (SOARES, 2004). Para Soares (2004) é um equívoco dissociar alfabetização e letramento, já que as atuais concepções psicológicas, linguísticas e psicolinguísticas de leitura e escrita demonstram que a entrada da criança e do adulto analfabeto no mundo da escrita acontece de maneira simultânea: pela aquisição do sistema convencional de escrita, ou seja, a alfabetização - e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita nas práticas sociais que envolvem a língua escrita o letramento.

[A alfabetização e o letramento] Não são processos independentes, mas interdependentes, e indissociáveis: a alfabetização desenvolve-se *no contexto de e por meio de* práticas sociais de leitura e de escrita, isto é, através de atividades de letramento, e este, por sua vez, só se pode desenvolver *no contexto da e por meio da* aprendizagem das relações fonema-grafema, isto é, em dependência da alfabetização (SOARES, 2004, p. 14).

Soares (2002, p. 145) define letramento como “*o estado ou condição de indivíduos ou de grupos sociais de sociedades letradas que exercem efetivamente as práticas sociais de leitura e de escrita, participam competentemente de eventos de letramento*” [sic]; esse será o conceito que norteará a compreensão de letramento nesta investigação.

O tema letramento tem também abarcado diferentes perspectivas quando se considera a presença das tecnologias da informação e comunicação no cotidiano das pessoas. A partir dessas tecnologias se instituíram outras formas de ler e escrever.

Os computadores ganharam um vasto espaço na sociedade. Estão presentes em mercados, bancos, escolas, casas, fábricas, transporte e fazem emergir novas formas de comunicação e informação. Essas afirmações não apresentam um quadro completo da influência das tecnologias digitais no cotidiano das pessoas, mas revelam que sua presença vem transformando o dia a dia dos sujeitos que se veem diante de uma nova demanda social: o domínio de diferentes práticas de leitura e escrita (TAVARES, 2009).

Nesse contexto, o conceito de letramento passa a incluir outras habilidades que são inerentes ao ambiente digital e à dinâmica que ali se instala por pessoas que são transformadas a partir dessas tecnologias e que também a transformam. Os indivíduos que interagem com essas tecnologias precisam desenvolver habilidades como avaliar credibilidade de informações, identificar e resolver problemas, comunicar a solução encontrada, emitir comandos e também informações. Além disso,

é necessário no espaço virtual pensar criticamente comparando documentos, selecionando e sintetizando informações que estão presentes nele.

A cultura digital tem apresentado novos desafios como ler, entender, avaliar e interpretar textos visuais, que incluem imagens, desenhos, sons e cores que representem ideias e conceitos. Além disso, o navegador precisa dominar as habilidades de acessar, avaliar e produzir textos usando recursos de multimídia. Diante disso,

Entende-se [...] a necessidade de se discutir sobre como o sujeito interage, constrói e ressignifica, de forma sistemática e significativa, no ciberespaço; bem como de que forma ele se relaciona com o texto móvel, maleável, aberto, que lança profundos desafios ao leitor e que se apresenta de várias formas: sonora, pictórica, icônica, textual, numérica (SILVA, 2009, p. 153).

Os desafios apresentados ao leitor no ciberespaço configuram esse cenário distinto de leitura e escrita que tem envolvido crianças, jovens, adultos e idosos na busca por informação e entretenimento. A interação com as tecnologias digitais, especialmente os games, exige o domínio de diferentes habilidades de leitura e escrita que irão conduzir as suas práticas sociais dentro e fora do ciberespaço.

A partir dos avanços na tecnologia digital, os jogos assumiram novas configurações e características próprias de um ambiente virtual e hoje fazem parte da cultura construída no ciberespaço como um dos principais elementos dela. Os jogos eletrônicos atraem essa geração com desafios, narrativas e gráficos que compõem um mundo virtual interativo, e requerem dos jogadores habilidades complexas e diferenciadas.

Os games, embora com algumas semelhanças, em sua elaboração, com os jogos tradicionais, permitem, para além da possibilidade de simulação, de movimento, de efeitos sonoros em sua utilização corriqueira, uma interação com uma nova linguagem, oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparato de comunicação e da convergência das mídias. Proporciona, assim, novas formas de sentir, pensar, agir e interagir (MOITA, 2007, p. 21).

Os games compõem esse cenário de novas formas de leitura apontadas por Gee (2003) que afirma que quando as pessoas aprendem a jogar videogames, elas estão aprendendo um novo letramento, mas não no sentido que a palavra é utilizada (alfabetização - tradicionalmente conhecida como a capacidade de ler e escrever).

Ao levantar o questionamento de por que nós devemos pensar mais amplamente o conceito de *literacia*<sup>10</sup> quando nos referimos aos videogames, o autor aponta duas razões. Em uma delas Gee (2003) ressalta que, no mundo moderno, a língua não é o único sistema de comunicação importante, já que hoje símbolos, gráficos, diagramas, imagens, e muitos outros símbolos visuais também são particularmente significativos. Dessa maneira, o autor afirma que existem outros tipos de *literacia* que também são importantes.

Os games, por exemplo, apresentam uma nova linguagem que mescla linguagem verbal e não verbal; é marcado pela presença de imagens, ícones, sons e textos que compõem um ambiente permeado de desafios cognitivos a serem solucionados pelo jogador. Essa interação exige dele diferentes habilidades de leitura e escrita que vão ajudá-lo a imergir e solucionar problemas nesse universo atraente de diversão e desafio. “Os jogos eletrônicos são ambientes em que aprendemos a construir significados para um ambiente semiótico complexo. Ao interagir com os games precisamos ser capazes de dar significados a palavras, símbolos e imagens numa situação específica” (GEE, 2003, p. 30).

