

## Uso de jogos eletrônicos na escola e eventos de letramento: uma proposta de oficinas para docentes do ensino fundamental

Ana Cristina Nunes Gomes Müller  
Mestranda em Educação  
Programa de Pós-Graduação em Educação  
Centro de Ciências da Educação - UFSC  
Florianópolis-SC, Brasil

Dulce Márcia Cruz  
Professora Doutora do Programa de  
Pós-Graduação em Educação  
Centro de Ciências da Educação - UFSC  
Florianópolis-SC, Brasil

### Resumo

Este artigo descreve a oferta de duas oficinas para docentes do ensino fundamental de uma rede municipal de ensino baseadas em uma proposta reflexiva para estimular práticas pedagógicas com jogos eletrônicos. Analisar como os cursistas se apropriaram do conhecimento apresentado e refletiram sobre a proposta de uso dos jogos eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem é o objetivo deste artigo. Os conceitos de “letramento digital” e “eventos de letramento” serão utilizados para a compreensão da utilização das mídias na prática pedagógica de acordo com o referencial teórico. Após uma apresentação sintética dos conceitos e da descrição da dinâmica das oficinas, analisamos as respostas a um documento aplicado aos professores como parte da proposta de reflexão prática, intitulado “Roteiro para a análise pedagógica de Games”. As opiniões expressas no roteiro mostram que os professores conseguiram refletir, criticar e também pensar estratégias de uso dos games na educação a partir da proposta das oficinas.

**Palavras-chave:** Letramento digital. Eventos de letramento. Jogos eletrônicos.

#### Contatos:

aninhagomesmuller@gmail.com  
dulce.marcia@gmail.com

### 1. Introdução

As mídias eletrônicas (computador, celular, *tablet*, videogames etc) fazem parte da vida das crianças e dos adolescentes nos dias atuais. Dentro ou fora da escola a comunicação ocorre por meio da tecnologia, seja por meio de conversas e bate-papos pelo celular ou pelas redes sociais, pelo compartilhamento de vídeos e

outras informações que são interessantes para eles. O jogo eletrônico também possui muita visibilidade, já que os games estão em várias multiplataformas: jogos on-line, em console, no celular, nas redes sociais etc. Há uma variedade de opções para que haja uma diversão garantida.

Martín-Barbero [2014] destaca que as mídias, ou as tecnologias, propiciam uma nova sensibilidade, seja na escrita, linguagem e nas formas que percebemos tudo isso. Para o autor, a tecnologia não se trata apenas de uma nova ferramenta, mas algo que desconstrói os conhecimentos alterando tanto a cognição como as condições do saber institucionalizado. De acordo com o autor, “o que a trama comunicativa da revolução tecnológica introduz em nossas sociedades não é, pois, tanto uma qualidade inusitada de novas máquinas, mas um novo modo de relação entre os processos simbólicos – que constituem o cultural (...)” [Martín-Barbero 2014 p. 79].

Mesmo que as mídias eletrônicas estejam presentes na vida dos estudantes e até mesmo na dos professores, estes encontram obstáculos para inserir a tecnologia dentro da sua prática docente. Não pretendemos discutir aqui os motivos que levam a essa constatação, mas o fato é que aliar os recursos tecnológicos com a prática pedagógica é algo difícil de ser colocado em prática. Por conta desta problemática, o objetivo deste artigo é efetuar a descrição e análise de uma oficina que propõe atividades com os jogos eletrônicos, que sugere um novo olhar para o fazer docente. A metodologia consiste na análise crítica da oficina como um todo, mas principalmente no documento preenchido pelos participantes denominado “Roteiro para a análise pedagógica de Games”. Após escolherem um jogo em um blog sugerido, os professores jogam, preenchem um documento sobre a análise de sua experiência como jogador e,



XI Seminário

**SJEEDC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação



posteriormente, respondem este roteiro. A escolha por este documento se justifica por ele propor uma reflexão pedagógica do jogo escolhido, ou seja, é um planejamento pedagógico com a utilização do jogo eletrônico selecionado.

O grupo de pesquisa Edumídia, do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, tem realizado várias atividades de formação para as mídias, visando pesquisar de que maneiras os professores podem potencializar suas aulas com os recursos tecnológicos, principalmente com os games voltados na sua prática docente. As questões que movem nossos projetos são: como os games podem fazer parte dos currículos e dos conteúdos a serem trabalhados? Os professores jogam? Conhecem os jogos que podem ser utilizados como recurso pedagógico nas suas disciplinas? Como fazer com que esse conhecimento seja ampliado através de oficinas de práticas e análise crítica de jogos eletrônicos?

