

**JOGOS DIGITAIS OU NO DIGITAL:
OS OBJETOS EDUCACIONAIS
ENTRE A INOVAÇÃO E A REMIDIAÇÃO**

Gilvan Mateus Soares (UFMG)
gilvanso@uol.com.br

RESUMO

As tecnologias da informação e da comunicação passaram, sobremaneira, a influenciar a relação do sujeito com o mundo. Dessa forma, é fundamental analisar as diversas práticas discursivas por meio das quais interagimos e comunicamos com auxílio dos recursos tecnológicos, em um processo dinâmico em que, ao mesmo tempo, transformamos por meio deles e somos transformados por eles. Nesse contexto de uma sociedade fortemente influenciada pelas tecnologias, coleções didáticas de língua portuguesa inscritas no Programa Nacional do Livro Didático (2014) distribuíram, como material complementar ao manual impresso, os objetos educacionais digitais, conteúdos multimídias em formato de jogos, infográficos e audiovisuais. Esses conteúdos “digitais”, reunidos em um DVD, contemplam tanto atividades de leitura quanto de tópicos linguístico-gramaticais, de forma que se torne importante compreender o processo de elaboração dessas atividades, observando se constituem inovações na abordagem dos conteúdos do livro didático ou a transposição para uma nova mídia de práticas já arraigadas na cultura impressa. Diante disso, apresentamos uma análise prévia de dois objetos digitais intitulados como “jogos” de coleções didáticas, mostrando que é necessário avançar na produção de recursos didáticos que possam se valer dos inúmeros recursos tecnológicos, de forma a representar práticas inovadoras que contribuam para o letramento digital dos alunos.

Palavras-chave: Livro didático. Objetos digitais de aprendizagem. Jogos.

1. Introdução

As tecnologias digitais da informação e da comunicação têm, sobremaneira, influenciado a relação do sujeito com o mundo, sendo, muitas vezes, associadas ao sucesso, ao progresso (CONTI *et al.*, 2014). Se novas ou diferentes relações são estabelecidas, é fundamental analisar as diversas práticas discursivas por meio das quais interagimos e comunicamos com auxílio dos recursos tecnológicos, em um processo dinâmico em que, ao mesmo tempo, transformamos por meio deles e somos transformados por eles.

Nesse contexto de uma sociedade fortemente influenciada pelas tecnologias digitais, coleções didáticas de língua portuguesa inscritas no Programa Nacional do Livro Didático (2014) distribuíram, como material complementar ao manual impresso, os objetos educacionais digitais, con-

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

teúdos multimídias em formato de jogos, infográficos e audiovisuais. Esses conteúdos “digitais”, reunidos em um DVD, contemplam tanto atividades de leitura quanto de tópicos linguístico-gramaticais, de forma que se torne importante compreender o processo de elaboração dessas atividades, observando se constituem inovações na abordagem dos conteúdos do livro didático ou a transposição para uma nova mídia de práticas já arraigadas na cultura impressa.

Diante disso, apresentamos uma análise prévia de dois objetos digitais intitulados como “jogos” de coleções didáticas referentes ao ensino fundamental II (6º ao 9º Ano), mostrando que ainda é necessário avançar na produção de recursos didáticos que possam se valer dos inúmeros recursos tecnológicos, de forma a representar práticas inovadoras que contribuam para o letramento digital dos alunos.

2. *Tecnologia, remediação, inovação e jogos digitais*

Para compreender a elaboração de conteúdos digitais para a abordagem da leitura e de tópicos linguístico-gramaticais, é ilustrativa a diferenciação promovida por Davi Faria de Conti, Cristiane Maria Megid, Cássia Cristina Furlan e Joice Mensato (2014) entre *objeto*, *instrumento* e *tecnologia* diante de práticas discursivas. No primeiro caso, um objeto, embora possa existir no espaço, não é elemento que participa de determinada prática discursiva.

Um instrumento, por sua vez, participa de práticas discursivas, mas sua materialidade não é determinante para elas, sendo utilizado exclusivamente para reiterar práticas já estabilizadas por outros instrumentos.

