

Literacia digital através de jogos

algumas reflexões



Hugo Santos
Investigador Doutorado, CIIE/FPCE-UP
Pedro Ferreira
Professor Auxiliar, CIIE/FPCE-UP

1. Três vidas: desconstruir mitos

Quando, no campo educacional, se aborda o tema dos videojogos (ou jogos digitais), mesmo os ditos "sérios" (isto é, jogos construídos com um propósito educativo), tende a haver uma certa suspeição (e até desqualificação), que não se verifica, por exemplo, em relação a outros temas, objetos ou fenómenos educativos mais "tradicionais" – como, por exemplo, o currículo ou o insucesso escolar –, no sentido de reconhecer estes temas como educacionalmente pertinentes. Enquadrados em temas amplamente apelativos e promovidos pelas grandes agendas de investigação educacional contemporâneas como são as "tecnologias educativas" – ou "o universo digital" no geral –, os jogos sérios continuam a atrair um interesse modesto e a ocupar um lugar relativamente marginal na investigação em Ciências da Educação.

É possível que essa suspeição ocorra não porque os jogos não nutram uma profunda relação com o universo da educação (e muito particularmente, o formal, da escola), mas, muito pelo contrário: é justamente essa associação entre escola, infância, diversão e juventude, que faz com que, de algum modo, a sua potencialidade pedagógica (portanto, "séria") seja olhada de soslaio, duvidando-se prontamente da sua capacidade para facilitar a aprendizagem de crianças e jovens e de poderem ser dispositivos de aquisição de competências múltiplas, inclusive para audiências adultas. Mesmo com uma intensa demonstração das suas vantagens por parte dos estudos sobre "jogos sérios" (Gee, 2003, Prensky, 2001), continua-se a nutrir alguma suspeição, que reside na relação diametralmente oposta, por exemplo, aos livros como artefactos de saberes credenciados.

Uma certa aceitação do paradigma de que a educação não pode (nem deve) se restringir às aprendizagens formais transmitidas no contexto restrito da sala-de-aula, aliada ao facto, mais do que evidente, de que os/as jovens se dedicam e passam bastante tempo a jogar videojogos (nas consolas, nos browsers, nas apps de telemóvel) – aliás, como os/as adultos/as –, parece, muitas vezes, não ser suficiente para convencer os/as educadores/as a transportar os jogos para a sua prática pedagógica. E esse desmerecimento, a um nível mais geral, atinge o seu auge com a constituição daquilo que se convencionalizou chamar "o vício dos videojogos" como um distúrbio, por parte da Organização Mundial de Saúde, em 2018, reforçando-se assim, no discurso público, mais do que o



reconhecimento das suas virtudes, os seus (alegados) aspetos negativos, que, volta e meia, já vinham a ser destacados, com todo o pânico moral adultocêntrico, através das associações estereotípicas entre alienação, delinquência juvenil, violência e bullying, desde dos finais da última década do século XX, sobretudo a partir do massacre de Columbine. Mas merecem os jogos esse estatuto inglório?

2. Duas vidas: os jogos são práticas de literacia digital

Ainda que historicamente tenha sido tratado como uma atividade ligada à ocupação de tempos livres, e, portanto, associada à diversão e entretenimento, o jogo tem também sido uma forma de transmitir e educar para certas aprendizagens e valores, sendo possível vislumbrar a partir deles as representações e matrizes que sustentam determinados grupos e culturas (Magnani, 2007; Raventós, 2016). Em termos conceptuais muito simples, pode-se definir um "jogo" como uma atividade voluntária e interativa que envolve pessoas, em diferentes papéis, e pressupõe determinados objetivos e regras, desafios e conflitos, dentro de sistemas formalmente fechados. Eles podem ser "sérios", quando são construídos com um ou mais propósitos tidos como educativos (e.g., Kahoot!), ou centrados no entretenimento (e.g., Call of Duty, Grand Theft Auto); podem ser analógicos, de tabuleiro (e.g., monopólio) ou não (e.g., jogo das palavras, bate-pé), ou digitais, quando jogados em consolas, em browsers ou apps. O potencial de aprendizagem dos jogos reside não apenas na transmissão de conteúdos (e.g., aprender uma língua, ou factos históricos, jogando), mas também na aquisição indireta de múltiplas competências, aos mais variados níveis: cognitivos (capacidade raciocínio, reflexividade, planeamento), comportamentais (sentido de iniciativa, predisposição para o risco, resolução de problemas), e relacionais (comunicação, colaboração, pensamento crítico, criatividade, mediação e gestão de conflitos, flexibilidade), como afirmam vários autores (cf. Pereira, 2008; Whitton, 2010).

