

folha de rosto

Revista de Biblioteconomia e Ciência da Informação

Jogos Eletrônicos e Ludoletramento: Concepções sobre um Modelo de Serviço de Informação para Bibliotecas Escolares

Davi Martins de Oliveira
Jefferson Veras Nunes

ARTIGO

Resumo

O presente artigo apresenta a seguinte questão como problema: quais as concepções e processos que delineiam a construção de um modelo de ludoletramento para bibliotecas escolares? Nesse sentido, tem como objetivo principal apresentar as concepções sobre um modelo de serviço de informação voltado para bibliotecas escolares baseado na ideia de ludoletramento. Tal modelo foi desenvolvido a partir de elementos presentes nos conteúdos programáticos disponibilizados no *game* intitulado *Minecraft: Education Edition*. Para tanto, realiza pesquisa bibliográfica relacionada ao tema leitura e letramento para tornar viável o modelo proposto, no qual o jogo *Minecraft: Education Edition* é sugerido enquanto parte essencial do serviço de informação apresentado. Como resultado, produz um guia à implantação do modelo de ludoletramento, o qual é voltado para ser adotado em bibliotecas escolares, no âmbito de instituições públicas ou privadas de ensino.

Palavras-chave: Ludoletramento. Jogos eletrônicos. Biblioteca escolar. Serviço de informação.

Electronic Games and Ludoletramento: Conceptions on an Information Service Model for School Libraries

Abstract

The present article presents the following question as a problem: what are the conceptions and processes that outline the construction of a model of ludoliteracy for school libraries? In this sense, its main objective is to present the conceptions about an information service model for school libraries based on the idea of ludoliteracy. Such as model was developed from elements present in the programmatic contents available in the game entitled *Minecraft: Education Edition*. To do so, it performs bibliographic research related to the theme reading and literacy to make feasible the proposed model, in which the game *Minecraft: Education Edition* is suggested as an essential part of the information service presented. As a result, it produces a guide to the implementation of the ludoliteracy model, which is geared to be adopted in school libraries, in the context of public or private educational institutions.

Keywords: Ludoliteracy. Electronic games. School library. Information service.

1 Introdução

Os jogos eletrônicos têm se destacado por atravessarem o cotidiano da sociedade, sendo dotados de linguagens verbais e não verbais, tais como sons, imagens, textos e uma miríade de símbolos que fogem aos padrões literários convencionais. Aqui, aponta-se a prática de jogar *videogames* como uma possibilidade de letramento, para além de mera opção de lazer e entretenimento. A partir dos casos descritos no presente artigo, o ato de jogar não só constitui um meio de aprendizagem, como possibilita a realização de variadas formas de leitura.

Para apoiar a proposta apresentada, leva-se em conta a capacidade que os indivíduos desenvolvem para interpretar os jogos eletrônicos em seus diferentes contextos de uso e apropriação. Assim, a ideia de um letramento que se constrói por meio dos jogos eletrônicos possibilita observar não apenas ferramentas tecnológicas, mas, também, o contexto cultural em que os jogos foram produzidos e são utilizados pelos indivíduos.

Nesse sentido, o presente texto tem como objetivo apresentar as concepções sobre um serviço de informação voltado para bibliotecas escolares baseado na ideia de ludoletramento. O estudo caracteriza-se como exploratório e elege como método a pesquisa bibliográfica e documental, tendo em vista que as principais fontes usadas foram artigos recentes de periódicos científicos, teses, dissertações e livros. Outros documentos eletrônicos também tiveram importância, pois muitas das informações sobre *software* só estão disponíveis em suas *homepages*. Além disso, procedeu-se visitas *in loco* a escolas desse tipo localizadas em Fortaleza-CE durante o ano de 2016, com o objetivo de conhecer suas experiências e apoiar-se nelas para a formulação dos processos que delineiam a construção de um modelo de ludoletramento para bibliotecas escolares

Três escolas de Fortaleza foram cotadas para a pesquisa por possuírem características em comum. As escolas apresentavam-se como novidades no cenário educacional brasileiro, empreendiam uma estratégia de *marketing* voltadas às mudanças que as tecnologias trazem para a vida dos filhos e se mostravam como algo complementar à formação obtida através do ensino tradicional, indo além da sala de aula. O ensino diferenciado, com metodologias pioneiras, atua de maneira integrada ao currículo base. Depois de identificadas tais coisas foi possível direcionar a pesquisa às concepções e processos necessários à construção de um serviço de informação pautado no ludoletramento e que possa ser aplicado ao contexto das bibliotecas escolares.

2 Leitura: Conceitos e Abordagens

Várias são as definições acerca do que é leitura, onde a menor parte delas aborda sua prática como algo que se realiza no ato de ler livros ou demais documentos textuais, sendo empreendida em contextos unicamente ligados à escrita. Nesse sentido, segundo Leffa (1996), ainda que a definição mais rotineira sobre leitura evoque o uso da língua, também é possível desenvolver sua prática a partir de sinais não-linguísticos, como, por exemplo, “[...] ler tristeza nos olhos de alguém, a sorte na mão de uma pessoa ou o passado de um povo nas ruínas de uma cidade. Não se lê, portanto, apenas a palavra escrita mas também o próprio mundo que nos cerca” (LEFFA, 1996, p. 10).