Indo além desse espaço de diversão, os jogadores interagem em comunidades virtuais

<sup>10</sup> O autor utiliza o termo *literacy* que traduzindo para o português é *literacia*. Este termo é utilizado por autores portugueses para se referir a letramento.

compartilhando suas experiências por meio dos jogos de diferentes formas, num mundo onde o conhecimento é compartilhado e

[...] as mídias corporativas reconhecem cada vez mais o valor e a ameaça, da participação dos fãs. Produtores de mídias e anunciantes falam hoje em capital emocional ou Love marks, referindo-se à importância do envolvimento e da participação do público em conteúdos de mídia. Roteiristas e outros criadores pensam na narrativa, hoje, em termos de criação de oportunidades para a participação do consumidor. Ao mesmo tempo, os consumidores estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, encarando a internet como um veículo para ações coletivas – soluções de problemas, deliberação pública e criatividade alternativa (JENKINS, 2009, p. 235).

Diante disso, é relevante investigar como os sujeitos interagem, constroem e ressignificam, de forma sistemática e significativa, no ciberespaço e como se relacionam com o texto que se apresenta de várias formas (sonora, pictórica, icônica, textual, numérica) durante a interação com os games.

## 2. Metodologia: definindo as configurações do jogo

A intenção de compreender as relações entre games e letramento digital conduziram à adoção da abordagem metodológica da pesquisa qualitativa, compreendida como uma investigação que tem o objetivo de perceber o que os sujeitos experimentam, como interpretam suas experiências e como estruturam sua vida social. Os dados são colhidos a partir de palavras ou imagens e são analisados em toda a sua riqueza a fim de estabelecer uma compreensão esclarecedora sobre o objeto de estudo (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

Esta pesquisa teve como objetivo investigar o percurso interativo realizado pelos formadores do NTE 17 durante a interação com o jogo *Búzios: Ecos da Liberdade*. Para isso, este trabalho se propôs: a) analisar tal jogo enquanto um ambiente semiótico; b) observar aspectos do letramento digital durante a interação dos sujeitos com o objeto proposto e c) identificar nos seus discursos dificuldades relativas ao letramento digital.<sup>11</sup>

A metodologia adotada nesta investigação foi a pesquisa participante, que compreende a importância de que o estudo esteja em sintonia com as demandas do grupo pesquisado a fim de contribuir com ele (BRANDÃO, 1986). Dessa forma, a investigação foi realizada durante o Curso de Extensão “Conteúdos interativos e Educação: construindo novas práticas pedagógicas<sup>12</sup>” que tinha como objetivo contribuir com a formação dos docentes da rede municipal que atuam em escolas como formadores de professores para o uso do laboratório de informática.

O objetivo do curso foi construir um espaço de reflexão sobre as novas formas de consumir e produzir conhecimento e, principalmente, criar espaço para produção de conteúdos interativos. Para isso, os professores/alunos interagiram com games, redes sociais, blogs, servidor de vídeos etc.; e produziram materiais que foram disponibilizados em diferentes interfaces.

Situar a pesquisa no curso de extensão se configurou numa possibilidade de criar um espaço de aprendizagem que favoreça a apropriação de diferentes linguagens pelos formadores, especialmente a linguagem híbrida dos textos digitais e dialogar com os sujeitos sobre as possibilidades a serem exploradas no contexto pedagógico. Para isso, assumimos o papel de orientadoras durante as questões que diziam respeito à interação dos cursistas com as interfaces comunicacionais (blogs, fóruns, chats como MSN e Gtalk, sites de relacionamento como Orkut e Facebook, e-mails, etc.) e principalmente com o jogo *Búzios*.

<sup>11</sup> Por conta da extensão de páginas exigidas para publicar este artigo, não apresentaremos os resultados da investigação indicada no item a.

<sup>12</sup> A equipe pedagógica do Curso era composto pela professora dra. Lynn Alves e pelos professores mestrandos Isa Beatriz Neves e Marcos Pessoa, além de três monitoras: Lygia Fuentes, Tatiana Paz e Vanessa Rios.

Para Aarseth (2003), ao ganhar visibilidade econômica, os games ganham espaço em pesquisas acadêmicas que o adotam como objeto de estudo e por isso surge a necessidade de criar uma metodologia específica para tal. Diante disso, esse autor apresenta um método que segundo ele não é isento de problemas. Estes podem ser agravados por um investigador e/ou pelos seus recursos.

De acordo com Aarseth (2003), para qualquer tipo de jogo, existem três principais formas de investigar o objeto. Em primeiro lugar, pode-se estudar o projeto, as regras e a mecânica dos jogos se esses elementos estiverem disponíveis para nós, por exemplo, conversando com aqueles que os idealizaram. Em segundo lugar, pode-se observar os outros jogando, ou ler seus relatos e opiniões. Em terceiro lugar, devemos nós mesmos experimentar o jogo.

Embora todos os métodos sejam válidos, a terceira via, de acordo com o autor, é a mais indicada, especialmente se combinada ou reforçada pela primeira e segunda possibilidade. Se não experimentarmos o jogo pessoalmente, estaremos sujeitos a cometer equívocos graves. Considerando isso, foram realizadas todas essas etapas durante esta pesquisa, mas neste artigo por conta da sua extensão, focaremos apenas as investigações realizadas com os professores/cursistas. As entrevistas com os desenvolvedores e a análise do jogo serão socializadas posteriormente em outro veículo de comunicação.

A pesquisa realizada com os professores/cursistas atentou para as seguintes etapas: a) aplicação de um questionário semiaberto, no início do curso, a fim de identificar o perfil dos sujeitos e suas experiências com os games e as diferentes interfaces da *web*; b) utilização de um roteiro de observação que abrangia as seguintes questões: interação do jogador com os objetos, combinação de objetos/itens, localização no ambiente, leitura dos diálogos, interação com personagens, exploração dos ambientes, socialização de informações, acesso ao inventário, comportamento; c) com o objetivo de identificar no discurso dos sujeitos quais as contribuições do *Búzios* para o letramento digital de professores dos anos iniciais, foram colhidos depoimentos dos professores que, após interagir com o jogo apontaram as dificuldades e desafios enfrentados durante o game que tinham relação com o letramento digital.

