

Geração C e jogos digitais: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos¹

Lynn Alves

Programa de Modelagem Computacional - SENAI – CIMATEC

Resumo

A cada dia os teóricos buscam formas de nomear a geração que nasceu na década de 80 e interagem intensamente com as tecnologias digitais e telemáticas. Este grupo ao longo destes vinte e nove anos vem acompanhando mudanças exponenciais na produção de novas mídias que potencializam as formas de comunicar e produzir conhecimento. Estas transformações exigem dos usuários colaboração, conectividade e conteúdo, logo uma nova postura frente ao dilúvio de informações no qual estão imersos. Assim, a Geração C passa a construir novos sentidos, a partir do seu letramento nas interfaces comunicacionais síncronas e assíncronas, que utilizando a web, celulares, smart fones, PDAs, jogos, notebooks, diferentes telas, digitam freneticamente, muitas vezes através de uma linguagem híbrida (combinação de textos, imagens e sons), pequenos textos que objetivam informar e comunicar a um grupo de pessoas eventos. Dentro desta perspectiva este artigo tem a intenção de socializar os resultados preliminares realizados com um grupo de professores que em interação com o jogo Búzios: ecos da liberdade, produzem novos discursos e linguagem em interação com diferentes conteúdos interativo.

Palavras-chave – Geração C – jogos digitais – letramento – conteúdo interativos

¹Texto 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, 21 de abril de 2010.

Computacional - SENAI – CIMATEC

Resumo

A cada dia os teóricos buscam formas de nomear a geração que nasceu na década de 80 e interagem intensamente com as tecnologias digitais e telemáticas. Este grupo ao longo destes vinte e nove anos vem acompanhando mudanças exponenciais na produção de novas mídias que potencializam as formas de comunicar e produzir conhecimento. Estas transformações exigem dos usuários colaboração, conectividade e conteúdo, logo uma nova postura frente ao dilúvio de informações no qual estão imersos. Assim, a Geração C passa a construir novos sentidos, a partir do seu letramento nas interfaces comunicacionais síncronas e assíncronas, que utilizando a web, celulares, smart fones, PDAs, jogos, notebooks, diferentes telas, digitam freneticamente, muitas vezes através de uma linguagem híbrida (combinação de textos, imagens e sons), pequenos textos que objetivam informar e comunicar a um grupo de pessoas eventos. Dentro desta perspectiva este artigo tem a intenção de socializar os resultados preliminares realizados com um grupo de professores que em interação com o jogo Búzios: ecos da liberdade, produzem novos discursos e linguagem em interação com diferentes conteúdos interativo.

Palavras-chave – Geração C – jogos digitais – letramento – conteúdo interativos

1

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, 21 de abril de 2010.

Geração C e jogos digitais: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos

Lynn Alves

Programa de Modelagem Computacional - SENAI – CIMATEC

Geração C é assim que vem sendo chamado o grupo de pessoas que interagem com as tecnologias digitais e telemáticas e produzem colaborativamente e conectivamente conteúdos. Mas como se dá esse processo? Letrados em interfaces comunicacionais síncronas (ferramentas de comunicação em tempo real) e assíncronas (ferramentas que apresentam um distanciamento de tempo entre a mensagem e a resposta), que utilizando a web, celulares, smart fones, PDAs², jogos, notebooks, diferentes telas, digitam freneticamente muitas vezes através de uma linguagem híbrida (combinação de textos, imagens e sons), pequenos textos que objetivam informar e comunicar a um grupo de pessoas, eventos, notícias e principalmente aspectos do cotidiano destes sujeitos, por exemplo, “jogando Guitar Hero e Rock Band”, “corrigindo monografias” ou ainda “Participando do Videojogos 2009 – PT”. Este tipo de comportamento alimenta a pulsão escópica, isto é, o desejo de ver, de atuar como voyeur, dos seres humanos que tem a necessidade de saber de forma curiosa o que o seu semelhante está fazendo.

Na perspectiva de Zagalo

“Por outro lado e tão importante é que devemos parar e reflectir seriamente sobre o que queremos que os outros vejam em nós e não recorrer à partilha por impulso, tão banalizada por ferramentas como o Twitter ou os comentários rápidos no Facebook “What’s in Your Mind” no qual expressamos o que nos passa pela cabeça num determinado minuto ou momento, porque estamos chateados ou alterados, porque alguém nos incomodou, ou porque não gostamos de uma determinada atitude. No mundo real uma frase destas é transmitida pela ar e desaparece nos ouvidos dos poucos que estão por perto que dificilmente poderão provar o acontecido. Aqui ficam registos de tudo, é uma extensão de nós que nos vai registando e catalogando...”³

Podemos ver isso claramente em sites de relacionamento como o Facebook onde se pode encontrar uma janela com a seguinte pergunta: “No que você está pensando

² Personal digital assistants (PDAs ou Handhelds), ou Assistente Pessoal Digital, é um computador de dimensões reduzidas (cerca de A6), dotado de grande capacidade computacional, cumprindo as funções de agenda e sistema informático de escritório elementar, com possibilidade de interconexão com um computador pessoal e uma rede informática sem fios - wi-fi - para acesso a correio eletrónico e internet.

