

Logus: Comunicação, Educação e Conhecimento¹

Vagner EBERT²

Olmiro Cristiano Lara SCHAEFFER³

Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS

Resumo: O uso educacional dos *games* é tema de diversos estudos, dada a relevância e a necessidade de se pensar em instrumentos capazes de promover o diálogo e a comunicação entre os sujeitos dos processos de ensino-aprendizagem. Neste contexto, esta pesquisa objetiva investigar as premissas e as possibilidades no uso educacional do jogo *Logus: a Saga do Conhecimento*, através de pesquisa-ação. Por meio do jogo *Logus: a Saga do Conhecimento*, percebeu-se que a imersão na narrativa, o diálogo e o uso consciente das tecnologias são potencialidades para o uso de *games* na educação, enquanto que tecnologias em bom funcionamento, uma narrativa bem construída, o correto gerenciamento do tempo e a liberdade são premissas necessárias para a obtenção de resultados positivos nesta utilização que, acima de tudo, busca estimular a construção de saberes coletivamente.

Palavras-chave: Comunicação; Educação; *Games*; Narrativa transmídia; *Logus: a Saga do Conhecimento*.

Apesar dos inúmeros avanços e das constantes transformações proporcionadas pelas tecnologias nos mais variados segmentos da cultura humana, a educação pouco mudou ao longo dos séculos, mantendo-se fiel à sua tradição e, por vezes, rejeitando novos instrumentos tecnológicos. Os *games*, nesse cenário, recentemente vêm assumindo destaque enquanto potenciais ferramentas de aprendizagem, e o uso destes jogos eletrônicos na educação é o tema deste estudo.

Longe de querer questionar erros e acertos da área da educação, o que se pretende aqui é compreender as premissas e as possibilidades no uso educacional de *games* a partir do estudo do jogo *Logus: a Saga do Conhecimento*. Para tanto, algumas ações visam ser cumpridas, sendo estas: a) construir um referencial teórico sobre interação, diálogo, imersão; b) apresentar o conceito de narrativa transmídia com base em Henry Jenkins

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo (UPF). Graduado em Publicidade e Propaganda (UPF). Email: vagnerebert@hotmail.com

³ Orientador, publicitário e professor do curso de Publicidade e Propaganda, da Universidade de Passo Fundo (UPF). Mestre em Educação, especialista em Publicidade e Cultura Contemporânea. Graduado em Publicidade e Propaganda. Email: miro@upf.br

(2009); c) apresentar o jogo *Logus: a saga do conhecimento*; d) identificar e analisar possibilidades e premissas para o uso educacional do jogo *Logus*.

Refletir sobre o uso educacional dos *games* a partir de narrativas ficcionais e desenvolvidas transmidiaticamente nasce da vontade de criar ferramentas capazes de melhorar cada vez mais a educação, contribuindo com mecanismos que auxiliem na comunicação entre os diferentes sujeitos dos processos de ensino-aprendizagem, promovendo o diálogo e a construção coletiva e compartilhada de saberes das mais variadas áreas do conhecimento.

Desse modo, o estudo aqui apresentado constitui-se como uma pesquisa-ação que não se fundamenta em uma prática desenvolvida pelos pesquisadores, mas sim criada e aplicada por terceiros e observada de modo direto e sistemático, sendo esta observação o acompanhamento de uma escola pública em sua participação no jogo *Logus: a Saga do Conhecimento*, realizado entre os meses de junho e novembro de 2015.

1 Diálogo, interação e imersão

Diversas são as formas de se fazer comunicação. A oralidade, a escrita, a fotografia, o cinema, a televisão, o computador, a internet e tantas outras, são alguns dos instrumentos que o ser humano encontrou, ao longo de sua evolução e das suas transformações sociais e culturais, para se comunicar. Mas pensar a comunicação contemporânea requer a observação de outros três elementos: a interação, o diálogo e a imersão.

