

Letramento digital na cultura digital: o que precisamos compreender?

-----

*Digital literacy in digital culture: what do we need to understand?*

-----

*Lector digital en la cultura digital: ¿qué necesitamos comprender?*

Fernando Silvio Cavalcante Pimentel<sup>1</sup>

**Resumo:** Compreendendo que estamos vivenciando um momento singular da humanidade, com mudanças aceleradas na forma de se viver e de se comunicar, promovendo o aprimoramento e a disseminação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), este artigo apresenta os principais elementos teóricos discutidos no evento VII Seminário Nacional do EDaPECI e I Seminário do PNAIC, realizado na Universidade Federal de Sergipe em 2017, especificamente numa mesa redonda sobre Alfabetização Digital. O objetivo desse estudo consiste na análise da atual conjuntura da sociedade, que vivencia a cultura digital, apresenta a necessidade de se pensar num letramento digital e, a partir do pensamento computacional, discute sobre as possibilidades de uso dos games no contexto educacional, promovendo ou não o letramento *gamer*.

**Palavras-chave:** Games. Letramento. Tecnologias Digitais.

**Abstract:** *Understanding that we are experiencing a singular moment of humanity, with accelerated changes in the way of living and communicating, promoting the improvement and dissemination of Digital Information and Communication Technologies (TDICs), this article presents the main theoretical elements discussed in the event VII National Seminar of EDaPECI and I Seminar of the PNAIC, held at the Federal University of Sergipe in 2017, specifically a roundtable on Digital Literacy. The purpose of this study is to analyze the current situation of society, which experiences the digital culture, presents the need to think about digital literacy and, from the computational thinking, discuss the possibilities of using games in the educational context, promoting or not the gamer literate.*

**Keywords:** Games. Literature. Digital Technologies.

**Resumen:** *Comprendiendo que estamos viviendo un momento singular de la humanidad, con cambios acelerados en la forma de vivir y de comunicarse, promoviendo el perfeccionamiento y la diseminación de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC), este artículo presenta los principales elementos teóricos discutidos en el evento VII Seminario Nacional del EDaPECI e I Seminario del PNAIC, realizado en la Universidad Federal de Sergipe en 2017, específicamente en una mesa redonda sobre Alfabetización Digital. El objetivo de este estudio consiste en el análisis de la actual coyuntura de la sociedad, que vive la cultura digital, presenta la necesidad de pensar en un letra digital y, a partir del pensamiento computacional, discuti sobre las posibilidades de uso de los juegos en el contexto educativo, promoviendo o no el letra de vídeo.*

**Palabras-chave:** Juegos. Alfabetización. Tecnologías Digitales.

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação, Professor Adjunto da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Pesquisador em aprendizagem, educação online, webquest, tutoria e avaliação.

## INTRODUÇÃO

Estamos vivenciando a emergência de uma sociedade conectada. No dia-a-dia é perceptível a dependência cada vez maior de aplicações baseadas nas TDICs, sobretudo, de redes de comunicações que se interligam, por parte de cidadãos, governos e organizações.

A internet pode ser considerada como um dos avanços tecnológicos mais relevantes dos últimos tempos, e na medida em que se torna elemento presente na sociedade atual, tem refletido impactos significativos das mudanças sociais, culturais, econômicas e políticas e, conseqüentemente do comportamento de cada pessoa.

As TDICs têm transformado de forma rápida e profunda a maneira como os indivíduos se socializam e se relacionam com o mundo a sua volta. Contudo, observa-se que esta inserção direta no cotidiano tem gerado alguns impactos na dinâmica da escola e seus segmentos, em particular na formação de estudantes e professores para o uso das tecnologias e mídias.

Os debates e discussões realizados pela UNESCO em Conferência Internacional, pelo Ministério da Educação (MEC), pelas universidades públicas, em congressos, palestras e simpósios realizados a respeito das TIC no sistema educacional são inúmeros, fomentando a urgência por políticas públicas no campo da educação. Dentre essas políticas, alguns temas têm como ponto de partida o provimento de infraestrutura e de acesso aos programas das TDICs no âmbito escolar, outros estão voltados para as mudanças nas dinâmicas de ensino, de como melhorar o uso das TDICs em sala de aula, de como formar professores, da conscientização e necessidade de incluir as tecnologias nos currículos escolares e das habilidades e competência para manusear e lidar com os artefatos. Isso tem resultado na criação de alguns programas de governo, como por exemplo, o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo).

