

# Seminário Internacional de Educação Superior 2014

Formação e Conhecimento

Anais Eletrônicos



## Práticas educacionais dinâmicas: potencialidades criativas e investigações

Profa. Dra. Cecília Noriko Ito Saito

Prof. Me. Roger dos Santos

### Resumo:

Podemos afirmar que as transformações das três últimas décadas na torrente produtiva possibilitou um significativo avanço tecnológico, multiplicando as telas como dispositivos e reforçando o domínio da hipervisualidade. O universo do entretenimento veio, assim, conquistando visibilidade através dos jogos de narrativa transmídia, mesclando o ambiente virtual com os espaços das cidades, apelando às interfaces e sonoridades diversas. A proposta desta pesquisa situa-se nas experimentações que envolvem as práticas educacionais reflexivas relacionadas à estética da *gameficação*. Nesta busca, procura-se pensar a base metodológica e conceitual atentando para o interesse dos educandos, os nativos da era digital. A sugestão se volta às atividades compatíveis com a linguagem deste público, destacada pela produção autoral e criativa de jogos digitais. Na paradoxal relação, da lenta transformação no sistema de ensino (da lousa e do giz) à apreensão acelerada das TMDICs “Tecnologias Midiáticas e Digitais de Informação e Comunicação” (Petarnella, 2008), a hipótese da *gameficação* poderia ser pensada como uma possibilidade para se pensar a prática educacional dinâmica na contemporaneidade.

Palavras chaves: Processos educacionais; *gameficação*; jogos; tela; mídias digitais

### Introdução

As atividades educacionais, ligadas à educação formal, oferecidas no interior das instituições de ensino, partem de uma lógica que tem na pesquisa de textos impressos, aliados ao material multimídia, o escopo a ser descoberto pelo estudante na construção do saber. O modelo que se vive há séculos tem passado por constantes revisões nas últimas décadas, tendo como tentativa facilitar o acesso ao conhecimento.

O que se pretende neste trabalho é pensar algumas questões ligadas às mudanças que vêm ocorrendo no sistema educacional que procura trazer a questão da interatividade no processo de aprendizagem mediada pelo recurso informatizado. Nessa proposta não se pensa a sala de aula exclusivamente através de uma discussão circunscrita a um ambiente específico, mas sim voltada à sociedade que se urbaniza mais e mais a cada década, tendo a cidade como espaço de aprendizagem.

Nesse contexto, o professor pode ser pensado cada vez mais como um instrutor ou um consultor que está presente como um conselheiro em ação. A importância do docente como membro e condutor dessas ações requer considerá-lo como um motivador ligado aos procedimentos que permeiam as relações interativas inerentes ao processo.

As duas últimas gerações de estudantes, nascidos em realidades perpassadas pela presença das máquinas dentro de suas casas, daqueles que vivenciaram desde a automatização da máquina de lavagem de suas roupas, ao tilintar do cozimento ou aquecimento de seus alimentos no micro-ondas, e em um salto, tendo o computador como um dispositivo plural em que se é possível a realização de múltiplas tarefas como: trabalhar, se divertir, pesquisar, estudar,

# Seminário Internacional de Educação Superior 2014

Formação e Conhecimento

Anais Eletrônicos



entre outras, nos últimos dez anos, a internet interligou um sem número de propostas culturais, incluindo os jogos on-line e outros tipos de games e ações de característica coletiva.

A interação simultânea dos membros localizados a milhares e milhares de quilômetros uns dos outros, coloca-os juntos na mesma cena, em interação por meio de um jogo na rede mundial de computadores. Na sociedade permeada pelos recursos midiáticos, entendendo mídia como meio para, desde a proliferação da fotocópia, dos já ultrapassados *video tapes* e do desenvolvimento do hipertexto, tanto a leitura foi facilitada quanto o acesso às obras referenciais nas várias áreas do conhecimento.

Ao lembrarmos os últimos duzentos anos, a modernidade industrial, já trouxera a imposição do ritmo de máquina. “O costume de se referir a nossa cultura como “Era da informação” já é admitir que as tecnologias de comunicação são um dos agentes maiores de mudança social” (PARENTE; VAZ, 1999, p.75). Assim, nota-se que a velocidade na produção científica atinge um índice inédito na história. As mudanças já vistas e vividas nas últimas três décadas não chegaram ao fim, pelo contrário, são reformatadas constantemente no ímpeto de se produzir novos meios para o acesso ao conhecimento.

