

Painel 10 - EDUCOMUNICAÇÃO MIDIÁTICA: GAMES PARA A CIDADANIA

Mediadora: Maria Izabel Leão, Jornal USP.

JOGOS DIGITAIS EDUCOMUNICATIVOS COM ADOLESCENTES.

Carlos Eduardo Lourenço e Alan Q. Costa, NCE/USP.

Professor do curso de Publicidade - Comunicação Social na Universidade Nove de Julho desde 2004; membro do NCE filiado a ECA-USP; sócio fundador da ABPEDUCOM. Mestre em Comunicação e Educação pela ECA - USP em 2012. Bacharel em Comunicação Social - Hab. em Relações Públicas pela UNESP - Universidade Estadual Paulista "Julio de mesquita Filho" campus Bauru; Especialista em Propaganda e

Marketing pela Faculdade Cásper Líbero; Especialista em jogos e educação tendo escrito diversos jogos de RPG dentre os quais destacam-se a aventura solo Travessia do Liso do Sussuarão impressa e distribuída pelo MEC em 2004; e o livro Mini Grups Resgate de Retirnates, sobre a vida e obra do pintor Candido Portinari.

RESUMO:

Este artigo almeja discutir os possíveis usos dos games enquanto linguagem educ comunicativa e prática criativa do fazer educ comunicativo que dá a todos os atores do processo as mesmas possibilidades de expressão.

Muitos pesquisadores ao longo do século XX e agora XXI têm procurado trazer à tona a relevância da incorporação e da transformação das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) para o ambiente educacional mundial. A questão é o foco dado às possíveis formas de aplicar estas tecnologias na educação. A proposta educ comunicativa pressupõe um ecossistema comunicativo dialógico e o protagonismo estudantil. O meio de comunicação detalhado aqui são os jogos, mais precisamente games de interface digital; diante da relevância cultural que estes assumem na contemporaneidade, tendo em vista que se constituem um fenômeno mercadológico e cultural inegável. Os jogos são aqui entendidos a partir do campo da comunicação como meios e mediações comunicacionais.

Para tanto se busca relembrar as premissas educ comunicativas, para depois definir os jogos e suas funções e poder então se pensar na criação e no uso de games aplicados aos contextos educativos.

Palavras-chave: educ comunicação, games, ecossistema comunicativo, comunicação e educação.

INTRODUÇÃO

A comunicação e a educação passam por um processo de transformação e re-significação sem igual na história. Especificamente sobre a área de Educação,

esse contexto tem obrigado as instituições de ensino-aprendizagem a estarem mais atentas quanto à revisão e renovação das práticas pedagógicas em suas salas de aulas – presenciais ou virtuais. A questão que se coloca não é pensar na atualização dos conteúdos teóricos, mas sim de se planejar como trabalhar o desenvolvimento de competências específicas a partir de uma linguagem que envolva os alunos das novas gerações, ao longo do processo de aprendizagem, de maneira a fazê-los refletirem e construir conjuntamente esses novos saberes em grupo já nas salas de aula do ensino formal.

Diversos autores como: Martín-Barbero (2005), Jenkins (2009) e Castells (2003) refletem que as crianças e adolescentes de hoje, conhecidos também como geração “net”, “millenium” ou “z”, parecem expostos mais diretamente à influência dos usos de tais mediações tecnológicas em seu cotidiano. O desafio evidenciado por estes autores está na formação para a definição de novas abordagens pedagógicas; ou seja, adotar essas mídias no trabalho com os conteúdos programáticos do currículo formal do ensino fundamental e médio, tanto para a construção de novos saberes teóricos como para o desenvolvimento de competências importantes para que esses jovens consigam viver melhor nesta nova sociedade altamente midiática, onde a criatividade é cada vez mais valorizada, segundo Robinson (2011).

Essas transformações sociais em decorrência das novas tecnologias da comunicação (NTIC) têm ocasionado reflexões também sobre quais as competências que deveriam ser trabalhadas para este novo século XXI. Com isso, a Universidade de Melbourne, na Austrália, fundou o *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (ATCS)⁵⁴. Eles defendem que várias competências (ex.: diálogo, pensamento crítico, resolução de problemas, comunicação, colaboração, *media literacy*) já deveriam ser trabalhadas junto aos alunos de nível fundamental e médio.

No entanto observando os processos de formação e preparação de professores para que incorporem o uso das tecnologias nas suas práticas em sala de aula, pode-se ter maior clareza do desafio que ainda se apresenta. Pois, a maioria enfoca em utilizações mais instrumentalistas das NTIC deixando de lado uma mudança mais profunda na postura docente ou no fazer pedagógico, colocando uma mera ferramenta a mais dentro da sala de aula. E como indicado por centenas

⁵⁴ Para mais informações, visite o site <http://atc21s.org/index.php/about/what-are-21st-century-skills/>. Acesso em: out. 2011.

de pesquisas realizadas ao redor do mundo sobre o tema, a tecnologia adotada sem prévio planejamento e intenção pedagógica pode não apenas ajudar, mas até atrapalhar o processo e os resultados de aprendizagem dos alunos (HATTIE, 2009).

