

# IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016  
UPF  
Passo Fundo (RS), Brasil.

## GAME, LITERATURA E APRENDIZAGEM: CONTRIBUIÇÕES NA CONTEMPORANEIDADE

Ademar Berghetti<sup>1</sup> (UPF)

### INTRODUÇÃO

O propósito deste artigo é desenvolver um estudo sobre o tema: “Game, literatura e aprendizagem: contribuições na contemporaneidade”. Assim, proponho uma reflexão sobre gamificação: a ubiquidade dos games; game lúdico e aprendizagem; e interface game e literatura. Para tanto, considera-se determinados pressupostos teóricos estudados em bibliografias e periódicos.

Na contemporaneidade é frequente a mistura de dois mundos: o da literatura com o do mundo dos games. Cada vez mais as tramas complexas se tornaram grandes o bastante para invadir as estantes e ganhar páginas e mais páginas de seus próprios livros.

No trabalho com a literatura, os games podem contribuir como fator de aproximação das obras clássicas, instigando os jovens a buscar os textos originais, ao aproximá-los do clima da história, dos meandros da trama, aguçando a curiosidade, os sentidos e a reflexão. Os jovens também aprendem ludicamente sobre as obras, seus contextos históricos e sobre os autores, participando das aventuras, dramas e vida dos personagens dos livros.

Destarte, acredita-se ser importante ressaltar que as considerações neste estudo tomam por base não só alguns princípios teóricos, como também observações que vimos fazendo ao longo de nossa trajetória como estudantes nos diversos níveis de ensino. Nesse sentido, consideram-se alguns conceitos relevantes que nos auxiliam a entender a análise em questão.

---

<sup>1</sup> Graduação em Pedagogia. Pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional e Mestrando em Letras pela Universidade de Passo Fundo (RS), Brasil. E-mail: ademarberghetti@hotmail.com.

# IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016  
UPF  
Passo Fundo (RS), Brasil.

## 1. GAMIFICAÇÃO: A UBIQUIDADE DOS GAMES

A Gamificação é na verdade o estudo do momento, porque os games deixaram de ser processados e operados por meio de um computador, mas se tornou uma linguagem com suas particularidades que engloba suas potencialidades de realização, de pesquisa e aprendizagem, uma “Cultura Gamer”. Existem três campos de referências para os games: jogos para consoles estilo Playstation, jogos para computadores, jogos arcades que são máquinas grandes integradas com console e monitor, conhecido como fliperama.

Pelo fato dos games se adaptarem a outras mídias com, por exemplo, jogos se tornando filmes ou o gênero literário se tornando jogos, as informações são reaproveitadas pelos designers de games e isso se gera um ciclo vicioso. A tendência é expandir não apenas na tecnologia da criação dos jogos digitais, mas nas dimensões cognitivas, socioafetivas, ergonômicas, estéticas e lúdicas. Portanto:

A importância crescente que a “cultura gamer” vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento, educação e treinamento, só é ignorada por poucos, e o game como produto cultural é visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte, nova aprendizagem e até como o mais recente ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e relevância cultural dos games na contemporaneidade. (SANTAELLA, 2013, p. 219).

Hoje não é preciso estar preso ao Telejogo (primeiro game da década de 80), você possui espaço para se movimentar até mesmo dançar enquanto joga; não precisa esperar a sua vez, pode jogar direto do celular ou enquanto navega na rede social. A tendência dos jogos é a evolução, pois estão para além do entretenimento. A Gamificação expandiu, levou os conceitos dos jogos para fora dos games.

Nos últimos anos, um corpo de teorias multidisciplinares sobre games vem aparecendo nos contextos acadêmicos, alargando e tornando mais complexo o discurso

## IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016**  
**UPF**  
**Passo Fundo (RS), Brasil.**

sobre essa mídia. Crescentemente vêm surgindo pesquisadores dispostos a compreender em profundidade quais são afinal as propriedades dessa nova mídia que a tornam capaz de produzir tal intensidade de apelo e aderência psíquica e cultural, não apenas nos jovens e não apenas no sexo masculino. A interdisciplinaridade evidente dos games tem atraído para seu estudo áreas diversas do conhecimento. Aquilo que é hoje chamado de “cultura gamer” e, de fato, bastante intrincado, uma área de produção criativa, de atividade e de teorizações que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas, pois games são movidos pela inovação tecnológica que assume a vanguarda em relação a todas as outras mídias digitais.