³ ZAGALO, Nelson. **Pré-história e mortalidade, quem somos no Facebook.**

Disponível na URL: <http://virtual-illusion.blogspot.com/2009/11/pre-historia-e-mortalidade-quem-somos.html> . Acesso 07 dez 2009

Geração C e jogos digitais: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos

Lynn Alves Programa de Modelagem

Computacional - SENAI – CIMATEC

Geração C é assim que vem sendo chamado o grupo de pessoas que interagem com as tecnologias digitais e telemáticas e produzem colaborativamente e conectivamente conteúdos. Mas como se dá esse processo? Letrados em interfaces comunicacionais síncronas (ferramentas de comunicação em tempo real) e assíncronas (ferramentas que apresentam um distanciamento de tempo entre a mensagem e a resposta), que utilizando a web, celulares, smart fones, PDAs², jogos, notebooks, diferentes telas, digitam freneticamente muitas vezes através de uma linguagem híbrida (combinação de textos, imagens e sons), pequenos textos que objetivam informar e comunicar a um grupo de pessoas, eventos, notícias e principalmente aspectos do cotidiano destes sujeitos, por exemplo, “jogando Guitar Hero e Rock Band”, “corrigindo monografias” ou ainda “Participando do Videojogos 2009 – PT”. Este tipo de comportamento alimenta a pulsão escópica, isto é, o desejo de ver, de atuar como voyeur, dos seres humanos que tem a necessidade de saber de forma curiosa o que o seu semelhante está fazendo.

Na perspectiva de Zagalo

“Por outro lado e tão importante é que devemos parar e reflectir seriamente sobre o que queremos que os outros vejam em nós e não recorrer à partilha por impulso, tão banalizada por ferramentas como o Twitter ou os comentários rápidos no Facebook "What's in Your Mind" no qual expressamos o que nos passa pela cabeça num determinado minuto ou momento, porque estamos chateados ou alterados, porque alguém nos incomodou, ou porque não gostamos de uma determinada atitude. No mundo real uma frase destas é transmitida pela ar e desaparece nos ouvidos dos poucos que estão por perto que dificilmente poderão provar o acontecido. Aqui ficam registos de tudo, é uma extensão de nós que nos vai registando e catalogando...”³

Podemos ver isso claramente em sites de relacionamento como o Facebook onde se pode encontrar uma janela com a seguinte pergunta: “No que você está pensando

² Personal digital assistants (PDAs ou Handhelds), ou Assistente Pessoal Digital, é um computador de dimensões reduzidas (cerca de A6), dotado de grande capacidade computacional, cumprindo as funções de agenda e sistema informático de escritório elementar, com possibilidade de interconexão com um computador pessoal e uma rede informática sem fios - wi-fi - para acesso a correio eletrónico e internet. ³ ZAGALO, Nelson. Pré-história e mortalidade, quem somos no Facebook. Disponível na URL: <http://virtual-illusion.blogspot.com/2009/11/pre-historia-e-mortalidade-quem-somos.html> . Acesso 07 dez 2009

agora?” ou principalmente no Twitter onde com 140 caracteres o usuário mantém informado os seus seguidores sobre os seus passos.

Esse dilúvio de informações como diria Lèvy (1999), produzido cotidianamente na web nos leva a uma atenção parcial contínua para garantir o controle do que está sendo produzido, veiculado e conseqüentemente consumido, isto é, mobilizados pelo desejo de “ser um nó vivo em uma rede, de conectar-se e ser conectado, de não perder nada, sempre em alto estado de alerta. Isso é fruto da tendência de se mover na vida escaneando os ambientes, buscando sinais e deslocando a atenção de um problema para outro” (SANTAELLA, 2007, p. 239).

Contudo, muito do conteúdo produzido não tem o objetivo de ser mais que informação volátil que em um segundo será esquecido e/ou deletado não contribuindo efetivamente para a produção de conhecimento.

Dentro desse contexto, questionamos como garantir que o conteúdo produzido favoreça a produção de conhecimento colaborativo e conectado em tempo real com o mundo?

