

OS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADES COMO TEMAS GERADORES

Cristian Cipriani

Edla Eggert

RESUMO

Faz pouco mais de cinquenta anos que os jogos digitais iniciaram sua trajetória pelo mundo. De fase em fase afloram recheados de discussões e pormenores que merecem ser discutidos ao invés de negligenciados. Diante disso, o que nos propomos neste ensaio é pensar os jogos digitais na educação a partir das concepções freireanas – mais especificamente enquanto temas geradores. Para o melhor desenvolvimento da temática, partimos da seguinte pergunta-guia: Os jogos digitais, enquanto linguagens, podem ser partes do processo maior do pensar os temas geradores freireanos? Ficando nossos estudos centralmente em leituras freireanas com aproximações superficiais ao pensamento pragmático norte americano, no primeiro momento nos debruçamos sobre as questões dos temas geradores, preparando o terreno para possíveis aproximações com os jogos digitais. No segundo instante, estudamos o elo entre jogos digitais e temas geradores como possibilidades à educação contemporânea, apontando aproximações teóricas e a viabilidade de utilização através de exemplos com games mercadológicos. Ao findar, nos pareceu que os jogos digitais, quando tomados enquanto parte dos temas geradores ou como os próprios temas geradores, são ferramentas interessantes à alfabetização funcional.

Palavras-chave: Educação; Jogos Digitais; Temas geradores; Tecnologia;

PREÂMBULO

A história dos jogos digitais pelo mundo tem pouco mais de cinquenta anos¹. De década em década aflora recheado de discussões, curiosidades, apontamentos e pormenores que precisam ser aprendidos e pensados ao invés de negligenciados, especialmente em nossa faseologia, visto que, segundo Arruda (2009), os jovens passam mais tempo em frente ao computador ou ao videogame do que no ambiente escolar.

Assim, o que pretendemos neste ensaio é pensar os jogos digitais na Educação a partir de concepções freireanas enquanto temas geradores. Para propor tal assunto, partimos de uma premissa mais ampla, a saber: a irreversibilidade do processo imersivo de nossa vivência – humana, animal, vegetal, social – em um mundo cada vez mais tecnológico (cf. VIEIRA PINTO, 2005ab). Se no meio mercadológico e cultural do século XXI já é possível observar uma larga absorção, no meio acadêmico, tanto os maquinários tecnológicos quanto os jogos digitais, precisam de novas percepções, visto que atualmente mais de 35 milhões de brasileiros, em sua maioria jovens, jogam os jogos eletrônicos em consoles e computadores,

¹ Para este ensaio o marco zero dos Jogos Digitais são as experiências interativas - *Mouse in the Maze e Tic-Tac-Toe* - de 1960 para computador TX-0. Segundo Gularte (2010), este aparatos utilizavam todas as características de um jogo eletrônico, enquanto dispositivo e representação subjetiva. Cabe também lembrar que os termos jogos digitais, jogos eletrônicos, games e videogames são usados neste trabalho como sinônimos.

assim como tantos outros em celulares e *tablets*² e, concomitantemente, sentam-se em bancos escolares. Ou seja, a realidade, seja ela educacional ou não, está amalgamada pela tecnologia.

Seguindo essa linha, neurocientistas, tais como Gary Small e Gigi Vorgan (2008 *apud* FROSI; SCHLEMMER), por intermédio de uma investigação intitulada de *iBrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind*, constataram que os cérebros dos jovens que estão crescendo absorvidos em tecnologias estão se tornando mais maleáveis e apresentando maior moldabilidade em relação às gerações anteriores, proporcionando melhoramentos nas áreas responsáveis pelo raciocínio complexo, pela tomada de decisões e pelos aspectos cognitivos.