De forma interativa, ao longo de seu crescimento, a criança aprende uma série de sinais e códigos que a coloca como usuária dessa plêiade. A máquina vem como produto tecnológico a fim de resolver necessidades humanas na relação homem/máquina. Contudo, a sala de aula, limitada ao quadro e ao giz, equipada com livro didático, já há algum tempo, tem sido alvo de críticas dos profissionais da Educação e principalmente dos discentes, nos vários níveis de ensino.

Recursos obsoletos para um sistema de ensino em contraste com a

velocidade cotidiana que a recente reordenação mundial, rotulada de globalização, provocou nos últimos vinte anos possibilitou a sociedade contemporânea propostas das mais variadas, por diversos meios, ter acesso ao conhecimento, conhecimento este que se potencializa em função do interesse daquele que o busca, porém construir o interesse pelo conhecimento proposto no escolar tem sido o desafio de cada dia. (SANTOS, 2012).

Com o avanço tecnológico do entretenimento e a possibilidade de se ter até mesmo o cinema dentro de casa, aliado ao grande desenvolvimento da informática, os videogames, com belas e potentes interfaces gráficas e sonoras, proporcionaram ao usuário a sensação de estar no filme, controlá-lo, interagindo diretamente na ação, sendo enfim, o herói virtual que conseguirá chegar à vitória. A esse cenário soma-se a situação no ensino.

Uma vez que a escola ainda reproduz ações de pouco interesse aos educandos, suas motivações tornam-se desestimuladas no tocante à interação com as diferentes mídias. O que se vê são “as contradições existentes entre a escola analógica e as cabeças digitais ante as



Tecnologias Midiáticas e Digitais de Informação e Comunicação – TMDICs.” (PETARNELLA, 2008, p. 9).

Há tempos, muitos estudiosos da cognição infantil têm lembrado que devemos proporcionar às crianças um ambiente de avaliação mais dinâmico, oferecendo sequências de sugestões, que facilitem a resolução de problemas. Pensando em atrair não somente a atenção do estudante, mas conquistá-lo à participação na atividade da qual este conhece bem a linguagem.

Haveria alguma saída quando pensamos tais contradições existentes entre a escola analógica e as cabeças digitais? Não temos respostas únicas para um mundo em constante transformação, mas, pensamos em possibilidades, que podem permear o universo dos desafios, da dinamicidade e da atividade que transita por variados sentidos, da cognição ao mergulho em universo que mescla a ficção e a realidade. Quem sabe certos fragmentos tragam novas ideias que possibilitem pensar o conhecimento de modo instigador desvelando com cautela este complexo emaranhado de incógnitas que inclui o jogo como elemento importante de interação e integração social e educacional.

### **O jogo como mecanismo na educação**

O jogar pode ser entendido tanto como uma forma do indivíduo se preparar para a vida, em atividade lúdica que antecede os compromissos e obrigações do mundo adulto, como sob outro prisma, como um mecanismo de educação e autocontrole necessário à formação do indivíduo (HUIZINGA, 2000, p. 5).

É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, idem).

No ócio da distração o indivíduo encontra um meio de gastar o tempo sem a pretensão de alcançar um resultado ou tornar-se vencedor. Quicar uma bola no chão, ou praticar embaixadas na diversão que enseja o futebol, pode ser visto como uma forma de se passar o tempo. Entretanto, ocorre uma mudança evidente quando se passa a determinar quantas vezes a bola quicou, ou quantas embaixadas foram possíveis desde a última prática, no intuito de aumentar os resultados. Ao desafiar-se, a pessoa desenvolve um jogo íntimo, se vê diante da necessidade de vencer a si mesma (ASSIS, 2007, p. 9-10).

Na dicotomia entre as propostas, as atividades que culminam em respostas dissertativas, muito utilizadas no processo educacional, mostram sua obsolescência no processo da educação



massiva. Além da dificuldade maior por parte do estudante em elaborar uma mini redação, o processo de correção de centenas e milhares dessas atividades retarda a divulgação dos resultados, em contraponto à velocidade instaurada pela modernidade na sociedade. A chegada da informática deu à sociedade ritmo de automatização na execução de tarefas, tornando-se padrão o uso de avaliações de múltipla escolha, necessárias para atender a uma nova demanda, que, ao assinalar uma opção, possibilitou a execução de uma forma de avaliação agilizada.