Adentrar hoje no universo acadêmico seja em uma sala de aula, principalmente da pós-graduação *stricto sensu*, ou ainda em congressos, seminários, eventos, etc, de distintas áreas, implica se defrontar com uma audiência que tem seus notebooks ligados e muitas vezes conectados, onde são produzidas nas telas, textos que na maioria das vezes não tem nenhuma relação com o que o professor ou orador está falando. Sim, abrem janelas cognitivas simultaneamente, pois paralelo a interação com os computadores e acesso a internet, ouvem o palestrante e muitas vezes atendem os celulares. Este comportamento caracteriza-se como multitarefas (*multitasking*), pois motivados pelo desejo de serem mais produtivos, fazem um certo número de coisas simultaneamente durante um certo tempo (SANTAELLA, 2007), impacientam-se em ter que ouvir o outro sem estar a produzir.

Neste contexto, o desafio dos espaços de aprendizagem formais é captar e potencializar estas habilidades para os processos de ensinar e aprender, viabilizando a produção de conteúdos que vão além da informação pontual.

Jenkins (2008) traz exemplos interessantes quando nos apresenta a narrativa transmidiática que dentre outros aspectos favorece a emergência de consumidores críticos que vão além da recepção dos conteúdos midiáticos, mas tornam-se produtores de novos conteúdos. Essa passagem provoca conflitos entre a comunidade dos *fanfictions* (grupo que através das interfaces comunicacionais, criam ficções usando personagens e universos dos conteúdos midiáticos. Por exemplo, fóruns, blog para

agora?” ou principalmente no Twitter onde com 140 caracteres o usuário mantém informado os seus seguidores sobre os seus passos.

Esse dilúvio de informações como diria Lèvy (1999), produzido cotidianamente na web nos leva a uma atenção parcial contínua para garantir o controle do que está sendo produzido, veiculado e conseqüentemente consumido, isto é, mobilizados pelo desejo de “ser um nó vivo em uma rede, de conectar-se e ser conectado, de não perder nada, sempre em alto estado de alerta. Isso é fruto da tendência de se mover na vida escaneando os ambientes, buscando sinais e deslocando a atenção de um problema para outro” (SANTAELLA, 2007, p. 239).

Contudo, muito do conteúdo produzido não tem o objetivo de ser mais que informação volátil que em um segundo será esquecido e/ou deletado não contribuindo efetivamente para a produção de conhecimento.

Dentro desse contexto, questionamos como garantir que o conteúdo produzido favoreça a produção de conhecimento colaborativo e conectado em tempo real com o mundo? Adentrar hoje no universo acadêmico seja em uma sala de aula, principalmente da pós-graduação stricto sensu, ou ainda em congressos, seminários, eventos, etc, de distintas áreas, implica se defrontar com uma audiência que tem seus notebooks ligados e muitas vezes conectados, onde são produzidas nas telas, textos que na maioria das vezes não tem nenhuma relação com o que o professor ou orador está falando. Sim, abrem janelas cognitivas simultaneamente, pois paralelo a interação com os computadores e acesso a internet, ouvem o palestrante e muitas vezes atendem os celulares. Este comportamento caracteriza-se como multitarefas (multitasking), pois motivados pelo desejo de serem mais produtivos, fazem um certo número de coisas simultaneamente durante um certo tempo (SANTAELLA, 2007), impacientam-se em ter que ouvir o outro sem estar a produzir.

Neste contexto, o desafio dos espaços de aprendizagem formais é captar e potencializar estas habilidades para os processos de ensinar e aprender, viabilizando a produção de conteúdos que vão além da informação pontual.

Jenkins (2008) traz exemplos interessantes quando nos apresenta a narrativa transmidiática que dentre outros aspectos favorece a emergência de consumidores críticos que vão além da recepção dos conteúdos midiáticos, mas tornam-se produtores de novos conteúdos. Essa passagem provoca conflitos entre a comunidade dos fanfictions (grupo que através das interfaces comunicacionais, criam ficções usando

personagens e universos dos conteúdos midiáticos. Por exemplo, fóruns, blog para

discutirem, construírem e reconstruírem as narrativas sobre determinada obra, como por exemplo, Harry Potter) e as empresas que produzem e distribuem os discursos midiáticos, já que os fans ampliam os discursos relativos aos produtos e as empresas têm medo de perder o controle e os direitos autorais das suas obras (refiro-se aos jogos eletrônicos, livros, filmes, animações, etc).