Países como Portugal, Angola, Reino Unido, Chile, Finlândia, Suécia, Noruega e Dinamarca, também discutem tais questões, desenvolvendo projetos de inclusão das TDICs

nas escolas (BIELSCHOWSKY, 2009; BLANCO e SILVA, 1993; BARROS, OKADA e KENSKI, 2012).

Os pesquisadores brasileiros, na área de TDICs na educação, como Silva (2010, 2012), Moran (2004, 2007), Kenski (2008), Gondim (2001), Moreira e Kramer (2007), entre outros, tem relatado a importância do uso destes artefatos na educação; os ambientes online para o ensino e formação de professores; os espaços físicos das escolas; dos desafios e dificuldades encontradas por alguns educadores para ministrar suas aulas, usando as TIC. Eles têm percebido a necessidade urgente de mudanças no cenário educativo, frente às inovações tecnológicas. Em algumas escolas do nosso país, existem aparelhos tecnológicos, mas que os resultados não são satisfatórios. Muitas vezes, isso ocorre pela falta de conhecimento, ou seja, uma formação adequada, que lhe der bases para deixar suas aulas mais interessantes, dinâmicas e objetivas.

Diante disso é perceptível o papel do professor passa a ser visto como fator principal, frente às novas tecnologias, pois precisa saber orientar e encaminhar seus estudantes no processo ensino e aprendizagem, devido às mudanças da sociedade atual que são caracterizadas por uma profunda valorização da informação. Para Gadotti (2000, p. 05) na “Era da Informação” processos de aquisição do conhecimento assumem um papel de destaque e passa a exigir um educador mais criativo, crítico e capaz de pensar, de trabalhar em equipe e de se reconhecer como indivíduo. Nesse caso cabe à educação formar esse profissional e desenvolver nele competências e habilidades para lidar com o novo.

Este artigo consiste na análise da atual conjuntura da sociedade, que vivencia a Cultura Digital, e apresenta a necessidade de se pensar num letramento digital e, a partir do pensamento computacional, discutir sobre o letramento gamer. Nesse sentido, faz-se oportuno levantar alguns questionamentos: com a popularização e disseminação das TDICs, precisamos de alfabetização digital? Em que ela consiste? Que competências e habilidades os professores devem promover em sala de aula, a partir dessa realidade? O que fazer em sala de aula?

## SOCIEDADE DIGITAL E EM REDE

As mudanças advindas dos avanços tecnológicos e das mídias digitais estão ocorrendo em toda a sociedade, conduzindo-a a novas formas de trabalhar, comunicar-se, aprender, pensar e viver. Não é apenas uma incorporação das TDICs, como algo a mais a fazer ou a ter, mas uma alteração em como fazemos as coisas, além da criação de novas realidades. Taxi, Correio, locadora de vídeos, operadoras de telefonia, livrarias, agências de turismo, gravadoras de vídeos... esses são alguns exemplos de setores da sociedade que modificaram quase que completamente sua forma de atuação, e alguns já nem existem mais.

A maior evidência das TDICs é que elas proporcionam uma transformação concreta na forma como nos comunicamos e nos relacionamos com a informação. Segundo Silva (2000), o padrão de comunicação unidirecional, que estabelece o fluxo linear emissor – receptor, não atende mais à realidade, quando a comunicação torna-se multidirecional. Na cultura digital, cada sujeito pode ser emissor e receptor, podendo também trabalhar em regime de colaboração com outros emissores, além de poder fazer uso direto das TDICs para emitir uma mensagem (informação) para múltiplos receptores que não são apenas receptores.

Essa revolução nos padrões de comunicação é considerada a partir da capacidade de retroalimentação da informação e do seu uso, ou seja, há uma atividade de uso e de reutilização. Na atual conjuntura da sociedade em meios digitais e na perspectiva da Web 2.0, é complexo afirmar que o sujeito apenas recebe/consome a informação. A compreensão é mais ampla, percebendo que a informação é “usada”, interpretada, reinterpretada e reconfigurada. Portanto a designação do indivíduo como usuário da internet ou das informações veiculadas nas RSD não é mais apropriada.

