

Capture a leitura! Potencialidades dos jogos digitais em sala de aula a partir da franquia Pokémon

Capture reading! The potentialities of digital gaming in classrooms based on the Pokémon franchise

Igor de Lucca Almeida Santana¹
Prof^a Dr^a Ana Paula Pinheiro da Silveira²

RESUMO

A presente pesquisa, de cunho qualitativo-interpretativista, busca apontar caminhos para o letramento digital e a conceitualização da intermedialidade no cotidiano escolar através do uso de jogos digitais. Para tal, foi preciso descrever estudos acerca do letramento (uso social da linguagem), e da intermedialidade/transmedialidade (construção de histórias e sentidos através do uso conjunto entre diferentes linguagens), apontando a natureza intermediária dos jogos digitais e suas possibilidades de exploração quando aplicados em conjunto a outras obras que preenchem lacunas no imaginário deixadas por uma obra inicial. Após explorar as reflexões teóricas, é proposta uma sequência didática ludoleturada e intermediária, que tem início com a experimentação do jogo Pokémon: Fire Red Version (Nintendo, 2004) em sala de aula, passando por espaços de debate sobre a construção simbólica daquele universo ficcional e, concluindo o processo, a realização de uma pesquisa/produção textual exploratória, em que os(as) estudantes observem outras produções midiáticas da franquia Pokémon e como essas contribuem na produção de sentidos acerca do objeto.

PALAVRAS-CHAVE: educação; intermedialidade; jogos digitais.

ABSTRACT

The present qualitative-interpretative research aims to provide insights into digital literacy and the conceptualization of intermediality in the school context through the use of digital games. To do so, it was necessary to describe studies related to literacy (the social use of language), as intermediality/transmediality (the construction of narratives and meaning through the combined use of different languages), highlighting the intermedial nature of digital games and their possibilities for exploration when used in conjunction with other works that fill gaps in the imaginary left by an initial work. After exploring theoretical reflections, an intermedial didactic sequence is proposed, which begins with the classroom experimentation of Pokémon: Fire Red Version (Nintendo, 2004), followed by discussions about the symbolic construction of that fictional universe, and concluding with an exploratory research and writing activity, in which students observe other media productions within the Pokémon franchise and how they contribute to the generation of meanings related to the wider object.

KEYWORDS: education; intermediality; digital games.

¹Bolsista da CNPq no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: igors.1998@alunos.utfpr.edu.br. ID Lattes: 8223249192601601

²Docente no Departamento de Linguagem e Comunicação. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: apsilveira@utfpr.edu.br. ID Lattes: 4943005730602856.



1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Quais os efeitos do constante uso da intermedialidade em nossos processos de leitura e interpretação de texto? Apesar de representarem fenômenos similares, intermedialidade e multimodalidade divergem quando o escopo é a geração de sentido. Enquanto por meio da primeira se constroem sentidos com o diálogo entre linguagens e suportes de leitura, a outra parte da mesma enunciação para representar um único sentido usando mais de uma linguagem (visual, textual, sonora, etc.). Ribeiro (2021) aponta o processo da leitura como um constante movimento, com novos modos, suportes e estilos radicalmente alterando a leitura e o modo de construção de sentidos em função das novas tecnologias. A presente pesquisa parte da premissa de que precisamos de uma *educação intermediática*, com ferramentas de interpretação para um mundo constantemente influenciado pela mídia. Para isso, é preciso entender potencialidades e limitações do trabalho com mídias enquanto ferramentas educacionais, não como mero entretenimento, distração ou algo a ser combatido no ensino-aprendizagem.

Conforme destacado por Xavier (2010), os jogos digitais representam uma confluência participativa entre mídias, tanto na sua apreciação (que exige analisar diversas modalidades) quanto na sua produção (um trabalho realizado em diferentes setores, com uma série de ferramentas midiáticas). Visto isso, os jogos digitais seriam parte do surgimento de uma nova forma de leitura dialógica. Essa leitura dos jogos pode proporcionar uma série experiências positivas de aprendizado considerando diversos aspectos, tais como: as narrativas do jogo digital; análises literárias e/ou linguístico-semióticas; a capacidade imersiva do mundo representado no jogo, seus mecanismos multimodais; as estratégias e habilidades cognitivas aplicadas no processo do jogar; e naturalmente, a intermedialidade.