Tomando os games como referência, Santaella (2013) corrobora com essas afirmações afirmando que os jogos digitais tem elevado potencial no desenvolvimento de habilidades socioafetivas e cognitivas, que alavancadas pela motivação e pelos avanços exploratórios dos contextos, viabilizados pela força *paidia-ludus* (cf. CAILLOIS, 1990), convertem-se em linguagens tonificantes da Educação. Acerca dessas considerações, a pergunta-guia de nossa reflexão é: Os jogos digitais, enquanto linguagens, podem ser partes do processo maior do pensar os temas geradores freireanos?

Portanto, este escrito teórico traz no bojo as aproximações e diálogos entre tecnologia, com face voltada aos jogos digitais e educação, buscando nas reflexões vindas da filosofia e pedagogia de Paulo Freire, em um diálogo introdutório com a teoria pragmática de cunho norte americano, o entendimento, aproximações, possíveis encontros e desencontros entre tais ideias, sempre levando em conta que os jovens da contemporaneidade possuem suas próprias linguagens e desenvolvem-se em uma cultura tecnológica posterior à escola tradicional e ao mesmo tempo anterior à escola mesma. Nesse sentido, compreendemos que a educação não pode fugir dos avanços tecnológicos, assim como não pode concebê-los na qualidade de solução para todos os problemas, entretanto, deve cunhá-los como artefatos colaborativos à fins educacionais. Mas, quando se trata de tecnologia na educação, assumimos o que diz Paulo Freire (2013:85) “ [...] não a divinizo, de um lado, nem diabolizo de outro. Por isso mesmo sempre estive em paz para lidar com ela.”

² Em pesquisa de 2013, estima-se que existam 230 milhões de celulares para uma população aproximada de 200 milhões. Segundo Arruda (2014), é possível deduzir que a maioria das pessoas jogou ou joga algum tipo de jogos eletrônicos.

A QUESTÃO DOS TEMAS GERADORES: POSSIBILIDADES E APROXIMAÇÕES

Sem perder de vista a problemática que esquadrihamos, grosso modo, podemos inferir que os temas geradores de Paulo Freire são o *start* para um processo cognitivo de construção da alfabetização pelo universo vocabular e contextual dos sujeitos da educação, isto é, os alunos-professores. Para Freire (1980), alfabetizar é também conscientizar e isso, impreterivelmente, perpassa por uma aproximação crítica da realidade que o aluno-professor está circunscrito. E o que seria conscientização senão interagir com o mundo abertamente ?

Cabe apontar que para a filosofia semiótica de Charles Sanders Peirce, só é possível interagir com o universo mediante signos, esses constituídos e construídos de distintas linguagens - tais como: simbólicas, visuais, sonoras, táteis, sensoriais, etc. Todavia, muito mais que uma interação reativa, o universo signífico peirceano é um mundo aberto, mútuo e co-participativo, tal como o universo dialógico de Freire, sendo esse igualmente um transcurso de semiose ilimitada em que “[...] o eu se torna o outro e o novo outro, por sua vez, se torna eu novamente e assim por diante”. (NÖTH, 1995:75). Dizendo de outro modo, dialogar abertamente em um processo educativo é refletir a realidade pela via de um tema que incorpora um objeto cognoscível representando codificadamente e posteriormente descodificado, ocasionando assim um oceano de signos que possivelmente transbordarão em outros temas geradores açodados pelos alunos-professores-no-mundo. Não é outra coisa que quer dizer Freire ao expor que “É importante reenfatizar que o tema gerador não se encontra nos homens isolados da realidade, nem tampouco na realidade separada dos homens. Só pode ser compreendido nas relações [homens-homens] homens-mundo”. (FREIRE, 2011: 136).

Como parte maior do método Paulo Freire, os temas geradores englobam todas as linguagens da realidade experiencial, inclusive a palavra – simbólica, no caso palavras geradoras - , pois, “procurar o tema gerador é procurar o pensamento do homem sobre a realidade e a sua ação sobre esta realidade que está em sua práxis”. (FREIRE, 1980: 32). Destarte, o tema gerador é o aspecto preambular do processo de construção cognitiva que culminará na alfabetização – por palavras geradoras - e na conscientização do sujeito sobre seu contexto, pois tanto o pensamento como a práxis, só funcionam enquanto linguagens.