No terceiro caso, “o objeto pode ser pensado enquanto tecnologia a partir do momento em que passa a ser determinante nas práticas discursivas” (CONTI *et al* 2014, p. 55), em que temos a *tecnologia*, isto é, o conhecimento e o estudo articulado a uma técnica.

Cabe, dessa forma, perceber que a tecnologia não está necessariamente no objeto, mas na maneira como esse objeto participa de práticas discursivas, pois

a presença de um objeto no espaço ou mesmo sua utilização de uma forma que se limite a reproduzir relações discursivas estabilizadas anteriormente – constituindo-o como instrumento – não implica uma transformação das práticas discursivas oriundas do próprio objeto. Em outras palavras, não basta que um

objeto que pode ser constituído em tecnologia exista para que haja uma atitude tecnológica. (CONTI *et al.*, 2014, p. 55)

Nesse sentido, cabe pensar a tecnologia como “uma equação onde se somam ao objeto um método (ou uma ‘técnica’, se quisermos recuperar o radical grego) e uma forma de pensar (uma ‘logia’), interiorizada nas práticas discursivas através do uso do objeto”. (COLTI *et al.*, 2014, p. 55)

É necessário, ainda, observar que “dizer que objetos constituídos em instrumentos não têm papel determinante nas práticas discursivas não é o mesmo que negar os sentidos que sua materialidade produz” (CONTI *et al.*, 2014, p. 54-55), de forma que tanto objetos quanto instrumentos não são neutros, mas podem, por exemplo, se constituírem em meios para reprodução das relações de poder.

Cabe também percebermos que recombinar formas, códigos e linguagens já é prática antiga na cultura do Ocidente (REGIS, 2008), como, por exemplo, a Roma antiga “remixar” a Grécia. Com os avanços tecnológicos, segundo a autora, na transposição para meios digitais de recursos de diferentes naturezas e mídias, como texto, imagens, sons, cores, animações, tem-se observado uma revolução nos processos de produção e circulação dos produtos das mídias.

Nesse sentido, é fundamental discutir a remediação⁵, que, conforme Jay David Bolter e Richard Grusin (1998), significa a representação de um meio em outro, característica essa definidora das novas mídias. Essa representação pode ser sem aparente crítica ou ironia, como, por exemplo, o caso de CD-ROM ou DVD que disponibilizam digitalizações de fotos e textos literários. Nesse caso, o meio digital não se define em oposição às fotos ou textos, mas acaba por representar uma nova forma de acessos a esses recursos, num processo de (tentar) ser ou de se fazer transparente, pois o meio digital intenciona “apagar-se” para que o observador (leitor) possa ter a mesma relação (ou a sensação disso) com o conteúdo se fosse diante do meio original.

Conforme Jay David Bolter e Richard Grusin (1998), idealmente não deveria haver diferença entre a experiência de ver uma pintura na tela ou presencialmente, mas isso nunca é assim, pois a presença do computador não se deixa de fazer percebida, seja, por exemplo, ao ter que

⁵ Optamos, aqui, por registrar “remediação”, e não “remediação”.

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

apertar um botão ou deslizar a barra para ver uma imagem, mas mesmo aí a transparência continua a ser o objetivo.

Em outra situação, o processo de remediação poderá destacar a diferença em relação à mídia anterior, numa tentativa de melhorá-la, embora o “novo” parece se justificar tendo em vista o “velho”, podendo, nesse caso, existir diferentes níveis de fidelidade entre “novo” e “velho”, como, por exemplo, uma enciclopédia digital, como a Encarta (Microsoft) em relação às impressas, que amplia o texto por meio de sons e vídeos, mas não o confronta ou desafia.

Esse processo de remediação pode, ainda, ser um pouco mais agressivo, remodelando o meio “antigo”, como, por exemplo, um CD de rock, com a gravação do recurso e, ao mesmo tempo, a performance ao vivo, ou, por outro lado, uma situação em que uma nova mídia tenta absorver completamente a mídia anterior, como, por exemplo, jogos de computador como *Myst* ou *Doom* e sua relação com o cinema, considerados até mesmo “filmes interativos”, em que os jogadores tornam-se personagens de uma narrativa cinematográfica.