É importante ressaltar que a realização do curso foi resultado de ações de planejamento e replanejamentos que consideravam as experiências que os cursistas já vivenciaram, como produção de blogs, e aquilo que eles demandavam conhecer. Os percursos metodológicos da pesquisa também foram alterados a partir das necessidades e dificuldades que emergiram durante a interação dos participantes com o jogo.

O grupo se encontrava duas vezes na semana, às segundas e sábados. Às segundas-feiras eram divididos em duas turmas que tinham encontros em turnos diferentes e aos sábados os dois grupos se reuniam. A formação das turmas permitiu que os grupos tivessem experiências diferentes no que se refere à interação com o jogo eletrônico *Búzios*.

A primeira turma interagiu com o game e compartilhou com o grupo (docentes, monitores, professores/cursistas) as dificuldades enfrentadas durante a interação com o jogo e sugeriu aos docentes que mudassem a metodologia de trabalho com a próxima turma. Assim, definiram o método que segundo eles facilitaria a interação de um grupo de professores/cursistas com o *Búzios*. Essas alterações foram consideradas pela equipe que seguiu a proposta sugerida na segunda turma. Essa proposta possuía uma característica instrucional que se diferenciava da concepção do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (isto é, a nossa intenção era permitir que os professores/cursistas interagissem livremente, sem orientações prévias). Foram observadas mudanças significativas na interação dos sujeitos da segunda turma, que apresentou um avanço em relação à turma anterior: a) motivação para vencer os desafios propostos no jogo; b) cumprimento de número maior de *quests*; c) fácil compreensão da lógica do game; d) a participação e intervenção dos colegas que rapidamente compreendiam a lógica do jogo, ajudando os outros que ainda tinham dificuldades.

A compreensão das relações entre as duas turmas é feita a partir de uma análise contrastiva, já que compreendemos a impossibilidade de comparar elementos distintos e complexos. Essa análise

é apresentada de forma detalhada na próxima seção e sintoniza-se com a ideia de Brandão (1986) que compreende que a realidade deve ser reinventada e decifrada a cada momento, considerando que educação é um ato dinâmico e permanente de conhecimento centrado na descoberta, análise e transformação da realidade por aqueles que a vivenciam: os sujeitos da pesquisa.

### 2.1. Professores cursistas: os personagens desse jogo

Os sujeitos da pesquisa foram 19 alunos do curso de extensão “*Conteúdos interativos e Educação: construindo novas práticas pedagógicas*” realizado pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais e direcionado aos formadores do NTE 17. Esse curso teve carga horária de 40 horas e foi realizado nos encontros destinados à formação desses profissionais, que trabalham com a capacitação de professores da rede municipal de ensino. Esses sujeitos são responsáveis por estreitar a relação dos professores da rede com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) de forma a contribuir para a prática pedagógica dos docentes que atuam nas séries iniciais.

Os espaços de investigação transitaram entre dois *locus*: laboratório de informática do Centro de Aperfeiçoamento da Prefeitura de Salvador – Caps, e no laboratório do NETI (Núcleo de Educação e Tecnologias Inteligentes) do Departamento de Educação da Uneb. Os laboratórios do CAPS e do NETI possuíam respectivamente 15 e 18 computadores com acesso à internet. Nesses espaços os alunos puderam interagir com games, com diferentes interfaces da web, e produziram diferentes conteúdos sobre a *Revolta dos Búzios*.

O grupo era formado por 84% de pessoas do sexo feminino e 16% masculino, o que é uma característica frequente nos grupos compostos por profissionais licenciados. Essa turma era formada por licenciados em Pedagogia, Letras (Espanhol e Francês), sendo que 25% eram pedagogos, 5% formado em Letras (Espanhol), 5% (Francês), sendo que, 15% não compreenderam a pergunta, respondendo “curso de extensão”, e 45% não responderam a pergunta sobre sua formação.

Pode-se considerar que esse grupo de professores tem acesso a jogos de diferentes estilos disponíveis na internet, já que 90% possui computador em casa, enquanto apenas 5% não possui e 5% não respondeu. Mas vale lembrar que o computador seria considerado instrumento de trabalho deles, já que atuam no NTE. No entanto, os games não fazem parte do cotidiano desses sujeitos já que 48% dos alunos afirmaram que interagem raramente com os jogos eletrônicos; 21% afirmaram que não interagem com os games; 16% interagem com os games de 3 a 5 vezes na semana, 5% interage apenas uma vez na semana, os outros 5% aos finais de semana e apenas 5% afirmou interagir diariamente.

Esses dados revelam que, por motivos não investigados, o grupo de professores não se interessava por imergir em ambientes como dos jogos eletrônicos. Contudo, eles participam ativamente de sites de relacionamentos como Orkut, Facebook, My Space etc. O Orkut é o site mais utilizado por eles, considerando que 47% afirmaram que participam ativamente do Orkut, 11% no Orkut e Sonico, 5% do Orkut e Facebook, 5% do Orkut e Msn; 5% do Orkut, Facebook, My Space e Twitter. Outros 16% afirmaram que participam de outros sites de relacionamento como blogs.<sup>13</sup> 11% não respondeu a essa questão.

A definição do perfil dos participantes foi um componente importante para compreender como eles se relacionam com o ambiente semiótico do jogo *Búzios*. A resposta a essa questão será organizada na próxima seção: análise e sistematização dos dados, que apresenta a experiência dos professores ao interagir com o game e seus depoimentos sobre a interação com ele.