Linguagens essas que se transformam cotidianamente, ao passo que o ser humano, o mundo, a cultura e a natureza também se transformam. Linguagens que fundamentam também a educação, que fundida com a prática cultural miscigena – no sentido de semiose - o mundo

experiencial do conhecimento, assim como o mundo da vida – em nível epistemológico e o ontológico. Nesse sentido, a educação é permeada constantemente por linguagens advindas de todas as esferas da vida, tal e qual é linguagem que permeia todo o estrato de nossa vivência.

Uma Educação válida, em consonância com Paulo Freire (1980), deve estabelecer relações com o contexto da sociedade na qual o ser está radicado, precisando que os temas geradores sejam idealizados por intermédio do conjunto de pensamentos e ações que caracterizam a faseologia atual. Assim, diante de uma realidade ubíqua, permeada pela cultura ciber, as linguagens tecnológicas adquirem por intermédio - (na codificação) ou enquanto - dos temas geradores têmpera de elemento da conscientização - enquanto ato educativo - do homem brasileiro, pois “a representação concreta de muitas destas ideias, destes valores, destas concepções e esperanças, como também os obstáculos ao *ser mais* dos homens, constituem os temas da época”. (FREIRE, 2011: 128-129, grifos do autor).

À vista disso, as tecnologias – aqui incluindo os jogos digitais - não só representam a concretude das ideias e valores em voga na sociedade atual, como, quando não compreendidas adequadamente, acabam por se tornar óbices aos indivíduos privados e não instruídos no acesso/leitura a essas linguagens, fator que embola/impede a criticidade dos sujeitos perante seu agir no mundo tecnológico ocidental. Esse “barramento”, que segundo o INAF do Instituto Paulo Monte Negro (2015) afeta grande parte da população brasileira, especialmente no concernente à alfabetização tecnológica, termina em uma espécie de inclusão-exclusão, geratriz para um povo oprimido.

Um povo oprimido em um mundo tecnológico é um povo manipulável. Uma caixa aberta para o depósito em massa de uma educação bancária. Uma existência repleta de indivíduos prontos ao embasbacamento e à instrumentalização da razão, conforme nos avisa Adorno e Horkheimer. Em nossa faseologia, a questão que mostrará o sul à libertação vai além da palavra escrita, pois as tecnologias ubíquas requerem leitores atentos às distintas linguagens advindas destes aparatos, uma alfabetização calcada tanto nos símbolos, quando nos ícones e nos índices – no sentido peirceano dos termos. O mundo atual requer mais do que nunca a educação orgânica pensada por Freire ainda nos anos 50, período referente à industrialização do Brasil. Para Paulo Reglus Neves Freire, “[...] a organicidade do processo educativo implica a sua integração com as condições do tempo e do espaço a que se aplica para que possa alterar ou mudar essas mesmas condições. Sem esta integração o processo se faz inorgânico, superposto e inoperante”. (FREIRE, 2003: 11).

De acordo com pesquisa recente do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI), apenas

7% dos acessos às tecnologias e seus corolários, tais como internet, games e vídeos, etc., ocorrem na escola, sendo os outros 93% feitos em casa, no telefone celular, *tablets* ou na casa de amigos (CRUZ, 2014). Escrevendo em outras palavras, a educação “tecnológica” hoje, é muito mais informal do que formal. Porém, isso quer dizer que a educação formal fica isenta de responsabilidades ?

O papel central da educação e do educador formal, nesse contexto, está em articular ações através de reflexões, para posteriormente refletir os resultados alcançados por essas ações - *ad infinitum*. Isto é, pensar a educação formal atual, com vistas ao mundo tecnológico e ao pensamento freireano, é retornar, em certa medida, a máxima pragmática proposta por William James, a saber, “ [...] tentar interpretar cada noção traçando suas consequências práticas”. (JAMES, 1979: 17-18). Assim, o que cabe à educação formal – e seu educador -, em co-participação com a Educação orgânica, é pensar conjuntamente com os alunos-professores suas ações enquanto práxis - do homem-no-mundo - , codificando-as em linguagens próximas/relacionais à sua vivência, para posteriormente descodificá-las crítica e reflexivamente, instituindo novas ações. Esses princípios fundamentam o que já delineamos e o que Paulo Freire denominou de temas geradores³ e que a seguir passamos a apresentar em uma proposta de aproximação entre esses e os jogos digitais.