A espreitada relevância dos games tem levado, tanto no exterior quanto no Brasil, à implantação de cursos e pesquisas que incrementem a criação de um mercado brasileiro de jogos digitais educacionais e comerciais, por meio de uma ponte inovadora entre a pesquisa acadêmica, a produção tecnológica, as necessidades das instituições educacionais e a cadeia produtiva. Uma ponte que contemple não apenas a tecnologia da criação dos jogos digitais, mas também compreenda as dimensões cognitivas, socioafetivas, ergonômicas, estéticas e lúdicas envolvidas nesse campo de atuação.

Para Santaella (2013, p. 223), “além de sua relevância artística e cultural, cada vez mais evidenciada e estudada por pesquisadores e universidades de todo o mundo, os games representam hoje a maior indústria do entretenimento e uma das maiores entre todas as demais”.

Para os trabalhadores da chamada Indústria Criativa, composta em sua maioria por um público de perfil mais jovem, a recompensa financeira nem sempre é tão importante quanto à realização pessoal e o reconhecimento social pelo seu trabalho. É por isso que games não só apresentam uma indiscutível relevância social como também estão se tornando ubíquos, mesmo quando não aparecem explicitamente como jogos. É o que vem sendo chamado de gamificação. Desta maneira:

# IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016**

**UPF**

**Passo Fundo (RS), Brasil.**

Com a entrada dos games nas redes sociais e nos *smartphones*, pessoas que jamais pensaram em jogar passariam a ser usuários ávidos por esse tipo de atividade. Mais do que isso, havia uma adivinhação daquilo que se transformou na atual palavra de ordem no campo dos games, a saber, a palavra “gamificação”, ou seja, a ubiquidade dos games. Quer dizer, o espírito e a lógica dos games estão penetrando capilarmente em quase todas as atividades e setores da vida humana. (SANTAELLA, 2013, p. 227).

Certamente não se pode ignorar que os games muitas vezes incorporam temas antissociais que incentivam o antagonismo e incluem roubo, violência e ferimentos, crueldade e representações problemáticas do corpo em termos de gênero e raça. Até mesmo situações competitivas maldosas são encorajadas quando ganhar é o alvo exclusivo do jogo. Os games podem desempenhar um papel importante no desenvolvimento das faculdades cognitivas, no desenvolvimento da prontidão para a tomada de decisões e para a aprendizagem.

A gamificação não se limita ao mercado de trabalho. Outro campo em que ela tem se alastrado é o do marketing. Por mais que a gamificação, calcada nos atributos e motivações dos games, possa se tornar pervasiva é sua aptidão para o desenvolvimento das capacidades cognitivas mais proximamente responsáveis pela resolução de problemas que justifica a participação dos games na educação.

## **2. GAME, LÚDICO E APRENDIZAGEM**

Muitos autores defendem processos de aprendizagens realizados através do uso dos jogos digitais e a utilização dos mesmos em contextos educativos de modo a melhorar e acelerar a dinâmica da aprendizagem, incentivando os educandos. De acordo com Santaella (2012, p. 188), “os fatores que contribuem para a força e a consistência dos games enquanto ferramentas educativas são o desafio, a fantasia, os estímulos sensoriais, a curiosidade que ajudam a dar eficácia às aprendizagens envolvidas”.

# IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016**  
**UPF**  
**Passo Fundo (RS), Brasil.**

Em muitas áreas do conhecimento, inclusive na neurociência, autores têm levado à discussão o elevado potencial dos jogos para o desenvolvimento de habilidades socioafetivas e cognitivas. Sendo a motivação a maior alavanca para a aprendizagem e para a cognição, o lúdico é o elemento que lhe fornece potência. No entanto:

Sem dúvida nenhuma, a nova ferramenta mais estudada no que se refere ao seu impacto no desenvolvimento cognitivo, social e emocional é a dos *videogames*, provavelmente porque foi a primeira relacionada com os computadores que entrou na vida cotidiana de crianças e adolescentes. (COLL; MONEREO, 2010, p. 51-52).