Um dos temas quentes nas agendas da investigação educacional, suficientemente mobilizador para reunir a atenção e interesses de um conjunto alargado



e diversificado de setores sociais, é o da literacia digital, muitas vezes enquadrada no grande chapéu de "literacia para os media". No contexto de uma sociedade da informação, fortemente digitalizada e em que as tecnologias de informação e comunicação são cada vez mais centrais, torna-se igualmente premente assegurar que os cidadãos e as cidadãs não só lhes tenham acesso, mas que as utilizem com destreza e de forma eficaz, i.e., que possuam as competências digitais para o efeito. Na verdade, as competências de literacia digital, a par de outras competências mais básicas, são consideradas uma das grandes competências para o século XXI. Mas de que modo jogar jogos é uma forma de literacia digital?

1. Aceder ao jogo passa por explorar e experimentar diferentes plataformas digitais (manusear computadores, entrar em ambientes virtuais), envolver-se em atividades digitais (navegar na internet, fazer pesquisas) e dominar linguagens próprias (hipertexto), das mais simples às mais complexas, dentro da estrutura semiótica que o jogo disponibiliza ao/a jogador/a.

2. Como refere Constance Steinkuehler (2010), jogar jogos, geralmente, também implica pertencer a uma ou mais comunidades online (e offline) em que outros/as jogadores/as leem, escrevem e produzem uma quantidade diversificada de material (manuais de usuário, tópicos de discussão em fóruns, dicas), que se inserem numa complexa constelação de práticas de literacia. Isto é particularmente relevante em jogos com grande popularidade e capacidade de criar fandoms (e.g., Pokemon Go).

3. Também se pode vislumbrar o jogo como literacia digital em termos da sua co-construção, design ou design participativo. Nos últimos anos, tem sido, cada vez mais frequente, envolver um conjunto de diferentes elementos, com diversas características (incluindo idade e experiência de jogo), na construção de jogos

(e.g., Game Jam). Com base numa perspetiva socio-construivista que enfatiza a aprendizagem ativa e com recurso a metodologias participatórias, estes projetos também são formas de promoção de literacia digital, onde o trabalho colaborativo em equipas multidisciplinares facilita a literacia, mesmo daqueles/as que não estão tão familiarizados com as linguagens típicas (e.g., código) (Beavis, Thompson & Muspratt, 2017).

Existem também jogos que as questões da literacia são centrais (não necessariamente apenas a digital). É o caso do recente jogo "Bad News" (<https://getbadnews.com/#intro>) que funciona como uma espécie de simulador da vida real onde o/a jogador/a é convidado/a a tornar-se um propagandista e ao mesmo tempo a aprender como identificar notícias falsas. Pelo meio, os/as jogadores são ainda convidados a responder a uma série de perguntas, testando, simultaneamente, a sua capacidade para detetar eventuais fake news, efetivando a aprendizagem de um conjunto de competências para lidar com a desinformação online. Como se verifica, o jogo pode implicar (e, ao mesmo tempo, treinar) um modo particular de alfabetização virtual que pressupõe capacidade de leitura, interpretação e sentido crítico.