JOGOS DIGITAIS E TEMAS GERADORES: POSSIBILIDADE À EDUCAÇÃO

Seguindo a lógica, bem como a ideia de que os temas geradores podem compilar todas as linguagens refletidas no processo educativo, proporcionando aos alunos-professores e aos professores-alunos a conscientização da práxis no mundo aliada a alfabetização à

³ Ao propor esta “atualização” do método Paulo Freire pelas vias dos jogos digitais, nos ancoramos em Álvaro Vieira Pinto que reconhece a importância da proposta freireana, mas vai além, principalmente ao inferir que “Sem acesso ao código ‘elaborado’, semântica e sintaticamente mais complexo, falado por pessoas da classe alta, os indivíduos da classe baixa jamais terão condições cognitivas para pensar de modo totalizante, refletindo sobre os fatores responsáveis pela injustiça e a desigualdade”. (VIEIRA PINTO, 1960, *apud* ROUX, 1990: 191). Não obstante, Vieira Pinto entende que “Os métodos bem sucedidos, como o de Paulo Freire, *podem acabar se tornando um quisto*, uma coisa que impede o prosseguimento do seu próprio desenvolvimento”. (VIEIRA PINTO, 1987: 46, *grifos meus*). Diante dessas inferências, acreditamos que o que quer significar Vieira Pinto, é o entendimento de que o método Paulo Freire não deve cristalizar-se nas formas iniciais, mas estar sempre em constante revisão e atualização, pois é só pelo acesso às mais altas linguagens da sociedade coetânea que os sujeitos se desenvolvem. Sendo as tecnologias uma das linguagens mais complexas utilizadas pela “elite” em nossos dias, porque privar os indivíduos do processo educativo dessas linguagens ? Porque não alfabetizá-los para conscientizar-se das manipulações efetuadas por essas vias ? Porque não utilizar o Método Paulo Freire e os temas geradores nessa perspectiva ?

sociedade coetânea, a atribuição fulcral da educação formal, conforme citamos, é incentivar e principiar a reflexão dos sujeitos pelos temas geradores no concernente às tecnologias que os colocam em ação com a realidade, bem como alicerçam a educação informal. Nesse sentido, as tecnologias podem ser os temas geradores, assim como podem codificar temas geradores. Partindo desses pressupostos e das ideias de Gross (2003), compreendemos que esses temas geradores podem ser pensados a partir dos jogos digitais, pois estes encontram-se entre as principais formas de linguagens codificadas da atualidade em convívio direto com temáticas de nosso mundo e com o mundo dos jovens, carecendo de descodificações, que podem ser proporcionadas pela educação, tendo por finalidade rumar os sujeitos à conscientização.

No entanto, partimos da hipótese de que a maioria dos alunos-professores em suas casas, *lan houses* e smartphones, não jogam videogames educativos, visto que esses carecem de linguagens importantes, tais como: ficcionalidade, hibridez, interação, imersão, regras, imprevisibilidade, que influenciam diretamente na escolha do game pelo interator. Assim, apresentamos quadro com alguns jogos eletrônicos voltados ao entretenimento, que podem ser cunhados tanto como elementos codificadores das temáticas quanto transformarem-se em temas geradores, oferecendo a partir de (re)codificações e descodificações possibilidades de desvelamentos críticos sobre as ações, gerais ou pessoais, além de viabilizar novos temas geradores⁴. Examinemos o quadro.

Quadro 1: Quadro de Jogos Digitais que podem ser usados no processo educativo formal, informal ou não-formal.