Desse modo, a leitura corresponde a uma prática dirigida, por exemplo, a um jornal, revista, gibi ou mesmo a um filme, música ou qualquer outra coisa que possibilite ao indivíduo construir sentidos e interpretar o mundo ao seu redor. A leitura se dá, portanto, através da intermediação de outros elementos da realidade, e não pelo acesso a ela própria (LEFFA, 1996). Conforme Guaraldo (2013, p. 55), o conceito de leitura “pode ser utilizado tanto para a escrita como para a oralidade, pois existe a possibilidade de leitura frente a qualquer forma simbólica”.

Numa perspectiva similar, Cosson (2014) também se debruça sobre o tema, definindo o ato de ler como uma competência humana - individual e social -, a qual se estende por vários campos para além da escrita. Com definições não reducionistas, Cosson (2014) defende que ‘texto’ se trata de um conceito que engloba todas as maneiras de se configurar signos. Ler, desse modo, diz respeito ao esforço humano de compreender as coisas do mundo. O que está em constante mudança neste cenário, no entanto, são as práticas, os suportes e os conteúdos da leitura, onde novas competências e habilidades são constantemente desenvolvidas.

O letrado não é necessariamente o indivíduo alfabetizado. Enquanto o alfabetizado decifra os códigos e os coloca em um plano mental, sem a necessidade efetiva de construção de sentido, o letrado lida com estruturas mentais complexas, as quais possibilitam com que o conhecimento se constitua a partir do que o próprio indivíduo está decodificando. Assim, para Vygotsky (1984), o letramento alude a um processo histórico de transformação e diferenciação no uso de instrumento de mediadores da leitura. Letrar-se reside, além de saber ler e escrever, num ato de apropriação - ou, segundo Guaraldo (2013, p. 57), “num movimento que vai da leitura do mundo à leitura da palavra e da palavra retorna ao mundo”, numa maneira particular de “ler e reescrever a realidade”.

Todavia, é na mudança dos suportes informacionais que reside a necessidade de estruturar e compreender os vários letramentos que se desenvolvem na contemporaneidade. Como Zagal (2010) aponta, com o advento de mídias tais como o rádio, a televisão, o cinema e os jogos eletrônicos, por exemplo, novos letramentos devem ser conquistados, sobretudo, porque cada uma dessas mídias traz consigo uma disposição diferente de produção, organização, transmissão e mediação de ideias. Assim, novas escritas vão surgindo, juntamente com novas práticas de leitura e letramento.

Os leitores contemporâneos ganham numerosas adjetivações. Neste artigo, entende-se o ato de jogar *videogame* como uma prática de leitura, justamente por esta promover interação entre leitor e texto, conforme a definição de Cosson (2014), propiciando uma maior imersão do primeiro no segundo. Ao jogar, o leitor desfruta de uma complexa experiência sensorial, onde o imbricamento de sons, imagens e letras tornam os *videogames* uma forma peculiar de leitura. Os jogos eletrônicos fornecem possibilidades de narrativas que são construídas a partir da interação entre jogo e jogador, operacionalizadas por meio de decisões que o indivíduo toma em algumas situações do próprio *game*. Suscitam, dessa maneira, uma prática de leitura imersiva, interativa e dinâmica.

3 Contribuições do Jogo à Aprendizagem: o Caso *Minecraft*

O termo letramento refere-se a uma tradução da palavra inglesa *literacy*, a qual, de acordo com Soares (1998) - se considerada a sua origem do latim - pode ser dividida em *littera*, que significa letra, adicionada, ainda, do sufixo *cy*, que “denota qualidade, condição, estado, fato de ser” (SOARES, 1998, p. 17). Não há, contudo, uma definição consensual do que significa letramento, pois, segundo Tfouni (2010), sua acepção não deve se limitar à alfabetização, tampouco ao ensino formal. Isto porque letramento alude a um processo mais amplo, devendo ser analisado como processo social, histórico, político e cultural, que permite a atribuição de sentidos ao mundo.

De acordo com Zagal (2010), as primeiras abordagens sobre letramento centravam-se na capacidade do indivíduo em codificar e decodificar texto escrito. A partir dos anos 1980, a noção se estendeu e começou a agregar qualificativos como “televisivo”, “informático”, “informacional”, “digital” e outros. Nesse sentido, o conceito de ludoletramento é indispensável para se atingir o objetivo proposto aqui, o qual está voltado à construção de um serviço de informação aplicado às bibliotecas escolares. Em linhas gerais, partindo-se de Zagal (2010), ludoletramento pode ser entendido como a possibilidade que os indivíduos têm para interagir e interpretar os jogos em seus diferentes contextos de realização.

Nessa perspectiva, vale assinalar que, antes mesmo de se caracterizarem como meras ferramentas de entretenimento e lazer, os jogos estão inseridos em contextos diversos, proporcionando aprendizagem e desenvolvimento de habilidades individuais e coletivas. O jogo transfere os participantes ao extraordinário, apresentando-se como atividade voluntária, “[...] exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria [...]” (HUIZINGA, 2008, p. 33).