É interessante, nessa discussão, analisar o conceito de inovação. Trazendo discussão do campo administrativo, podemos, com base em e Adriana B. A. dos Santos, Cíntia B. Fazon e Giuliano P. S. de Meroe (2011), compreender que esse conceito pode ser compreendido em um ciclo que envolve a invenção, a imitação ou a difusão e a inovação, sendo, esta última, processo que envolve a geração de riqueza por meio da invenção. Segundo os autores, no contexto de uma política capitalista que se evoluiu em um modelo baseado na flutuação de ofertas e demanda de serviços e bens, é necessário considerar as mudanças tecnológicas, de forma que

a partir do momento em que a utilização de novas tecnologias passou a ser considerada como possibilidade de crescimento econômico, uma nova dinâmica foi estabelecida. A evolução da incorporação de inovações nas organizações, dentro do modelo capitalista de geração de riqueza, passou pela absorção de novas tecnologias, novos conceitos, novos processos, novo modelo de gestão, novas pessoas e suas novas ideias (SANTOS, FAZION & MEROE, 2011, s. p.)

Consequentemente, essa inovação tecnológica “vai criar uma ruptura no sistema econômico, tirando-a do estado de equilíbrio, alterando, desta forma, padrões de produção e criando diferenciação para as empresas”. (SANTOS, FAZION & MEROE, 2011, s. p.)

Nessa questão, é oportuna a discussão sobre o conceito de inovação proposta por Denise Luciana Rieg e Alceu Gomes Alves Filho (2003), que analisam as inovações de produto de natureza significativa e de inovações de produto de natureza incremental. Segundo os autores,

Inovações de produto de natureza significativa referem-se a produtos inteiramente novos, os quais apresentam características tecnológicas ou de uso e finalidade que os distinguem daqueles produzidos até então. Por outro lado, inovações de produto de natureza incremental correspondem a substanciais aperfeiçoamentos de produtos previamente existentes (produtos melhorados). (RIEG & ALVES FILHO; 2003, p. 296)

Transferindo essa discussão para o campo da linguagem, compreendemos que as tecnologias digitais têm conferido às relações humanas novos desafios, novas formas de interação, novos meios de comunicação, o que exige, conseqüentemente, novas formas de ler e de produzir texto. É necessário, no entanto, questionar se, no processo de ensino e de aprendizagem da língua, os recursos tecnológicos têm, de fato, representado inovações significativas para a aprendizagem, no processo de criação ou de remediação de conteúdos.

Diante disso, se a remediação é uma característica marcante nas novas mídias⁶, é necessário compreender, no cenário escolar, como os materiais didáticos têm incorporado essa noção. Isso porque poderemos perceber, por um lado, a simples reprodução (mecânica) de conteúdos e práticas em novas mídias, ou, por outro, a inovação por meio da tecnologia, em ambos os casos havendo a necessidade de uma análise crítica para ser refletir sobre a qualidade dos conteúdos remediados.

Por isso, é que procuramos, por meio de procedimentos prévios, a serem posteriormente refinados, analisar a produção e a disponibilização de alguns objetos digitais intitulados como “jogos” de coleções didáticas. Antes de proceder a essa análise, é necessário compreender que os bons jogos, conforme James Paul Gee (2009) deveriam incorporar alguns princípios de aprendizagem: a) identidade; b) interação; c) produção; d) riscos; e) customização; f) agência; g) desafio e consolidação; h) informação “na hora certa” e “a pedido”; i) sentidos contextualizados; j) frustração prazerosa; k) pensamento sistemático; l) exploração, pensamento lateral e reelaboração/revisão dos objetivos; m) ferramentas inteligentes e

⁶ Cabe-nos frisar, conforme Jay David Bolter e Richard Grusin (1998), que essa característica não é exclusiva das novas mídias, mas é marcante nelas.

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

conhecimento distribuído; n) equipes transfuncionais; o) performance anterior à competência.

Assim, os bons jogos precisam despertar o interesse do jogador, que deve se sentir desafiado a jogar, a assumir a identidade de um personagem, em um processo que leva o jogador a ter a sensação de que controla as ações do jogo, que pode ser customizando ao seu nível ou modo de jogar, havendo gradação de complexidades, que exige do jogador pensar sistematicamente e explorar detalhadamente o ambiente do jogo, que fornece informação no momento em que o jogador precisa ou pede na resolução de problemas, encontrando soluções que podem contribuir em outros desafios, isso em um ambiente interativo entre jogador e jogo, em que o jogador codensha e suas ações interferem na narrativa ou desenvolvimento do jogo.