Este artigo narra a experiência vivida a partir da oferta de duas oficinas no Centro Universitário de Brusque [UNIFEBE/SC], nas quais levamos aos participantes, professores da rede municipal de ensino, esta proposta. O intuito deste artigo é analisar de que forma os docentes refletiram sobre a proposta dos games na educação, principalmente em suas aulas. Como embasamento teórico para entender e analisar os processos de aprendizagem dos usos das mídias na escola utilizaremos os conceitos de “letramento digital” e “eventos de letramento”. A partir das análises feitas com base em um documento aplicado aos participantes denominado “Roteiro para a análise pedagógica de Games”, a descrição das oficinas e o referencial teórico utilizado, concluiremos de que forma os professores pensam e refletem sobre a temática e se ela pode ser considerada um “evento de letramento”.

## 2. Letramento digital e Evento de letramento

Kleiman define “letramento” como práticas sociais que utilizam a escrita, como sistema tecnológico e simbólico. Para ela, essas práticas ocorrem em situações e objetivos exclusivos.

Se, na prática social, o aluno se depara com textos não simplificados, numa sala de aula em que a prática social é estruturante, o aluno deveria também se deparar com os textos que circulam na vida social: a facilitação, para que ele consiga vencer os obstáculos que a leitura de tais textos pode

apresentar, é o trabalho coletivo: na atividade cooperativa com seus colegas, cada um com seus diferentes saberes, pontos fracos e fortes, sob a orientação do docente [Kleiman 2007 p. 5].

O desenvolvimento dessa capacidade ou habilidades se divide em níveis e graus de letramentos num *continuum* crescente de complexidades linguísticas, sendo letrado aquele que não apenas domina esses conjuntos, mas sabe como entrelaçá-los e deles se apropriar [Buzato, 2009]. Assim, quanto maior a quantidade de esferas de atividade em que se participa, maior é o seu repertório de gêneros e, conseqüentemente, maior o seu grau de letramento ou o seu conjunto de letramentos. Neste sentido, as ações de formação para os professores precisariam ser entendidas numa perspectiva longitudinal, inconclusa e permanente. Por essa razão, não é possível ser letrado de forma absoluta, mas quanto maior o envolvimento como autor, maior a capacidade de aprendizagem e expressão nos diferentes gêneros digitais. Dessa maneira, um letramento seria um processo de síntese continuada e de aprendizagem constante (dado o processo tecnológico de inovação) das possibilidades das mídias digitais, incluindo as várias mídias e seus gêneros (numa relação de reciprocidade) em práticas sociais e enunciativas que poderiam ser vividas em diferentes graus de conhecimento e, pelo menos em tese, sem um fim definido:

as práticas sociais de letramento que exercemos nos diferentes contextos de nossas vidas vão constituindo nossos níveis de alfabetismo ou de desenvolvimento de leitura e de escrita; dentre elas, as práticas escolares. [...] É possível ser não escolarizado e analfabeto, mas participar, sobretudo nas grandes cidades, de práticas de letramento, sendo assim, letrado de alguma maneira [Rojo 2009, p. 98].

No século XXI, cada vez mais, os estudantes estão inseridos em um meio com várias semioses, texto, imagem e som que pedem uma nova visão sobre o que é letramento e como lidar com ele.

Essa “ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever)” é definido como letramento digital, por Coscarelli e Ribeiro [2011, p. 9].

Para Soares [2002 p.151], a tela como um novo espaço de escrita, implica em “significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais

amplamente, entre o ser humano e o conhecimento” com “conseqüências sociais, cognitivas e discursivas” que poderiam ser identificadas como letramento digital. Este seria entendido por Soares como:

um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel [2002 p.151].

Para alguns autores, a diversidade de práticas e usos sociais que envolvem leitura e escrita de gêneros não apenas textuais, mas multimodais, pode ser entendida como letramentos (no plural). Dessa forma,

estar fazendo blogging, escrevendo fanfic, produzindo mangá, meme-andô, photoshoppeando, práticas de anime music video (AMV), podcasting, vodcasting, e gaming são letramentos, tanto quanto escrever cartas, manter um diário, fazer gravações de áudio, fazer zines, ler novelas e livros de imagens sem letras, ler novelas gráficas (HQ) e comic-books, elaborar notas durante uma apresentação ou preparar palestras, e leituras nas paradas de ônibus.” [Knobel, Lankshear 2006, p.6].