O emprego do termo interação tem sido realizado, desde a década de 1990, como um fator caracterizador de um tipo específico de tecnologia, mas, apesar do uso atual, o termo interação, ou cena interativa, como também é conhecido, é tão antigo quanto as primeiras manifestações de comunicação feitas pelo homem (SILVA, 2010, p. 31). O seu surgimento, portanto, se deu para expressar a “bidirecionalidade entre emissores e receptores, expressando troca e conversação livre e criativa entre os polos do processo comunicacional.” (SILVA, 2010, p. 97-98).

Alex Primo (2007), por sua vez, conceitua o termo interação a partir da diferença entre interação face a face, que corresponde a o processo interativo que ocorre de modo presencial, e interação mediada, aquela que possui alguma tecnologia atuando na mediação do processo de comunicação. A interação mediada, ainda, é compreendida através de uma ramificação em duas possibilidades: a interação reativa, que possui o percurso interativo

pensado, programado e limitado previamente por seu idealizador; e a interação mútua, interação criada através do próprio processo de navegação, que se transforma a partir da ação de todos os envolvidos.

Se Primo (2007) prefere o termo interação, Marco Silva (2010) expande sua teoria empregando o termo interatividade e apresentando-o através de três conceitos a que chama de binômios: a) participação-intervenção: conceito que valoriza o papel do receptor como, também, um emissor da mensagem aberta à sua intervenção; b) bidirecionalidade-hibridação: o que une emissor e receptor, ou seja, os coautores da mensagem, é o elo formado e apenas possível pelo diálogo; e c) permutabilidade-potencialidade: conceito que apresenta a característica do hipertexto enquanto elemento inacabado e transitório da própria internet, o que acontece devido a participação colaborativa na criação em rede.

Contudo, seja interação mútua ou interatividade o termo que se prefira empregar, nem uma nem outra se faz possível sem o diálogo, tema central da Teoria Dialógica da Comunicação, desenvolvida por Venício de Lima (2001) com base em Paulo Freire (1983). Freire (1983), ao avaliar as práticas dos profissionais da agronomia chamados de extensionistas, difere o conceito de comunicação ao de extensão. A comunicação é a manifestação do diálogo, enquanto que a extensão seria o “antidiálogo”. Segundo Lima (2001, p. 55, grifo do autor), a “*comunicação* é a ‘co-participação de Sujeitos no ato de conhecer’ e [...] a *extensão* implica transmissão, transferência e invasão”. A extensão, portanto, leva em consideração somente a informação do emissor, excluindo a potencialidade do receptor em ser também emissor. Nesse sentido, para que haja diálogo faz-se necessário que existam interlocutores aptos não só a emitir mensagens, mas também a recebê-las, isto é, aptos a ouvir. Surge nesse cenário a oposição entre o *fazer parte* – indivíduo enquanto espectador passivo – e o *tomar parte* – indivíduo em participação ativa, no sentido da ação, do fazer junto.

Interação e diálogo apontam para a característica da participação dos indivíduos, seja entre emissor e receptor diretamente, ou em relação com as tecnologias que atuam como mediadoras nesse processo. Porém, considerando-se os avanços tecnológicos e a relação do homem para com eles, um outro conceito surge com merecido destaque: a imersão. Janet Murray (2003, p. 102), pesquisadora sobre o tema, descreve a imersão como

[...] um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial.

Enquanto que na interação e no diálogo há participação, a imersão pressupõe uma participação maior, um envolvimento máximo, seja em relação ao processo comunicativo ou ao objeto da comunicação realizada. Todavia, se a imersão é um mergulho, então do mesmo modo como a permanência prolongada na água pode provocar a falta de oxigênio, a imersão, na perspectiva da comunicação, pode também provocar um *afogamento* “pelo fato de nos sentirmos presentes nesses mundos imersivos, como se estivéssemos no palco e não na plateia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles” (MURRAY, 2003, p. 111).

Essa metáfora do afogamento se deve ao fato de que “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia”. (MURRAY, 2003, p. 102). Ou seja, os universos virtuais e ficcionais criados despertam grande fascínio sobre o ser humano, fazendo-o encontrar ali uma fonte de grande prazer e felicidade. Se as tecnologias imersivas são tão convidativas e prazerosas, há que se pensar em suas possibilidades para além do entretenimento. Possibilidades que, talvez, encontrem lugar na área de educação.