Com base nisso, é que propusemos analisar as contribuições de dois objetos digitais, especificamente os “jogos” disponibilizados nos DVDs, com o objetivo de verificar se favorecem o desenvolvimento das competências comunicativas e das habilidades leitoras dos alunos. Apresentamos, na seção seguinte, os resultados que obtivemos.

3. *Jogos em objetos educacionais*

Selecionamos dois conteúdos digitais de material de divulgação de coleções didáticas referentes ao Programa Nacional do Livro Didático (2014): *Velear*, 7º ano, e *Teláris*, 9º ano.

O primeiro objeto analisado, referente ao DVD da coleção *Velear*, é “Desafio da Aventureira” – 7º ano:



O Vento e eu

O vento morria de tédio
Porque apenas gostava de cantar
Mas não tinha letra alguma para a sua própria voz,
cada vez mais vazia...

Tentai então compor-lhe uma canção
Tão comprida como a minha vida
E com aventuras espantosas que eu inventava de súbito,
Como aquela em que menino eu fui roubado pelos ciganos
E fiquei vagando sem pátria, sem família, sem nada neste vasto mundo ...
Mas o vento, por isso
Me julga agora como ele...
E me dedica um amor solidário,
profundo!

[Mário Quintana; Velório sem defunto, 1990]

Inicio

verbo transitivo.

objeto direto.

objeto indireto.

adjunto adverbial.

Tempo 6

Em "gostava de cantar", o termo "de cantar" cumpre a função de:

Acertos 1

Erros 0

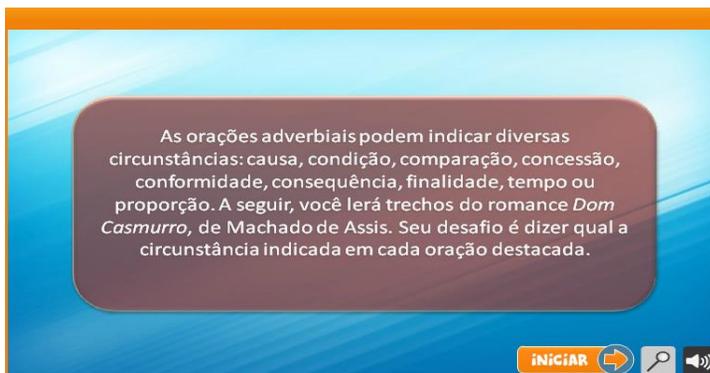
Figura 1 – Objeto Digital “Desafio da Aventureira”
”Fonte: Material de Divulgação dos Objetos Digitais da Coleção Velear

O objeto “Desafio da Aventureira”, pelo título e pela imagem do avatar, nos leva a pressupor que o jogador será inserido em um ambiente de aventura, em que enfrentará obstáculos e desafios interessantes, observando o uso dos verbos no texto literário. Contudo, o “jogo” não se constitui em uma aventura, pois não há uma narrativa e um ambiente que incentivem o jogador a se aventurar, a pensar sistematicamente e a explorar detalhadamente, e o cenário é apenas figurativo. Além disso, o “jogo” não oferece ao jogador níveis de complexidade e de desafios, não podendo ser customizado pelo jogador, que não codesenha, pois suas ações não interferem no desenvolvimento do jogo, que, assim, se constitui em ape-

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

nas exercício de múltipla escolha, em que o aluno-jogador deverá classificar sintaticamente o termo “de cantar”, reprodução (mecânica) de atividades estabilizadas na cultura impressa de abordagem de tópicos da gramática normativa por meio do texto literário, prática já bastante criticada, pois não promove a experiência estética e não considera a singularidade discursiva, linguística e cultural do poema.