Embora os jogos sejam comumente considerados apenas no seu aspecto de diversão e entretenimento, cada vez mais os especialistas estão enfatizando que um dos fatores mais fundamentais dos jogos encontra-se no aspecto lúdico como aliado e incremento ao desenvolvimento cognitivo.

O uso de games na educação contribui eficientemente na formação das crianças. Entre os tópicos encontram-se: games podem tornar as crianças mais espertas e ajudar na resolução de problemas; eles podem enriquecer a aprendizagem compartilhada. A esse respeito, Rettenmaier e Rösing (2013, p. 158), mencionam que “toda forma de compartilhamento de informação é potencialmente uma oportunidade de aprendizagem”; por meio dos games, os alunos desenvolvem aprendizagem corporificada e situada; games nos ajudam a reinventar a aprendizagem para um melhor compartilhamento do sentido do jogo; eles também ajudam a pensar criticamente em grupo; games trazem contribuição importante para o pensamento criativo; os fundamentos da aprendizagem baseada em games devem ser integrados nos propósitos educacionais; games são essenciais para os currículos do século XXI; eles engajam e recompensam nossos cérebros para querer sempre mais; podem também ser utilizados no Ensino Superior; games desenvolvem habilidades próprias do século XXI e ajudam a motivar os alunos. Desse modo:

# IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016**  
**UPF**  
**Passo Fundo (RS), Brasil.**

É bom lembrar que, para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam possuir objetivos de aprendizagem bem definidos, ensinar conteúdos das áreas de conhecimento visadas ou promover o desenvolvimento de competências para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos estudantes. Para que isso aconteça satisfatoriamente, temos de atentar para questões fundamentalmente lúdicas. (SANTAELLA, 2013, P. 257).

Os fatores que contribuem para a força e a consistência dos games, enquanto ferramentas educativas, são o desafio, a fantasia, os estímulos sensoriais, a curiosidade, que ajudam a dar eficácia às aprendizagens envolvidas. Esses elementos devem ser agregados numa plataforma integrada, de modo a estruturarem os seguintes fatores: objetivos e regras; um contexto de aprendizagem interessante; *Feedback* imediato; um alto nível de colaboração entre os jogadores, não obstante jogadores comportamentos reflexivos aliados ao lúdico, esses aspectos determinam a motivação para jogar e ao mesmo tempo aprender, sendo, portanto, fundamentais para incrementar os processos educativos. Os games potencializam assim a aprendizagem, permitindo a elaboração de reflexões críticas que vão se delineando no próprio ato de jogar. Os games são, portanto, uma alternativa ativa e autônoma, se comparados às metodologias tradicionais usadas em contextos de ensino e aprendizagem. A mudança principal é a troca de um processo tradicional de ensino para um que alie diversão e aprendizagem, facilitando uma aprendizagem por descobertas.

Os games estimulam a aprendizagem procedimental, a capacidade de reestruturar e reconfigurar o conhecimento de modo a ver os problemas de múltiplos pontos privilegiados e, por meio desse processo, desenvolver uma maior compreensão sistêmica das regras e procedimentos que regem a experiência cotidiana. Por conseguinte:

Como em tudo na vida, é necessário ter moderação nas horas devotadas ao videogame. Mas ele é uma ótima forma de estimular o cérebro da criança e impedir sua regressão sináptica, além de ensinar planejamento, paciência, disciplina e raciocínio, algo que nem sempre se aprende em uma sala de aula. (KANITZ, 2005, p. 22).

## **IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA**

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016  
UPF  
Passo Fundo (RS), Brasil.**

Atualmente, os jogos educacionais ainda são uma área pouco explorada no mercado pedagógico. Um dos motivos encontra-se na dificuldade em se criar um jogo educacional que seja interessante ao jovem. Até agora, a maioria dos jogos educacionais apenas atrai aqueles que já têm um interesse em determinada área e não o público em geral. Por outro lado, os games de entretenimento que atraem o grande público não são produzidos com o objetivo explícito de fazer o jogador aprender alguma coisa.