Mas o que fazem esses fans? Produzem conteúdos que envolvem a elaboração de textos, de imagens, entre outras linguagens que exigem leituras prévias e interação com os produtos que os fascina. Além disto, exercitam competências gerenciais na medida em que: a) organizam as comunidades que são formadas por outras pessoas que estão muitas vezes do outro lado do mapa; b) produzem as informações e c) sistematizam dados. Estes sujeitos estão imersos em um processo sócio-cultural no qual os pares atuam como interventores na zona de desenvolvimento proximal dos seus parceiros. Tudo isso acontece fora da escola. Uma escola que não compreende e nem aceita esse tipo de conhecimento, já que não consegue estabelecer relações entre esse cotidiano e os conteúdos escolares.

Queremos que nossos alunos sejam produtores e leitores de textos, mas não conseguimos perceber que eles estão se formando no espaço midiático mobilizados pelo desejo e prazer de conecta-se, de ser um nó vivo na grande teia mundial.

Delineando uma prática pedagógica para a Geração C

Sintonizados com a discussão acima, estamos propondo a criação de uma comunidade para os docentes produzirem conteúdos mediados por distintas linguagens para a web. O objetivo é possibilitar que estes discentes interajam com o jogo digital Búzios que trata da maior revolta social do Brasil, ocorrida no século XVIII na Bahia, que em consonância com o ideário da Revolução Francesa (liberdade, igualdade e fraternidade) e com a participação de duas etnias (brancos e negros) lutaram pela liberdade.

A Revolta dos Alfaiates como é conhecida, diferenciou-se por ter sido a única de caráter popular, democrático, liberal e contrário a permanência de uma sociedade escravista, fato que possibilitou o acesso tanto de membros da classe desprivilegiada (negros, pardos, brancos pobres, escravos, livres, libertos), como de membros da classe dominante (branco, livres, católicos).

Este fato histórico tem grande relevância para o estado da Bahia, que se caracteriza por ser o maior estado com população afro-descendente e também por que com a aprovação

discutirem, construir e reconstruir as narrativas sobre determinada obra, como por exemplo, Harry Potter) e as empresas que produzem e distribuem os discursos midiáticos, já que os fans ampliam os discursos relativos aos produtos e as empresas têm medo de perder o controle e os direitos autorais das suas obras (refiro-se aos jogos eletrônicos, livros, filmes, animações, etc).

Mas o que fazem esses fans? Produzem conteúdos que envolvem a elaboração de textos, de imagens, entre outras linguagens que exigem leituras prévias e interação com os produtos que os fascina. Além disto, exercitam competências gerenciais na medida em que: a) organizam as comunidades que são formadas por outras pessoas que estão muitas vezes do outro lado do mapa; b) produzem as informações e c) sistematizam dados. Estes sujeitos estão imersos em um processo sócio-cultural no qual os pares atuam como interventores na zona de desenvolvimento proximal dos seus parceiros. Tudo isso acontece fora da escola. Uma escola que não compreende e nem aceita esse tipo de conhecimento, já que não consegue estabelecer relações entre esse cotidiano e os conteúdos escolares.

Queremos que nossos alunos sejam produtores e leitores de textos, mas não conseguimos perceber que eles estão se formando no espaço midiático mobilizados pelo desejo e prazer de conecta-se, de ser um nó vivo na grande teia mundial.

Delineando uma prática pedagógica para a Geração C

Sintonizados com a discussão acima, estamos propondo a criação de uma comunidade para os docentes produzirem conteúdos mediados por distintas linguagens para a web. O objetivo é possibilitar que estes discentes interajam com o jogo digital Búzios que trata da maior revolta social do Brasil, ocorrida no século XVIII na Bahia, que em consonância com o ideário da Revolução Francesa (liberdade, igualdade e fraternidade) e com a participação de duas etnias (brancos e negros) lutaram pela liberdade.

A Revolta dos Alfaiates como é conhecida, diferenciou-se por ter sido a única de caráter popular, democrático, liberal e contrário a permanência de uma sociedade escravista, fato que possibilitou o acesso tanto de membros da classe desprivilegiada (negros, pardos, brancos pobres, escravos, livres, libertos), como de membros da classe dominante (branco, livres, católicos).

Este fato histórico tem grande relevância para o estado da Bahia, que se caracteriza por ser o maior estado com população afro-descendente e também por que com a aprovação

da Lei 10.639/03 (complementada pela lei 11.645 de 2008) tornou obrigatório nas instituições de ensino fundamental e médio, “[...] o 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”

Assim, torna-se necessário criar diferentes possibilidades de produções em torno de tal fato que já foi explorado através de outras linguagens, como uma revista em quadrinhos produzida em 2007 pelo Olodum, o livro “*Animai-vos, povo Bahiense! A conspiração dos Alfaiates*”, organizado por Carlos Domingues, Cícero Lemos e Edyala Yglesias, que reúne textos, ilustrações, peça teatral, música, cordel e roteiro de cinema numa coletânea repleta de informações sobre essa revolta popular, uma mesa redonda no Programa *De lá pra cá, na TV Brasil*⁴.