É inegável a diferença entre o tempo decorrido para a composição de uma redação e o tempo necessário para a leitura, análise e indicação de uma resposta em questão objetiva. Ao associarmos a proposta de simplesmente indicar uma alternativa em determinados testes de múltiplas escolhas, esta ideia pode ser pensada também como um tipo de jogo lúdico, pois ao acertar as alternativas corretas o jogador poderia experimentar sensação similar ao ato de derrubar os pinos, ou mesmo acertar os pratos, como se fossem o alvo de um jogo.

Em um estudo realizado na Inglaterra, na Universidade de Oxford, descobriu-se que jogar videogame durante menos de uma hora por dia, na semana, pode ser benéfico para crianças e jovens. Foram analisados jovens com idade variando entre dez e quinze anos e os “gamers” sofriam menos de hiperatividade e eram avaliados como mais “satisfeitos” de um modo geral, conforme apontou os estudos do Dr. Andrew Przybylski<sup>1</sup>.

A *gameficação* do processo educacional oferece a possibilidade do educando caminhar por uma seara na qual é nativo, uma vez que a aprendizagem se processa na imersão do lúdico, com o uso de aplicativos interativos no lugar de exercícios impressos ou disponíveis em tela.

A gameficação procura explorar os mecanismos de jogos em contextos variados não relacionados propriamente aos mesmos. Atualmente, nota-se o surgimento dos ambientes de múltiplas interações coletivas, contextualizados pelos jogos pervasivos de imersão. Nesse tipo de jogo, a ação acontece tanto no espaço bidimensional (espacialidade virtual) como no tridimensional (espaços concretos das cidades, ambientes geográficos públicos tais como: shoppings, museus, ruas, parques e outros).

A campanha promocional do filme IA (Inteligência Artificial) de Steven Spielberg, em 2001, marcou o surgimento dos jogos pervasivos ou *ubiquitous games* (McGONIGAL, 2006) que hoje se tornaram populares nas redes mundiais. Tais jogos procuram transcender o suporte material, mediador entre o programa e o usuário, explorando os espaços virtuais e o próprio “espaço urbano para a distribuição dos *puzzles* e enigmas do jogo, conferindo um caráter transmidiático ao objeto” (OLIVEIRA, 2013: p.318). São os chamados ARG (*Alternate Reality Games*), que contam

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/08/04/jogar-videogame-diariamente-faz-bem-a-criancas-e-adolescentes-diz-estudo.htm> acessado em 20/09/2014

# Seminário Internacional de Educação Superior 2014

Formação e Conhecimento

Anais Eletrônicos



com a participação do público utilizando dispositivos diversos, além da internet e outras plataformas, tais como jogos são coletivos e de compartilhamento e estabelecem uma “narrativa multilinear complexificada” (OLIVEIRA, 2013: p. 318).

É interessante se pensar a diversidade de ações midiáticas que envolvem tais jogos. Os integrantes necessitam da interação para a resolução dos desafios, atuando como uma comunidade, coordenando a vida física com as ações virtuais. A visibilidade garante a permanência desse tipo de espacialidade subjetiva que necessita dessa lógica para sua existência e comunicabilidade. A premissa deste tipo de jogo de acionamento coletivo está baseada na frase “*this is not a game*” (TINAG) em que há uma simulação de “não-game” para potencializar a experiência do prazer da imersão, um modo de subjetivação semelhante a um mascaramento consciente denominado “efeito Pinóquio”. “Como a imersão é um processo individual, e como os ARG são um jogo essencialmente coletivo, ou seja, a imersividade do jogador fica constantemente dependente da atuação dos outros membros da comunidade de ARG players” (OLIVEIRA, 2013: p.330) promovendo articulações de variadas maneiras.

O trânsito entre os universos de realidade e ficção estão cada vez mais complexificados. O que caracteriza esse tipo de rede cognitiva é a participação numerosa dos membros, tendo em vista a dificuldade na decodificação das pistas e a imersão que utiliza vários suportes, exigindo um novo sujeito muito mais dinâmico e interativo.

