

VIII ENECIÊNCIAS 2024

Interações entre gamificação e os bons princípios de aprendizagem.

Guilherme E. P. da Roza (EB)*, Daniel de Augustinis Silva (PQ).

guilherme.eduardou@gmail.com

danielaugustinis@gmail.com

Palavras-Chave: interação, aprendizagem, videogames

Introdução

Para uma parcela da população, os videogames têm pouca relação com o processo de ensino-aprendizagem pois imagina-se que seus usuários percam muito tempo com o jogo ao invés de estarem engajados com atividades escolares, posição que questiono neste trabalho. Contudo, Siyahhan et al. (2010) já mostraram que, concebidos como suportes para interações intergeracionais, os videogames podem funcionar como um tema gerador de interações entre participantes mais competentes e menos competentes, em que esses papéis se alternam constantemente. É este o foco deste trabalho. Utilizando a análise interacional goffmaniana (GOFFMAN, 1981), observamos que *footings* os participantes de um *stream* de um jogo particular utilizam para produzir sentido dos elementos com que são confrontados durante uma partida de videogame.

Resultados e Discussão

Para a análise, foi usado o Jogo Unspottable (2020) e analisada uma interação entre quatro jogadores (<https://vm.tiktok.com/ZMrBna2Kf/>), com o intuito de identificar os *footings* adotados. Alguns deles são:

- Performer/plateia;
- ajudante/ajudado (“Não precisa pegar, é só passar.”; “Vai aparecer uma seta na tela de vocês”)
- performance antes da competência;
- desorientação (“Quem sou eu?”; “Qual é a minha lista de compra?”)
- orientação (“Eu sou esse daqui do meinho”)
- oferta de explicação (“Aperte os botões, cara.”)
- Vocativos típicos de uma relação horizontal (“cara”, etc.).

Considerações Finais

Tomando a interação aqui focalizada como formadora de percepções sobre como uma boa parcela dos jovens contemporâneos produzem sentido diante de uma situação nova, notamos que a prática precede a competência. Isso é feito em uma relação de horizontalidade da relação entre os participantes. Como não há um par mais competente, eles alternam a posição de tutor e aluno.

A desorientação ôntica inicial (“Quem sou eu?”) é coerente com uma visão de educação transformadora, já que sublinha contundentemente que os participantes precisam se reorganizar como indivíduos enquanto aprendem. O trabalho colaborativo entre os vários elementos humanos e não humanos produz um acúmulo de sentido conforme a interação se desenvolve, o que é compatível com a psicologia social de Vygotsky (1929). Esses posicionamentos, são, argumento, compatíveis com o processo de ensino-aprendizagem que se dá na sala de aula. Atentar-se para isso pode ajudar os professores em formação a compreender de forma mais profunda que os sentidos não são transmitidos de uma mente para outra, mas produzidos na interação e que a competência pode ser precedida por uma série de tentativas desfocadas, apontando para a necessidade de reorganização ôntica dos participantes da interação como sujeitos diante de uma tarefa nova. Em última análise, a aprendizagem trata da transformação dos indivíduos e não da internalização de conteúdos.

Agradecimentos

Ao CNPq pela bolsa PIBIC-EM.

GOFFMAN, Erving. **Forms of talk**. University of Pennsylvania Press: Filadélfia, 1981.

SIYAHHAN, Sinem; BARAB, Sasha; DOWNTON, Michael. Using activity theory to understand intergenerational play: The case of Family Quest. **Computer-Supported Collaborative Learning** 5, 415-432, 2010.

UNSPOTTABLE. Desenvolvido Por GrosChevaux, 2020.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Trad. de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Baretto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2007[1929]. Capítulo 6.