O mercado desenvolve a cada instante novos aplicativos, cada um pensado para atividades específicas de temas específicos, passíveis de serem utilizados em plataformas diversas. Uma pesquisa feita pelo *The Horizon Report*, sob coordenação do Conselho Consultivo do *New Media Consortium*⁵⁵ (NMC) - que informa anualmente as principais tendências de aplicativos digitais na educação para os próximos cinco anos - revelou em suas edições dos últimos três anos a importância que os jogos estão ganhando nesses espaços.

A adoção das tecnologias de informação e comunicação pela educação, identificada como tendência, motivou, no início dos anos de 1990, a UNESCO, a UNICEF e a Ceneca (Centro de Investigación y Expresión Cultural y Artística), a organizarem um encontro entre vários especialistas sobre práticas educacionais mediadas por tecnologias, em Santiago do Chile. Foi exatamente durante esse evento que o termo “educomunicação” foi debatido oficialmente pela primeira vez e, à época, definido como:

O conhecimento das múltiplas linguagens e meios através dos quais se concretiza a comunicação pessoal, grupal e social. Abrange também a formação de senso crítico, inteligente, sobre os processos comunicativos e sobre suas mensagens para descobrir os valores culturais próprios e a verdade⁵⁶ (CENECA/UNICEF/UNESCO,1992, apud APARICI, 2010:9).

Atento a todo esse contexto comunicacional global, o grupo de pesquisadores ligado ao Núcleo de Comunicação e Educação (NCE), da Escola de Comunicações e Artes (ECA), Universidade de São Paulo (USP), sob coordenação do Prof. Dr. Ismar de Oliveira Soares, desenvolveu uma pesquisa temática, durante os anos de 1997 e 1998, que contou com o relato de pouco mais de 175 especialistas latino americanos de práticas educativas com mediação tecnológica. Como resultado, foi identificado o surgimento de um novo campo de intervenção social, que não poderia

⁵⁵ *New Media Consortium* consiste em uma comunidade internacional de especialistas no uso das tecnologias de informação e educação, que englobam desde professores que trabalham diariamente com novas tecnologias nas universidades até visionários que estão moldando o futuro da aprendizagem junto a laboratórios e centros de investigação, além de conselhos consultivos, formados por membros da comunidade internacional acadêmica sobre o tema. Visite o [site www.nmc.org](http://www.nmc.org) . Acesso em: out. 2011.

⁵⁶ Tradução livre da autora, para o texto original em espanhol.

ser estudado apenas pela Educação ou Comunicação, mas a partir das interfaces de ambos os campos já existentes.

O termo Educomunicação foi escolhido para nomear esse campo e, para tanto, o ressignificou, de maneira que refletisse todas áreas passíveis de serem estudadas a partir dessa inter-relação, as quais atualmente já consistem em: gestão da comunicação para a educação, educação para os meios, pedagogia da educação, educação mediada por tecnologias, epistemologia da interrelação comunicação e educação.

A tendência de uso de jogos na educação e as próprias características que configuram essa abordagem, bem como as características básicas das práticas desse novo campo levaram estes autores a proporem esta reflexão sobre a possibilidade do planejamento e implementação de jogos do tipo ARG com abordagem educacional, voltados a trabalhar com os alunos competências específicas como diálogo, colaboração e pensamento reflexivo, dentre outras.

Educomunicação: Comunicação com Diálogo e Protagonismo discente

Como destacado, a educomunicação é o nome dado ao campo emergente vindo da inter-relação dos campos da comunicação e educação. Seu berço encontra-se nos movimentos de educação popular, comunicação popular e comunicação alternativa dos anos 60 e 70, em que grupos se levantaram reivindicando transformações sociais. No campo da educação é significativa a presença de Paulo Freire(1925 - 1977). com sua crítica à educação bancária e a proposição de uma educação dialógica tem sua razão de ser nas relações comunicativas. Ele defendia a emancipação pela educação, explicando que educação é diálogo, é comunicação: “não é transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados” (FREIRE, 2002, p. 69). Para ele, as trocas entre educador educando devem ser desenvolvidas com critérios de igualdade e a construção do conhecimento precisa da problematização do tema em estudo. A mediação do educador e o estabelecimento de um diálogo consistente entre todos os participantes de um espaço de aprendizagem concretizam essa proposta.