Jogo	Tema
Age of Empires	História
Aspirin Trivia Game	Educação Econômica
Asterix e o desafio de César	Geografia e história
Big Brain Academy	Raciocínio e memória
Call of Duty	História

⁴ Os jogos digitais, se forjados - apenas - como elementos codificadores, podem ser extremamente eficientes, visto que conjugam as três matrizes da linguagem. Nas palavras de Freire: “Uma codificação pode ser simples ou composta. No primeiro caso, pode-se usar o canal visual, pictórico ou gráfico, o tátil ou o canal auditivo. No segundo, a multiplicidade de canais”. (FREIRE, 2011: 162).

City Rain	Administração de cidades e sustentabilidade
Civilization	História
Dreambox	Matemática
Globetrotter XL	Geografia
Greenpeace WeAtheR	Meio ambiente e ecologia
Guitar Hero	Música
I Love Traffic	Educação no trânsito
Xbox - Just Dance	Dança
Lanfill Bill	Reciclagem
Light-Bot	Lógica e programação
Lury of the Labyrinth	Álgebra
My Japanese/English/Português Coach	Línguas
Objection!	Certificação e Educação continuada
Phoenix Wrigh: Ace Attorney	Direito
Phsysicus	Física
Pro Evolution Soccer	Futebol – Tática
Rock Band	Música
Sim City	Administração de Cidades
Sim Healt	Criação de política públicas/Alimentação
Spore	Biologia
The Battle of the Brains	Diversidade
Valkyrie Profile	Mitologia Nórdica
Wii Sport's	Regras esportivas – Boxe, Tênis, Ping-Pong,

	Beisebol, Golf.
Wii Fitness	Exercícios físicos e Yoga

Fonte: Adaptado de Mattar (2010); Frosi e Schelmmmer (2010).

Acreditamos que a partir das primeiras experiências com as descodificações viabilizadas pelos games, os alunos-professores vão aos poucos criando mapas conceituais críticos que permitirão autonomia na (re)codificação, descodificação e até mesmo propostas de temas geradores a partir de outros jogos digitais ou de outras atividades de suas vivências, complementando experiências formais em ambientes informais, muitas vezes ubíquos, subvertendo o tempo-espaço linear da educação formal - aquelas 4 horas-, em tempos-espaços quânticos interligados por pontos gerais. Vejamos um exemplo na educação formal: Partindo de uma “situação limite”⁵ observada através de diálogo entre os sujeitos, como por exemplo, o elevado índice de mortos no trânsito, o professor-aluno propõe como tema gerador a imprudência e o desrespeito às sinalizações de trânsito pelos motoristas brasileiros, codificando-o através do game *I Love Traffic*⁶, no qual os alunos-professores e os professores-alunos mediatizarão situações de tráfego “concretas” - quer planejando-as, quer respeitando o planejamento de outrem - para posteriormente refletirem aberta e criticamente o objeto cognoscível – que pode ser ação, em alguns casos, real dos sujeitos do processo educativo. Contudo, Frosi e Schlemmer (2010) propõe que mesmo atividades como esta, para colherem resultados positivos, dependem de como o processo educativo será esboçado, articulado e desenvolvido, cabendo ao professor-aluno constante revisão de sua prática, especialmente em tempos multifacetados de leitores e tecnologias ubíquas.

Não obstante, os jogos digitais oferecem ainda à educação inúmeras possibilidades para incrementar a motivação, a cognição, a interação e a interdisciplinaridade. Segundo Santaella (2013), os vastos estímulos proporcionados pelos videogames durante o ato de jogar corroboram para tornar sujeitos mais espertos na resolução de problemas, motivar a

⁵ Para Freire “[...] as mulheres e os homens como corpos conscientes sabem bem ou mal de seus condicionamentos e de sua liberdade. Assim encontram, em suas vidas pessoal e social, obstáculos, barreiras quaisquer que precisam ser vencidas. A essas barreiras [...] chama de ‘situações-limites’. Disponível em: http://www.projetomemoria.art.br/PauloFreire/paulo_freire_hoje/04_pf_hoje_reinventando_pf.html. Acesso em 12 de fev. de 2015.