O principal problema que se aponta nos jogos educacionais existentes consiste, com raras exceções, no fato de que possuem desafios fracos e pouco motivadores. Na maioria das vezes, esses jogos foram projetados por educadores e pedagogos, dando uma forte ênfase aos aspectos didáticos, não enfocando aspectos lúdicos. Dessa forma, esses jogos perdem sua espontaneidade, seu caráter prazeroso, e tornam-se semelhantes às tradicionais aulas com textos didáticos usando quadro e giz. Para que esses perigos sejam afastados, os jogos educativos têm muito a aprender com os jogos de entretenimento, num processo de tradução em que o lúdico seja colocado a serviço da aprendizagem.

### **3. INTERFACE GAME E LITERATURA**

A evolução dos games é inegável, mas ainda assim há aqueles que apontam os jogos como coisa de criança. O papel tanto da literatura quanto dos games é surpreender, seja com sangue, interatividade ou qualquer outra articulação usada pelo autor. O dia em que ficarmos indiferentes perante uma obra virtual, literária ou até cinematográfica, não há mais porque, estaremos mortos.

Os games são uma nova forma artística, capaz de influenciar a maneira como produzimos literatura e outros tipos de arte. Os videogames são um tipo de instrumento, com o qual os jogadores fazem performances artísticas, e um tipo de

## IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016  
UPF  
Passo Fundo (RS), Brasil.**

metamídia, que pode assimilar e emular poesia, pintura, música e cinema. Cada vez mais pessoas passam tempo em experiências lúdicas, exploratórias, competitivas ou simplesmente sociais, que são os games, em contraste com a literatura tradicional, passiva e linear.

Já se foi o tempo em que o videogame era coisa de crianças. Inofensivo, objeto pertencente à categoria dos brinquedos e, como tal, insignificante no universo dos adultos. Esse entretenimento cresceu, amadureceu e hoje é uma das mais relevantes forças de determinação da psique humana.

Na vida de muitos jovens – em maior ou menor grau, os consoles e jogos de vídeo game disputaram espaço com o futebol de rua, empinar pipa e todas aquelas brincadeiras clássicas que as pessoas conhecem. Com o passar dos anos, a qualidade gráfica e a tecnologia possibilitaram que os jogos se tornassem quase “reais”. Nos últimos anos, muitos roteiristas buscaram na literatura fonte de inspiração para criar mundos fantásticos e enredos intrincados que colocam o jogador como protagonista de uma grande narrativa de ficção. E não é só a literatura que enriquece muitos jogos; a arte, em geral, desde músicas, estilos artísticos e até mesmo visões filosóficas – em menor grau, claro – ajudam a construir essas grandes aventuras digitais. Destarte:

Uma vez que o uso do computador e dos consoles de jogos se alastra socialmente, ele se transforma em prática de socialização habitual na nossa sociedade, e a prática precoce das tecnologias propiciada pela generalização dos *videogames* no âmbito doméstico acaba produzindo um forte impacto nas habilidades cognitivas que definem a inteligência em uma cultura particular, assim como um desenvolvimento mais precoce dessas habilidades. (COLL; MONEREO, 2010, p. 53-54).

Os jogos saíram do domínio exclusivo de consoles e de computadores superrápidos. De celular ao iPad, é possível jogar, mesmo que seja um simples xadrez online e não aqueles games ultramodernos. E, com essa diversificação, ampliou-se o público também.



# IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016**  
**UPF**  
**Passo Fundo (RS), Brasil.**

O mundo se acelera cada vez mais e não há tempo para “olhar para trás”. A compreensão dos seus aspectos é uma necessidade fundamental que se transforma cada vez mais na busca de informações que possibilitem nossa inserção na era tecnológica. Nesse contexto:

A tecnologia é parte notória do mundo contemporâneo. Essa parte é importante, porque pode significar tanto a nossa satisfação pelos aparelhos que tornam nossa vida mais cômoda, o nosso entusiasmo ante as possibilidades que o computador e a internet nos abrem, quanto o nosso temor às armas cada vez mais potentes e sofisticadas ou a nossa perplexidade ante a clonagem de organismos. A importância da tecnologia (isto é, o fato de que ela nos “importa”, quase inevitavelmente) implica que todos são levados a pensar, de modo mais ou menos sistemático e duradouro, sobre a sua presença na nossa vida. (CUPANI, 2013. p.11).