Para dar conta dessas inúmeras formas expressivas, é preciso que o conceito de letramento, de acordo com Marchuschi [2004], considere o advento das novas tecnologias e das várias semioses que incorpora mais de um meio. Uma proposta complexa que se apresenta para essas demandas vem do Grupo de Nova Londres (GNL) como multiletramentos. Segundo Buzato

o termo multiletramentos refere-se às estratégias pedagógicas vistas como necessárias para dar-se conta do aumento da complexidade dos textos (impressos, digitais ou de outra natureza) que circulam nas sociedades contemporâneas [2009 p. 20].

Para o GNL, a “pedagogia” dos multiletramentos buscaria transformar um usuário funcional “com competência técnica e conhecimento prático” num criador de sentidos “que entende como os diferentes textos e tecnologias funcionam”, analista crítico “que entende que tudo o que é dito e estudado é fruto de seleção prévia” e transformador “porque usa o que foi aprendido de novos modos” [Rojo 2012, p. 29].

Em outras palavras, essa pedagogia seria baseada em uma prática situada (utilizando os conhecimentos dos gêneros e *designs* que fazem parte da cultura dos alunos nos espaços culturais além da escola).

Tal complexidade, para aqueles autores, resulta de dois fatores básicos: a proliferação de textos multimodais, com o concomitante declínio do modelo tradicional de texto escrito; e a maior saliência dos fatores culturais envolvidos na produção e interpretação de textos, ocasionada pela transculturalidade crescente no mundo [Buzato 2009 p. 20].

Kleiman [2005] afirma que a mídia utiliza textos multissemióticos ou multimodais nos quais são utilizadas linguagens verbais, recursos gráficos, imagens, fotografias etc. Diante disso, a linguagem verbal não possui contribuição unânime para que ocorra sentido; uma forma expressiva que se tornou muito eficaz é a imagem [Kleiman 2005]. A autora ressalta que nas atividades que utilizam a linguagem escrita para conseguir algum objetivo pedagógico, quando agregadas aos conhecimentos, aos recursos tecnológicos e às aptidões fundamentais para sua efetivação, temos as “práticas de letramento”. Kleiman [2005] exemplifica essas práticas: escrever em blogs/diários, enviar mensagem/bilhetes, assistir as aulas.

As práticas de letramento são compostas de microatividades ou eventos de letramento. Para Kleiman [2005] um evento de letramento deve possuir atividades que possuem similaridade de outras atividades no meio social do indivíduo. De acordo com a autora deve haver mais de um integrante e as pessoas devem possuir distintos conhecimentos, que são utilizados na situação oportuna, levando em consideração finalidades, interesses e objetivos pessoais e metas coletivas. Segundo Kleiman, deve ser um evento que ocorra de forma colaborativa na sua totalidade.

As práticas de letramento referem-se à cultura de uma sociedade, identificação, fala, práticas sociais; compreensões gerais de leitura e escrita [Bevilaqua 2013], que guiam um evento na sua constituição. Para Bevilaqua [2013], para que ocorra o evento de letramento deve haver mediação do escrito no que se refere às utilizações do letramento.

A partir das ideias de Certeau [1998], Souza e Cruz [2014] propõem que, na assimilação e produção destes eventos de letramento temos: as operações em

múltiplos formatos dos usuários/produtores/consumidores – maneiras de utilizar, usos do dia a dia, estratégias da arte de criar; competências e agilidades; e as formas operacionais que dão características ao ato de consumir - práticas de assimilação e produção reflexiva.

Kleiman [2007] afirma que um evento de letramento trata-se de uma atividade em que a língua escrita está envolvida, além de não haver diferenças das outras atividades do dia a dia, ou seja, da vida social. Segundo a autora o evento de letramento envolve inúmeros participantes e é uma atividade que necessita da cooperação e da coletividade, exigindo conhecimentos distintos, em que a mobilização ocorre de acordo com os objetivos e interesses pessoais, mas de metas coletivas.

