

VOZES DIVERSAS

DIFERENTES SABERES



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA  
XXX SIC

15 A 19  
OUTUBRO  
CAMPUS DO VALE




# Os serious games e os regimes de sensibilidade: paradoxos do uso de jogos na formação humana.

-Orientação-

-IC-

Rodrigo Lages Leandro Silva

Ludificar questões ético-políticas é uma estratégia de promoção de diferenças ou é uma forma de diluição do potencial inquietante das alteridades?




Num contexto de crescimento do uso de jogos em práticas formativas, inclusive escolares, é relevante questionarmos aspectos políticos, discursivos, semióticos e educacionais dos jogos digitais, especialmente, de um gênero de jogos digitais que vem sendo chamado de serious games ou jogos sérios. Tais interrogações emergiram a partir de uma experiência de extensão em que realizamos oficinas audiovisuais com imigrantes haitianos numa escola municipal de Porto Alegre.

Os jogos foram analisados com ênfase na relação entre jogo e aprendizagem, observando os aspectos interacionais e cognitivos aportados pelos jogos digitais e pela interface do computador pessoal em rede no recrutamento de uma experiência imersiva, ou enativa, de acordo com a concepção de aprendizagem de Francisco Varela. Interrogamos, também, o conceito de serious game e seu uso como estratégia conscientizadora no âmbito das políticas de formação humana, refletindo acerca dos aspectos ético-políticos relacionados ao design e ao conteúdo dos jogos digitais supracitados.

Observou-se uma tensão entre a dimensão lúdica e a dimensão séria dos jogos, na qual os discursos que são constituídos e veiculados pelos jogos não estão infensos às implicações e aos vieses culturais e políticos dos seus designers. E, além destes aspectos locais, vale destacar que há um interesse crescente no uso de jogos digitais como estratégias de aprendizagem, no âmbito da EdTech, ou educação tecnológica, que se apresenta sob a forma de um otimismo redentor e descorporificado em que o jogo perde seu encanto, seu potencial de entretenimento, e a seriedade perde a sua urgência, ou sua capacidade de **interrogar eticamente o jogador.**

**OBJETIVO: REFLETIR ACERCA DAS IMPLICAÇÕES DE JOGOS DIGITAIS EM POLÍTICAS DE FORMAÇÃO NÃO ESCOLARES, ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DE *SERIOUS GAMES*, ANALISANDO DOIS JOGOS: AYITI: THE COST OF LIFE & SARA: A MEANINGFUL JOURNEY PART ONE.**



Ludificar a escola, o espaço de trabalho ou mesmo a formação das **NOSSAS** sensibilidades frente a grupos minoritarizados, passa a constituir uma estratégia a serviço dos indivíduos para que possam conhecer as diferenças, sem deixar-se por elas inquietar. Uma sensibilização que não afeta, ou uma representação do que é a diferença que informa, mas não transforma. O jogo, como tecnologia da informação e da comunicação, deve ser entendido enquanto gênero do discurso complexo, que envolve **múltiplos** letramentos, e que pode funcionar como dispositivo promotor de horizontalidade e autonomia em contextos educacionais.