A prática de jogar possibilita uma rica construção de sentido por parte do jogador, o qual é entendido aqui, também, como um leitor. As decisões que são tomadas no ambiente do jogo favorecem o uso da imaginação, independentemente da idade ou da camada social de quem joga. Assim, como exemplo, vale citar a LEGO, empresa dinamarquesa que se notabilizou por criar brinquedos que permitem a construção de uma narrativa, livre e intangível. Os brinquedos desenvolvidos pela empresa surgiram num momento em que os seus concorrentes chegavam às crianças com uma narrativa pronta, sem possibilidades de reconstruções sob outros prismas, estando previamente configurados e formatados.

É oportuno citar o exemplo da LEGO, sobretudo, porque um jogo eletrônico, lançado em 2009, apoiou-se fortemente em seus conceitos, provocando inovações no mercado dos *games*, sendo batizado por seus desenvolvedores como *Minecraft*. Produzido de maneira independente, com um orçamento inferior ao conferido à maioria dos jogos eletrônicos pela indústria, *Minecraft* pertence ao gênero *sandbox*, ou seja, neste gênero é apresentado aos jogadores uma estrutura de mundo virtual personalizável que permite liberdade na construção de cenários e personagens.

Os jogadores de *Minecraft* assumem o papel de um construtor que molda o mundo como preferirem através de blocos rudimentares, seguindo sua imaginação, conforme os recursos e ferramentas disponíveis no *game*. A comparação de *Minecraft* com os brinquedos da LEGO é pertinente devido algumas características em comum, dentre elas, a de incentivar o uso da imaginação, oferecendo regras flexíveis de acordo com os eventos ocorridos no próprio jogo.

Minecraft propicia situações que podem despertar o interesse dos jogadores por diferentes áreas do conhecimento. Nesse sentido, Short (2012) aborda exemplos práticos de lições escolares ministradas por meio de mundos interativos personalizados, criados por professores e alunos, de forma colaborativa. Na Biologia, há mapas inteiros criados baseados no corpo humano, onde jogadores podem explorar o sistema vascular e nervoso, com simulações da atividade celular. Na Ecologia, o jogador explora biomas com alto nível de verossimilhança ao clima e geografia da Terra, com ecossistemas inteiros. Na Física, a gravidade exerce efeito sobre todos os objetos que não se caracterizam como blocos de construção. A água existe em seu estado líquido e sólido. Flui conforme a geografia do ambiente, podendo servir como força motriz para mover objetos. Na Química, jogadores podem criar vidro ao elevar a temperatura da areia; bolos são preparados com o uso de trigo, ovos, leite e açúcar; e, dinamite é produzida a partir de pólvora e areia, além de uma tabela periódica que reage de maneira diferente em cada elemento. Na Matemática, noções de perímetro, área e volume auxiliam na construção de edificações. Além disso, as orientações pelo mundo do jogo se dão através de coordenadas em plano cartesiano, podendo guiar-se, também, pelo sol, de modo similar à rotação da Terra.

Ao expor algumas das propriedades do jogo, Short (2012) destaca o ambiente de aprendizado inovador propiciado por *Minecraft*. Tal ambiente pode ser explorado ainda com o uso das personalizações do próprio *game*. Em decorrência disso, o autor defende que a exposição a qualquer um dos conceitos acima acarreta efeitos positivos sobre os alunos, levando-os a criarem relações diretas entre a ciência e suas experiências práticas reais (SHORT, 2012).

Tendo em vista isso, a Mojang, produtora do *Minecraft*, aprovou, em 2011, o lançamento comercial do *MinecraftEdu*, com o objetivo de facilitar a instalação e o uso do jogo em escolas com o mínimo de custo e esforço (LORENCE, 2015). No início de 2016, a Microsoft, que já era proprietária de *Minecraft* desde 2014, compra a versão educacional do jogo, prometendo reformular e aprimorar o serviço. Um segundo lançamento aconteceu no mesmo ano, momento em que a *homepage* do serviço adquiriu nova *interface*, mudando-se, também, as condições para uso do programa, o qual passou a ser denominado como *Minecraft: Education Edition*.

Sua distribuição é semelhante à do jogo base, sendo possível instalar mapas ou mundos de jogo personalizados. A diferença, no entanto, refere-se ao fato de que esses mapas ou mundos são construídos de maneira a incitar uma experiência educativa nos jogadores (LORENCE, 2015). A versão educativa de *Minecraft* instaura, portanto, novas possibilidades de interação, transformando o ato de jogar numa rica experiência de aprendizagem. Desse modo, contribui para o letramento de seus jogadores, inserindo-os num ambiente recheado de problemas e soluções.