De acordo com os autores, podemos compreender que um evento de letramento deve ocorrer de forma coletiva, em que a língua escrita esteja presente e em que os participantes compartilhem seus saberes e conhecimentos para o grande grupo. Corroboramos com as definições de Kleiman [2005 e 2007] e Marcuschi [2004] por concordar que o letramento digital está relacionado às várias semioses (imagem e som) e não apenas ao texto escrito. Como o objetivo do artigo baseia-se na utilização dos jogos eletrônicos na educação, o compartilhamento de ideias e as discussões terão como base as tecnologias disponíveis para a educação, principalmente os games. Será apresentado um exemplo voltado para os games, ou seja, a oficina ministrada pelo grupo de pesquisa Edumídia. Analisaremos se a oficina realizada trata-se de um evento de letramento a partir dos conceitos expostos.

De acordo com o exposto neste artigo, podemos concluir que as oficinas ofertadas para os professores da rede municipal de Brusque/SC tratam-se de um “evento de letramento”. Houve a reunião de vários docentes, nas suas respectivas áreas do conhecimento e saberes distintos, debatendo sobre os jogos eletrônicos, suas práticas pedagógicas com as tecnologias e mídias etc. Além de jogarem, eles analisaram os jogos e efetuaram uma proposta em formato escrito da sua aplicação em sala de aula.

Para que o “evento de letramento” ocorra é necessário que haja a reunião de várias pessoas, com conhecimentos distintos, compartilhando informações e ideias por meio da escrita. Isso corrobora com as oficinas ofertadas pelo grupo de pesquisa Edumídia. As tecnologias e todos os seus aparatos devem ser utilizados pelos professores como recurso para sua

prática na escola e é muito rico quando há o encontro de professores com a mesma intenção: promover aulas mais interativas, dinâmicas que potencializem a aprendizagem colaborativa entre os alunos e seus professores por meio das mídias eletrônicas que estão à disposição.

Na sequência, será descrito como ocorreu a oficina com o intuito de analisar as atividades desenvolvidas pelos participantes, principalmente sobre a visão deles de um novo fazer pedagógico por meio dos jogos eletrônicos.

### **3. Oficina - Games na escola: análise crítica de usos de jogos eletrônicos na educação**

Em outubro de 2014 foram ofertadas pelo grupo de pesquisa Edumídia, duas oficinas sobre Games na Educação<sup>1</sup>, nos períodos matutino e vespertino, no Centro Universitário de Brusque/SC [UNIFEBE] que sediava a 1ª Jornada Internacional de Educação da UNIFEBE e XIX Semana Acadêmica de Pedagogia [EDUB<sup>2</sup> 2014]. A proposta do grupo era propor aos participantes um novo olhar sobre suas práticas pedagógicas: a utilização de jogos eletrônicos na escola. As oficinas ocorreram nos períodos matutino e vespertino, contando com docentes da rede municipal de Brusque/SC e estudantes da própria instituição. O total de participantes nas duas oficinas contou com 33 pessoas.

Na introdução, após uma explicação sobre o motivo da oficina, foram apresentadas informações sobre os jogos de forma geral, como: “O que é um jogo?”, “O que são games?”, “Principais gêneros”, “Como os games ensinam?”, “Regras”, “Metas ou objetivos”, “Conflito, competição, desafio e oposição” e “Let’s play? – O que considerar quando utilizar games na escola”. A todo o momento os participantes interagiam questionando ou compartilhando alguma experiência vivida com seus alunos. O grupo argumentou que na atualidade os alunos estão imersos na tecnologia, seja por meio da internet, celulares, *tablets* etc. e que os jogos eletrônicos fazem partes da vida desses estudantes. Por esses motivos, é importante a utilização dos games na prática pedagógica.

<sup>1</sup> O grupo de pesquisa Edumídia possui o blog Games na escola <<https://gamesnaescola.wordpress.com/>>.

<sup>2</sup> Site do evento: <<http://www.unifebe.edu.br/site/hotsite/edub/>>.

Na sequência, a oficina se pautou em três momentos:

1. Solicitamos que os participantes, de forma individual, acessassem o *blog* Games na escola, que escolhessem um jogo e que jogassem. A seguir, pedimos que preenchessem um formulário denominado “Análise da experiência de jogar” para que respondessem questões para avaliar o jogo.
2. Posteriormente, individualmente ou em grupo (no máximo três participantes) eles deveriam mostrar para o colega o jogo escolhido e sua análise. Na sequência, pensariam em uma proposta pedagógica com o preenchimento outro documento denominado “Roteiro para a análise pedagógica de Games” que depois iria ser socializado para o grande grupo. Este documento fez com que os professores analisassem de que forma o jogo pode ser inserido na sua disciplina.
3. Por fim, o terceiro momento foi o preenchimento de uma avaliação da oficina, abordando pontos positivos e negativos para que o grupo ministrante pudesse pensar em melhorias para ofertar oficinas com mais qualidade e eficiência.