Por outro lado, as cidades contemporâneas convivem com a hegemonia das múltiplas redes, celulares 3G, GPS, *palms*, redes *Wi-Fi*, *Bluetooth*, etc. tornando-se cidades “desplugadas” (LEMOS e LÉVY, 2010: p.122). Assim, vemos o espaço do lugar tradicional transformar-se em ambiente informacional. “Nada de desmaterialização das cidades e das relações pelo ciberespaço virtual. Vemos efetivamente atualização e materialização de relações com a cidade e com o outro na intersecção do físico e do eletrônico” (LEMOS e LÉVY, 2010: p.122). Os pesquisadores nos mostram que nossas cidades estão cada vez mais tomadas pelas conexões e múltiplas redes, o que tem nos inquietado constantemente sobre a validade de um sistema de ensino que, conforme indagamos no início, está obsoleto e não corresponde ao universo vivenciado pelos nativos digitais.

Atualmente, as cidades digitais podem se apresentar de variadas maneiras, como um “portal de informações gerais”, a exemplo de “De Digitale Stad” ou “uma interface entre os espaços físico e eletrônico”, os “teleportos, telecentros” ou tornarem-se “cidade em simulação 3D”, como o “Sistema de Informação Espacial e Geographic Information System” ou ainda serem “cidades metafóricas” como “Twin Words, V-Chat, Digital EE e Second Life” (LEMOS e LÉVY, 2010: p.126).

**Para ler os sinais**

# Seminário Internacional de Educação Superior 2014

Formação e Conhecimento

Anais Eletrônicos



Vilém Flusser (2012, p. 152-153) afirma que o homem é um animal não natural porque se comunica de forma não natural, uma vez que a fala não expressa a natureza humana como o canto expressa a natureza dos pássaros e ainda, a escrita não é algo natural como a dança das abelhas. Flusser<sup>2</sup> via a “capacidade humana de jogar e brincar como aquilo que significa o homem e o distingue dos animais (e talvez também dos aparelhos), que o cercam”, via na combinação de elementos e suas regras, ou a soma dos mesmos, o repertório do jogo. Para ele, a somatória das regras constituía a estrutura do jogo, sendo sua competência, as combinações totais possíveis incluindo o repertório na estrutura.

A escrita foi a solução tecnológica alcançada por grupos específicos, que romperam com a pré-história. A origem da escrita como a conhecemos teria tido início no Oriente Médio, atual sul do Iraque, outrora conhecida como Suméria, por volta de 4000 aC, conhecida como escrita cuneiforme e que garantiu a organização das primeiras grandes cidades daquela região (JANSON, 1996, p. 32).

Muito anterior à tecnologia de grafar fonemas, o homem já lia representações a seu redor. Os caçadores pré-históricos, por exemplo, aprenderam desde tempos imemoriais, a ler as pegadas do animal que se pretendia abater em caçada e também a compor imagens nas paredes das cavernas ou entalhar nas pedras ideogramas daquilo que remetia a seu contexto. No processo de sedentarização, já prático em decodificar os símbolos naturais para o grupo dominador dessa tecnologia comunicacional, não demorou muito para acontecer o desenvolvimento da escrita.

Carlo Ginzburg (1989, p. 144-145) lembra o método Morelli da leitura de arte que consiste na observação mais acurada dos detalhes das pinturas em detrimento da leitura direta dos elementos mais evidentes, tal como os sorrisos em Da Vinci. Essa marca do pintor renascentista por vezes oblitera outros traços particulares como os bulbos das orelhas, unhas, formatos dos dedos, das mãos e pés, que são assinaturas pictográficas de cada artista, escondidas em suas obras, como Giotto, com desenhos de mãos bastante peculiares. Dirá Ginzburg que Morelli trabalhava um método indiciário, que buscava pistas na pintura a procura de seu autor, da mesma forma que Conan Doyle, contemporâneo de Morelli, contemplava seu Sherlock Holmes com um espírito caçador de índices a fim de elucidar as tramas policiais.