O foco concentra-se na instantaneidade do compartilhamento da informação, mas não é o fato da multiplicação das TDICs que centraliza a identidade da Sociedade

em Rede. As consequências do avanço tecnológico têm provocado uma mudança em como a sociedade se relaciona, seja pelo aumento das possibilidades de interação e de interatividade, seja pelas novas formas e relações comerciais e industriais, criando novas formas de compreender a própria sociedade. A possibilidade de a comunicação instantânea ser mais evidente na cultura digital tem mudado as relações sociais, implicando a necessidade de estudar essas mudanças, analisando seus pontos positivos e negativos.

É necessário reafirmar que não é a tecnologia que determina a sociedade, mas ela serve para a compreensão da própria sociedade, pois, sendo um elemento cultural, é fruto da criatividade e do empreendedorismo de um povo em busca de sobrevivência, tendo em vista que a “tecnologia (ou a sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades” (CASTELLS, 2013, p. 14). Segundo o autor, cada sociedade busca criar artefatos tecnológicos que possam auxiliar as pessoas em suas relações intrapessoais e também suas relações com o mundo em si. É por meio dessa interação que criamos sentido para as coisas que realizamos e para a própria vida.

As mudanças na sociedade do conhecimento ou na cultura digital abrangem muitas questões e detalhes do cotidiano que expõem como nos relacionamos com a vida, com os outros e com as coisas. Essas mudanças são abrangentes e envolvem elementos que provocam novas posturas, principalmente nas relações do mercado de trabalho. Elas implicam diretamente a compreensão do papel social da escola e da universidade, sendo esses espaços os responsáveis em oferecer à população as competências e as habilidades necessárias para a vida nessa sociedade.

O grau de inserção das TDICs no cotidiano da sociedade demonstra o quanto é necessário refletir sobre os efeitos e também sobre as causas dessa integração. A incorporação de uma tecnologia ao cotidiano de um povo determina ainda o surgimento de minorias excluídas por não estarem integradas aos avanços ou por não terem acesso a essas tecnologias, criando novas formas de poder e de dominação. Para

Castells (2003), o excluído digital não é somente aquele que não tem acesso a essas tecnologias, por diversos fatores, sejam políticos, sejam econômicos, mas também aquele que, mesmo tendo acesso a elas, não as domina. Um exemplo clássico está na relação das tecnologias dos medicamentos e tratamentos médicos avançados, limitado a uma parcela da população. A inserção das TDICs no contexto social modifica as formas de fazer e de ser, pois proporcionam transformações socioculturais e técnicas. O cotidiano é modificado quando a comunicação é potencializada e novos artefatos contribuem para que possamos fazer melhor ou fazer diferente o que já fazemos, ressignificando a própria cultura.

Essas características definem um novo estilo de vida, no qual as pessoas incorporam ao cotidiano os mesmos aspectos. E para Castells (2007, p. 414) estas mudanças serão mais evidentes com o passar do tempo. Para ele “como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo”. Neste sentido, Wood (2003) postula que, quando novas ferramentas ou instrumentos são inseridos na sociedade, há necessidade de desenvolvimento de novas habilidades. Para o autor, “ferramentas culturais inovadoras requerem o aperfeiçoamento e a transmissão de conhecimento e das habilidades necessárias para realizar este potencial” (WOOD, 2003, p. 54), recriando a própria cultura.

Evidentemente, toda e qualquer discussão sobre cultura deve ter como princípio que não se deve pensar em uma sobreposição entre as culturas. Também não passamos completamente de uma cultura para outra, mas é possível perceber que as culturas coexistem. Por vezes, há um encontro das culturas, com pontos de interconexão, a exemplo das comunidades europeias migrantes para o sul do Brasil, que continuam mantendo suas tradições, mas incorporam alguns elementos da outra cultura, como o idioma e alguns hábitos alimentares. Mas,

em vários momentos, percebe-se que as culturas se fundem, e não há como distinguir se um determinado hábito é de uma cultura ou de outra. Esse elemento de fusão é muito característico das sociedades capitalistas, inclusive em seus hábitos alimentares.