No momento da análise pedagógica dos games, alguns participantes relataram alguns conflitos vividos em suas escolas. Alguns disseram que não há computador para todos os alunos, ou que havia apenas um computador para a turma inteira. Relataram que a oficina estava proporcionando um momento interessante para que eles repensassem suas práticas, mas que no dia a dia o conhecimento não seria colocado em prática.

Diante disso, surgiram alguns questionamentos: Por que os professores possuem dificuldade de trabalhar com os recursos tecnológicos em sala de aula? Falta formação para os professores? Faltam recursos nas escolas como internet e equipamentos? O que falta para colocar esse conhecimento em prática? Muitos relataram a situação entristecidos, esperando uma resposta do que fazer com a realidade em que se encontravam. Qual a resposta para todas essas indagações?

Contudo, neste artigo faremos a análise apenas das informações propostas no último documento, “Roteiro para a análise pedagógica de Games”, por ser o documento um planejamento pedagógico no uso dos

jogos eletrônicos. A partir da reflexão dos professores sobre o uso dos jogos na sua prática docente pretende-se, quiçá, responder algumas dúvidas que ocorreram no processo de criação dos roteiros pedagógicos.

#### 4. Análise educacional de Jogos eletrônicos - roteiro

Foram respondidos dezessete roteiros no total, pois alguns foram feitos individualmente, em dupla ou em trio. Os nomes dos jogos escolhidos pelos participantes no site indicado foram: “Bloxorz, Como se escreve?, Sistema solar, Youda farm 2, Museu dos dinossauros, Dividindo a pizza, Hut take control 2, Casa da carne, Força do coletivo, Jogo do hífen, Cothes, English vowels, Quebra-cabeça racha cuca, Problema de lógica casamento coletivo e Impasse”.

A primeira pergunta do roteiro refere-se ao gênero do game selecionado pelos participantes. O gênero mais recorrente foi o de “Simulação<sup>3</sup>”, totalizando cinco respostas. “Simulação e Puzzle<sup>4</sup>” apareceram em duas respostas e apenas “Puzzle” apareceu em três respostas. As demais alternativas apareceram pouco, como: “Raciocínio Lógico” apareceu apenas duas vezes; “Conhecimento”, “Aventura”, “Educativo”, “Estratégia” e “Jogos de múltipla escolha” apareceram apenas uma vez.

A segunda<sup>5</sup> pergunta foi referente ao tempo para aprender a jogar o jogo selecionado. O tempo de aprendizagem para jogar foi considerado “pouco” para sete participantes e “médio” para nove. A terceira<sup>6</sup> pergunta foi referente à dificuldade para aprender o jogo selecionado. Doze entrevistados afirmaram que o nível de dificuldade na aprendizagem foi “muito fácil” ou “fácil”.

<sup>3</sup> “Os jogos de simulação podem ser considerados uma nova versão tecnológica das brincadeiras de faz-de-conta, nos quais se trabalha com o imaginário e com representações de papéis sociais num mundo virtual, também podem incluir o desempenho de personagens” [RAMOS, 2008, p. 74].

<sup>4</sup> De acordo com o Dicionário online de português [2015], o significado da palavra puzzle refere-se à “Qualquer jogo ou problema que ofereça sérias dificuldades. Adivinhação, enigma, charada, quebra-cabeça”. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/puzzle/>>. Acesso em: 28 de abr. de 2015.

<sup>5</sup> Em um grupo, duas pessoas divergiram nas opiniões, assim, haverá uma resposta a mais.

<sup>6</sup> Em um grupo, duas pessoas divergiram nas opiniões, assim, haverá uma resposta a mais.

A quarta pergunta questionava qual era a história do jogo selecionado, e algumas respostas foram: “testar como se escreve e fala corretamente as palavras da língua portuguesa; conhecer os planetas do sistema solar; cuidar da fazenda; visita a um museu e montagem de um esqueleto de dinossauro e situações de compra e venda, na sala de aula, são fundamentais para o trabalho com as quatro operações”. Percebe-se que as histórias do jogo selecionado foram diversificadas, o que corrobora com o perfil dos participantes: professores de várias áreas do conhecimento. Suas escolhas pelos jogos foram baseadas nas disciplinas que lecionam em sala de aula.