⁶ Uma versão simples do jogo está disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/I-Love-Traffic/>. Acesso em 10 de jun. de 2015.

curiosidade a partir de experiências cotidianas sobre o conteúdo escolar, assim como proporcionar o desenvolvimento de aprendizagens corporificadas e situadas, facilitando o pensamento abdutivo – no sentido peirceano do termo –, o trabalho crítico em grupo e a capacidade de reestruturar e reconfigurar o conhecimento de modo a ver os problemas de múltiplos pontos. A autora atesta esta percepção ao enfatizar que “[...] os games estão estruturados de modo a encorajarem a aprendizagem não passiva por meio do seu design e dos domínios da semiótica, que incentivam o jogador a compreender e estabelecer inter-relações entre os signos, estimulando a reflexão, a apropriação de significados, o autoconhecimento e o desenvolvimento de competências”. (SANTAELLA, 2013: 258).

Demais a mais, autores como Santaella (2009, 2013) e Poltronieri (2009) defendem que os jogos digitais não só são objetos de estudos interdisciplinares, como possibilitam a interdisciplinaridade na educação pela hibridez das linguagens. Poltronieri compara-os a obra de arte Parangolé de Hélio Oiticica, pois para o autor, além de serem trabalhos igualmente compostos por linguagens híbridas, os games, tal como a obra do artista brasileiro, atuam enquanto “[...] ponte que possibilita ao homem realizar uma permeação constante entre as áreas do saber e os repertórios individuais”. (POLTRONIERI, 2009: 164). Nos jogos digitais a conexão acontece tanto epistemologicamente quanto ontologicamente, da educação formal à informal e vice-versa.

Um boa espécime está no jogo para Nintendo Wii *MyEnglish Coach*⁷. Este game voltado para o entretenimento, porém, muito utilizado na educação não-formal, como cursos de inglês, oferece aos jogadores treinamentos gramaticais e fonéticos em diversos níveis de desafios. Conjuntamente com as palavras simbólicas emergem durante a ação ícones e índices relacionados à temática, que tem por intuito complementar o “mundo” da palavra estudada. Em uma aula formal de primeira série, o professor-aluno pode propor aos alunos-professores a atividade mediada pelo videogame, tendo cada discente-docente uma jogada para resolver o desafio proposto. Após as explicações introdutórias, o jogo se inicia. Na tela, por exemplo, aparece o ícone de uma maçã, na lista de palavras em inglês está: a) Apple; b) Aple; c) Epple; d)Eipool; após o acerto ou erro por parte do interator, a palavra correta conjuntamente com sua pronuncia é apresentada, aliado a isso, emergem as qualidades biológicas – família, ordem, propriedades vitamínicas, etc. -, a história na mitologia, os países que mais produzem e suas regiões, aspectos culturais e até mesmo aproximação com a física de Isaac Newton. Ou

⁷ Um *gameplay* pode ser visualizado neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=SQpcngDegR8>. Acesso em 08 de mar. 2016. Maiores informações em: <http://www.gamefaqs.com/ds/955858-my-english-coach-para-hispanoparlantes/images>. Acesso em: 08 de mar. 2016.

seja, uma atividade assim retoma a proposta dos temas geradores, visto que “ O importante não é transmitir conteúdos específicos, mas despertar uma nova forma de relação com a experiência vivida” (FECAM, 2016).

Nessa direção, concordamos com Frosi e Schlemmer (2010), principalmente ao inferir que quando usados adequadamente e em conexão com os conteúdos do processo educativo, os jogos digitais transformam-se em importantes agentes do aprender, pois além de oportunizar a interdisciplinaridade, propiciam o vínculo da aprendizagem ao prazer⁸.