<sup>13</sup> Apesar de um sujeito considerar blog como um site relacionamento, compreendemos blog por websites utilizados para postar conteúdos (texto, fotos, arquivos de som etc.) atualizados frequentemente e que são organizados em ordem cronológica. As características de sociabilidade desses websites provavelmente levaram esse sujeito a compreender o blog enquanto site de relacionamento, já que os leitores podem postar comentários sobre os posts. Além disso os blogs podem ser considerados espaços permeados por significados compartilhados produzido por uma comunidade.

### 3. Análise

O jogo *Búzios Ecos da Liberdade* foi produzido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais com a intenção de articular ao espaço escolar o universo que atrai crianças e adolescentes, os games. O objetivo de desenvolver esse jogo era simular no ambiente do game o contexto social, histórico e econômico de Salvador do final do século XVIII, enfatizando uma revolta social que ocorreu na Bahia: a *Revolta dos Búzios*.

Esta também conhecida por Revolta dos Alfaiates, Revolta das Argolinhas ou Conjuração Baiana é um acontecimento histórico relevante para o Estado da Bahia e para o Brasil por ter características abolicionistas e liberalistas e por ter sido protagonizada por homens e mulheres negros da sociedade baiana da época. Esse acontecimento histórico foi escolhido para ser pano de fundo do jogo, considerando a Lei 10.639/03 (complementada pela Lei 11.645 de 2008) que estabelece para o ensino Fundamental e Médio a obrigatoriedade do “estudo de História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, resgatando a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil”.

Essa narrativa é apresentada em *Búzios*, um jogo estilo *adventure*, 2D e desenvolvido em Flash.<sup>14</sup> Um jogo desta natureza se caracteriza por ações de *point and click* (aponta e clica) em que a exploração do ambiente (cenários, objetos, personagens, etc.) é fundamental para a resolução das *quests*. Esse tipo de jogo possui um enredo bem desenvolvido em que os diálogos indicam ações a serem tomadas como combinar objetos.

Para realizar algumas *quests* no jogo *Búzios* é necessário combinar itens coletados no cenário que são armazenados no inventário. As combinações podem ser feitas com dois até quatro objetos. Estes só podem ser combinados em uma ordem pré-determinada e só podem ser usados em questões específicas. (*Design Document* do jogo *Búzios: Ecos da Liberdade*, 2010).<sup>15</sup>

Assim, *Búzios* demanda dos jogadores “respostas rápidas diante dos constantes desafios que exigem soluções para os problemas, desenvolvimento de estratégias, raciocínio lógico-matemático e um pensamento hipertextual, caracterizado por conexões e associações com diferentes janelas”. (ALVES, 2005, p. 209) Esse ambiente de desafios apresentado ao jogador possui diferentes signos com os quais ele se relaciona e interpreta para solucionar os desafios apresentados. Esse espaço de interação com diferentes signos caracteriza o game como um ambiente semiótico.

#### 3.1. Interagindo com *Búzios*: o passo a passo

O letramento digital aprendido/desenvolvido a partir da interação com mídias digitais possui um papel importante para os sujeitos imersos na cultura da convergência, considerando as demandas e possibilidades que foram instituídos a partir desse novo modo de consumir e produzir conteúdos. A Geração C, imersa nessa cultura, busca participar, interagir, produzir conteúdos e socializá-los; além disso, esses sujeitos desejam ser importantes, úteis e divertidos para os seus grupos.

Professores de escolas públicas e privadas estão diante dessa geração que é seduzida por distintas possibilidades de interação com as mídias digitais, através das quais interagem com diferentes conteúdos e com os seus pares. Os games são uma dessas possibilidades que atraem o desejo desses sujeitos e que, assim como filmes, quadrinhos, livros etc., veiculam diferentes conteúdos e no contexto da cultura da convergência possibilitam diferentes tipos de produção e socialização, se constituindo em uma possibilidade pedagógica a ser considerada pela comunidade escolar.

<sup>14</sup> A escolha por esse software tem razão pela configuração das máquinas presentes nos laboratórios das escolas públicas de Salvador. Assim, a opção pelo desenvolvimento 2D foi feita para que o jogo tivesse um melhor desempenho mesmo em máquinas com configuração inferior.

<sup>15</sup> *Game design document* é um documento no qual são sistematizadas informações sobre o processo de desenvolvimento de um jogo. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/downloads/>>.

Atentos a essa demanda e com o objetivo de aproximar os professores formadores do NTE 17 dessa cultura que instaura uma nova forma de produzir conteúdos, foi proposto o curso de extensão já referenciado anteriormente. Durante o curso, eles interagiram com diferentes interfaces da Web como Blogs, Twitter, Facebook e Orkut, com jogos eletrônicos e com ambiente virtual de aprendizagem Moodle.

A interação com Blogs e Orkut era uma prática comum entre os sujeitos da pesquisa, no entanto, a reflexão pedagógica e a aproximação dessas interfaces com a sua prática pedagógica havia sido feita apenas com os blogs, segundo os professores. Durante o curso de extensão o grupo de professores teve a possibilidade de refletir sobre a relação entre aprendizagem e a imersão nesses diferentes ambientes.

A relevância do conteúdo escolar *Revolta dos Búzios* para a rede municipal de ensino e o desconhecimento desses professores a respeito dessa revolta conduziram a equipe pedagógica do curso ao acréscimo da seguinte proposta metodológica: 1) interação dos professores com diferentes linguagens que abordam o tema da Revolta (jogo *Búzios*, revista em quadrinhos produzida pelo Olodum, o documentário no Programa *De lá pra cá, na TV Brasil*, o material pedagógico produzido pela SMEC, dentre outros); 2) produção de um conteúdo interativo que abordasse o tema; 3) construção de uma proposta pedagógica que incluísse o conteúdo produzido por eles como um elemento mediador.