Baseado na importância dos jogos, nos indagamos: pode o *processo do jogar videogame* configurar uma potente forma de se aprender sobre inter/transmedialidade no contexto escolar? Entre exemplos que fortalecem essa hipótese está a franquia Pokémon, escolhida como objeto deste estudo pelo entendimento de que seus mais de trinta jogos na franquia principal e centenas de outros produtos (jogos *spin-off*, jogos de cartas, animações, roupas, quadrinhos, peças teatrais, etc.). Segundo critérios apontados por Henry Jenkins, Pokémon é *uma franquia transmediática ideal*, já que os “consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços de uma história” (Jenkins, 2008). É notável como Pokémon mobiliza milhões de pessoas, espalhando fragmentos da narrativa sobre um universo entre suas mídias. Narrativa essa que é marcada pela presença de pesquisadores(as) científicos(as) – os(as) Professores(as) Pokémon e suas equipes – imbuídos(as) da tarefa de incentivar o senso de exploração dos(as) jogadores(as), que, ao longo de sua jornada, criam vínculos com a comunidade e os monstros de bolso que treinam, mudando o ambiente a seu redor.

2 METODOLOGIA E OBJETIVOS DA PESQUISA

A seguinte pesquisa, de natureza bibliográfica e interpretativista, explorou conceitos fundamentais, como letramentos, navegação, leitura e ludologia. Para compreender a linguagem dos jogos, recorreremos às obras de Xavier (2010); Santaella e Feitoza (2009); bem como Grillo, Scaglia e Carneiro (2022). Para a reflexão sobre leitura, navegação e intermedialidade, com ênfase na expansão das leituras verbais e visual-sonoras,



utilizamos as contribuições de Jenkins (2008), Coscarelli (2016) e Ribeiro (2021). Por fim, como uma das principais bases acerca dos multiletramentos, consultamos os escritos do New London Group (1996).

Abordar a leitura dialógica e intermidiática dos jogos digitais nos obrigou a estabelecer diretrizes claras, que se concretizaram nos três objetivos centrais desta Iniciação Científica:

1. Explorar as potencialidades do trabalho escolar com jogos digitais, com ênfase em jogos narrativos, observando os seus recursos linguístico-semióticos;
2. Descrever conceitos como leitura, navegação, intermedialidade, transmedialidade e, articular os conceitos citados ao ensino das Línguas.
3. Propor uma sequência didática intermidiática, alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que se utilize da franquia Pokémon como objeto de leitura/pesquisa.

3 JOGOS, INTERMIDIALIDADE E A ESCOLA

Ao considerarmos videogames como mais que simples fontes de entretenimento, é imperativo que busquemos uma separação conceitual entre jogo, jogo digital e videogame. Uma série de pensadores, provenientes de diversas áreas, têm se debruçado sobre o fenômeno dos processos lúdicos, fornecendo a base teórica que sustenta as pesquisas abordadas neste estudo. De maneira geral, os jogos envolvem um conjunto de regras. Por exemplo, "a estrutura do jogo de xadrez não é o tabuleiro de xadrez [...]. Essa estrutura física pode ser alterada e algumas pessoas podem até jogar sem esse material." (GRILLO, SCAGLIA E CARNEIRO, 2022). O conhecimento do sistema de regras do xadrez, é o que possibilita o ato de jogar xadrez.

Quanto aos jogos digitais, Santaella e Feitoza (2009) os diferenciam com base em seus suportes, destacando que esses sistemas estabelecem um diálogo entre jogador e jogo. Para elas, o videogame se situa "na intersecção de dois mundos, o da imaginação e fantasia (ficcional) e o do cotidiano (real)" (SANTAELLA E FEITOZA, 2009, p. 43). Essa interação presente nos videogames representa, conforme argumentado por Xavier (2010), uma das fronteiras mais recentes exploração das relações cultura, mídia e design. Ao defender o conceito do "jogo como processo contínuo e [...] como sistema simbólico complexo", (Xavier, 2010), é possível observar como há, de fato, uma relação dialógica intrínseca à mídia dos jogos digitais, que conecta leitura e navegação.

Coscarelli (2016) define a navegação como as ações físicas de exploração de um suporte de leitura, enquanto a leitura envolve o processo cognitivo/interacional de atribuir sentido ao texto lido. A leitura em telas, reflexo da inserção dos outros processos mencionados, é descrita por Ribeiro (2021) como presente em todos os novos processos de leitura, tanto dentro quanto fora da sala de aula. proposta de *educação intermidiática*, capaz de refletir a relação dialógica leitura/navegação na mídia a partir do jogo.

Integrar os jogos em sala de aula pode contribuir significativamente para aproximar entre o cotidiano dos estudantes ao conteúdo tradicional. Contudo, é crucial destacar que muitas escolas podem enfrentar desafios na implementação desse tipo de ensino, seja devido à falta de infraestrutura adequada ou à falta de familiaridade dos corpos docentes com as mídias propostas.