4 O Uso de Jogos Eletrônicos na Biblioteca Escolar: Concepções e Processos De um Modelo de Serviço de Informação e Ludoletramento

Com base no que foi discutido anteriormente, esta seção tem como finalidade apresentar as concepções e processos de um modelo de serviço de informação que, através do uso dos *videogames* em bibliotecas escolares, venha reforçar a importância de ações de letramento por meio de práticas lúdicas. Como visto anteriormente, ser letrado vai além da mera decodificação de formas escritas. Ações de letramento por meio de práticas lúdicas já são realidade, contando com resultados positivos, como algo complementar ao ensino, para além da experiência da sala de aula. Em Lorence (2015) há um interessante relato sobre como o *Minecraft* transformou positivamente a biblioteca de Darien, no estado de Connecticut, EUA. A biblioteca de Darien acompanhou o sucesso de *Minecraft* desde cedo, onde o primeiro desafio foi disponibilizar computadores pessoais (PC) suficientes àqueles frequentadores interessados no jogo.

Desse modo, tendo como base a pesquisa bibliográfica e documental realizada, as concepções e processos apresentados aqui podem servir de auxílio à implantação de um serviço de informação voltado ao ludoletramento em bibliotecas escolares, podendo, inclusive, orientar a formulação de políticas ou empreendimentos similares em âmbito público governamental.

4.1 Questões ligadas ao *hardware* e ao *software*

O sucesso de *Minecraft* fez com que várias plataformas o adotassem, indo além do plano inicial de ser um jogo exclusivo para PC. Atualmente, está disponível para Windows, OSX (Mac), Linux, Android, Ios (Iphone), Windows Phone, Playstation 3, Playstation 4, Playstation Vita, WiiU, Xbox 360, Xbox One, Amazon Fire TV e Raspberry Pi. Além disso, ele detém o título de segundo jogo mais vendido de todos os tempos, com mais de 106 milhões de cópias comercializadas até junho de 2016, e uma média de 53.000 vendas por dia (RAD, 2016).

Apesar de poder ser usado em diversas plataformas, a versão educativa de *Minecraft* está disponível apenas para instalação em PC, e somente nos sistemas operacionais Windows 10 e MACos. Apesar dessa limitação, não se exige um PC de preço elevado, uma vez que o jogo ocupa espaço reduzido no disco rígido, demanda pouca memória RAM, não requerendo um processador de alto desempenho.

Conforme explanado anteriormente, o sistema operacional deve ser Windows ou MACos, no entanto, tendo em vista que os custos de um computador com MACos ainda são elevados no Brasil, estando além do alcance de muitas instituições escolares do país, sugere-se, aqui, o uso do Windows. A única versão compatível com *Minecraft: Education Edition* é o Windows 10. A Microsoft disponibiliza *upgrade* gratuito para usuários das versões anteriores do sistema. E, no caso de compra de novas licenças, para uso em diferentes máquinas, o custo é considerado acessível se comparado ao do MACos. O mais recomendado, todavia, seria o uso de sistemas operacionais sob licenças que permitissem não só sua utilização livre, como, ainda, seu estudo, modificação e distribuição não comercial. Isto acarretaria numa maior gama de possibilidades no que se refere à utilização do serviço de informação proposto aqui.

A aquisição de *Minecraft: Education Edition* é realizada em seu próprio *site*, havendo três opções disponíveis. São elas: “I’m an educator” (sou um educador), uma opção para os professores e/ou responsáveis que desejam adotá-lo; “I’m an administrator” (sou um administrador), voltado aos gestores de qualquer uma das instituições cobertas pelo Sistema Usuário Educacional Qualificado da Microsoft; e, finalmente, a opção “I’m an student” (sou um aluno), direcionado àqueles alunos que foram orientados pelo professor participante do programa a instalarem o jogo em suas casas. Para todas estas opções, deve-se inserir o *e-mail* institucional, em seguida o usuário é direcionado à tela de cadastro do Office 365 Education. Caso o cadastro já tenha sido feito, dá-se início ao *download* do jogo. A instalação é composta de passos muito simples, apresentando interface amigável.

Para todas as dúvidas, o *site* tem uma seção de FAQs (*Frequently Asked Questions*, que significa perguntas frequentes, em tradução livre), além da seção *Knowledge Base* (base do conhecimento), na qual é permitida a pesquisa tanto por palavras-chave, como por categorias, que são: Disponibilidade, que cobre as dúvidas sobre compatibilidade do sistema operacional, disponibilidade de idiomas e países participantes do programa de usuário educacional qualificado; Atributos do jogo, que percorre coisas como abertura de partidas multijogador, criação de perfis de jogador; Primeiros passos, sobre testes gratuitos, tutoriais para aprender a jogar e da conta Office 365; Instalação do jogo; Miscelânea; Preço e licenças; e, Ensinando com *Minecraft*. Pode-se notar que muitas informações necessárias ao uso do programa encontram-se disponíveis, auxiliando quem deseja adotá-lo.

4.2 Competências e habilidades à implantação do modelo

Para operacionalizar a implantação deste tipo de serviço em uma biblioteca, algumas competências e habilidades são exigidas, a partir dos “[...] benefícios que um profissional capacitado pode oferecer para uma biblioteca escolar, assim como para o processo de formação e própria estrutura da escola” (ALBUQUERQUE; TEDESQUI, 2014, p. 119). Nesse sentido, o bibliotecário escolar necessita ter competências como: capacidade crítica; ser participativo, flexível, inovador e criativo; promover a interação entre os membros da comunidade escolar; ter capacidade gerencial e administrativa, assim como de comunicação e relacionamento interpessoal; tratar a informação como algo imprescindível à formação do aluno; e, por fim, dominar e incentivar o uso de ferramentas tecnológicas (CÔRTE; BANDEIRA, 2011).