O segundo exemplo analisado é relativo ao 9º, sob o título “Paintball”, da coleção Teláris:



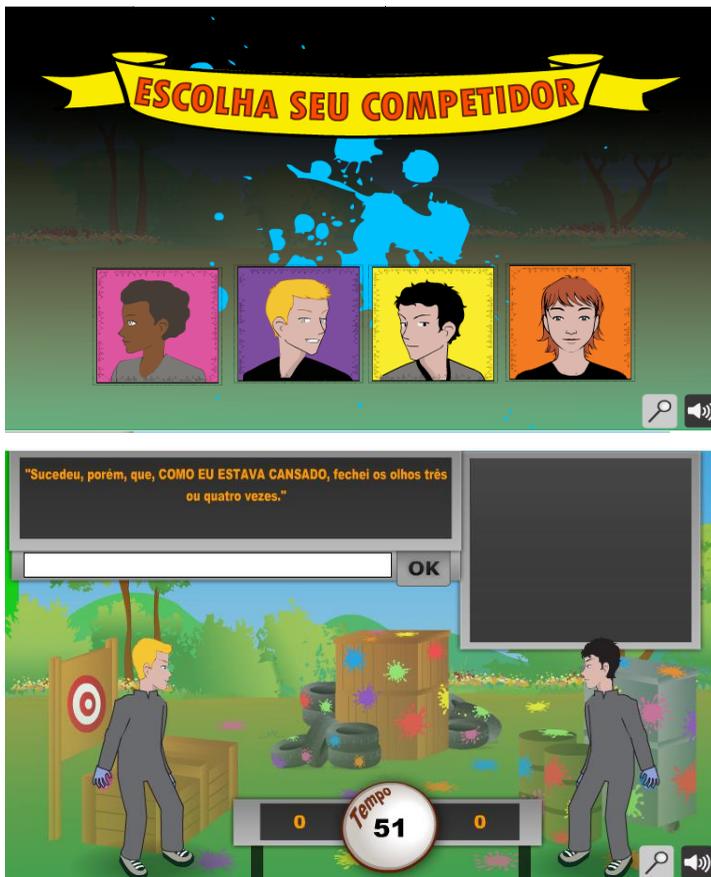


Figura 2 – Objeto Digital “Paintball”

Fonte: Material de Divulgação dos Objetos Digitais da Coleção Teláris

A tela inicial do “jogo” nos mostra um cenário de competição, em que um jogador parece atacar/se defender, há um alvo a ser atingido e marcas que demonstram haver uma disputa, apontando, assim, para um ambiente interativo. A tela seguinte nos direciona ao objetivo do “jogo”: analisar trechos do romance *Dom Casmurro*, em que se espera que, por se tratar do texto literário, os recursos linguístico-discursivos, o jogo das figuras e o estético sejam contemplados. A terceira tela nos permite escolher um avatar dentre 4 possíveis, o que nos faz pressupor que são personagens que podem ou ser customizados ou possuírem características diferentes. A quarta tela já é o início do jogo.

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

Jogando o “*game*”, podemos perceber que se trata, novamente, de exercícios de tópicos da gramática por meio do texto literário, devendo o aluno-jogador classificar sintaticamente a oração destacada, não procedendo, assim, a uma análise no nível textual, mas, assim como nas gramáticas normativas, prioriza uma abordagem no nível frasal, descontextualizando, assim, o uso dos recursos linguísticos e não promovendo uma experiência estética que leve o aluno-jogador a perceber a riqueza e a singularidade textual, discursiva e cultural do texto literário.

Em relação à mecânica do “jogo”, percebemos também que não há uma narrativa e um cenário que estimulem o jogador a se envolver, de fato, em um campo de *paintball*, explorando detalhadamente o ambiente e pensando sistematicamente em estratégias, recursos e ações para atingir o objetivo de uma atividade dessa natureza. Os avatares, mesmo que se possa optar por um ou outro, não podem ser customizados e apenas se diferenciam no aspecto visual, pois são meramente figurativos, não possuindo características próprias, assim como o cenário, que não é interativo e não muda no decorrer do “jogo”. Ainda, o jogo não pode ser co-desenhado pelo jogador, pois suas ações não interferem no desenvolvimento do “*game*” e não há fases ou níveis de complexidade, desenvolvendo-se de forma linear e repetitiva, além de não oferecer ao jogador desafios que não sejam, exclusivamente, saber categorizar a oração adverbial.