No entanto, se os jogos digitais oferecem à educação novas possibilidades em seu agir, seja por intermédio de codificações de temas geradores que resultarão em reflexões críticas sobre assuntos atuais, seja pelo início da alfabetização tecnológica, a educação em seu papel central de emancipadora, deve atentar para o que Adorno (1995) propõe, isto é, estar sempre comprometida com a formação de sujeitos críticos, viabilizando a conscientização dos malefícios de uma vida reduzida a mecanicidade e aos louros da industrial cultural, por sinal, extremamente presente no “planeta games”.

Contudo, uma coisa fica explícita, as tecnologias, os jogos digitais e a educação se inter cruzam em múltiplos pontos desta “teoria de cordas”, confeccionando um tempo-espaço-lugar geral, mas também espaços, lugares e tempos quânticos. Assim como não existe educação sem a formalidade, a informalidade e a não-formalidade, também não existe educação sem os distintos momentos e aparatos do “mundo da vida”. A educação para o mundo contemporâneo, ao mesmo tempo que Ubíquo Contemplativo, requer uma projeto orgânico, voltado para nosso povo e trilhado por inúmeras rotas sem fim. Nesse sentido, pensar os jogos digitais como temas geradores faz sentido, bem como aponta o sentido para sujeitos que interagem cotidianamente com tais máquinas.

IDEIAS PARA CONCLUIR

Mesmo com uma história relativamente curta, os jogos digitais são hoje a principal ferramenta de acesso dos jovens ao mundo tecnológico (cf. GROSS, 2003). Conforme mencionamos, estima-se que mais de 35 milhões de pessoas no Brasil, em sua maioria jovens, jogam ou já jogaram um videogame. Tal fato - um dos muitos que circulam estes aparatos -

⁸ Esta relação faz com que o nosso “corpo se sinta bem” injetando endorfina em nosso sistema físico, relacionando, mesmo que inconscientemente, o ato educativo a boas sensações (Cf. KOSTER, 2004; FROSI E SCHLEMMER, 2010).

demonstra a urgência de pensa-los em novos modelos de utilização, bem como de incorporá-los definitivamente ao processo educativo.

Ao visar um novo modelo, nossa proposta neste ensaio, portanto, foi de cunhá-los (e teorizar) enquanto linguagens que corroboram com o ideal de educação freireana, mais especificamente como parte dos temas geradores, visto que, conforme nos avisa Freire (1980), “procurar o tema gerador é procurar o pensamento do homem sobre a realidade e a sua ação sobre esta realidade que está em sua práxis”. Dizendo de outro modo, ao forjar os jogos digitais como codificadores e/ou decodificadores de temas geradores, ou até mesmo como temas geradores, esses aparatos possibilitarão uma primeira aproximação e experiência crítica com as tecnologias, logo, com a realidade – conforme exemplos abordados. Não só isso, a partir das primeiras experiências com as descodificações viabilizadas pelos games, os alunos-professores vão aos poucos criando mapas conceituais críticos que permitirão autonomia na (re)codificação, descodificação e até mesmo propostas de temas geradores.

Do nosso ponto de vista isso é circunstancial em nossa faseologia, especialmente em função da guerra ideológica que circula nossos meios digitais. Nessa direção, compartilhamos das ideias de Freire, pois acreditamos que a função da educação orgânica é preparar o sujeito para ser protagonista frente ao mundo contemporâneo. Assim, fica claro para nós que a educação deve formar pessoas aptas a ler e interpretar mensagens nos mais diversos meios, sejam esses ubíquos ou contemplativos, pois, conforme dados do INAF, ainda somos um país de analfabetos tecnológicos, conseqüentemente dóceis à educação bancária.

Não obstante, mudar essa realidade faz-se necessário e isso essencialmente perpassa por um amplo processo de alfabetização que inclui os aparatos tecnológicos, pois esses não só representam a concretude das ideias e valores em voga na contemporaneidade, como, quando não entendidos devidamente acabam por obstruir o caminhar crítico dos indivíduos no mundo tecnológico. Portanto, ficou claro para nós que a educação não pode fugir desse chamamento e um ponta pé inicial pode ser a partir dos jogos digitais, assim como propomos.

