

JOGOS, LETRAMENTOS E ÉTICA

Esta não é uma forma *convencional, tradicional* de apresentar um número especial de uma revista acadêmica. Deveríamos iniciar tratando da temática do dossiê, neste caso *Jogos, Letramentos e Ética*. Isto para seguirmos uma tipificação já consagrada para tal gênero. No entanto, precisamos (e queremos) ressaltar que o volume entregue foi produzido em um período *nada convencional* para autores, organizadoras, entrevistados, equipe editorial, tradutora e vocês, leitores. Estamos vivenciando mudanças que impactaram (e ainda estão impactando) as nossas convicções e diretrizes não apenas teóricas ou metodológicas. O nosso dia a dia acadêmico e familiar se modifica com uma velocidade e rumos não planejados, mas acima de tudo: incontroláveis. Sim, é à COVID-19 que estamos nos referindo.

Não poderíamos deixar sem registro as *dores físicas* e as *dores da alma* que acompanharam (e ainda acompanham) os envolvidos na construção deste volume. Não temos conhecimento de todas elas, mas foram muitos os depoimentos em relação aos momentos de escrita dos capítulos, dos depoimentos, das leituras, das discussões da equipe editorial, das mensagens entre as organizadoras, embasados por tensões, por lágrimas. Neste jogo com o vírus, ganhar ainda não é, infelizmente, demonstração de superioridade humana, em nosso contexto, ou seja, não estamos ainda numa fase promissora em que “o êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo” (HUIZINGA, 2019, posição 1208). Não nos foram apresentadas as regras antes de começar o jogo... E principalmente não somos livres para não jogar!

Aqui registramos o nosso agradecimento aos que participam deste volume e nossa solidariedade a todos, autores, entrevistados, equipe editorial, e, em especial a você leitor, parceiro, a partir de agora, no jogo de ideias, de diálogos.

Afinal, parafraseando Ivan Lins:

Desesperar jamais
Aprendemos muito nesses *meses*
Afinal de contas não tem cabimento
Preservemos a vida em qualquer tempo

Mas o verdadeiro “jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”, nos alerta HUIZINGA (2019, posição 362). Por isso, os jogos tratados nos oito artigos que compreendem este dossiê trazem suas regras bem definidas, pois se considera que

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um “desmancha-prazeres”. Esse, porém, difere do jogador desonesto, do trapaceiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o trapaceiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. (HUIZINGA, 2019, posição 421).

Ser letrado hoje é ser responsável com a sua vida e com a vida do próximo. Ser letrado é não brincar com a vida e usar máscaras, inclusive como um artefato cultural de construção de identidade. Ser letrado é agir politicamente.

Ser letrado, hoje, mais do que um consumidor acrítico de informação, mais do que um sujeito tecnicamente competente, é aquele que mantém um repertório vasto e flexível de práticas de uso de textos, que toma parte fluentemente, eficazmente e criticamente nos múltiplos eventos textuais e discursivos das economias semióticas contemporâneas. Uma pedagogia orientada para dotar os jovens alunos de saberes e competências que permitam desempenhar esses vários papéis sociais de compreensão e produção de textos envolve muito mais do que ensinar a operar com o sistema linguístico. As facetas culturais e críticas do conhecimento intrínseco ao ser letrado são consideráveis, num mundo em que assistimos a mudanças radicais de âmbito social, econômico, comunicativo e tecnológico com grande impacto no modo de consumir e produzir textos, no modo de aprender, enfim, com grande impacto nas práticas de letramento, entre elas também as da sua aprendizagem.

Uma das abordagens atualmente mais influentes na conceptualização de práticas pedagógicas que devem tomar como seus objetos textos alternativos – como os jogos e a cultura popular - e que coloquem a tônica nos novos processos de significação a que tais textos dão origem é dos multiletramentos. O seu objetivo é formar produtores de sentido que não se limitem a usar os significados que lhes são dados prontos a usar, mas

que os saibam fazer, refazer e transformar. Neste contexto de criação de condições para o acesso e apropriação dos recursos discursivos que especializam determinadas práticas sociais de uso de textos, bem como dos modos como certos recursos semióticos se combinam nessas mesmas práticas comunicativas ou letramentos, os jovens aprendizes desenvolvem e adquirem para os seus múltiplos kits de identidade, “modos de falar, ouvir, escrever, ler, agir, interagir, acreditar, valorizar e sentir e usar determinados objetos, símbolos, imagens, ferramentas e tecnologias para “ativar” identidades relevantes num determinado modelo cultural. (GEE, 2015)

O conjunto de textos referente ao dossiê *Jogos, Letramentos e Ética* contém 8 artigos que abordam jogos analógicos e digitais desenvolvidos em contextos escolares. Assim, a leitura dos artigos traz uma jogada...

que desperta o sertão e a expressão cultural nordestina;
que desperta o olhar para a linguística;
que desperta Alice no país da lógica de programação;
que desperta o leitor crítico de literatura;
que desperta a educação libertadora no tabuleiro do ensino;
que desperta a produção acadêmica voltada para a alfabetização;
que desperta a visita à antiga Grécia e
que desperta...

Esses são os jogos que divulgamos neste número temático da *Revista Leia Escola*.

