

## Entrevista

DOI: 10.5965/1984723822482021163  
<http://dx.doi.org/10.5965/1984723822482021163>

### Multiletramentos na formação de professores: perspectivas advindas da integração de games como estratégias didáticas da cultura digital

**Eduardo Fofonca**  
**Jociana Maria Bill Kaelle**  
(entrevistadores)

04 de outubro de 2020  
(data da entrevista)

Inicialmente, Professor Doutor Fernando Pimentel, gostaríamos de agradecer o seu aceite, por nos oportunizar esta entrevista, este momento privilegiado de aprendizagem e de conhecimento sobre as suas experiências com a temática dos multiletramentos e dos games na formação de professores.

**Fernando Silvio Cavalcante:** Também agradeço o privilégio de poder dialogar com vocês, discutindo e aprofundando a temática dos multiletramentos, ou da Pedagogia dos Multiletramentos (ROJO, 2013). Cada vez mais, as tecnologias digitais nos ajudam a entender que, quanto mais possibilidade de promoção de estratégias e experiências de aprendizagem, mais concretamente veremos que a aprendizagem ocorrerá de forma a promover o desenvolvimento do indivíduo (PIMENTEL, 2017).

**Apresentação da trajetória do professor entrevistado:** Fernando Silvio Cavalcante Pimentel é Doutor em Educação pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Possui mestrado em Educação Brasileira pela mesma instituição e é especialista em Tecnologias em Educação e Docência do Ensino Superior. Graduou-se em Pedagogia (licenciatura) e

atuou como tutor no programa de formação continuada da Secretaria de Educação a Distância (MEC). Atualmente, é professor adjunto e coordenador do Programa de Pós-graduação em Educação da UFAL. É líder do Grupo de Pesquisas Comunidades Virtuais (UFAL/CNPq) e desenvolve estudos em torno da aprendizagem, especialmente, por meio de jogos digitais na educação, gamificação, metodologias e educação on-line. Suas pesquisas relacionam os processos de ensino e de aprendizagem na cultura digital, num contexto de hibridismo tecnológico e multimodalidade. Têm como foco a investigação da configuração de espaços de convivência híbridos e multimodais na perspectiva da gamificação.

**Entrevistadores:** Professor Fernando, considerando suas abordagens e aprofundamentos das pesquisas que são desenvolvidas na aprendizagem on-line, como a temática da Pedagogia dos Multiletramentos aproximou-se de suas investigações e, especialmente, nos jogos digitais e gamificação na educação?

**F.S.C.:** Realmente tenho uma trajetória nos estudos sobre a educação online, mas também tenho buscado o desenvolvimento de pesquisas no contexto da educação presencial, e nas possibilidades da educação híbrida, hoje tão destacada no contexto da pandemia que vivenciamos.

Se me permitem, sempre tenho feito esta observação: a proposta de incorporação dos jogos digitais não deve ser pensada como sinônimo de gamificação. A teoria da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (EGENFELDT-NIELSEN, 2010) é uma possibilidade, quando usamos ou criamos os jogos digitais nos contextos escolares. A gamificação não significa usar os jogos, e nem significa usar tecnologias digitais. Podemos implementar uma estratégia de gamificação sem usar nenhum artefato digital, por exemplo. Então, também é necessário compreender estas duas perspectivas, que podem andar lado a lado, mas não são sinônimos.

Sobre a Pedagogia dos Multiletramentos, ela surge em nossas investigações a partir de nossos estudos sobre o letramento digital (PIMENTEL, 2018a; OLIVEIRA, FREITAS; PIMENTEL, 2019) e da pesquisa de mestrado que orientei, quando minha ex-

orientanda, pedagoga e que trabalha com a alfabetização de crianças, buscava compreender a relação da gamificação com os multiletramentos (OLIVEIRA, 2020).

Quando falamos de Pedagogia dos Multiletramentos, estamos pensando que os conteúdos escolares podem ser contextualizados com os cenários sociais e culturais, e aqui consideramos que as tecnologias digitais são artefatos ricos de signos e significados que colaboram para a construção de aprendizagem.

O que percebemos, a partir do próprio conceito de gamificação (PIMENTEL, 2018b), é que essa estratégia possibilita ao professor, implementar uma série de atividades e artefatos (analógicos e digitais) em sala de aula, e que essa inclusão múltipla favorece os multiletramentos. Aqui destacamos a necessidade de compreender que não temos um único letramento. A escola não é responsável apenas pelo letramento linguístico, se assim podemos dizer. Somos seres múltiplos, com habilidades e competências diversas. Somos seres múltiplos e em completude.