Do uso de imagens indiciais, ideogramas ou pictografia, como um dia os egípcios antigos trabalharam sua linguagem sagrada, passou-se à linguagem escrita por caracteres representativos dos fonemas em muito maior escala. Mesmo no antigo Egito havia o demótico, língua cursiva do cotidiano e, nessa passagem, do iconográfico para o alfabeto, “o homem deixou

---

<sup>2</sup> <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf> acessado em 20/09/2014



de utilizar preferencialmente o hemisfério direito do cérebro, responsável pela decodificação das imagens, para fazer uso do hemisfério esquerdo, especializado na decifração de sequências” (COSTA, 2005, p. 15-16). Decorreu a maior racionalização nas produções intelectuais em detrimento da comunicação mais sensível e artística, oriunda do trabalho de observação que produziu o ideograma.

Tendo como ponto de análise o saber ocidental, a pólis ateniense é sempre revisitada.

Com o advento do homem individual destribalizado, uma nova educação se fez necessária. Platão delineou esse programa para os alfabetizados, um programa baseado nas ideias. Com o alfabeto fonético, o conhecimento classificado tomou lugar do conhecimento operacional de Homero e Hesíodo e da enciclopédia tribal. Desde então, a educação por dados classificados têm sido a linha programática do Ocidente. (McLUHAN, 1979, p. 11)

Com a cultura escrita o homem se destribaliza, passando a registrar seu pensamento em texto escrito baseado em caracteres representativos da língua falada, ordenados de forma racional e o registro passou a ganhar peso de documento histórico ao carregar consigo a marca de seu espaço-tempo.

Saltando por essa destribalização, hoje, nossa vida está circundada por telas e fluxos de imagens, que evoluíram dos meios e passaram a fazer parte do nosso cotidiano. Dos velhos meios passivos aos novos meios interativos, o paradigma dessa convergência, prevê que a nossa vida se estabelecerá pela interação complexa entre as novas e antigas mídias, como uma retomada conceitual em nova significação. O que teremos que administrar neste momento é a nossa “habilidade de participação por meio de nossa relação com o entretenimento comercial” (JENKINS, 2009:328). Conforme pontua Jenkins (2009), o fortalecimento da cultura popular pode oferecer protótipos para uma cultura de conhecimento plenamente realizada.

No nosso ambiente virtualizado, a vivência se dá em crescente espetacularização da cultura, pelo excesso das imagens e telas. O efeito *reality* da cultura das telas trata de aprimorar cada vez mais a questão da realidade, e os múltiplos impulsos modificam as codificações já instituídas.

Os autores Lipovetsky e Serroy (2010) comparam a nossa vida com a “cinematização”, que se infiltra na vida social imitando o universo-cinema e construindo uma percepção do mundo. Para os autores, o próprio mundo transformou-se em uma mistura de real que engloba a imagem-cinema como se vivêssemos no mundo do sonho e no mundo irreal que embora esteja apartado do cinema está submetido ao imaginário-cinema. Esse tipo de realidade ficcional pode ser pensado também analogamente àquela vivenciada pelos jogadores de *Alternate Reality Game*. A cidade pode ser vista como uma grande tela, e a duplicação de universos ditados pela multiplicidade de telas trazem novas incógnitas para a contemporaneidade em constante



transformação.

#### **Experimentações e Práticas possíveis**

Algumas experimentações têm surgido no meio acadêmico e procuram trazer a lógica do jogo para a prática educativa. Uma das experimentações que está em andamento, sendo realizada em um curso de Licenciatura em Artes da Universidade Federal de Goiás e voltada para a criação de narrativas e artefatos digitais em formato de videogame procura discutir modos de interação e integração *on-line off-line* no processo de criação de narrativas. Observa-se o surgimento de diferentes propostas que discutem pelo viés do jogo, aspectos que enfatizam a tendência do trabalho colaborativo na relação ensino e aprendizagem.

Nesta experimentação que envolve alunos do ensino superior percebe-se que um dos fatores de motivação tem sido a possibilidade de atuação *on-line*, identificando que as atividades que mais apresentam resultados colaborativos são aqueles que ocorrem pela rede; somado à contribuição espontânea dos alunos que trabalham em parceria com a docente. Tanto em rede como presencialmente o formato possibilita explorar, entre outras questões, as inúmeras possibilidades de comunicação, articulação coletiva e integração das áreas de conhecimento, explorando o labor criativo, conjugado com a prática participativa.