Essa cultura digital, entretanto, é marcada pela descontinuidade espaço-temporal, já que as TDICs possibilitam que as pessoas possam transitar por lugares ou tempos diferentes. Advindos dessa realidade, a mobilidade e a ubiquidade permitem que a pessoa possa se comunicar ou “estar” em ambientes múltiplos e em momentos diversos, promovendo um diferencial na educacional.

## A EDUCAÇÃO NA ATUALIDADE

A sociedade conectada em rede, geradora da cultura digital, apresenta-se com uma variedade de incógnitas, descrevendo novos paradigmas relacionais, ao mesmo tempo que, em alguns segmentos comunitários, apresentam um “forte apego” a elementos tradicionais, entre eles a educação formal.

Se por um lado temos setores da sociedade, como a medicina e a engenharia civil ou aeronáutica, que avançam no uso das TDICs e outras tecnologias, a escola ainda está focada num modelo pedagógico que privilegia competências e habilidades do século XIX, numa perspectiva de atendimento a um modelo de sociedade que não existe mais. Há, notoriamente, uma divisão entre ensino e aprendizagem, e muito mais entre prazer e aprendizagem. Observa-se que a educação, ainda num modelo pós revolução industrial, continua segmentada, fundamentada no conteudismo, muitas vezes descontextualizado.

Esse modelo, que não atende à sociedade atual, não observa um elemento chave para que ocorra a aprendizagem: a motivação. É ela, a motivação, que antecede a aprendizagem, e daí observa-se sua relevância, exigindo-se dos professores novas posturas metodológicas. E aqui, algumas questões provocam novas inquietações: o que se deve aprender? Como se aprende e como se ensina, nesse contexto da cultura digital?

Acreditamos que o novo desafio para a educação seja assegurar o acesso aos artefatos e redes sociais, possibilitando o uso e o aproveitamento do potencial de inovação que as TDICs permitem.

Na atualidade educacional, as TDICs encontram-se muito mais no campo da potencialidade, do que da realidade. E elas só chegam a encontrar razões de serem incorporadas nas escolas e nas universidades quando as práticas educacionais são modificadas e materializadas a partir de uma formação pedagógica que possibilite aos professores melhorarem e inovarem os processos de ensino-aprendizagem.

Entendemos que as TDICs devem ser utilizadas como potencial educativo, empregadas como instrumentos para pensar e interpensar, partindo de um projeto não somente tecnológico, mas também pedagógico e instrucional. Defendemos ainda que essa incorporação é um desafio, pois as TDICs são frequentemente utilizadas por estudantes e professores nas tarefas que já executavam antes, sem o uso delas. Não vislumbram-se inovações educacionais.

Como a inclusão das TDICs no cotidiano escolar é cada vez mais frequente e estimulada por políticas governamentais, faz-se necessário repensar o modelo de escola, compreendendo que o mundo não é mais o mesmo, que não habitamos o mesmo tempo em que vivemos. As crianças e os adolescentes vivem uma outra história, com uma visão de mundo complexa e exigente. Essa “outra história” é mais dinâmica e com características que lhes são peculiares, como a liquidez, a inteligência coletiva e a atemporalidade da cultura. Um exemplo dessa relação das crianças com as TDICs é que, naturalmente, elas estão criando suas próprias estratégias de aprendizagem com os artefatos tecnológicos, inclusive criando comunidades virtuais de aprendizagem, utilizando-se das redes sociais digitais.

## **ALFABETIZAÇÃO OU LETRAMENTO DIGITAL?**

A escola precisa redescobrir sua função social. Precisamos desenvolver habilidades

de ensino e aprendizagem com as TDICs, permitindo que os alunos possam aproveitar com qualidade do tempo que, normalmente, passam conectadas. Mas, partindo do pressuposto que já vivenciamos a cultura digital, nossos alunos precisariam de uma alfabetização digital?