Screenshot do jogo «Bad News», disponível gratuitamente online no link: <https://getbadnews.com/#intro>

3. Uma vida: a necessidade de mais formação e informação

Em suma, existe uma literacia digital nos jogos (isto é, quando os jogos abordam o tema da literacia explicitamente), e uma literacia com os jogos – com todos os efeitos e contributos que os jogos representam para a literacia digital. Falta, porém, uma literacia digital para os jogos, isto é, uma socialização que integre a prática de jogar dentro de uma grelha de reconhecimento e relevância social. Num dos workshops do projeto JoSeES (Jogos Sérios no Ensino Superior: Impactos, Experiências e Expectativas) em que estivemos envolvidos como investigadores, uma das ideias mais discutidas era a resistência que os/as professores/as tinham para incluir videojogos no contexto de sala de aula. Ainda que reconhecendo o seu caráter inovador, muitos/as estavam de acordo que os/as docentes olhavam para os jogos como um elemento marginal, possivelmente arriscado, optando pelas metodologias e *modus operandi* a que já estavam habituados (cf. Santos, Saldanha, Pinto & Ferreira, 2018).

Torna-se, portanto, indiscutível que é preciso formação e informação para incluir os videojogos como ferramentas de literacia digital no contexto educativo. É preciso reconhecer que brincar e jogar são em si mesmos modos particulares de educar, e isso exige uma mudança de atitude e cultura. Embora não haja uma política pública que promova a integração da literacia digital nos currículos escolares, alguns documentos parecem enfatizar a sua relevância, por exemplo, o "Perfil do Aluno à saída da Escolaridade Obrigatória", e os agentes educativos são unânimes em reconhecer que se deve tirar o máximo proveito dos media para o desenvolvimento de competências. A questão é que os jogos são, de entre as diversas tecnologias, uma das menos exploradas. Faltam, pois, trabalhos no contexto nacional que aprofundem os jogos digitais tanto na sua relação com a literacia digital, como nos desafios que podem trazer aos modos de pensar e

realizar a educação aos mais diversos níveis.

Apesar de tudo, os videojogos são uma das tecnologias que vai gerando mais hype, sempre na base da promessa, sendo que a questão é muito mais o para quê, isto é, para que podemos querer os jogos: para transformar a educação ou para docilizar os/as alunos/as? Enfatizar os videojogos como uma recurso pedagógico fundamental não significa não ter noção das suas limitações estruturais, nem tampouco de encará-los romanticamente como dispositivos redentores – como qualquer elemento da vida social, são atravessados por diferentes olhares (nomeadamente político-ideológicos), diferentes abordagens pedagógicas (das mais instrutivas às mais construtivistas), e diferentes naturezas (e.g., tanto podem promover uma crítica antixista como o seu inverso, dependendo do uso). Contudo, é preciso (re)pensar as práticas curriculares e pedagógicas no sentido de os incluir como recursos, e isso só se faz com mais visibilidade e mais interpeção aos contextos. Juguemos mais, aprendamos melhor.

Game over.

Or on, depende da perspetiva...•

Bibliografia:
Beavis, C., Thompson, C., & Muspratt, S. (2017). 'A game isn't a game without interaction'. Students' thoughts about the use of digital games in school. In Catherine Beavis, Michael Dezuanni, Joanne O'Mara (Eds.), *Serious play, literacy, learning and digital games* (pp. 23-35). New York & London: Routledge.
Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: McGraw-Hill.
Magnani, L. H. (2007). Por dentro do jogo: Videogames e formação de sujeitos críticos. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, 46(1), 113-125.
Pereira, L. (2008). O papel dos jogos no desenvolvimento de competências digitais. *Comunicação e Sociedade*, vol. 13, pp. 135-144.
Prentsky, M. (2001). *Digital game-based learning*. Nueva York: McGraw-Hill.
Reventós, C. L. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura. Revista de innovación educativa*, volume 8(1), 1-15.
Santos, Hugo, Saldanha, Lucinda, Pinto, Marta, & Ferreira, Pedro D. (2018). Os videojogos sérios como uma tecnologia educativa: que potencialidades e limitações?. In Carlinda Leite, Precioso Fernandes (Coords.), *Carla Figueiredo, Fátima Sousa-Pereira, Francisca Costa, & Marta Pinto* (Eds.), *Currículo, Avaliação, Formação e Tecnologias Educativas (CAFE): Contributos teóricos e práticos* (pp. 213-224, ISBN 978-989-8471-32-1). Porto: CIE/FPECEP.
Steinkuehler, C. (2010). Video Games and Digital Literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 54(1):61-63.
Whitton, N. (2009). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. New York: Taylor & Francis.