Ao longo do acompanhamento a esta atividade observa-se a necessidade de se discutir o contexto epistemológico de novos formatos educativos que têm motivado a participação do aluno nativo digital. Estas experimentações estão em desenvolvimento como parte de um projeto de Doutorado em Média-Arte Digital em uma parceria institucional entre a Universidade Aberta, Universidade do Algarve em Portugal e o governo brasileiro, contando com a bolsa CAPES.

O projeto de autoria da Profa. Me. Rogéria Eler Souza tem como grupo focal os estudantes do ensino superior que vivenciam as fases da produção de narrativas digitais transmídias, procurando compreender a arte de contar histórias representadas na contemporaneidade pelas mídias digitais. Os alunos estão desenvolvendo um tipo de jogo, com interface gráfica própria a partir de procedimentos variados. Ainda em andamento, o trabalho está previsto para ser concluído no final de 2015, tendo como orientador um professor de Portugal e um co-orientador um professor do Brasil. É uma pesquisa inovadora que certamente contribuirá para a bibliografia sobre o assunto.

A segunda experimentação foi realizada na Universidade Federal de São Carlos, no campus de Sorocaba, na disciplina: “Arte, Ciência e Educação: Olhares diversos e práticas possíveis” integrando cerca de vinte mestrandos, professores e gestores educacionais, para a reflexão sobre as práticas possíveis na educação, ministrada pela Profa. Dra. Cecilia Saito, bolsista de pós-doutorado PNPd/CAPES, a convite do Prof. Dr. Hylío Laganá da Universidade Federal de São Carlos, em Sorocaba. Este encontro ocorreu no primeiro semestre de 2014 tendo





como proposta geral estabelecer relações entre os processos de criação e as práticas possíveis em múltiplas linguagens. Através da dinâmica do jogo e da interação, os integrantes foram desafiados a construir narrativas diversas envolvendo temas que compreendiam o universo da arte, da ciência e da educação. Nesse contexto, algumas ações foram antevistas: a) Discussão teórica: que procurou tratar dos principais conceitos envolvidos; b) Abordagem prática: versando sobre a experimentação metodológica; c) Reflexão e análise: um debate final trazendo para discussão algumas possibilidades e reflexões do encontro.

Na discussão teórica, foram apresentados alguns conceitos sobre o jogo como elemento lúdico na cultura e a visão de alguns educadores, discutindo conceitos como complexidade, singularidade, *auto-poièse*, ação, percepção, entre outros, procurando trazer tais assuntos de modo mais informal. Na abordagem prática a classe foi dividida em 3 grupos pensando pelo viés da concepção de jogo. O grupo 1 foi o elaborador de Pistas. Foram fornecidos alguns livros que continham o conteúdo tratado na aula. O grupo discutiu as páginas demarcadas desse livro, escolhendo um deles como “objeto enigma”. Levantaram 3 questões, escritas em papel e deixadas como enigma dentro do livro. As pistas para as respostas estavam nas páginas dobradas. O grupo 2 foi o organizador de Pistas. Este grupo procurou acessar um site específico e cuja instrução e senha foram previamente entregues. Após acessar o site inseriu-se na página principal as 3 respostas fornecidas pelo grupo 1. Em seguida, a proposta seria a criação de um código QR e o uso da internet como estratégia, entretanto, devido ao dia chuvoso e as dificuldades com a conexão, esta ação foi repensada e adequada ao momento. O grupo 3 foi o decifrador de Pistas. Este grupo procurou encontrar o “objeto enigma” para desvendar as 3 respostas. E, seguida deveria encontrar o código QR e com um celular fazer a leitura desse código, acessar o site e conferir a resposta, mas, conforme já comentado, devido às complexidades surgidas no momento, esta ação foi simplificada e o grupo interagiu com os demais na própria sala de aula. Enquanto o grupo 1 elaborava a pista, este grupo leu os textos (onde estavam as respostas para o enigma), foram dados cerca de cinco textos relevantes ao tema da aula. Após a dinâmica ocorreu o debate e a interação com os participantes, de maneira intensa e receptiva.

Diferentes vozes traziam diferentes impressões à dinâmica, movimentando o círculo com inúmeros pontos de vista e ideias. O jogo como possibilidade para se pensar o conhecimento de modo criativo e interativo poderia certamente trazer novos desafios e colaborações para o desenvolvimento do aluno em seu cotidiano escolar. Apesar da simplicidade, a atividade procurou transitar pelas variadas áreas do conhecimento, discutindo questões que envolvem o universo dos jogos na contemporaneidade, inclusive aqueles que mesclam o real e o ficcional em sua narrativa.