Para entender o que seja alfabetização, concordamos com Buzato (2006, p.05) quando afirma:

*Por alfabetização, entendemos um processo em que se ensinam/aprendem as habilidades básicas que permitem às pessoas codificar e decodificar a escrita, relacionando-a, inicialmente, com a língua oral, mas aprendendo, aos poucos, a separar uma coisa da outra. A alfabetização, portanto pressupõe o ensino/aprendizagem de símbolos, códigos, regras e técnicas associadas à escrita e ao uso do suporte impresso, mas não garante o uso efetivo dessas regras, códigos e técnicas para diferentes finalidades sociais. Nesse sentido, ser alfabetizado é um passo para ser letrado, mas não garante o letramento. (BUZATO, 2006, p. 05).*

O conceito de alfabetização relaciona-se com o codificar e o decodificar a escrita, ou os símbolos, sendo elemento essencial e básico para a comunicação. Partindo desse princípio, para Takahashi (2000, p. 31), alfabetização digital seria

*a aquisição de habilidades básicas para o uso de computadores e da Internet, mas também que capacite as pessoas para a utilização dessas mídias em favor dos interesses e necessidades individuais e comunitários, com responsabilidade e senso de cidadania*

Nesse sentido, compreendemos que não se faz necessário uma alfabetização digital, no contexto de uma sociedade que vivencia a cultura digital. Ela era necessária quando a informática estava sendo disseminada, e o uso de computadores exigia o domínio de linguagem de programação. Alfabetização digital não é a oferta de um curso de informática. Hoje os sistemas computacionais



disponíveis no nosso cotidiano dispensam essa competência. Para usar um smartphone ou um tablete não se faz necessário um curso.

Ainda sobre a alfabetização digital, autores anglófonos não usam o termo *alphabetize* ou *alphabetization*. E em espanhol o que se usa para designar alfabetização confunde-se com letramento. Ou seja, alfabetização digital implica em inclusão digital

Partindo da definição de Buzato (2006), percebemos que as crianças da cultura digital, em sua maioria, não precisa de uma alfabetização digital. E muitos professores também não. As características das TDICs, intuitivas, permitem que as pessoas possam usar com um certo grau de facilidade, principalmente pela linguagem icônica de muitos dos artefatos.

Também Buzato (2006b, p. 5) apresenta uma definição de letramento que colabora com o entendimento que propomos. Para o autor,

*O letramento, ou mais precisamente, os letramentos são práticas sociais e culturais que têm sentidos específicos e finalidades específicas dentro de um grupo social, ajudam a manter a coesão e a identidade do grupo, são aprendidas em eventos coletivos de uso da leitura e da escrita, e por isso são diferentes em diferentes contextos sócio-culturais. Obviamente, todo letramento é funcional em algum sentido específico, mas não se restringe ao cumprimento de uma demanda social externa: um letramento é uma forma de agir, afirmar-se, construir e sustentar uma visão de mundo partilhada por um grupo e, portanto, carrega traços identitários e significados compartilhados por esse grupo. Um indivíduo letrado é, conseqüentemente, alguém que conhece e pratica diferentes formas de falar, ler e escrever que são construídas sócio-historicamente.*

Ou seja, o diferencial entre alfabetização e letramento consiste no uso, a partir da compreensão e dos sentidos que o sujeito dá àquilo aos códigos que lê. Essa competência (o letramento) é desenvolvida num grupo social e pode ser diferente em outro grupo social, pois tem uma função específica diante das necessidades sociais.

Partindo do entendimento da diferenciação entre alfabetização e letramento, e compreendendo que na atualidade, no contexto específico da cultura digital, que não existem uma alfabetização digital, seguimos para o entendimento do que seria um letramento digital.

Para Buzato (2006b, p. 16),

*Letramentos digitais (LDs) são conjuntos de letramentos (práticas sociais) que se apoiam, entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente.*

De acordo com o autor, o letramento digital é uma competência derivada do uso social que o sujeito faz de sua capacidade de codificar e decodificar os signos (letras, números, ícones, emojis, emoticons, etc) presentes nos artefatos digitais, propiciando interação e interatividade.

À escola, na busca de uma redefinição de seu papel social, precisa compreender com que meios, metodologias e conteúdos, pode promover o letramento digital, indo além do uso pelo uso das TDICs, mas incorporando os artefatos por estarem presentes no cotidiano de professores e alunos, entendendo que cabe à escola promover meios de refletir e discutir criticamente os usos e abusos que podem ocorrer com estes artefatos, principalmente quando conectados em rede.