A interação dos participantes com o jogo *Búzios*, a produção de conteúdos e a construção de uma proposta pedagógica revelam aspectos importantes sobre o letramento digital desses sujeitos e também sobre como os games podem ser uma possibilidade para o desenvolvimento desse tipo de letramento.<sup>16</sup>

### **3.1.1. Frente a frente com o *Búzios***

A expressão utilizada no título desta sub-seção lembra momentos em que estamos diante de um desafio que pode ter relação com o inesperado, ou com o jamais experimentado, o novo. Foi essa a sensação vivida pelos professores que não haviam interagido com o jogo eletrônico *Búzios* e imergiram nesse novo ambiente semiótico.

Diante da experiência de interagir com esse game os sujeitos enfrentaram diferentes dificuldades. O jogo apresentou para eles diversos desafios no que se refere à compreensão de uma linguagem que se apresentava de diferentes formas: sonora, pictórica, icônica, textual, numérica. A experiência de interagir pela primeira vez com um jogo do estilo *adventure*, caracterizado por enfatizar a exploração e apresentar um enredo bem desenvolvido foi um desafio para os docentes.

Diante desse cenário de possibilidades interativas, os professores traçaram diferentes percursos durante a interação com o *Búzios*. Os dois grupos (turmas de turnos diferentes) tiveram experiências distintas no que se refere ao momento que antecede a interação com o jogo. O primeiro grupo (turma 1) vivenciou as seguintes etapas: 1) apresentação da proposta; 2) interação com o jogo; 3) depoimentos sobre a interação. Nessa primeira turma a equipe de docentes e monitores não disponibilizou nenhuma informação sobre o fato histórico, tipologia do jogo, resolução das *quest*, entre outros aspectos.

Os discursos dos alunos da turma 1 indicaram a necessidade de instruções para jogar o *Búzios* por parte dos professores. Estes sugeriram que no momento anterior à interação deles com o jogo, fosse explicado passo a passo qual o fato histórico abordado no game. Nos momentos de interação foi possível perceber o baixo nível de tolerância dos professores que, frente aos desafios lançados pelo game, se sentiam impotentes e desestimulados quando não conseguiam resolvê-los. A solução encontrada era desistir de jogar. Ressaltamos ainda que durante a interação os cursistas, como os

<sup>16</sup> Não era o objetivo deste trabalho analisar a interação com as demais interfaces Blogs, Twitter, Facebook, Orkut e outros jogos eletrônicos. A observação dessas interações contribuíram para a compreensão do nível de letramento digital desses sujeitos.

adolescentes, não liam os textos apresentados no jogo e que continham informações relevantes para prosseguir, mas também não estavam atentos aos outros tipos de textos presentes nele.

Considerando a proposta sugerida pelos professores, modificamos a metodologia adotada para a turma 2, reformulando-a a partir das sugestões e orientações dos cursistas. Assim, as seguintes etapas foram seguidas: 1) esclarecimento do fato histórico *Revolta dos Búzios*; 2) apresentação da proposta; 3) explicação das características de um jogo *adventure* e indicações sobre como resolver as *quests* apresentadas em jogos desse estilo, especialmente no *Búzios*; 4) interação com o jogo 5) depoimentos sobre a interação. Essas alterações, que incluem a etapa de explicação sobre como resolver as *quests* do game, podem ter provocado mudanças na relação entre os professores da turma 2 e o jogo *Búzios*, que serão relatadas neste trabalho.

Percebe-se nessa nova proposta que os cursistas desejavam uma interação teleguiada, evitando assim se perder nas tramas e caminhos do jogo, tornando-se vencedores dos desafios lançados.

Os sujeitos se defrontaram com problemas que exigiam exploração do cenário, a partir das ações de *point and click* (aponta e clica) para perceber com quais objetos apresentados nos ambientes era possível interagir. Essa compreensão ocorre a partir da observação do cursor do mouse (um ícone representado por um mosaico composto por quatro búzios). Quando o cursor do mouse passava por um ícone, ganhava uma iluminação. As imagens nesse ambiente semiótico compõem uma parte significativa das informações oferecidas pelo game que precisam ser interpretadas para mobilizar ações do jogador.

Os games quase sempre dão as informações verbais em momentos precisos, ou seja, quando os usuários precisam e podem usá-la ou quando eles sentem necessidade dela (GEE, 2003). Por isso, ser explorador em jogos desse estilo significa perceber: qual a utilidade daquele objeto ou personagem para o percurso no jogo? A experiência do jogador com games possibilita associação de aprendizagens em jogos de mesmo estilo, já que segundo Gee (2003) aprender implica em dominar ambientes semióticos a um certo nível e ser capaz de participar em grupos de afinidades.

Nas duas turmas percebe-se que a inexperiência em jogos estilo *adventure* trouxe grandes desafios ao interagir com o *Búzios*. As alunas Domingas Maria e Ana Romana<sup>17</sup> da turma 1 demonstram que tiveram dificuldade em compreender as informações situadas em contextos específicos do game e apontaram nos seus discursos as dificuldades:

*Domingas Maria*: Você fica disperso quanto a pegar a dica da pergunta e do que tem que fazer, para então perceber o meio de você entrar no negócio do porão, né? Eu ainda não conseguir entrar nesse porão.

*Ana Romana*: Vanessa, [monitora do curso], disse: todos os passos estão aí. Eu não consegui ver!

*Domingas Maria*: Aí aonde?

O jogo requer do *gamer* ações precisas em momentos específicos. A ação de combinar itens é uma ação comum em jogos *adventure* e representou um desafio para esses sujeitos que não compreendiam a possibilidade de associar as características de um objeto com as características de outro, resultando numa combinação de itens. Exemplo: compreender que os pregos combinados a um pedaço de madeira e a algumas pedras, que acrescentados a uma porção de betume respectivamente, formariam uma combinação que solucionaria um problema de vazamento no navio.