Já apresentamos a relação dos multiletramentos com a gamificação, por sua dinâmica de utilização e apropriação de recursos diversos, mas também os jogos digitais promovem os multiletramentos, quando exigem que o jogador possa compreender e dominar vários aspectos, sejam eles visuais, sonoros, letras, ícones, números, símbolos... etc. Podemos dizer que os jogos digitais podem promover um “letramento gamer”. Esse é um conceito que necessita de aprofundamento e de pesquisas teóricas e empíricas, mas já trabalhamos com a perspectiva que este tipo de letramento ocorre quando uma pessoa faz uso de jogos digitais, sejam eles na educação formal, informal ou não formal.

**Entrevistadores:** Sabemos que os conhecimentos por meio da tríade letramentos, multiletramentos e cultura digital são indispensáveis para a construção de uma prática profissional de professores que priorizem a integração adequada das tecnologias digitais. Como o senhor analisa o papel da escola neste contexto da cultura digital? Acredita que esta tríade pode ser aproximada dos atores da escola?

**F.S.C.:** Aqui temos duas perspectivas. Uma resposta poderia ser dada quando analisamos as escolas até os dois primeiros meses deste ano de 2020. Mas a partir de março de 2020, com a pandemia, a resposta é outra.

Cada vez mais, a escola, aqui entendida como qualquer instituição de educação formal, tem a responsabilidade de refletir sobre a sociedade, percebendo como a própria sociedade cria e recria a cultura, que agora também analisamos numa perspectiva digital. O digital promove cultura, e a cultura promove o digital. É uma relação dialética. Novas expressões, novos saberes, novas habilidades e competências são desenvolvidas, criadas e repensadas. A cultura digital, ou as culturas digitais, devem ser entendidas a partir da nossa relação com as tecnologias digitais, que nos proporcionam novas formas de comunicação, colaboração, interação, produção de conteúdo etc.

Observo que a tríade indicada é, verdadeiramente, um imbricamento de sentidos. Talvez não consigamos identificar onde um conceito é independente do outro.

**Entrevistadores:** Professor, dando continuidade à temática que apresentamos na pergunta anterior, ouvem-se muitas falas afirmando que a escola está atrasada em relação às transformações de uma sociedade tecnologicamente desenvolvida. Do seu ponto de vista, quais meios tornam-se prioritários para que haja uma responsabilidade maior na oferta de uma ensinagem mais dinâmica, pensando numa perspectiva coadunada com as necessidades de novos letramentos sensíveis do contexto digital em que vivenciamos socialmente?

**F.S.C.:** Quando olhamos para diversos setores de nossa sociedade, percebemos o quanto a escola está atrasada em relação às transformações tecnológicas. Basta observarmos o setor bancário, o setor industrial, a agricultura, e até mesmo o transporte. E a escola, onde está? Ainda temos uma escola do século 19, com professores formados no século 20... e onde estamos?

Várias pesquisas já mostraram que investir em infraestrutura não é suficiente. Paralelamente, apenas investir em formação docente também não é suficiente. O que precisamos é de uma mudança conceitual do que entendemos sobre o que seja a escola. Mas quanto a isso, observo que teremos muito trabalho pela frente, pois uma mudança na cultura organizacional da escola é algo complexo. Todos devem se envolver na mudança: família, gestores, educadores, crianças e jovens. Porém a mudança só vai

acontecer quando percebermos que a escola atual não nos prepara para as demandas da sociedade, que vive na cultura digital.

Realmente precisamos compreender a necessidades de novos letramentos, que sejam sensíveis ao contexto digital que vivenciamos socialmente. Observemos que alguns letramentos (digitais) até já existem, mas nem conseguimos identificá-los. Precisamos de pesquisas empíricas que possam comprovar ou refutar essas nossas hipóteses.

**Entrevistadores:** Refletindo sobre os vários níveis de educação e na atuação dos professores e demais atores educacionais, diante da cultura digital, quais caminhos poderiam ser propostos para que pudéssemos nos aproximar de práticas pedagógicas com jogos digitais e gamificação na educação?

**F.S.C.:** A incorporação de jogos digitais em sala de aula, ou o desenvolvimento de estratégias didáticas gamificadas depende de vários fatores. Inicialmente, compreender os conceitos. Incorporar jogos digitais não é o mesmo que gamificar, como destaquei anteriormente. É preciso compreender os conceitos. E para isso, precisamos de formação... precisamos estudar os conceitos, as possibilidades, os limites. É preciso repensar o currículo das escolas e da formação dos professores, entendendo-o como um webcurrículo. As crianças, os jovens, as famílias também precisam estar inseridos numa análise de como o lúdico promove aprendizagem. Passamos muitos anos, até mesmo décadas, compreendendo que a sala de aula deveria ser o lugar do sério, das coisas sérias. Mas não é bem assim! Precisamos acreditar no lúdico (SCHWARTZ, 2014). Precisamos acreditar que o lúdico promove experiências concretas de aprendizagem. Como podemos ver, é um caminho longo. Tem muita gente que defende e prefere a escola como o lugar da submissão.