Desta forma, embasados com a perspectiva da narrativa transmidiática defendida por Jenkins (2008) que se estrutura como uma nova estética para atender as novas exigências dos consumidores que passam a ser mais críticos e produtores de conteúdo, na medida em que participam ativamente de comunidades de conhecimento, criando um novo universo mediado por múltiplos suportes midiáticos, convidamos um grupo de oito professores a interagirem com o jogo Búzios a fim de subsidiar o processo de desenvolvimento do jogo, dando feedback para garantir que este elemento tecnológico poderá ser utilizado pelos professores⁵.

Estes docentes no segundo momento da pesquisa, farão parte da comunidade que em interação com as diferentes linguagens que trata do fato histórico mencionado acima, irão produzir conteúdos interativos para a web, estabelecendo uma lógica de convergência entre estas mídias.

A comunidade será mediada por três pesquisadoras (a autora deste artigo, uma mestrande e uma bolsista de iniciação científica da área de pedagogia) e iniciaremos com uma discussão sobre a produção de conteúdos midiáticos, possibilitando que os docentes possam imergir no universo dos games, das redes sociais, dos vídeos, dos fóruns, blogs, etc, construindo sentidos que permitirão a produção de uma narrativa transmidiática que estará disponibilizada na WEB⁶.

⁴ Exibido na TV Brasil no dia 16/11/09

⁵ Ver na próxima Seção os dados relativos a essa fase da pesquisa

⁶ No site www.comunidadesvirtuais.pro.br

da Lei 10.639/03 (complementada pela lei 11.645 de 2008) tornou obrigatório nas instituições de ensino fundamental e médio, “[...] o 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”

Assim, torna-se necessário criar diferentes possibilidades de produções em torno de tal fato que já foi explorado através de outras linguagens, como uma revista em quadrinhos *produzida em 2007 pelo Olodum, o livro “Animai-vos, povo Bahiense! A conspiração dos Alfaiates”*, organizado por Carlos Domingues, Cícero Lemos e Edyala Yglesias, que reúne textos, ilustrações, peça teatral, música, cordel e roteiro de cinema numa coletânea repleta de informações sobre essa revolta popular, uma mesa redonda no Programa De lá pra cá, na TV Brasil⁴.

Desta forma, embasados com a perspectiva da narrativa transmidiática defendida por Jenkins (2008) que se estrutura como uma nova estética para atender as novas exigências dos consumidores que passam a ser mais críticos e produtores de conteúdo, na medida em que participam ativamente de comunidades de conhecimento, criando um novo universo mediado por múltiplos suportes midiáticos, convidamos um grupo de oito professores a interagirem com o jogo Búzios a fim de subsidiar o processo de desenvolvimento do jogo, dando feedback para garantir que este elemento tecnológico poderá ser utilizado pelos professores⁵.

Estes docentes no segundo momento da pesquisa, farão parte da comunidade que em interação com as diferentes linguagens que trata do fato histórico mencionado acima, irão produzir conteúdos interativos para a web, estabelecendo uma lógica de convergência entre estas mídias.

A comunidade será mediada por três pesquisadoras (a autora deste artigo, uma mestranda e uma bolsista de iniciação científica da área de pedagogia) e iniciaremos com uma discussão sobre a produção de conteúdos midiáticos, possibilitando que os docentes possam imergir no universo dos games, das redes sociais, dos vídeos, dos fóruns, blogs, etc, construindo sentidos que permitirão a produção de uma narrativa transmidiática que estará disponibilizada na WEB⁶.

4 Exibido na TV Brasil no dia 16/11/09 5 Ver na próxima Seção os dados relativos a essa fase da pesquisa 6 No site www.comunidadesvirtuais.pro.br

No terceiro momento da pesquisa, iremos analisar percurso dos docentes para produzir os discursos midiáticos, articulando com os elementos que foram observados durante a interação com as mídias, isto é, dificuldades enfrentadas, alternativas encontradas para superá-las, etc.

Para efetivar a análise das produções estaremos atentos as contribuições de Gee (2004). Para o autor, o letramento vai além de uma realização mental, mas configura-se também como práticas sociais e culturais com implicações econômicas, históricas e políticas. Assim, atentaremos para o universo no qual estão imersos os professores e como constroem significado para as novas mídias, especialmente os games e teremos como indicadores da análise as premissas abaixo pontuadas por Salem (2007) adequando-as a outras mídias, além dos games. Desta forma, investigaremos como os docentes:

- Improvisam, criam e subvertem os discursos apresentados;
- Seguem as regras, questionam e testam os limites do sistema apresentado;
- Entendem como os sistemas operam e como eles podem ser transformados;
- Modelam e constroem mundos;
- Aprendem a navegar em um complexo sistema de recursos fora do jogo, como os tutoriais, FAQs, inventários, orientações e fóruns;

A partir destes dados realizaremos a análise para compreender como os professores constroem conteúdos interativos a partir da interação com as novas mídias, especialmente, os games.