A franquia Pokémon, por sua vez, oportuniza aos educadores uma gama de elementos que facilitam esse processo. Com sua multiplicidade de produtos, parte do

intenso esforço publicitário da Nintendo, Pokémon permite que a expectativa vá muito além da “simples” escolha de um monstinho virtual e de suas habilidades numa batalha. O aprofundamento na exploração da franquia pode abranger atividades como pesquisar e marcar “espaços” na Internet, análise artística, identificação de estratégias de marketing, presentes nos produtos midiáticos, entre outras coisas. É, portanto, responsabilidade da instituição escolar, fornecer as habilidades (letramentos) necessárias para acessar os espaços de poder e, no geral, enfrentar os desafios da vida no século XXI.

4 BATALHA PELO CONHECIMENTO: DESENVOLVENDO UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERMIDIÁTICA COM O AUXÍLIO DE POKÉMON

Antes de tudo, é preciso definir os objetos de leitura (ou apreciação, quando falamos do processo de observar e analisar um jogo) e seus suportes. A franquia Pokémon, dada a sua vasta gama de produtos, pode encontrar desafios de reprodução simplificada, no entanto, oferece soluções abraçando uma ferramenta muitas vezes combatida em sala de aula: os *smartphones*, capazes de reproduzir uma variedade de produtos da franquia. Enquanto os dispositivos móveis podem servir como plataformas para experiências individuais dos estudantes, as escolas podem fazer uso de televisores e computadores para apresentar animações ou fazer leituras coletivas de quadrinhos e *fanfics*. Isso envolverá a exploração de métodos de navegação na Internet, bem como de programas de leitura virtual. A navegação também desempenhará um papel fundamental no processo necessário para o prosseguimento da sequência didática intermidiática.

Sugerimos que o jogo Pokémon: Fire Red Version (Nintendo, 2004), lançado para o *console* portátil *Game Boy Advance*, seja o objeto inicial de leitura. Nosso objetivo é apresentar a linha de jogos Pokémon para indivíduos que podem ou não ter algum contato prévio com a franquia. Este *remake* da primeira geração dos jogos possui um roteiro simplificado, permitindo uma leitura inicial concentrada nas interações do jogador com o universo Pokémon. Nesse contexto, discutiremos as escolhas e os meios pelos quais Pokémon se apresenta.

Atualmente, o jogo está disponível apenas por meio do processo de emulação, que foi discutido por Xavier (2010) e pode ser definido como a simulação, através de *softwares* específicos, de uma plataforma de jogos em outra plataforma, seja um computador pessoal, *smartphone* ou *console*. O processo de emulação pode ser conduzido tanto oficialmente, por empresas como a Nintendo, quanto de forma independente, em projetos de emulação liderados por fãs, modificação de jogos, ou a tradução dos produtos da franquia.

Após a etapa de experimentação com o jogo, cuja análise pode ocupar aulas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa ou Arte, é preciso abordar conceitos de intermedialidade, intertextualidade na linguagem dos jogos, escrita criativa, vocabulário, *fanfiction*. Isso culminará em uma ou mais atividades de pesquisa, navegação e produção textual, analisando a interação entre obras disponíveis dentro do universo ficcional de Pokémon e como essas obras contribuem para a construção de significados. Abaixo apresentamos estas ideias de forma sistematizadas em um quadro.