Dentre as competências assinaladas, algumas delas se fazem de extrema importância à implantação do serviço de ludoletramento proposto aqui, dentre elas, a capacidade de manipular de maneira satisfatória os instrumentos tecnológicos necessários à implantação da ação. A complexidade e especificidade do serviço baseado no ludoletramento exigem afinidade com ferramentas tecnológicas. São necessárias habilidades com *hardware*, *software*, *games* e artefatos tecnológicos em geral, levando-se em consideração a crescente ascensão dos dispositivos móveis.

Esses conhecimentos se fazem necessários desde o início do processo, onde a biblioteca escolar há o desafio de acompanhar de modo satisfatório os avanços tecnológicos, adaptando-se às demandas geradas a partir deles; em seguida, passa pelo momento da aquisição, instalação e uso dessas tecnologias; e, atinge seu ápice no envolvimento da comunidade atendida.

Relacionado ao desenvolvimento de produtos de informação, as autoras mencionam a necessidade de “saber usar abordagens apropriadas de negócios e de *marketing* para comunicar a importância dos serviços de informação para a cúpula administrativa da organização” (ALBUQUERQUE; TEDESQUI, 2014, p. 121). Cabe o desenvolvimento de estratégias de *marketing* das atividades desenvolvidas pela biblioteca, em especial no que diz respeito às possibilidades de letramento proporcionadas pelo uso de jogos eletrônicos em seu espaço. No geral, há um ceticismo sobre a ideia de que alguém possa aprender jogando *videogame*. Os chamados *Game Studies* demonstram que esse cenário tem mudado. O trabalho em grupo é essencial, sobretudo entre gestores, professores e bibliotecários, na divulgação de pesquisas e casos relacionados ao ludoletramento. A atuação do bibliotecário, portanto, é ampla na disponibilização de novos serviços aos usuários visando a ressignificação de seu próprio espaço profissional.

Na visão de Albuquerque e Tedesqui (2014), cabe ao bibliotecário deter conhecimento especializado dos diferentes recursos informacionais disponíveis na biblioteca escolar em que atua, incluindo a capacidade de avaliá-los criticamente, disponibilizando-os à comunidade atendida. As autoras destacam a aptidão de “desenvolver e administrar serviços de informação convenientes, acessíveis e de baixo custo” (ALBUQUERQUE; TEDESQUI, 2014, p. 121), habilidade imprescindível e que vem ao encontro do modelo de serviço de informação proposto aqui.

Nesse sentido, cabe à biblioteca escolar desempenhar funções como: fomento à leitura, incentivo à aprendizagem e à ludicidade, apoiando, ainda, as ações docentes. Para isto, faz-se necessária uma abertura à interdisciplinaridade, onde conhecimentos de diferentes áreas podem ser agregados, cabendo ao profissional buscar o desenvolvimento de visões complementares para aprimorar sua atuação no ambiente escolar. Ao implantar o serviço de informação baseado em ludoletramento, faz-se necessário avaliar os resultados obtidos, de modo a solucionar os problemas enfrentados, bem como aprimorar os recursos informacionais oferecidos aos usuários.

4.3 Conteúdos programáticos

Para proceder a implantação do serviço de informação baseado em ludoletramento, faz-se necessário a realização de reuniões com o corpo docente da instituição onde questões importantes devem ser respondidas, tais como: os jogos serão utilizados durante o tempo de aula ou num período complementar? Eles serão usados em todas as disciplinas ou só naquelas em que os alunos têm mais dificuldade? A mediação e coordenação das ações contará com a presença de professores e bibliotecário ou só um desses profissionais participará do processo? Os planos de aula com jogos serão criados pelos professores ou serão adotados planos já existentes e disponíveis para os jogos? Cada uma dessas questões contará com demandas, estruturas e públicos diferentes.