O perfil dos sujeitos da pesquisa

Como dito anteriormente, realizamos a primeira fase da pesquisa, proporcionando que os professores interagissem com o jogo Búzios. Esse processo de interação permitiu que delineássemos o perfil dos sujeitos. Foram entrevistados quatro professoras e quatro professores da rede pública, que não tinham expertise com os jogos eletrônicos, destacando-se apenas um que já tinha experiência. O processo de formação acadêmica do grupo está concentrado em instituições públicas (62%) e instituições privadas (38%). A faixa etária predominante dos sujeitos entrevistados poderia caracterizá-los como a geração Atari (empresa criada por Nolan Bushnell que se constituiu em sinônimo de videogames, presente na memória da geração da década de 1970 e, de forma mais intensa, dos anos oitenta), isto é, aqueles que interagiram com os primeiros consoles de

No terceiro momento da pesquisa, iremos analisar percurso dos docentes para produzir os discursos midiáticos, articulando com os elementos que foram observados durante a interação com as mídias, isto é, dificuldades enfrentadas, alternativas encontradas para superá-las, etc.

Para efetivar a análise das produções estaremos atentos as contribuições de Gee (2004). Para o autor, o letramento vai além de uma realização mental, mas configura-se também como práticas sociais e culturais com implicações econômicas, históricas e políticas.

Assim, atentaremos para o universo no qual estão imersos os professores e como constroem significado para as novas mídias, especialmente os games e teremos como indicadores da análise as premissas abaixo pontuadas por Salem (2007) adequando-as a outras mídias, além dos games. Desta forma, investigaremos como os docentes:

- Improvisam, criam e subvertem os discursos apresentados;
- Seguem as regras, questionam e testam os limites do sistema apresentado;
- Entendem como os sistemas operam e como eles podem ser transformados;
- Modelam e constroem mundos;
- Apreendem a navegar em um complexo sistema de recursos fora do jogo, como os tutoriais, FAQs, inventários, orientações e fóruns;

A partir destes dados realizaremos a análise para compreender como os professores constroem conteúdos interativos a partir da interação com as novas mídias, especialmente, os games.

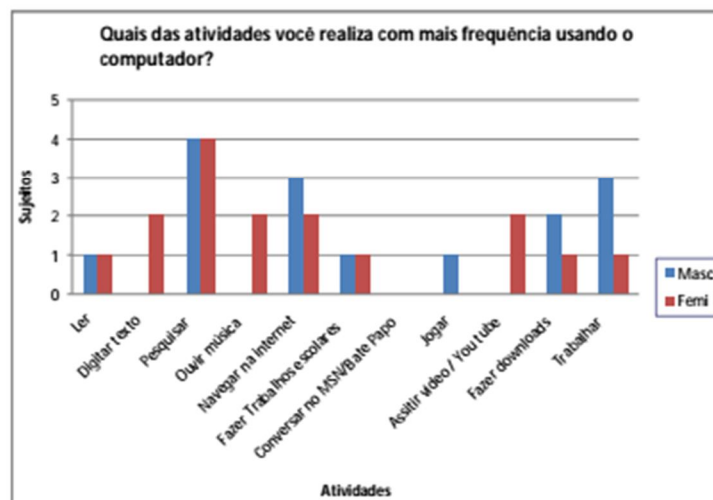
O perfil dos sujeitos da pesquisa

Como dito anteriormente, realizamos a primeira fase da pesquisa, proporcionando que os professores interagissem com o jogo Búzios. Esse processo de interação permitiu que delineássemos o perfil dos sujeitos. Foram entrevistados quatro professoras e quatro professores da rede pública, que não tinham expertise com os jogos eletrônicos, destacando-se apenas um que já tinha experiência. O processo de formação acadêmica do grupo está concentrado em instituições públicas (62%) e instituições privadas (38%). A faixa etária predominante dos sujeitos entrevistados poderia caracterizá-los como a geração Atari (empresa criada por Nolan Bushnell que se constituiu em sinônimo de videogames, presente na memória da geração da década de 1970 e, de forma mais intensa, dos anos oitenta), isto é, aqueles que interagiram com os primeiros consoles de

videogames. Contudo, apenas um dos entrevistados⁷ deste grupo tinha vivido a experiência de brincar com os videogames na infância e adolescência.