Passando pela etapa da reflexão e do estudo sobre o tema, os professores poderão organizar novas experiências pedagógicas, seja com os jogos digitais, seja com a gamificação. Os jogos digitais, por exemplo, podem ser usados jogos comerciais (clássicos ou atuais), *serious games*, ou o professor pode construir os próprios jogos com os alunos. Particularmente, acredito muito nessa terceira possibilidade, pois para criar jogos sobre qualquer temática os alunos deverão estudar sobre a temática.

E as estratégias gamificadas? Aqui temos um leque de oportunidades, pois vai depender de uma série de fatores, que permitirão ao professor pensar quais dinâmicas, mecânicas e componentes ele vai implementar em sua proposta. Aqui, defendemos que temos que conhecer bem os jogos digitais, a ponto de identificar que elementos podemos incorporar em ambientes e situações que não são um jogo digital. Lembrar que, quando propomos uma gamificação, não queremos transformar a sala de aula em um jogo, mas usar os elementos para promover o engajamento, a motivação para a aprendizagem.

**Entrevistadores:** Sabemos que não basta instrumentalizar a escola com artefatos multimidiáticos sem o devido processo formativo dos professores. O senhor acredita que passamos por um momento decisivo para oportunizarmos, a partir dos multiletramentos, uma possível prática mais pautada na integração das tecnologias digitais, da visualidade e da narratividade para transformarmos práticas tradicionais em práticas educativas mais relacionadas à gamificação?

**F.S.C.:** Como destaquei anteriormente, se de um lado, instrumentalizar as escolas não é o suficiente, pesquisas que são desenvolvidas sobre as políticas ou ações formativas de docentes para a incorporação ou o “uso” das tecnologias têm apresentado dados interessantes: a formação não dá conta de toda a situação. Com isso, não quero dizer que a formação não é importante. O que quero deixar claro é que as formações que são realizadas não promovem a transposição didática. Os professores até aprendem sobre as tecnologias digitais, conseguem elaborar projetos de desenvolvimento de atividades com as tecnologias, mas existe uma cultura escolar que bloqueia o avanço de inovações. O que vemos, na prática, é a repetição do que já existia antes das tecnologias digitais, ou o retorno a práticas pedagógicas que privilegiam o falar-ditar do professor. Neste sentido, creio e defendo que precisamos compreender a cultura atual, que circunda a escola, a universidade, e buscar compreender quais são as barreiras que estão impedindo que a cultura social seja incorporada nos espaços de educação formal.

A questão das práticas gamificadas, precisamos compreender também que a gamificação não é e não se propõe ser a “salvação” da educação. As estratégias

gamificadas são mais um leque de opções que o professor pode ter ao seu alcance, para promover a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos seus alunos. A gamificação precisa ser pensada como algo que o professor pode incorporar em sua sala de aula, ou não, assim como qualquer outra estratégia didática, ou abordagem pedagógica. O professor precisa conhecer, estudar, se aprofundar sobre a gamificação, compreender quem são seus alunos, como é a turma, perceber em que momento ele pode inserir uma estratégia gamificada. Lembro mais uma vez que aqui não estamos tratando da incorporação dos jogos digitais. Isso seria uma outra possibilidade.

**Entrevistadores:** Nesse sentido, professor, como o senhor analisa a narratividade, que é mediada nas práticas dos jogos digitais, e como elas podem produzir sentidos na vida dos estudantes?

**F.S.C.:** Nós somos aquilo que contamos! Se compreendemos a proposta da narrativa digital como a combinação da antiga arte de contar histórias com recursos das tecnologias digitais, os jogos digitais podem ser uma alternativa para o desenvolvimento das narrativas, pois com os jogos digitais podemos implementar narrativas elaboradas na perspectiva de linguagens múltiplas, lançado mão de recursos de multimídia. Evidentemente que nem todo jogo digital tem uma narrativa mas, mesmo assim, o professor pode – em sua sala – propor atividades com os alunos para que eles elaborem/criem suas narrativas a partir dos jogos. O aluno pode jogar, por exemplo, e depois elaborar uma narrativa sobre a sua experiência. Veja, o que propomos é fazer com que o aluno seja ativo no seu processo de aprendizagem. Que ele se sinta responsável pelo seu aprender. Aqui recordo que ainda temos uma escola do “sim senhor, não senhor”, mas que podemos avançar para uma participação colaborativa dos estudantes. As narrativas digitais trazem, além do discurso escrito de seu autor, outros elementos (típicos das TD) capazes de colocá-lo no mundo e ajudá-lo a contar suas histórias com o uso de múltiplas linguagens. Isso é fascinante para as crianças, adolescentes e jovens que passam horas jogando. E quando jogam, nenhuma “partida” é semelhante. Os caminhos são diversos, múltiplos, assim como é a nossa vida. O professor pode aproveitar essa situação para explorar com os alunos a diversidade dos caminhos que a vida nos propõe,

e que opções vamos escolher. Com os jogos digitais, ou mesmo os analógicos, podemos construir várias estratégias cognitivas e metacognitivas.