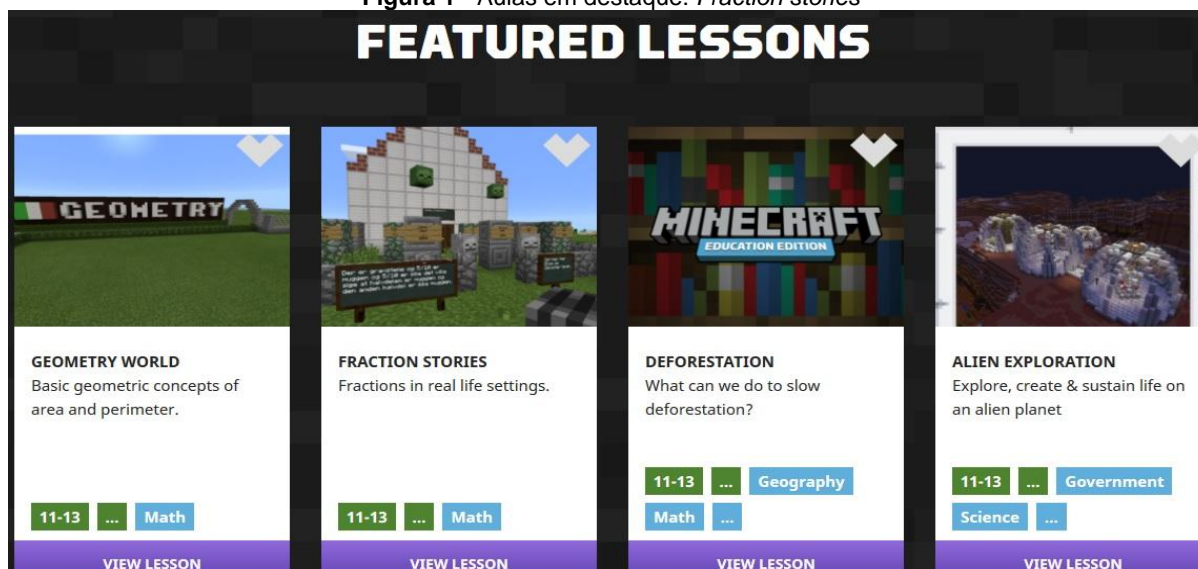
Em *Minecraft: Education Edition*, todos os recursos para iniciar o seu uso encontram-se no próprio *site*, na seção “*Class Resources*” (recursos de aula), dividida em quatro categorias: *Starter kit*, *get trained*, *find a lesson* e *find worlds*. *Starter kit* é o ponto inicial para o uso dos recursos pelos novos usuários. Lá, existem extensos e detalhados vídeos de treinamento, exemplos de aula e conexões com os educadores que criam conteúdo para o jogo. A seção de exemplos de aula exhibe as aulas que tiveram maior destaque junto à comunidade de educadores.

A próxima seção, *Get trained* (obter treinamento), traz especificamente material de capacitação direcionado aos educadores novatos ou para aqueles que já conhecem a ferramenta, porém desejam aprimorar suas habilidades. Há três tipos de

treinamentos: vídeo, *webinars* e cursos *online*. Todo este material está disponível apenas no idioma inglês. Como o lançamento oficial e comercial desta ferramenta é relativamente recente - data de 01 de Novembro de 2016 -, há a possibilidade de que outros idiomas sejam ainda disponibilizados.

Depois de garantir que os profissionais envolvidos na ação estejam apresentados à ferramenta e capacitados para lidar com ela, *Find a Lesson* e *Find Worlds* são as duas categorias que levarão o que foi proposto até aqui às aulas. Os recursos estão divididos entre *Lessons* e *Worlds*. O primeiro elemento da tela são as Aulas em Destaque e consiste num menu com o resumo de cada uma daquelas que são consideradas pelos próprios usuários como as melhores aulas da plataforma.

Figura 1 - Aulas em destaque: *Fraction stories*



Fonte: <https://edumc.wpengine.com/class-resources/lessons/>

Clicando em *View lesson* tem-se acesso ao detalhamento da aula. Para este exemplo a aula *Fraction stories* é mostrada. As categorias da aula são detalhadas, onde a primeira diz respeito à faixa etária do público alvo e a segunda trata das matérias tratadas na aula. Neste caso, a faixa etária é de 8 a 10 anos e 11 a 13 anos. As matérias indicadas são Matemática e Economia. Há, ainda, a indicação da autoria, campo para contatos e data do *upload*.

Na seção de plano de aula, há maior detalhamento, estando subdividida em: objetivos de aprendizado, indicação de ideias, atividades dos alunos e expectativa de *performance*. Há, ainda, a indicação de que habilidades são requeridas/desenvolvidas para a aula/durante a aula. Iniciando com as habilidades, tem-se: colaboração; comunicação e criatividade. Já os objetivos de aprendizado referem-se: aos diversos aspectos das frações (antes de construir a própria história de frações); aos modos como as frações podem ser usadas no cotidiano; e, às habilidades em se comunicar sobre trabalhos de Matemática. Relativa à seção indicação de ideias, aponta-se a criação de um mundo de jogo interativo.

A seguir estão descritas as atividades para os alunos; neste caso, separadas em três momentos: trabalho com frações antes da construção de estória, trabalhando com a estória de frações em pares ou pequenos grupos e, por fim, o momento de apresentação. O último momento pode ser facilitado pela ferramenta de portfólio dos alunos e exibido com *softwares* de apresentação da própria Microsoft.

As expectativas de *performance* estão subdivididas em: evidências do aprendizado e extensões do currículo. Para este plano de aula, as evidências de aprendizado são as casas que os alunos vão construir dentro do mapa, estando relacionados ao que eles experimentam no cotidiano e às histórias que vão narrar com frações. Todo o progresso é salvo no portfólio. No caso da extensão do currículo, o plano de aula menciona determinadas ações, como a elaboração, por parte dos alunos, de um

rascunho em papel do que vão escrever e construir antes de utilizar o jogo. Estes planos de aula podem ser impressos e compartilhados.