A quinta pergunta tratava dos objetivos do game, como: “construir, administrar recursos, resolver problemas, etc”. Algumas respostas foram: “resolver problemas, raciocínio lógico; escrever e falar corretamente, nas aulas de língua portuguesa; destruir os inimigos, tomando suas bases. Administrar recursos, resolvendo os problemas; avaliar o conhecimento do aluno sob vestuários em geral, em inglês e analisar logicamente a situação e transportá-la, por meio de tentativa e erro”. É notório que os objetivos dos jogos analisados nesta amostram demonstram os objetivos das disciplinas de língua portuguesa e inglesa e matemática.

A sexta pergunta tratava das regras percebidas no game escolhido. Algumas respostas foram: “regras de movimentações e noções espaciais; com fases específicas, caso erre por três vezes, o mesmo te dará o resultado correto, caso haja muitos erros não chegará à reta final; criar soldados para destruir seus inimigos e tomar suas bases, conquistando assim os territórios disponíveis; tem que obter o valor exato com as notas existentes no jogo e coerência na quantidade de letras e sequência”. Percebe-se que as regras foram analisadas sem dificuldade para os docentes, demonstrando relação com as disciplinas de língua portuguesa e matemática.

A sétima pergunta tratava da(s) “disciplina(s) e conteúdo(s)” que podem ser trabalhados em sala de aula na prática docente. Algumas respostas foram: “em todas, mais específicas em Matemática e Educação Física; Língua Portuguesa, Ortografia e Gramática; conteúdo são sistema solar e números. As disciplinas são Ciências, Geografia e Ciências, Geografia, Artes, História, Português e Matemática. Conteúdo: animais vertebrados, habitat, peso, medidas, produção de textos, tempos e suas eras, pré-história e evolução da espécie”. Fica claro que os professores conseguem fazer relação dos jogos com várias áreas do conhecimento de forma clara e objetiva.

A oitava pergunta questionava se nos jogos os jogadores podiam ajudar uns aos outros, como: compartilhar os seus saberes sobre o jogo. E ainda questionava de que forma isso poderia ocorrer. Algumas respostas foram: “sim, com dicas e mensagens diretas; sim, indicando e pensando em estratégias mais rápidas para alcançar o inimigo; os jogos podem auxiliar uns aos outros com cálculo mental; sim, pesquisando através do *google* e entre alunos e sim, uma dupla por exercícios, o professor poderá usar um aluno que tem mais dificuldade na matéria com outro que tem mais facilidade”. Interessante que os professores articularam bem os jogos selecionados de forma didática e pedagógica. Essa informação nos faz refletir que além dos jogos ensinarem de forma divertida também pode socializar saberes e experiências.

As próximas perguntas referem-se à sistemática pedagógica do jogo escolhido e analisado pelos participantes, como idade ideal dos alunos, atividades que podem ser trabalhadas nos jogos, planejamento de tempo etc. A partir de agora será exposto o planejamento pedagógico efetivamente do jogo em sala de aula.

A nova pergunta questionava a série escolar ou faixa etária que o jogo analisado poderia ser trabalhado em sala de aula. A maioria dos participantes cita que a partir do 3º ano, aproximadamente aos oito ou nove anos de idade, este tipo de atividade pode ser utilizado em sala de aula. Pode-se perceber que, a partir das respostas, os jogos podem ser trabalhos com os alunos a partir do ensino fundamental.

A décima pergunta questionava “Quais atividades poderiam ser desenvolvidas a partir deste Game nas aulas da sua escola?”. Nesta pergunta há várias alternativas, podendo o participante selecionar mais de uma opção. As respostas foram:

- “Produção de textos sobre o Game”: doze participantes;
- “Cumprimento de objetivos pré-determinados pelo professor dentro do Game”: onze participantes;
- “Discussões realizadas a partir do Game”: doze participantes;
- “Produção de materiais e realização de atividades que abordem o Game”: onze participantes;

- “Outras atividades, quais?”: cinco participantes, descrevendo: “em Artes, pintura e/ou reprodução de um dinossauro; Jogo da memória (...)”.

Para os professores todas as opções de atividades indicadas no roteiro podem ser trabalhadas em sala de aula já que o número está muito parelho em todas as alternativas.