## **TERÍAMOS TAMBÉM UM “LETRAMENTO GAMER”?**

Quando falamos das possibilidades de uso dos games no cenário educacional da educação básica, há sempre um questionamento que perpassa os estudos, discussões e aprofundamentos: é possível aprender com os games?

Não existe uma resposta simples, mas podemos afirmar que o contexto da utilização dos games na educação aponta para elementos significativos que nos permitem afirmar que eles produzem aprendizagem, ao mesmo

tempo em que são elementos que podem conduzir processos significativos de ensino e aprendizagem.

Inicialmente, compreendemos que é necessário observar os games como um fenômeno, e assim nos abstermos de fazer juízo de valor. Evidentemente que seria mais simples apenas dizer que eles promovem aprendizagem, ou, por outro lado, poderíamos dizer que os games são verdadeiros inimigos da educação. Mas é preciso identificar os games enquanto fenômeno na cultura digital.

Nesse sentido, compreendemos que as situações políticas e sociais, eleições, relações internacionais, argumentos pessoais e quase toda atividade de negócios são jogos, ou resultado de jogos (HUIZINGA, 2001), no sentido de que o jogo pode ser definido como:

*Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2001, p. 33).*

Os games, no contexto cultural atual, atendem ao definido por Huizinga (2001) e, ao mesmo tempo, podem ser vistos diante do que Buzato (2006b, p.16) define como letramento digital, principalmente quando destaca que os letramentos digitais os letramentos digitais “se apoiam, entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas”.

Os games podem ser definidos então como uma prática social que permite ou utiliza de um letramento digital específico, com códigos, narrativas, letras, números, sons e imagens que tem uma finalidade específica (o entretenimento) e que muitas vezes e em contextos específicos podem ser utilizados para o ensino-aprendizagem. Dessa forma, é possível a utilização de games comerciais, games educacionais ou a produção de games pelos próprios alunos e professores. O letramento gamerseria uma variação do letramento digital.

## A APRENDIZAGEM BASEADA EM GAMES

Para além dos games comerciais, várias universidades, por meio de pesquisas e grupos de desenvolvimento tecnológico avançam em investigações e produção de serious games, objetivando uma ampliação das formas de ensinar e aprender.

O potencial dos games, no contexto educativo, está na sua proposta pedagógica de utilização e na sua capacidade de promover a imersão de quem joga, implicando numa aprendizagem tangencial (PORTNOW, 2008), pelo envolvimento, interação, interatividade e participação colaborativa.

Ao jogar, um gamer pode aprender inclusive o que não está explícito como conteúdo, pois a imersão deriva a necessidade de uma maior número de informações para que possa compreender o game, descobrir como avançar nas fases e superar os obstáculos e desafios que são apresentados. O propósito de utilização de um game deve ser contribuir com situações de aprendizagem que tenham objetivos claros.

Outro elemento significativo da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (DBGL), está na forma como o jogador encara os erros. Num game a compreensão do que fazer quando se erra é fundamental para avançar nas fases, diferentemente do que normalmente ocorrer numa perspectiva tradicional de educação, quando o erro é encarado como uma punição pela ausência ou deficiência na aprendizagem. Num game os erros estão integrados ao aprendizado.

Partindo da teoria da DBGL, para além do espaço educativo, é oportuno ressaltar que os games têm ultrapassado as fronteiras do entretenimento virtual e são cada vez mais empregados em diferentes contextos, tais como na área da saúde, da publicidade, do marketing e sim, como em novas práticas pedagógicas.

A DBGL pode ser compreendida a partir de uma subdivisão em três abordagens diferentes: a produção de videogames pelos próprios alunos, o design e produção de jogos educacionais (*serious games*) e a utilização

de videogames comerciais em situações particulares de ensino e aprendizagem.

Assim como afirmamos sobre as TDICs, os games também devem ser observados sob a ótica da cultura. Eles fazem parte de nosso cotidiano, estando mais relacionado ao entretenimento. Num game, mesmo que a relação entre as crianças não seja direta, síncrona e online, as características, detalhes e desafios de um jogo podem ser tema de conversas de crianças em qualquer parte do mundo, o que condiciona a uma similaridade entre estas crianças e corrobora na sua formação identitária.