O próximo passo diz respeito à ferramenta de busca de planos de aula. O primeiro filtro é a faixa etária dos alunos, e o segundo é a matéria a ser ensinada. A plataforma prevê conteúdos de aula para todas as faixas etárias, começando dos 3 anos de idade. Há também uma categoria de aulas com faixa etária livre. Dentro das matérias das aulas que já foram criadas no sistema, estão: Matemática, Ciência, Linguística, Política, Artes Visuais, Tecnologia, Geografia, Teatro, História, Música, entre outros. Observar a quantidade de diferentes matérias já presentes na plataforma ratifica o seu potencial criativo e inovador.

O último dos recursos de aula é *Find Worlds*, que funciona de modo similar aos anteriores. A ferramenta de busca de mundos de jogo tem dois filtros: tipo de modo de jogo, que pode ser criativo ou sobrevivência e o tipo de mundo de jogo, que pode ser bioma, construção e modelo. Esta é uma seção importante, tanto novatos como para os iniciados. Os novatos podem instalar mundos de jogo se ainda não sabem configurar um novo de forma satisfatória para usar na atividade, e os já iniciados podem contribuir com a comunidade compartilhando os mundos criados por eles. Se alguém precisa ensinar sobre geografia em ambientes de baixa temperatura, ele pode iniciar instalando o mundo de jogo *ice spikes*, por exemplo.

A partir do mundo de jogo um plano de aula pode ser elaborado e compartilhado, formando um modelo de colaboração em rede, onde criadores de diferentes partes do globo podem utilizar, aprimorar e criar a partir do trabalho de outros, sempre com espaço para discussão do conteúdo.

Apesar das possibilidades, uma iniciativa em estágio inicial desta envergadura não poderia passar sem quaisquer falhas. O que foi encontrado nesta pesquisa, durante a exploração e utilização do *Minecraft: Education Edition*, corresponde a problemas mínimos que podem ser solucionados com o tempo. Dentre eles, cabe citar aqui a existência de mundos de jogo e planos de aula vazios. Sopõe-se que tenham sido inseridos no *site* apenas para testes, considerado seus títulos

Quando nenhum filtro da ferramenta de busca está ativo, na tela de planos de aula é possível encontrar, logo após os planos em destaque, aqueles mais recentes. No entanto, todos os nove planos de aula disponíveis nesta tela estavam vazios. Nesse sentido, o que se aponta aqui é que deve haver uma curadoria do conteúdo a ser disponibilizado no *site*, afinal, há educadores do mundo todo que o utilizam como parâmetro para as suas atividades com o jogo. Para minimizar o problema, sugere-se que o conteúdo passe pelo crivo de um editor ou grupo de usuários, de modo que tal conteúdo não venha a integrar a seção de planos de aula sem avaliação prévia.

Para a implantação do serviço proposto neste texto, sugere-se a criação de um espaço com terminais onde os participantes fiquem lado a lado, separados em pequenos grupos, onde é possível ao mediador da ação caminhar e visualizar o que está acontecendo no local de maneira simplificada, sem obstáculos, de modo a auxiliar os usuários sempre que necessário.

Esta proposta é apenas um exemplo do que pode ser realizado no espaço de uma biblioteca escolar. Esta ideia foi gerada a partir da visita *in loco* a escolas de Fortaleza-CE, que defendem uma proposta de ensino diferenciada, oferecendo cursos como Letramento Digital, Programação e Robótica. As visitas foram realizadas logo na primeira fase de construção desta proposta, justamente porque todas elas têm como abordagem trabalhar com um grupo de alunos de número reduzido para facilitar a realização de suas atividades.

O mobiliário adequado para a realidade de cada espaço, no âmbito de uma biblioteca escolar, pode se basear nos exemplos de lugares que já estão avançados em sua proposta de uso dos jogos eletrônicos no processo ensino-aprendizagem. Desse modo, não há um padrão de objetos, formas e cores que devem constar no espaço. Além disso, uma questão importante a ser verificada, depois de validado o serviço de informação proposto, diz respeito às condições de acessibilidade necessárias para promover o ludoletramento numa perspectiva inclusiva.

5 Considerações Finais

Através deste trabalho foi possível compreender conceitos de leitura e letramento, com a finalidade de abordar os jogos eletrônicos enquanto ferramentas que auxiliam no processo ensino-aprendizagem. As concepções e processos relativos à promoção do ludoletramento em bibliotecas escolares só se tornaram possíveis em decorrência do lançamento da versão educativas de *Minecraft*, a qual foi apresentada ao público como *Minecraft: Education Edition*.

À vista disso, *Minecraft: Education Edition* é apontado como um importante recurso didático na utilização efetiva de jogos eletrônicos em salas de aula e bibliotecas. Durante a pesquisa, percebeu-se que o *game* tem potencial para ser adotado como ferramenta pedagógica desde a educação básica até o ensino superior, dado a sua gama de conteúdos, assim como em virtude do suporte oferecido pelo fabricante ao usuário.