O grupo de professores requeria a presença de instruções que apoiassem o discurso da imagem, já que eles enfrentavam dificuldades para compreendê-lo: “Eu acho que se aparecesse uma dica quando você passasse em cima do laxante para aparecer: clique e arraste, entendeu? Para

<sup>17</sup> Utilizamos nomes fictícios (de mulheres negras que participaram da Revolta) para preservar a identidade dos sujeitos, no entanto, salientamos que todos os sujeitos da pesquisa assinaram o Termo de Consentimento autorizando a referência aos seus discursos nesta pesquisa.

mim que sou... Tudo tem que ficar desenhado... Tem que ser assim” (Domingas Maria, turma 1). Além disso, a ação de combinar itens envolve uma característica cômica/criativa que é acrescida ao jogo estilo *adventure*. Por isso em *quests* em que a ação do jogador deve ser combinada ao objeto “laxante” com o objeto “limonada” para que um dos personagens bebam a mistura e passe mal; nesse caso, os sujeitos da pesquisa enfrentaram entraves: “Você tem que pegar o laxante e botar na limonada. Sim, não dizia que eu tinha que colocar o laxante na limonada” (Ana Romana, turma 1).

A ação de combinar itens era requerida em diferentes momentos, lançando diferentes problemas ao jogador. Como afirmou Gee (2003), o game provoca uma nova classe de problemas aos jogadores, exigindo que eles repensem sua recém adquirida maestria, que aprendam algo novo e que integrem esse novo aprendizado ao seu conhecimento anterior. Essa nova maestria, por sua vez, é consolidada pela repetição (com variações) para ser novamente desafiada.

O jogo *Búzios* apresenta ao jogador uma linguagem imagética e icônica a ser interpretada. O menu de interações por exemplo faz referência a três ações possíveis de ser realizadas: pegar, falar e observar. Elas são representadas respectivamente pelas seguintes imagens: mão, boca e luneta. Na interação com o jogo, os sujeitos apresentaram dificuldades como tentar falar com o personagem com o ícone “observar”, o que pode ter relação com o tempo inicial de imersão num ambiente semiótico desconhecido.

Além da dificuldade de interpretar ícones, o jogo *Búzios* apresentou para esses jogadores situações de desafios cognitivos complexos que envolviam raciocínio lógico matemático, como no mini-game *Torre de Hanói*.<sup>18</sup> Diante desse desafio era preciso insistir numa experiência em que a estratégia, a lógica e associação foram elementos importantes.

A cursista Luiza Francisca (turma 2), na terceira sessão de interação com o jogo, ainda tentava ultrapassar o mini-game, pois não compreendia a lógica do desafio e clicava aleatoriamente, desconsiderando inclusive uma dica sobre como iniciar. Depois de muitas tentativas a aluna Faith conseguiu entender o princípio e superou o desafio demonstrando muita satisfação.<sup>19</sup>

Durante a observação pudemos perceber como cada aluno reagia de forma diferente ao desafio, alguns se sentiram desestimulados e outros motivados a superar. Como *Torre de Hanói* é o primeiro mini-game do jogo, o fato de não conseguir vencê-lo, contribuiu para se desestimularem em avançar na atividade. Segundo Silva (2005), quando ocorre a adição de uma tecnologia desconhecida, os usuários se deparam com diversos sentimentos como impotência, medo, bloqueio, rejeição, resistência, repulsa e sentem-se confusos, amedrontados, despreparados, como se observa na fala de Ana Romana: “No momento que ela disse assim o objetivo final é esse esse esse... Talvez não seja a lógica desse jogo *adventure*... Mas na minha cabeça não funcionou”. Nesses momentos, os computadores revelam-se estranhos, incompreensíveis, incômodos. Assim, um novo objeto, o jogo *Búzios* (estilo *adventure*) pode funcionar como um obstáculo pelas dificuldades de manejo que ele gera.

### 3.1.2. Assumindo o papel de autores

As dificuldades enfrentadas por esses sujeitos indicam que eles estavam imergindo num ambiente semiótico desconhecido que apresentava a eles o desafio de ler uma linguagem híbrida composta por imagem, texto verbal, ícones e sons. No entanto essas dificuldades não refletiram na produção de conteúdos interativos proposta durante o curso, já que esses professores eram letrados em outras interfaces comunicacionais como blog e Orkut.

A lógica desses ambientes difere da lógica dos games do tipo *adventure*, que enfatizam a arte, a narrativa e estão essencialmente permeados de desafios/*quests* a serem resolvidos. No entanto, os professores potencializaram o domínio semiótico em outros ambientes, como blogs, para produzir conteúdos interativos sobre o tema.

<sup>18</sup> Os mini-games estão disponíveis para jogar online no site do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais e nos seguintes portais: Otzee de jogos online e UOL jogos.

<sup>19</sup> Nota: os discursos de três sujeitos são recorrentes no trabalho, pois durante as discussões de grupo suas falas eram frequentes.

As possibilidades disponíveis na interface blog foram a escolha de oito dos nove grupos da turma, enquanto um grupo utilizou, além desta ferramenta, os recursos do microblog Twitter para realizar um game quiz (jogo de perguntas e respostas) sobre a Revolta dos Alfaiates. Diante dessas possibilidades, os professores exploraram o ambiente blog e ainda se apropriaram da lógica dos games para ressignificar ambientes como o Twitter e o Blogspot (site utilizado por 7 dos 8 grupos que escolheram a interface Blog).<sup>20</sup>

Os blogs foram espaços onde os sujeitos postaram diferentes conteúdos sobre a Revolta dos Alfaiates, imprimiram suas identidades enquanto professores pertencentes a um grupo (NTE 17), contextualizando a produção realizada. Um dos blogs, por exemplo, foi criado com um objetivo que situava essa produção num curso específico: “criado para socializar as aprendizagens do curso de Extensão Conteúdos Interativos para professores de Salvador – Bahia.”