Os estudos da DGBL envolvem a perspectiva da utilização de videogames e elementos de videogames no processo de ensino aprendizagem, mas sendo significativo que esses processos de utilização da games no contexto educacional tenham avanços em termos de aplicabilidade, e que os atores envolvidos nos processos de ensinar e aprender conheçam esses novos métodos e práticas, diversificando suas estratégias de ensino.

Aprender, nessa perspectiva, requer a imersão do indivíduo, pois é necessário que ele mergulhe na experiência, que estabeleça conexões com suas vivências e construam a partir da interação, novos saberes e conhecimentos.

A DGBL funciona por três razões (PRENSKY, 2012): 1) o envolvimento acrescentado vem do fato de a aprendizagem ser colocada em um contexto de jogo, promovendo a motivação para jogar através do desafio e na busca por uma vitória ou solução do problema proposto. Fator motivacional que deve ser colocado em evidência, principalmente para as pessoas que odeiam aprender; 2) O processo interativo de aprendizagem empregada, o contexto ou cenário o qual é colocado a interação jogador-jogo, jogador-jogo-aprendizagem, essas situações devem ter um propósito definido e mostra-se envolvente para que o sujeito sinta prazer em jogar e conseqüentemente aprender. Isso pode, e deveria assumir formas diferentes dependendo dos objetivos de aprendizagem; 3) A forma como os jogos e aprendizagem são conectados dentro de um contexto ou cenário,

há muitas maneiras de fazê-lo e a melhor solução é altamente contextual.

Prensky (2010; 2012) expõe que os jogos de digitais e a aprendizagem são fenômenos que podem ser combinadas de diversas formas, no entanto dependem do contexto que estão sendo aplicados e da maneira como serão combinados. A experiência do jogar e do aprender combinadas partem do pressuposto do envolvimento que a atividade jogar permite e do aprendizado que ela desenvolve no sujeito com seu engajamento.

Portanto, essas relações de junção entre jogo e aprendizagem dependem do público que se quer direcionar as ações combinadas de jogo e aprendizagem; do assunto, ou temática que o jogo quer tratar; do contexto político e de negócios em que você se encontra, ou seja, o cenário que se apresenta o contexto social; da tecnologia disponível para o desenvolvimento e o design que se quer determinar; dos recursos e experiências que podem ser aplicados para favorecer a aprendizagem experienciada pelo jogar e da maneira como é realizado o planejamento de distribuição do jogo. Todos esses fatores são maneiras de combinar jogos digitais e aprendizagem para manter o equilíbrio entre envolvimento e aprendizado (PRENSKY, 2012).

Nesse ponto, é preciso lançar um olhar crítico e analítico sobre a DGBL, implicando voltar a considerar o que entendemos por aprendizagem (RAMOS; CRUZ, 2018). O que se busca é descobrir estratégias didáticas diversificadas, sem desejar fazer com as TDIC o que já fazemos sem elas. Para isso é significativo compreender o contexto dos games, numa Cultura Digital, para podermos saber lidar com os games na sala de aula, em espaços educacionais ou não.

Aqui apresenta-se uma questão relevante: a cultura digital e a cultura dos games se funde? Essa pergunta nos impele a buscar compreender a cultura dos games e suas particularidades, inclusive quando buscamos compreender as mediações culturais (SANTAELLA; FEITOZA, 2009) que permeiam as relações em torno do game.



## CONCLUSÃO

Para usar os games em sala de aula, é preciso ser um Gamer? Existe um letramento gamer? Concluímos esse artigo no entendimento que precisamos investir em estudos empíricos que nos forneçam consistência para nossas respostas.

Entretanto, já sabemos que o uso dos games não pressupõe transformar a escola não em uma *lanhouse*. O que é preciso é propor atividades relacionadas ao universo dos games, compreendendo a aprendizagem tangencial, a partir da imersão do aluno no contexto do game, explorando suas potencialidades educativas.