Com base no levantamento bibliográfico e documental realizado, foi possível observar experiências positivas com o *game* da Microsoft, a partir de realidades específicas. Em decorrência disso, acredita-se que, dentre as contribuições deste trabalho, está a ênfase que ele confere à necessidade de ampliação dos serviços de informação em bibliotecas escolares, mais especificamente no que diz respeito ao desenvolvimento de produtos, como é o caso do ludoletramento. Além disso, também reforça a importância em se realizar pesquisas sobre as práticas de leitura e processos de letramento existentes atualmente no contexto escolar.

No tocante às potencialidades do ludoletramento, acredita-se que sua aplicação deve se dar em âmbito administrativo, tecnológico e pedagógico. Vale destacar que, em nível administrativo, a ação visa possibilitar uma maior interação entre os membros da comunidade escolar, de modo a viabilizar o trabalho em conjunto entre bibliotecário(s) e corpo docente, considerando a informação enquanto elemento imprescindível à formação do aluno. Na área tecnológica, vale ressaltar que as concepções aqui apresentadas almejam estimular o uso e o domínio de ferramentas tecnológicas no contexto da biblioteca escolar, propiciando uma diversidade de serviços para atrair um público cada vez maior. E, por fim, no tocante à esfera pedagógica, destaca-se a potencialidade de sua aplicação na mediação da leitura e na pesquisa escolar, apoiando ações docentes e atuando tanto no fomento à leitura, como no incentivo à aprendizagem e à ludicidade.

Portanto, o estudo realizado aqui está voltado à concepção de um serviço de informação baseado em ludoletramento. Sua execução possibilitará avaliá-lo criticamente, de modo que vantagens e desvantagens possam ser identificadas, visando o seu aprimoramento. Nesse sentido, pretende-se, futuramente, realizar um estudo empírico para validar as vantagens efetivas do ludoletramento no contexto de uma biblioteca escolar brasileira. Em síntese, o ludoletramento pode ajudar a compor a formulação de ações voltadas à leitura e à ludicidade em âmbito público governamental ou na esfera privada.

Referências

- ALBUQUERQUE, Ana Cristina de; TEDESQUI, Conceição Aparecida. Competências profissionais do bibliotecário escolar: reflexões a partir da Lei 12.244/10. *Informação@Profissões*, Londrina, v. 3, n. 1/2, p. 115-146, jan./dez. 2014. Disponível em: http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/infoprof/article/view/20519/pdf_15 Acesso em: 23 dez. 2017.
- CÔRTE, Adelaide Ramos e; BANDEIRA, Suelena Pinto. *Biblioteca Escolar*. Brasília: Briquet de Lemos, 2011.
- COSSON, Rildo. *Círculos de leitura e letramento literário*. São Paulo: Contexto, 2014.
- LEFFA, Vilson J. *Aspectos da leitura*. Porto Alegre: Sagra: DC Luzzatto, 1996.
- GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. *Práticas de informação e leitura: mediação e apropriação da informação nas cartas de leitores de um jornal popular do interior de São Paulo*. 2013. 239 f. Tese (Doutorado)- Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, 2013. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciadaInformacao/Dissertacoes/Guaraldo_Tamara_de_Souza_Brandao.pdf Acesso em: 23 dez. 2017.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LORENCE, Mark. School of Minecraft: MinecraftEdu brings common core-enhanced gaming to the classroom. *School Library Journal*, New York, v. 60, n. 4, p.26-30, abr. 2015. Disponível em: <http://www.slj.com/2015/04/technology/minecraftedu-takes-hold-in-schools/> Acesso em: 23 dez. 2017.
- RAD, Chloi. Minecraft sales surpass 100 million copies. 2016. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2016/06/02/minecraft-sales-surpass-100-million-copies> Acesso em: 13 jun. 2017.

SHORT, Dan. Teaching scientific concepts using a virtual world - Minecraft. Teaching Science, Deakin, v. 58, n. 3, p.55-58, set. 2012. Mensal. Disponível em: http://www.academia.edu/1891072/Teaching_Scientific_Concepts_Using_a_Virtual_World_-_Minecraft Acesso em: 1 abr. 2017.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

TFOUNI, Lêda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2010.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. Ed. Ícone, São Paulo, 1984

ZAGAL, José P. **Ludoliteracy**: Defining, Understanding and Supporting Games Education. Pittsburgh: Etc Press, 2010. 147 p. Disponível em: <<http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=etcpress>>. Acesso em: 23 dez. 2017.

Dados dos autores

Davi Martins de Oliveira

Graduando em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Ceará (UFC).

davi.martins1@outlook.com

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6167086546066928>

Jefferson Veras Nunes

Professor Adjunto do Curso de Biblioteconomia e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGI) da Universidade Federal do Ceará (UFC); Doutor em Ciência da Informação, pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Campus de Marília (UNESP); Mestre em Sociologia, pela Universidade Federal Ceará (UFC); Bacharel em Biblioteconomia, pela UFC.

jefferson.veras@yahoo.com.br

Link para o Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0644851336615059>



Centro de Ciências Sociais Aplicadas
Mestrado Profissional em Biblioteconomia

Este periódico é uma publicação do Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia da [Universidade Federal do Cariri](#) em formato digital e periodicidade semestral.