Quadro 1: Atividades com Pokémon e respectivas competências

Competência em Leitura	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Habilidade de ler e interpretar textos de diferentes gêneros, incluindo textos literários e informativos relacionados a Pokémon. ✓ Análise de elementos literários e artísticos presentes em textos e ilustrações relacionados à franquia, incluindo aspectos como personagens, enredo e tema.
1. Discussão dos Temas Literários	Introduzir os alunos ao universo Pokémon, destacando elementos como os diferentes tipos de Pokémon, as regiões fictícias, os personagens principais e a história geral. Explicar como a franquia Pokémon envolve elementos literários, como narrativa, personagens, enredos e diálogos. Discutir como esses elementos são essenciais para a criação de histórias envolventes.
2. Análise de Textos Pokémon:	Apresentar aos alunos textos relacionados a Pokémon, como trechos de jogos, descrições de Pokémon e diálogos de personagens. Pedir aos alunos para analisarem esses textos quanto à linguagem, estilo, tom e elementos literários presentes.
3. Atividades de Leitura e Tradução:	Utilizar materiais de leitura relacionados a Pokémon, como quadrinhos, manuais de jogos ou informações sobre os Pokémon. Os alunos podem ler, traduzir e discutir esses textos.
Competência em Escrita:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Habilidade de produzir diferentes tipos de texto, como narrativas, análises, resenhas e argumentações.</i> ✓ <i>Organização e estruturação de textos de acordo com o gênero textual.</i>
4. Escrita Criativa:	Desafiar os alunos a escreverem histórias ou contos baseados no universo Pokémon, propondo novas aventuras, personagens e locais dentro desse mundo fictício. Podem também explorar fanfictions relacionadas a Pokémon, ler e analisar fanfics existentes.
Competência Crítica e Reflexiva:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Habilidade de argumentar e debater diferentes pontos de vista sobre tópicos relacionados à franquia.</i> ✓ <i>Capacidade de analisar e refletir sobre questões éticas e morais relacionadas a Pokémon, como o tratamento dos Pokémon e as implicações das batalhas.</i>
5. Estudo de Vocabulário:	Utilizar Pokémon para expandir o vocabulário dos alunos. Discutir os nomes dos Pokémon, seus tipos e habilidades, bem como termos específicos do jogo.
6. Análise de Personagens:	Pedir aos alunos para escolherem um personagem da franquia Pokémon e escreverem uma análise aprofundada sobre ele, incluindo características de personalidade, desenvolvimento ao longo da série e papel na história.
7. Debate	Promover debates sobre questões éticas relacionadas a Pokémon, como a relação entre treinadores e Pokémon, os direitos dos Pokémon e as implicações morais de batalhas Pokémon.
Competência de Pesquisa:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Compreensão da cultura pop e da influência da franquia Pokémon na cultura contemporânea.</i> ✓ <i>Desenvolvimento de habilidades de pesquisa, incluindo a busca por informações sobre Pokémon e a análise crítica de fontes.</i> ✓ <i>Produção de trabalhos de pesquisa e apresentações.</i>
8. Trabalho em Grupo:	Organizar atividades em grupo, como a criação de uma história coletiva ambientada no mundo Pokémon, incentivando a colaboração e a criatividade.
9. Apresentações e Discussões:	Concluir cada atividade com apresentações dos alunos, seguidas de discussões em grupo para compartilhar ideias, perspectivas e aprendizados.
10. Avaliação:	Avaliar o desempenho dos alunos por meio de projetos escritos, apresentações, discussões em grupo e análises de textos relacionados a Pokémon.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos esta pesquisa refletindo sobre a importância dos jogos digitais no contexto escolar. Estudando leitura, navegação, intermedialidade e letramentos, desenvolvemos um conjunto de atividades para a educação básica, centrando-nos na

franquia Pokémon como objeto de estudo. O objetivo principal dessas atividades era estabelecer relações entre o jogo, os conteúdos de língua e literatura, e incorporar competências essenciais para o ensino da escrita e leitura.

Ao introduzir tais habilidades e competências no ensino com o auxílio de Pokémon, esperávamos que os alunos não só se engajassem com entusiasmo nas atividades, mas também adquirissem habilidades relevantes para a sua formação acadêmica e cidadania digital. Vale ressaltar que as atividades propostas podem ser adaptadas para diversas turmas e séries, sendo crucial que cada professor as ajuste de acordo com o nível de escolaridade e as necessidades individuais de seus alunos.

Nossa esperança reside em que esta pesquisa destaque a importância dos jogos digitais na educação.

Agradecimentos

Agradeço a Prof^o Ana Paula Pinheiro da Silveira, pelas provocações da matéria de Leitura em Diferentes Mídias e por aceitar orientar este projeto. Agradecimentos especiais ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Sem produção de conhecimento é impossível um país desenvolvido!

Conflito de interesse

Não há conflito de interesse na presente pesquisa.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: <<http://download.baseducacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 02 set. 2023.

COSCARELLI, C. (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave MacMillan. 2003.

GRILLO, R. M; SCAGLIA, A. J; CARNEIRO, K. T. (Orgs.). **Em defesa do jogo**: diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba: Appris, 2022.

NEW LONDON GROUP. A pedagogy of Multiliteracies: Designing social futures. **Harvard Educational Review**, Cambridge, v. 66, n. 1, 1996.

RIBEIRO, A. E. **Multimodalidades, textos e tecnologias**: provocações para a sala de aula. São Paulo: Parábola, 2021.

SANTAELLA, L; FEITOZA, M. (Orgs.). **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural nos games. São Paulo: Cengage learning, 2009.

XAVIER, G. **A condição eletrolúdica**: cultura visual nos jogos eletrônicos. Teresópolis-RJ: Novas Ideias, 2010.