Ao indagar os sujeitos sobre as atividades realizada no computador, foi possível perceber uma pequena diferença nas respostas, isto é, os homens utilizam mais o computador para trabalhar, enquanto as mulheres mantêm um equilíbrio entre navegar na internet, ouvir música, assistir vídeos no youtube e digitar texto. Os dois grupos apresentam percentuais iguais no que se refere a pesquisar na internet.



⁷ Este professor está em fase de conclusão de uma dissertação de mestrado que investiga os percursos dos coordenadores dos projetos financiados pelo Edital 02/2006 da FINEP para desenvolvimento de jogos eletrônicos voltados para educação.

videogames. Contudo, apenas um dos entrevistados⁷ deste grupo tinha vivido a experiência de brincar com os videogames na infância e adolescência.

Faixa etária

25%

Faixa etária 28-38

Faixa etária 39-49

Faixa etária 50-59 13% 62% Ao indagar os sujeitos sobre as atividades realizada no computador, foi possível

perceber uma pequena diferença nas respostas, isto é, os homens utilizam mais o computador para trabalhar, enquanto as mulheres mantêm um equilíbrio entre navegar na internet, ouvir música, assistir vídeos no youtube e digitar texto. Os dois grupos apresentam percentuais iguais no que se refere a pesquisar na internet.

.

Quais das atividades você realiza com mais frequência usando o computador?

5

4

s o t i e j u

3

S

2

1

Masc 0

Femi L

e

Dr

ig

it

a

r

t

e

x

t

o

P

e

s
q
u
is
a
Or
u
v
ir
N
m
a
vú
e

Fs

gic
a
a
za
r
e
rn
Ta
rin
a
C
bt
e
a
r
lh
vn
eoe
rst
s
ae
rs

c
n
o
o
la

Mr

e
Ss
N
/
B
a
t
e
P
a
p
o
A
s
s
it
ir

vJ

o
ídg
ea
or
/
Y
o
u
F
t
a
u
z

e b
e
r
d
o
w
n
lo
a
d
s
T
r
a
b
a
lh
a
r

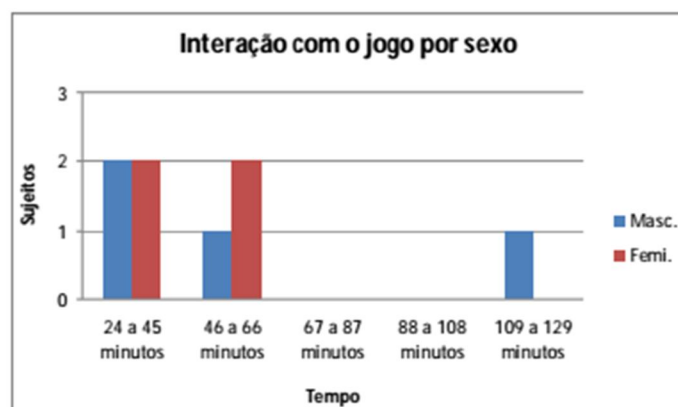
Atividades

7 Este professor está em fase de conclusão de uma dissertação de mestrado que investiga os percursos dos coordenadores dos projetos financiados pelo Edital 02/2006 da FINEP para desenvolvimento de jogos eletrônicos voltados para educação.

o
n

Após o delineamento do perfil dos sujeitos, foram investigadas questões relacionadas com o jogo Búzios e foi interessante perceber que 62% dos entrevistados tinham ouvido falar da Revolta dos Alfaiates, tema do jogo, mas não lembravam onde, denotando um desconhecimento pela história do seu povo, do seu estado. Tal fato sinaliza um descompasso com as raízes histórico-culturais deste grupo que deveriam ser conhecidas e socializadas com os alunos, principalmente o fato histórico indicado acima que tem um significado importante na Bahia.

Ao interagir com o jogo os usuários sinalizaram performances distintas, principalmente as mulheres que tiveram um baixo nível de tolerância com as dificuldades apresentadas no ambiente do game. Estes dados foram importantes para reavaliar o processo de desenvolvimento do game, retro-alimentando-o, bem como para identificarmos o nível de dificuldade das professoras para jogarem. Apenas um jogador concluiu todas as fases apresentadas.



Dentre as dificuldades apontadas pelos jogadores podemos destacar: movimentação do personagem (62%), abrir menu de interação (74%), utilizar botões do menu de interação (38%), falar com os personagens espalhados no cenário (75%), receber itens e acessar o inventário (38%) e identificar os objetivos do jogo (62%).