Podemos, então, diante dos dois objetos analisados, perceber que a concepção de “jogo” não considera sobremaneira os princípios de aprendizagem que deveriam nortear os “bons *games*”. Esses dois conteúdos das coleções didáticas são, assim, instrumentos inseridos em uma cultura digital que remixam práticas da cultura impressa, reproduzindo abordagens de livros, apostilas e gramáticas em relação ao uso do texto literário como pretexto para ensino de tópicos da gramática normativa, desconsiderando, assim, uma abordagem contextualizada, que leve em conta a singularidade textual, discursiva e cultural do literário e que se pautem em uma perspectiva da linguagem como prática social.

Cabe-nos, ainda, esclarecer que não temos a intenção de caracterizar a cultura impressa como “pior” do que a cultura digital. Ana Elisa Ribeiro (2016, p. 18) nos chama a atenção para esse fato em pesquisa desenvolvida com alunos: “Meu desejo era fugir de polarizações que tratassem o impresso como ‘limitado’ ou desvantajoso em relação à *web*, supostamente ilimitada, infinita, hipertextual”. Assim, a crítica que fazemos não é sobre a mídia por meio da qual determinado conteúdo ou jogo

se materializa, mas a própria abordagem do conteúdo e a própria concepção de jogo digital, que, conforme vimos, desconsideram as mais recentes discussões da linguística sobre ensino da língua portuguesa e as orientações para a produção de “bons jogos”.

4. Considerações finais

Inserir as tecnologias digitais no ambiente escolar, promovendo práticas de letramento que contribuam para a formação crítica do aluno, é mais do que urgente, diante do cenário social em que as tecnologias têm avançado cada vez mais, por meio de diferentes mídias, recursos e linguagens, estando presente em diversos ambientes, possibilitando variados fins e exigindo o domínio de diferentes e complexas habilidades.

A iniciativa do Ministério da Educação em complementar o material didático com objetos digitais de aprendizagem representa, sem dúvida, importante avanço para o letramento digital do aluno. Por outro lado, a produção de determinados objetos, como os que aqui foram selecionados, aponta para uma revisão criteriosa da concepção do que seja “jogo digital”.

Isso porque os objetos analisados não se constituem como instrumentos digitais, mas como instrumentos no digital, reiterando acriticamente práticas de outra mídia. Não se configuram, dessa forma, como recursos tecnológicos que promovam ou determinam novas práticas discursivas, mas que reproduzem práticas já estabilizadas em outro suporte, em um processo de redimensionamento digital, que reveste práticas tradicionais normativistas em “jogos” visualmente modernos, materialmente inovadores e pretensamente interativos e digitais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1998.

CONTI, Davi Faria de; MEGID, Cristiane Maria; FURLAN, Cássia Cristina; MENSATO, Joice. O digital na escola: objeto, instrumento e tecnologia. In: BOLOGNINI, Carmen Zink. *A língua portuguesa: novas tecnologias em sala de aula*. Campinas: Mercado de Letras, 2014.

II CONGRESSO INTERNACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA
XX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Revista Perspectiva*, Florianópolis, vol. 27, n. 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em:

<http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf>.

Acesso em: 24-07-2015.

RÉGIS, Fatima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. *Revista Famecos*, Porto Alegre, vol. 15, n. 37, p. 32-37, dezembro de 2008. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4797/3601>>. Acesso em: 21-08-2016.

RIBEIRO, Ana Elisa. *Textos multimodais: leitura e produção*. São Paulo: Parábola, 2016.

RIEG, Denise Luciana; ALVES FILHO, Alceu Gomes. Esforço tecnológico e desempenho inovador das empresas do setor médico-hospitalar localizadas em São Carlos, SP. *Revista Gestão & Produção*, vol. 10, n. 3, p. 293-310, 2003. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/pdf/gp/v10n3/19164.pdf>>. Acesso em: 21-08-2016.

SANTOS, Adriana B. A. dos; FAZION, Cíntia B.; MEROE, Giuliano P. S de. Inovação: um estudo sobre a evolução do conceito de Schumpeter. *Caderno de Administração* – PUC-SP, 2011. Disponível em:

<<http://revistas.pucsp.br/index.php/caadm/issue/view/623/showToc>>.

Acesso em: 20-08-2016.