A décima primeira pergunta questionava “Como seriam avaliadas as atividades desenvolvidas a partir deste Game?”. Nesta pergunta também há várias alternativas, podendo o participante selecionar mais de uma opção. As respostas foram:

- “Discussão das atividades realizadas a partir do Game”: onze participantes;
- “Avaliação do aprendizado adquirido por meio de provas”: sete participantes;
- “Realização de trabalhos/projetos”: oito participantes;
- “Avaliação por meio da análise do jogar dos alunos”: dez participantes;
- “Outros, quais?”: cinco participantes, descrevendo: “atividades de quatro operações; avaliação continuada no processo de aprendizagem (...)”.

As opções mais selecionadas pelos professores foram “Discussão das atividades realizadas a partir do Game” e “Avaliação por meio da análise do jogar dos alunos”. O que evidencia que os docentes acreditam que a avaliação deva ser formativa e não por meio de provas.

A reflexão do trabalho docente com os jogos eletrônicos e planejamento das atividades foi o tema da última pergunta do roteiro. Citamos literalmente algumas respostas como exemplo das ideias desenvolvidas pelos professores:

- “O assunto seria discutido em sala de aula, tirar dúvidas, depois trabalhado para se saber o que aprendeu com o jogo. Pode ser ministrado de 4 a 6 aulas”;
- “Após estudar o sistema solar, debater o assunto por meio do jogo para melhorar a fixação do conteúdo”;

- “Mais ou menos 4 aulas de 45 minutos. As estratégias seriam: usar computador para jogar em sala de aula, discutir sobre o jogo, sobre os objetivos, que é a reprodução dos dinossauros, através da pintura, da argila ou o que a turma decidir”;

- “A partir da aula, passaríamos a trabalhar as questões dos jogos para uma assimilação do aprendizado”;

- “Uma aula como reforço de uma atividade de vocabulário já visto em sala de aula”.

A partir das respostas pode-se concluir que os professores planejaram as aulas de suas respectivas disciplinas com os jogos analisados de forma criativa e reflexiva.

Percebe-se que apesar de alguns professores nunca terem utilizado os jogos na sua prática em sala de aula, o roteiro pedagógico preenchido por eles nos mostrou uma preocupação em um planejamento bem elaborado. Estavam realmente interessados em construir um documento que pudesse ser colocado em prática, um dos pontos fortes da oficina ministrada.

## 5. Conclusão

Este artigo tem como objetivo analisar a oficina ministrada pelo grupo de pesquisa Edumídia, descrevendo como os professores motivam-se ao uso dos jogos eletrônicos em sala de aula. A oficina ministrada pelo grupo de pesquisa Edumídia atingiu seu objetivo que foi fazer com que os professores refletissem sobre suas práticas docentes, principalmente com um olhar atento aos jogos eletrônicos que fazem parte da vida de seus alunos. A interação entre os ministrantes e participantes ocorreu de forma construtiva, em que as experiências positivas ou negativas com os alunos foram relatadas com o intuito de enriquecer a discussão.

A partir de toda a exposição da oficina e dos documentos preenchidos pelos docentes, percebe-se que os professores reconhecem a importância do uso dos jogos eletrônicos em sala de aula. Isso se confirmou nas falas deles quando contavam os problemas enfrentados por falta de recurso ou formação para o uso das mídias e na elaboração de um roteiro pedagógico. Neste documento, foram criativos e muito entusiasmados quando socializaram para o grande público.

A hipótese que a oficina fosse um “evento de letramento” também foi confirmada de acordo com o referencial utilizado, em que a havia reunião de várias pessoas, com conhecimentos e saberes específicos compartilhando experiências sobre os jogos eletrônicos de forma escrita e oral. Conclui-se que os docentes mostraram-se interessados pela temática e com entusiasmo em aplicar o conhecimento no seu fazer docente. Isso se comprova porque alguns professores queriam levar os planejamentos pedagógicos para aplicar nas suas escolas. O que comprova que o objetivo da oficina foi atingido.

Após a análise do roteiro pedagógico, podemos voltar a alguns questionamentos iniciais, como: Por que os professores possuem dificuldade de trabalhar com os recursos tecnológicos em sala de aula? Falta formação para os professores? Faltam recursos nas escolas como internet e equipamentos? O que falta para colocar esse conhecimento em prática?

Não há respostas prontas! Cada espaço escolar possui suas particularidades e realidades distintas. Uma escola pode ter todos os recursos tecnológicos disponíveis e professores desinteressados em aprender a usá-los. Em outra, nenhum recurso e docentes entusiasmados com as tecnologias. Espera-se, independente desses fatores, que os professores se atentem a essa realidade e que faça a oportunidade acontecer também. Os alunos levam as tecnologias para a escola? Isso não pode ser utilizado em prol do processo educativo? O que se pretende é que haja uma reflexão geral sobre como a mídia faz parte da vida das pessoas e como a escola faz uso dela no seu espaço.