Todos eles despertam para novas formas de compreensão e de apreensão de sentidos para que a escola seja um lugar de experiências construtivas em que todos saibam ganhar e perder, errar e acertar, vivendo e aprendendo a respeitar, vivendo e aprendendo a ser.
E o jogo segue e nunca chega ao fim
E recomeça a cada instante a cada instante...

Vivendo e aprendendo a jogar
Nem sempre ganhando
Nem sempre perdendo
Mas aprendendo a motivar...

Motivação decorre da ativação do nosso sistema de recompensas, pois em atividades com jogos tradicionais como montar um quebra-cabeça, várias funções neuropsicológicas (atenção, memória, habilidades visuoperceptivas etc) estão envolvidas. Herculano-Houzel explica que

“...montar quebra-cabeça é dar oportunidade ao nosso cérebro de ele fazer o que ele é tremendamente capaz de fazer por excelência que é, justamente, encontrar padrões, descobrir que informações se completam, que pedaços de informação se encaixam e isso é uma

fonte de prazer enorme para o sistema de recompensas: descobrir que pedaços de informação aparentemente desconexos na verdade, estão relacionados. O que é a essência do aprendizado é você juntar informações e ficar contente ao notar que a relação entre as informações faz sentido para o seu cérebro.” (2010, p. 34).

Neste sentido, convidamos você leitor para conhecer a segunda parte do dossiê *Jogos, Letramentos e Ética*, que é a seção *Entrevista*. Nela contamos com o depoimento de professores, que falam sobre jogos e ensino. Continuando a fugir ao convencional, deixamos aqui um *caça-palavras* com os nomes dos pesquisadores que enviaram seus depoimentos. Topam o desafio? Ah! O *caça-palavras* favorece a ampliação do vocabulário, à percepção e orientação espacial (a busca das palavras na horizontal, vertical e diagonal) e à velocidade de processamento das informações (se usarmos a pressão do tempo).

Organizadoras

Angela Paiva Dionísio- UFCG/UFPE

Maria de Lourdes Dionísio - Universidade do Minho – Portugal

Regina Lúcia Peret Dell’Isola Denardi - UFMG

Tatyana Mabel Nobre Barbosa – UFRN

Referencias

DIONISIO, Angela Paiva. Gêneros na formação de uma aluna-docente. IN: FREITAS, E. BURLAMAQUE, F e RETTENMAIER, M. *Leitura, literatura e linguagens*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2018, p. 93-113.

GEE, James Paul, *Literacy and education*, New York and London: Routledge.

HERCULANO-HOUZEL, Suzana. *Neurociências na Educação*. Belo Horizonte: CEDIC, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens* (Estudos). Editora Perspectiva S/A. Edição do Kindle.

Caça-palavras

Quem são os Entrevistados?

A resposta está no final da seção Entrevista.

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. BURLAMAQUE | 14. MARIA |
| 2. CLÁUDIA | 15. PERET |
| 3. DANIELA | 16. PINHEIRO |
| 4. DELL'ISOLA | 17. REGINA |
| 5. DIONÍSIO | 18. RENATA |
| 6. FABIANE | 19. RODRIGUES |
| 7. GONTIJO | 20. SILVA |
| 8. HÉLDER | 21. SOARES |
| 9. JOSÉ | 22. SOUZA |
| 10. JUNQUEIRA | 23. TAVARES |
| 11. LOURDES | 24. VERARDI |
| 12. LÚCIA | 25. WAGNER |
| 13. MAGDA | |

E	X	N	G	O	N	T	I	J	O	L	P	P	F	B	A	E
T	W	J	E	R	Q	O	F	O	N	T	L	M	U	U	S	N
A	V	U	B	I	W	Y	U	G	D	A	G	A	F	R	N	A
D	A	N	I	E	L	A	F	O	E	V	E	R	A	L	D	I
I	F	Q	K	H	O	D	A	S	R	A	C	I	I	A	D	B
O	U	U	J	N	M	C	I	'	I	R	T	A	J	M	L	A
N	F	E	T	I	C	H	E	L	D	E	R	X	J	A	E	F
I	A	I	B	P	U	U	J	E	S	S	U	U	J	Q	I	F
S	I	R	W	E	Y	J	B	T	E	F	J	V	R	U	Z	I
I	J	A	Z	X	L	O	U	R	D	E	S	D	G	E	O	I
O	F	O	A	F	R	S	H	A	B	D	I	Y	L	S	H	S
R	U	A	F	R	N	E	H	M	P	C	L	A	U	D	I	A
I	F	I	I	A	D	B	I	E	I	K	V	C	C	S	Z	T
N	A	V	B	R	E	G	I	N	A	R	A	H	I	E	T	A
R	A	F	R	N	R	R	A	T	U	U	J	N	A	B	R	N
H	S	E	U	G	I	R	D	O	R	E	V	G	U	N	B	E
J	O	A	F	R	N	A	P	S	U	M	R	A	F	R	N	R
L	A	K	A	L	O	S	I	'	L	L	E	D	S	K	S	U
U	R	A	G	V	B	E	T	E	N	E	N	R	A	F	R	N
A	E	Q	E	P	E	R	E	T	D	B	G	X	F	G	N	E
E	S	D	V	S	D	G	E	I	E	M	A	G	D	A	M	V
O	A	F	R	I	I	A	D	C	R	H	W	L	A	K	A	L
Z	I	L	D	S	O	U	Z	A	I	O	S	D	V	S	D	G