Os professores discutiram o tema sob diferentes perspectivas. Outro blog abordou o tema a partir da discussão de games e aprendizagem e tinha o objetivo de apresentar ao professor as possibilidades pedagógicas da utilização do jogo *Búzios: Ecos da Liberdade*. Além disso, os grupos exploraram as possibilidades interativas do ambiente postando links que remetiam a outros textos como links para a página de download do jogo *Búzios*, páginas de vídeos no Youtube, e também apresentando outras linguagens referentes à Revolta, como o Hino da Conjuração Baiana.

Dois equipes exploraram as possibilidades de participação em seus conteúdos, criando um jogo de perguntas e respostas no Twitter e webquests<sup>21</sup> (ver abaixo) que dialogam com outras linguagens como boletins informativos, fotografia, entrevistas, etc.

*DETETIVE* (Grupo 1): O detetive ou investigador policial é o que irá coletar entrevistas de “pessoas relacionadas ao fato”, os personagens da história, e publicá-las em um blog. Além disso, deverá coletar as produções dos outros grupos para postagem no blog, a fim de ajudar a desvendar o mistério. *FOTOGRAFO* (Grupo 2): O “fotógrafo” irá selecionar imagens para contar essa história e publicá-las em uma “revista policial” que será um slide publicado na internet. *O REPÓRTER* (Grupo 3): O repórter irá produzir textos para um “noticiário local”, criando um boletim informativo sobre esse fato histórico em editor de texto e imprimir para distribuição. *O CURIOSO* (Grupo 4): O Curioso é aquele popular que fica na janela observando tudo que se passa e espalha suas novas notícias no Twitter. <http://twitter.com/><sup>22</sup>

Os professores criadores desse blog assumiram uma perspectiva diferenciada de tecnologia indo além da reprodução e simples transmissão de conteúdos, mas incorporando o aspecto criativo. As webquests desenvolvidas podem mobilizar o potencial criativo dos sujeitos a serem envolvidos nos processos de aprendizagem mediados por esses conteúdos.

Imergir nesse universo e transitar por ele dando novos significados faz parte do letramento digital que é um processo social. Isto é, atribuímos sentidos ao ambiente semiótico dos games a partir de experiências sociais anteriores que nos conduzem a uma compreensão daquele complexo que signos. A interação com esses ambientes alteram nossa percepção e conseqüentemente nossa relação com o ambiente, nossas relações sociais. Além disso, interagir com o *Búzios* trouxe alterações para as relações sociais desses professores que, após imergir num ambiente semiótico e dar sentidos a ele, alteraram suas práticas sociais na medida em que pensaram as possíveis práticas pedagógicas a serem exploradas a partir do jogo *Búzios*.

## Conclusão

A cultura da convergência aponta para uma transformação nas formas de produzir conteúdo

<sup>20</sup> O endereço dos Blogs encontram-se nas referências deste artigo

<sup>21</sup> Compreendemos webquest como uma atividade investigativa, em que alguma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da Internet.

<sup>22</sup> Extraído do blog: *Búzios interação*. Disponível em: <<http://buziosinteracao.blogspot.com/>>.

em todo o mundo. Os conteúdos são produzidos e socializados numa lógica de conectividade e colaboração, fortalecendo as diferentes formas de autoria. Diferentes mídias como os games, filmes, livros etc. veiculam esses conteúdos com suas especificidades e características, e seus consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões entre eles.

Os games fazem parte dessa cultura e desafiam os sujeitos que estão imersos nesse universo e são seduzidos por essa mídia. O letramento em ambientes como os jogos têm especificidades que são distintas entre os estilos considerando a mecânica e a ênfase ou não em narrativas. Este trabalho analisou especificamente o letramento digital num game estilo *adventure* que apresenta diferentes desafios no que se refere ao uso da mídia. Com isso, apontou alguns aspectos relevantes da relação entre leitura e conhecimentos prévios de jogos/ou uso das tecnologias da informação neste tipo de game a partir de estudo feito com professores do NTE 17 da rede municipal de ensino de Salvador.

O estudo revelou que alguns dos aspectos que implicam no letramento digital em games *adventure* como em *Búzios* são as compreensões dos signos, da narrativa e da lógica do *gameplay*. Esses aspectos implicam na forma como o jogador irá interagir com os comandos do jogo, situar suas ações no enredo no game e como ele irá solucionar problemas/*quests* lançados pelo *gameplay*, respectivamente. Todas essas características formam um complexo que definirá o percurso do jogador no que se refere à sua navegabilidade no ambiente e exploração, à sua imersão no contexto da narrativa do *game*, e à progressão do sujeito nos desafios propostos pelo *gameplay*. Todos esses elementos possibilitam o trânsito de um usuário no âmbito semiótico permeado por imagens, sons e textos a serem interpretados pelo jogador de forma não isolada.

A análise do game *Búzios* enquanto um ambiente semiótico demonstrou que o jogo é um desses espaços que lançam desafios relacionados ao letramento digital dos sujeitos. Para transitar por este ambiente semiótico é necessário, por exemplo, compreender o menu de interação e utilizar o cursor para explorar o espaço virtual; desvendar a narrativa, além de identificar e solucionar os desafios postos a partir dos diálogos entre os personagens; e compreender as mecânicas do jogo como a ação de combinar objetos, por exemplo.