Muda-se o currículo, pois é necessário repensar a escola e sua função social, implicando numa retomada do modelo atual de educação e refletindo criticamente qual o modelo de escola que precisamos, para que atenda às necessidades dos alunos em seus contextos de vida. Muda-se epistemologicamente, metodologicamente, exigindo dos professores, gestores e pais explorar, analisar e jogar. O sucesso está no engajamento e na promoção de experiências de uma realidade significativa para todos.

## REFERÊNCIAS

- BARROS, D. V; OKADA, A; KENSKI, V. M. Coletividade aberta de pesquisa: os estilos de coaprendizagem no cenário online. **Revista eft, educação, formação e tecnologia**, 2012. p. 11-24 Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/313>> Acesso em: 22 de Nov 2014.
- BIELSCHOWSKY, C. E. Tecnologia a Informação e Comunicação das Escolas Públicas Brasileiras: o programa Proinfo Integrado. **Revista e-curriculum**. 2009. p. 1-36. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/3256>> Acesso em: 01 de Nov 2015.
- BLANCO, E; SILVA, B. Tecnologia educativa em Portugal: conceito, origens, evolução, áreas de intervenção e investigação. **Revista Portuguesa de Educação**, 1993. vol. 6, nº 3, p. 37-55. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/521/1/1993,6%283%29,3756%28EliasBlanco%26BentoDuartedaSilva%29.pdf>> Acesso em: 16 de out 2015.
- BUZATO, M. E. K. **Letramentos digitais e formação de professores**. São Paulo: CENPEC, 2006a.
- \_\_\_\_\_. **Letramentos Digitais e Formação de Professores**. In: São Paulo. III Congresso Ibero-Americano EducaRede, 3., 2006b. Disponível em: <[http://www.educarede.org.br/educa/img\\_conteudo/marcelobuzato.pdf](http://www.educarede.org.br/educa/img_conteudo/marcelobuzato.pdf)>. Acesso em: 02 jul. 2017.
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003.
- \_\_\_\_\_. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 2007. v. 1.
- \_\_\_\_\_. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2013.
- KENSKI, V. M. Educação e comunicação: interconexões e convergências. **Revista Educação e Sociedade**. Out 2008, v. 29, n. 104, p. 647-665. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302008000300002&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302008000300002&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 28 de Nov de 2014.
- GADOTTI, M. **Perspectivas Atuais da Educação**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n2/9782.pdf>> Acesso em: 12/10/2015.
- GONDIM, S. M. G. **Trabalho docente e valores: em questão as novas tecnologias de informação e comunicação**. Disponível em: <<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103166X2001000100005&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103166X2001000100005&lang=pt)>. Acesso em: 21 de Nov de 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo:Perspectiva, 2001.

MOREIRA, A. F. B.; KRAMER, S. **Contemporaneidade, Educação e Tecnologia**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/esv28n100/a1928100.pdf>>. Acesso em: 21 de Nov 2014.

PORTNOW, James. **Power Tangencial Learning**. 2008. Disponível em <http://www.edge-online.com/features/power-tangencial-learning/>. Acesso: em 28 set. 2017.

PRENSKY, M. **“Não me atrapalhe, mãe – eu estou aprendendo!”**: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI: e como você pode ajudar. São Paulo: Phorte, 2010.

\_\_\_\_\_. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC, 2012.

RAMOS, D. K; CRUZ, D. M. (Org.). **Jogos digitais em contextos educacionais**. São Paulo: CRV, 2018.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**: educação, comunicação, mídia clássica. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2012.

\_\_\_\_\_. **Educação Online**: cenário, formação e questão didático-metodológicas. Rio de Janeiro, RJ: Wak Ed., 2010.

TAKAHASHI, T. (Org.). **Sociedade da Informação no Brasil**: Livro Verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia. 2000. Disponível em: [http://www.mct.gov.br/Temas/Socinfo/Livro\\_Verde/livroverde.pdf](http://www.mct.gov.br/Temas/Socinfo/Livro_Verde/livroverde.pdf) Acesso em: 15 jul. 2017

WOOD, D. **Como as crianças pensam e aprendem**: os contextos sociais do desenvolvimento cognitivo. São Paulo: Loyola, 2003.

Recebido em 13 de novembro de 2017

Aceito em 13 de fevereiro de 2018