## Considerações Finais

Não há dúvidas acerca da necessidade de se repensar as práticas educacionais voltadas para a realidade do estudante do século XXI. Embora em inúmeros pontos do globo esta questão esteja em pauta, o processo de transformação ainda é complexo. Discutir as possibilidades de percursos alternativos refletindo sobre o que motiva o interesse do aluno pode ser um caminho para a construção do cotidiano escolar. Talvez a importância maior esteja nas práticas reflexivas e nas tentativas de encontros mais humanizados que criem percursos para o aprendizado de forma mais dinâmica e divertida para que os estudantes possam perceber a significação daquilo que o Estado, por meio da escola, quer ensinar.

Um currículo perpassado por conteúdo enciclopédico, para uma parcela gigantesca da população não tem relação com o seu cotidiano. No contexto da escola como se conhece, com recursos obsoletos, que tenta desenvolver relações de ensino aprendizagem repetindo conteúdos que para muitos não demonstram sua função social, será muitas vezes no ensino superior que o indivíduo se depara com barreiras de difícil transposição, pois uma vez formado no ensino básico e médio, ao alçar cursos de graduação que exigem não só a compreensão das pesquisas em tal nível, o graduando ainda carece decodificar novas relações em seu aprendizado, que muitas vezes, passam longe do modelo conhecido tais como: a cópia da lousa, as respostas a questionários e outros recursos similares.

Se no passado o livro impresso foi um divisor de águas na produção de conhecimento e na difusão cultural, o livro digital já ganhou seu lugar na sociedade contemporânea, em *notebooks*, *tablets* ou *smartphones*. Na prática cotidiana da sala de aula, em função do acesso facilitado ao texto digital, as trocas se tornam mais ágeis, as dinâmicas ganham outra tônica a partir do ponto em que o próprio telefone celular se tornou em recurso para aprendizagem, mecanismo que possibilita comunicação, leitura, diversão. Pensamos os jogos como encontros que possibilitem a sintonia de linguagem, permeando o digital na vida física, e quem sabe, trazendo alguma motivação para os diferentes atores se juntarem em projeto coletivo. Daí se pensar a chamada *gameficação*, com apreensão de conteúdo por meio da interação entre pessoas, entre pessoas e software, entre pessoas e lugares, história e cultura.

## REFERÊNCIAS

- ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.
- COSTA, Cristina. **Educação, imagem e mídias**. São Paulo: Cortez, 2005.
- FLUSSER, Vilem. **O mundo codificado: por uma teoria da comunicação e do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2012.
- GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. Tradução: Federico Carotti. São Paulo, Cia. Das Letras, 1989.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JANSON, H. W; JANSON, A. F. **Iniciação a história da arte**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

# Seminário Internacional de Educação Superior 2014

Formação e Conhecimento

Anais Eletrônicos



JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Traduzido por Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LIPOVETSKY, G. & SERROY, J. **O ecrã global: cultura mediática e cinema na era hipermoderna**. Lisboa: Edições 70, 2010.

McGONIGAL, J. **This might be a game: ubiquitous play and performance at the turn of the twenty-first century**. University of California, Berkeley, 2006.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1979.

OLIVEIRA, Thaianie Moreira de. **Imersão em Jogos Pervasivos**. Revista Rumores, no. 14, vol.07. julho-dezembro de 2013.

PARENTE, André; VAZ, Paulo. **Ensino na Era da Informação**. In: FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. *Mídia e Educação*. Rio de Janeiro: Gryphus, 1999.

PETARNELLA, Leandro. **Escola analógica: cabeças digitais: o cotidiano escolar frente às tecnologias midiáticas e digitais de informação e comunicação**. Campinas, SP: Alínea, 2008.

SANTOS, Roger dos. **Educação moderna, sociedade pós-moderna. Futuro?** Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/educacao-moderna-sociedade-pos-moderna-futuro/26705/>

Acesso em 05 set. 2014

**Do UOL Jogos “ Jogar videogame diariamente faz bem a crianças e adolescentes, diz estudo”** <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/08/04/jogar-videogame-diariamente-faz-bem-a-criancas-e-adolescentes-diz-estudo.htm> acessado em 20/09/2014.