É importante, destacar que neste primeiro momento, avaliamos apenas o nível de interação e jogabilidade dos sujeitos com o jogo, deixando a investigação em torno do conteúdo para o segundo momento da pesquisa.

Após o delineamento do perfil dos sujeitos, foram investigadas questões relacionadas com o jogo Búzios e foi interessante perceber que 62% dos entrevistados tinham ouvido falar da Revolta dos Alfaiates, tema do jogo, mas não lembravam onde, denotando um desconhecimento pela história do seu povo, do seu estado. Tal fato sinaliza um descompasso com as raízes histórico-culturais deste grupo que deveriam ser conhecidas e socializadas com os alunos, principalmente o fato histórico indicado acima que tem um significado importante na Bahia.

Ao interagir com o jogo os usuários sinalizaram performances distintas, principalmente as mulheres que tiveram um baixo nível de tolerância com as dificuldades apresentadas no ambiente do game. Estes dados foram importantes para reavaliar o processo de desenvolvimento do game, retro-alimentando-o, bem como para identificarmos o nível de dificuldade das professoras para jogarem. Apenas um jogador concluiu todas as fases apresentadas.

Interação com o jogo por sexo

3

s o t i e j u S

2

1

Masc.

Femi.

0

24 a 45

46 a 66 minutos

minutos

Dentre as dificuldades apontadas pelos jogadores podemos destacar: movimentação do personagem (62%), abrir menu de interação (74%), utilizar botões do menu de interação (38%), falar com os personagens espalhados no cenário (75%), receber itens e acessar o inventário (38%) e identificar os objetivos do jogo (62%).

É importante, destacar que neste primeiro momento, avaliamos apenas o nível de interação e jogabilidade dos sujeitos com o jogo, deixando a investigação em torno do conteúdo para o segundo momento da pesquisa.

67 a 87 minutos

88 a 108 minutos

109 a 129 minutos

Tempo

Considerações finais

Os dados preliminares apontados pela pesquisa ratificam a dificuldade dos professores, principalmente aqueles que não têm nenhuma experiência com os jogos, em interagir com o seu universo e construir sentidos. Tal situação termina por desmotivar os docentes para estabelecer práticas pedagógicas mediadas pelas novas mídias, distanciando-os cada vez mais do universo da Geração C que buscam atividades colaborativas, conectadas, produzindo novos discursos.

A nossa intenção é criar espaços de aprendizagem para que os professores possam construir significados para as tecnologias digitais e telemáticas, produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos. Esse é o nosso desafio para as próximas fases da pesquisa que terão início em março de 2010 e nas quais aprofundaremos a investigação em torno das estratégias utilizadas pelos docentes para garantir que o conteúdo produzido favoreça a produção de conhecimento colaborativo e conectado em tempo real com o mundo.

Referências

- GEE, James Paul. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.
- _____. **What videogames have to teach us**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- _____. **A inteligência coletiva - Para uma antropologia do ciberespaço**. Cortez: São Paulo, 1998.
- SALEN, Katie. **Gaming Literacies: A Game Design Study in Action**. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 16 (3), p. 301-322. Chesapeake, VA: AACE. Disponível na URL: <http://www.ediitib.org/p/24374>. Acesso: 20 out. 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007
- _____. **Navegar no ciberespaço – o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004

Considerações finais

Os dados preliminares apontados pela pesquisa ratificam a dificuldade dos professores, principalmente aqueles que não têm nenhuma experiência com os jogos, em interagir com o seu universo e construir sentidos. Tal situação termina por desmotivar os docentes para estabelecer práticas pedagógicas mediadas pelas novas mídias, distanciando-os cada vez mais do universo da Geração C que buscam atividades colaborativas, conectadas, produzindo novos discursos.

A nossa intenção é criar espaços de aprendizagem para que os professores possam construir significados para as tecnologias digitais e telemáticas, produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos. Esse é o nosso desafio para as próximas fases da pesquisa que terão início em março de 2010 e nas quais aprofundaremos a investigação em torno das estratégias utilizadas pelos docentes para garantir que o conteúdo produzido favoreça a produção de conhecimento colaborativo e conectado em tempo real com o mundo.

Referências

GEE, James Paul. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.

_____. What videogames have to teach us. New York: Palgrave Macmillan, 2003. JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008 LÉVY, Pierre. Cibercultura. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

_____. A inteligência coletiva - Para uma antropologia do ciberespaço. Cortez: São Paulo, 1998. SALEN, Katie. Gaming Literacies: A Game Design Study in Action. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 16 (3), p. 301-322. Chesapeake, VA: AACE. Disponível na URL: <http://www.editlib.org/p/24374>. Acesso: 20 out. 2009. SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007 _____ . Navegar no ciberespaço – o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004