A observação da interação dos professores com o jogo *Búzios* revelou que, diante desses desafios, buscaram desvendá-los e interagir num novo ambiente semiótico. Eles tiveram dificuldades no que se refere à ausência de instruções; com isso, diante de um ambiente semiótico desconhecido esses sujeitos enfrentaram problemas para interpretá-lo e imergir mais profundamente. Com as experiências que traziam, fizeram diferentes associações nos ambientes com signos afins. Ainda assim, as especificidades apresentadas pelo jogo *Búzios* lançaram novas demandas de aprendizagem. A alteração na metodologia adotada na turma 2 que incluiu as instruções sobre como jogar *Búzios*, solicitadas pelos professores da turma 1, trouxeram avanços para este outro grupo (turma 2), já que estes sujeitos estavam acostumados com uma lógica instrucional.

Foram reconhecidas nos discursos dos participantes as dificuldades também identificadas durante a observação da interação com o jogo. Seus depoimentos revelaram que eles querem que a interação com os games sejam mediadas por instruções que informem exatamente como devem agir diante do ambiente semiótico. Para o grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais isso indica um caminho através do qual pode-se concretizar a aproximação de professores com o universo dos games, mesmo que essa proposta se distancie da concepção de aprendizagem do grupo, mas pode aproximar os professores do universo dos games que seduz e atrai os alunos.

Atentos a essa demanda foi produzido o FAQ (*Frequently Asked Questions*)<sup>23</sup> que aponta respostas para as perguntas mais frequentes sobre o jogo, entre elas estão as questões referentes à resolução das *quests*. A intenção é que esse material medie as primeiras interações dos professores com o jogo solucionando suas dificuldades, mas que sobretudo abra espaços para a aproximação deles com o universo dos games, possibilitando uma posterior autonomia na interação com esses artefatos, evitando que desistam de continuar o percurso no game, devido as frustrações que são

<sup>23</sup> Documento disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/orientacoes/faq.pdf>>

geradas pelo baixo nível de tolerância e a paciência para aprender o novo no âmbito semiótico.

Essa experiência trouxe alterações para a prática pedagógica desses profissionais que se relacionaram com o conteúdo histórico Revolta dos Búzios a partir da interação com um game. Tal contexto de aproximação entre professores e os games (mídias que seduzem os alunos) possibilita o desenvolvimento de uma nova abordagem pedagógica dos professores que dialogam com o universo em que os alunos estão imersos caracterizado pela colaboração, conectividade e conteúdo. Aos docentes está posto o desafio de ir além da recepção dos conteúdos midiáticos, e se apropriar dessa nova lógica, tornando-se autores de novos conteúdos a partir do letramento em diferentes interfaces comunicacionais, especialmente os games, que podem se constituir em espaços de aprendizagem ricos em conteúdos mediados por distintas linguagens.

## Referências

ARSETH, E. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august p. 28-29. 2003.

ALVES, L. R. G. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. Salvador: Futura, 2004.

ALVES, L. R. G. *Geração C e jogos digitais: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos*. Texto apresentado no XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – ENDIPE – no painel Educação a Distância e Tecnologias da Informação e Comunicação – Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

BLANCHARD, J.; MOORE, T. *The Digital World of Young Children: Impact On emergent Literacy*. Arizona State University College of Teacher Education and Leadership. Research Presented by the Pearson Foundation: March, 2010

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Lisboa: Porto Editora, 1994.

BRANDÃO, C. R. (Org.). Pesquisa social e ação educativa: conhecer a realidade para poder transformá-la. In: \_\_\_\_\_. *Pesquisa Participante*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009.

\_\_\_\_\_. *Lo que nos enseñan los Videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ediciones Aljibe, 2003.

\_\_\_\_\_. Semiotic domains: Is playing video games a “waste of time”? In: *What videogames have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave MacMillan, 2003.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

MOITA, F. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Editora Alínea, 2007.

SHUM, L. R. Paisagens sonoras nos games. In: FEITOSA, M. & SANTAELLA, L. *O Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SILVA, J. M. L. *Didática e tecnologia - possíveis interfaces*. Dissertação Mestrado, 2006.

SILVA, O. S. F. Entre textos e hipertextos: os letramentos e a constituição da autoria na universidade. In: ARAÚJO, J. C.; DIEB, M. (Org.). *Ltramentos na Web: gêneros, interação e ensino*. Fortaleza: Edições UFC, 2009.

SOARES, M. *Letramento: um tema em três gêneros*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

\_\_\_\_\_. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

TAVARES, V. M. C. As novas exigências do letramento e a construção de um ambiente propício ao ensino da leitura. In: ARAÚJO, J. C.; DIEB, M. (Org.). *Letramentos na Web: gêneros, interação e ensino*. Fortaleza: Edições UFC, p. 137-152, 2009.

### **Blogs das turmas**

Conteúdos interativos: Disponível em: <<http://interativosconteudos.blogspot.com/>>.

Experiências Pedagógicas – Revolta dos Búzios: Disponível em: <<http://ensinandoarevoltadebuzios.blogspot.com/>>.

Revolta dos Búzios: Disponível em: <<http://buziosrevolta.blogspot.com/>>.

Revolta de Búzios: Disponível em: <<http://4-buzios2010.blogspot.com/>>.

Revolta dos Búzios: Disponível em: <<http://paulamatos28.blogspot.com/>>.

Interagindo com a Revolta de Búzios: Disponível em: <<http://buziosinteracao.blogspot.com/>>.

Búzios: ecos da liberdade: Disponível em: <http://testecied.blogspot.com/>

Búzios: ecos da liberdade: Disponível em: <<http://www.jogobuziosecosdaliberdade.blogspot.com/>>.

Revolta de Búzios – venha conhecer um pouco mais sobre nossa história: Disponível em: <<http://www.webquestbuzios.xpg.com.br/>>.

Recebido em: 15/01/2011.

Aprovado em: 16/02/2011.