## Agradecimentos

Agradeço ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pelo apoio financeiro mediante uma Bolsa de Apoio Técnico e uma Bolsa Produtividade para os autores desta Pesquisa.

## Referências

- BEVILAQUA, RAQUEL. NOVOS ESTUDOS DO LETRAMENTO E MULTILETRAMENTOS: DIVERGÊNCIAS E CONFLUÊNCIAS. *REVLET – REVISTA VIRTUAL DE LETRAS*, v. 05, nº 01, JAN./JUL, 2013.
- BUZATO, MARCELO EL KHOURI. LETRAMENTO E INCLUSÃO: DO ESTADO-NAÇÃO À ERA DAS TIC. *D.E.L.T.A.*, 25:1, 2009 (1-38).
- COSCARELLI, CARLA VIANA. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL. IN: COSCARELLI, CARLA VIANA & RIBEIRO, ANA ELISA (ORGS.). LETRAMENTO DIGITAL: ASPECTOS SOCIAIS E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS. 2ª ED. BELO HORIZONTE: CEAL/AUTÊNTICA, 2011.
- DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.DICIO.COM.BR/PUZZLE/](http://www.dicio.com.br/puzzle/)>. ACESSO EM: 28 DE ABR. DE 2015.
- KLEIMAN, ANGELA B. *O CONCEITO DE LETRAMENTO E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A ALFABETIZAÇÃO*. PROJETO TEMÁTICO LETRAMENTO DO PROFESSOR. UNICAMP, 2007.
- KLEIMAN, ANGELA B. *PRECISO “ENSINAR” O LETRAMENTO? NÃO BASTA ENSINAR A LER E A ESCREVER? LINGUAGEM E LETRAMENTO EM FOCO*. CEFIEL/IEL. UNICAMP, 2005-2010.
- KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. (ORGS.). *NEW LITERACIES: EVERYDAY PRACTICES AND CLASSROOM LEARNING*. MAIDENHEAD; NEW YORK: MCGRAW HILL/OPEN UNIVERSITY, 2006.
- MARCHUSCHI, L.A. GÊNEROS TEXTUAIS EMERGENTES NO CONTEXTO DA TECNOLOGIA DIGITAL. IN: MARCHUSCHI, L.A. & XAVIER, A. *HIPERTEXTO E GÊNEROS DIGITAIS: NOVAS FORMAS DE CONSTRUÇÃO DE SENTIDO*. RJ: EDITORA LUCERNA, 2004, p.13-67.
- MARTÍN-BARBERO, JESÚS. *A COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO*. TRADUTORAS: MARIA IMMACOLATA VASSALO DE LOPES E DAFNE MELO. SÃO PAULO: CONTEXTO, 2014.
- RAMOS, DANIELA KARINE. *CIBERÉTICA: VIAS DO DESEJO NOS JOGOS ELETRÔNICOS*. 2008. 243 F. TESE (DOUTORADO EM EDUCAÇÃO) - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, FLORIANÓPOLIS, 2008.
- ROJO, ROXANE. *LETRAMENTOS MÚLTIPLOS, ESCOLA E INCLUSÃO SOCIAL*. SÃO PAULO: PARÁBOLA EDITORIAL, 2009.
- ROJO, ROXANE; MOURA, EDUARDO (ORGS.). *MULTILETRAMENTOS NA ESCOLA*. SÃO PAULO: PARÁBOLA EDITORIAL, 2012.
- SOARES, MAGDA. NOVAS PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA: LETRAMENTO NA CIBERCULTURA. *EDUCAÇÃO & SOCIEDADE*, UNICAMP, v. 23, n. 81, p. 143-160, SET 2002. DISPONÍVEL EM <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935> ACESSO 19 AGO 2014.
- SOUZA, TEREZINHA FERNANDES MARTINS; CRUZ, DULCE MÁRCIA. LETRAMENTOS DIGITAIS: IMPLICAÇÕES E CONTRIBUIÇÕES À FORMAÇÃO PARA A DOCÊNCIA. *XI COLÓQUIO SOBRE QUESTÕES CURRICULARES / VII COLÓQUIO LUSO-BRASILEIRO*, BRAGA, PORTUGAL, 2014.