**Entrevistadores:** Com o intuito de dar um desfecho para essa contribuição, professor, a partir do gênero entrevista, gostaríamos que o senhor pudesse trazer algumas palavras motivadoras, pois uma das perspectivas de seus estudos é a preocupação com um conhecimento autônomo e crítico nas práticas de discentes e docentes. Assim, como o senhor mesmo destacou, a escola e a docência devem instigar para a reflexão, para o fazer e o avaliar no plano da crítica e do estabelecimento de relações. Desta forma, os multiletramentos desafiam-nos a ler e conhecer mais as diferentes dimensões pedagógicas e como podemos contribuir para a inovação e para esta perspectiva mais aguçada ao sabor dos novos letramentos e das tecnologias imersivas e digitais, que se unem na gamificação. Gostaríamos que o senhor pudesse trazer uma mensagem reflexiva sobre este novo conceber do processo educativo.

**F.S.C.:** Como vocês me dão esta liberdade, conclamo os professores para que possamos juntos repensar nossas práticas pedagógicas. E este ano tão atípico, e tão difícil, com tantas dores e mortes, nos convida a repensar que escola temos e que escola queremos. A certeza que tenho neste momento é que nada do que pensávamos ou tínhamos como convicção está inabalável diante da pandemia. Ficar olhando o passado e choramingando pelo modelo que tínhamos não me parece ser a solução. É preciso repensar nosso currículo, nosso entendimento do que é educação e qual é o papel social das instituições de ensino. Chegamos a 2020 com uma trajetória de situações positivas, e tantas outras negativas, registradas na História. Cabe a cada um de nós, olhando para o retrovisor do passado, olhar para o futuro, planejar como iremos promover uma Educação que envolva, engaje, oportunize aprendizagem coerente e significativa. Somos capazes! Já chegamos até aqui e podemos ir adiante. Mas o esforço deve ser coletivo. Professores, gestores, políticos, famílias... toda a sociedade precisa se envolver no debate e na construção. Não ficar apenas na reflexão e no debate. Ir para as propostas concretas.

**Entrevistadores:** Professor Fernando Pimentel, gostaríamos mais uma vez de agradecer a oportunidade de nos conceder as suas reflexões e práticas, visto que estamos, mais do

que nunca, num momento de rupturas de paradigmas educacionais, nos quais devemos despertar a docência para novas abordagens, que possam repercutir diretamente nos processos de ensino e de aprendizagem contemporâneos.

## Referências

- EGENFELDT-NIELSEN, S. The challenges to diffusion of educational computer games. **Denmark:** IT-University of Copenhagen, 2010. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/228793987\\_The\\_challenges\\_to\\_diffusion\\_of\\_educational\\_computer\\_games](https://www.researchgate.net/publication/228793987_The_challenges_to_diffusion_of_educational_computer_games)>. Acesso em: 06 jun. 2018.
- OLIVEIRA, J. **A gamificação na perspectiva dos multiletramentos desenvolvida nos anos iniciais do ensino fundamental.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Alagoas. Alagoas, p. 130. 2020.
- OLIVEIRA, J.; FREITAS, R.; PIMENTEL, F. Gamificação para o desenvolvimento dos multiletramentos no ensino superior. In: XIII Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2019, Maceió. **Anais do XIII Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação.** Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019. v. 1. p. 244-254.
- PIMENTEL, F. Letramento digital na cultura digital: o que precisamos compreender? **REVISTA EDAPECI: EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E PRÁTICAS EDUCATIVAS COMUNICACIONAIS E INTERCULTURAIS**, v. 18, p. 7-16, 2018a.
- PIMENTEL, F. Gamificação na educação, cunhando um conceito. In: FOFONCA, E.; BRITO, G. S.; ESTEVAM, M.; CAMAS, N. P. V. **Metodologias pedagógicas inovadoras:** contextos da educação básica e da educação superior. v. 1. Curitiba: Editora IFPR, 2018b, p.76-87.
- ROJO, R. **Escola conectada:** os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.
- SCHARTZ, G. **Brinco, logo aprendo:** educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.