REFERÊNCIAS:

ADORNO, Theodor, W. Educação após Auschwitz. In: ADORNO, Theodor, W. **Educação e Emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

ARMOR GAMES. **I Love Traffic**. In: Click Jogos. Disponível em: <http://www.clickjogos.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/I-Love-Traffic/>. Acesso em: 10 de jun. 2015.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Jogos digitais e aprendizagens: **O jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores ?** 2009, 238 f. Belo Horizonte: UFMG/FAE, 2009

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimento de Jogos Digitais.** Porto Alegre: Bookman, 2014.

BERLITZ. **My english coach.** In: Youtube. Disponível:
<https://www.youtube.com/watch?v=SQpcngDegR8>. Acesso em 08 de jul. 2015.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Cotovia, 1990.

CRUZ, Fernanda. **O uso da internet nas escolas públicas cresce, mas conexão ainda é lenta.** Disponível em: <http://www.ebc.com.br/tecnologia/2014/07/uso-da-internet-nas-escolas-publicas-cresce-mas-conexao-ainda-e-lenta> . Acesso em 4 de fev 2016.

FECAM. **Paulo Freire e os temas geradores.** Disponível em:
http://eventos.fecam.org.br/arquivosbd/paginas/1/0.667326001366389749_paulo_freire_e_os_temas_geradores.pdf. Acesso em 10 de mar. 2016.

FREIRE, Paulo. **Conscientização.** São Paulo: Moraes, 1980.

FREIRE, Paulo. **Educação e Atualidade Brasileira.** São Paulo: Cortez, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 50ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 46ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FROSI; Felipe O; SCHLEMMER, Eliane. **Jogos Digitais no contexto escolar: desafios e possibilidades para a prática docente.** Disponível em:
<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf> . Acesso em: 14 de mai. 2014.

GAMEFAQS. **My english coach.** Disponível em: <http://www.gamefaqs.com/ds/955858-my-english-coach-para-hispanoparlantes/images> . Acesso em 08 de jul. de 2015.

GROSS, Begoña. The impacto f digital games in education. **First Monday**, v.8, n.7, jul, 2003. Disponível em: http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html. Acesso em: 10 de jan, 2016.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

INSTITUTO PAULO MONTENEGRO. **Indicador Brasileiro de alfabetismo funcional**. Disponível em: <http://www.observatoriodopne.org.br/metas-pne/9-alfabetizacao-educacao-jovens-adultos/estrategias/9-11-capacitacao-tecnologica-para-inclusao-social-e-productiva/saiba-mais/inaf-indicador-de-alfabetismo-funcional>. Acesso em: 02 de mai. de 2015.

JAMES, Willian. **Pragmatismo**. São Paulo: Abril, 1979.

KOSTER, Raph. *A theory of fun for game design*. Phoenix: Paraglyph Press, 2004.

MATTAR, João. **Games em Educação. Como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson, 2010.

NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: De Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 1995.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

POLTRUNIERI, Fabrizio. O jogo do Parangolé. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna (org). **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

PROJETO MEMÓRIA. **Reinventando Paulo Freire o inédito viável**. In: Paulo Freire: Educar para transformar. Disponível em: http://www.projetomemoria.art.br/PauloFreire/paulo_freire_hoje/04_pf_hoje_reinventando_pf.html. Acesso em: 12 de fev. 2015.

ROUX, Jorge. **Álvaro Vieira Pinto: nacionalismo e terceiro mundo**. São Paulo: Cortez, 1990.

SMALL, Gary; VORGAN, Gigi; COLLINS, Harper. **iBrain: Surviving the technological alteration of the modern mind**. New York, USA, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lucia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna (org). **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

TEIXEIRA, Coelho. **O que é industrial cultural ?** São Paulo: Brasiliense, 2007.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **Sete lições sobre educação de adultos**. São Paulo: Cortez Editora, 1987.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia, v.1**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005a.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia, v.2**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005b.