A evolução tecnológica caminha em direção a um padrão cultural que nos faz utilizar e depender cada vez mais da tecnologia e, simultaneamente, percebê-la cada vez menos, à medida que se ampliam os níveis de imersão computacional.

No cenário atual, consoles são estações multimídia, celulares e smartphones são plataformas de jogos, tablets fazem de tudo, menos ligações, e as pessoas convivem com isso de maneira QUASE natural. Quase, porque a tecnologia que permite a conexão entre aparelhos (celulares, tablets, PCs, consoles, computadores de bordo, etc.) e ambientes (casa, carro, escola, trabalho, lazer), apesar de conhecida, ainda necessita desenvolver-se para oferecer, ao mesmo tempo, alto grau de imersão computacional e mobilidade a um custo acessível. Trata-se da chamada Computação Ubíqua – do latim *ubiquus*, que significa algo que está ao mesmo tempo em toda a parte, onipresença.

Portanto, a cultura está e é tudo o que nos cerca e assim também é a computação ubíqua. A Ubicultura seria, portanto, o tudo que está em tudo e, somente desta forma, reduz-se ao nada.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

## IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016  
UPF  
Passo Fundo (RS), Brasil.**

A partir dos estudos realizados foi possível perceber que os games podem ser muito úteis em vários aspectos como entretenimento, forma de passar o tempo, forma de se conectarem com a tecnologia e como mecanismo de aprendizagem contínua, ou seja, através dos jogos, podem se tornar mais inseridos na sociedade, diminuindo a exclusão digital.

O game deve despertar no usuário a motivação pela sua utilização e para isso é necessário que o mesmo atenda alguns quesitos como mostrar claramente os benefícios que o mesmo proporciona ao usuário, despertar a diversão, permitir a interação social, ser significativo, possuir enredo que envolva o usuário.

Após as conceituações e reflexões realizadas, nota-se que o games e a literatura são potentes ferramentas na contemporaneidade. Ainda, que o game está presente na vida dos seres humanos de forma intensiva, pois se trata de uma atividade prazerosa. Com os estudos teóricos, obtiveram-se inúmeras informações sobre a contribuição do lúdico, não somente no processo de alfabetização da criança, mas na própria formação do ser humano. Os jogos com games são atividades que identificam os seres humanos em diferentes espaços e tempos, contribuindo para a construção da vida social e coletiva, fortalecendo a prática social e criando laços de solidariedade entre os sujeitos que delas participam.

Assim, o principal desafio no uso dos games nos processos educacionais é superar três preconceitos: que os jogos alienam que incitam à violência ou à competição exagerada e que é apenas brincadeira, ou seja, coisa à hora do recreio. Dessa forma, é interessante que os educadores comecem a usar de forma criativa os games para abordar assuntos de relevância social e científica.

### **Referências**

**IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL  
DE LITERATURA E INFORMÁTICA**

*Literatura e internet: arte digital, escola experimental.*

**JORNADA EM AÇÃO**

**09 a 11 de novembro de 2016  
UPF  
Passo Fundo (RS), Brasil.**

COLL, César; MONEREO, Carles. *Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. Tradução Naila Freitas; consultoria, supervisão e revisão técnica: Milene da Rosa Silva. – Porto Alegre: Artmed, 2010.

CUPANI, Alberto. *Filosofia da tecnologia: um convite*. 2. ed. - Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

KANITZ, Stephen. Ponto de vista: a favor dos videogames. In: *Revista Veja*. São Paulo: Editora Abril, p. 22. 12 out. 2005.

RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania M. K. (org.). *Questões de ficção contemporânea*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação* / Lucia Santaella. – São Paulo: Paulus, 2013. – (Coleção comunicação)

SANTAELLA, Lucia. O papel do lúdico na aprendizagem. *Revista Teias*, v. 13, n. 30, set./dez. 2012. Disponível em:  
<http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/viewFile/1371/978>.  
Acesso em: 12 jul. 2016.