2 Educação entre *games* e *transmídia*

Considerando-se os avanços crescentes na área das tecnologias, sejam estes relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) ou aos suportes da leitura, um fenômeno chamado por Henry Jenkins (2009) de Cultura da Convergência vem transformando a sociedade. Segundo o autor, há uma transição em direção a um novo momento “[...] onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam [...]”. (JENKINS, 2009, p. 29). Cruzamento ou colisão, a convergência nada mais é do que o fluxo de conteúdos que se desenvolve por meio de diferentes suportes midiáticos, ou como descreve o próprio autor,

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através das múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos e dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29)

É possível entender a convergência, ainda, como uma transformação, mas não como a extinção de suportes mais antigos. Por mais que Jenkins (2009) apresente a falácia da caixa preta, argumentando que os avanços tecnológicos levarão o ser humano a vivenciar a convergência total dos suportes em uma única “caixa preta” que seria a mídia das mídias, isto é, o único equipamento necessário para se executar qualquer processo e/ou linguagem, o que realmente se vê, e se fala desde a década de 80, é um diálogo entre diferentes suportes, a mescla e a hibridização de gêneros, linguagens e formatos, a “convergência dos modos”.

Um processo chamado “convergência de modos” está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios, cabos ou ondas – pode transportar os serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio – seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está corroendo. (POOL, 1983, p. 23 apud JENKINS, 2009, p. 37)

Nesse contexto de convergências, destaca-se o que Jenkins (2009) apresentou como *transmedia storytelling* e que no Brasil passou a ser conhecido como narrativa transmídia. Uma narrativa transmídia é uma história que, segundo Jenkins (2009, p. 138), “[...] desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. Para ser transmídia, essa narrativa precisa ser apresentada em diversos gêneros e em diferentes mídias correspondentes, de modo que cada suporte represente não só uma parte da narrativa principal que existe na soma de todos os gêneros, mas também como uma narrativa individual, com sentido e desenvolvimento próprio.

Nesse universo, a narrativa é apenas uma parte do processo transmidiático, pois é preciso, ainda, que haja “[...] o uso de múltiplas linguagens advindas de mídias diversas”. (SANTAELLA, 2013, p. 241) para que se construa uma narrativa transmídia.

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romance e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2009, p. 138).

Se cada meio for capaz de fazer o que sabe fazer de melhor, a narrativa será construída de forma inter-relacionada e de modo a expandir as próprias possibilidades ficcionais criadas. Nessa complexa narrativa onde “o todo vale mais do que a soma das partes”. (JENKINS, 2009, p. 145), o público precisa compreender a história sem a necessidade de buscar informações em outros suportes. Ou seja, “cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo”. (JENKINS, 2009, p. 138).

Livros, histórias em quadrinhos, filmes, animações e *games* são algumas das possibilidades que uma narrativa transmídia possui para se desenvolver. E a sua leitura é semelhante ao jogo onde o leitor se transforma em um detetive a procurar pistas, ampliando a sua compreensão do que precisa desvendar; e os jogos têm muito a sugerir para os processos de ensino-aprendizagem.

Apesar do seu potencial para a aprendizagem, os *games* sempre foram vistos de modo negativo, sendo muitas vezes considerados como “[...] uma colossal perda de tempo”. (JOHNSON, 2012, p. 15). Mas é importante atentar para o que afirma Huizinga (1971, p. 3 apud SANTAELLA, 2013, p. 252) quando este diz que

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na vida lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens.

O ato de brincar e de jogar é inerente ao ser humano, e mesmo aos animais. É o equivalente a afirmar que a diversão é um instinto que leva à uma distração benéfica. Quando o assunto são os jogos eletrônicos, ouvir sobre “[...] a carnificina, os tiroteios, as fantasias adolescentes” (JOHNSON, 2012, p. 17-18) não é incomum, porém é bem mais raro ouvir sobre o quão difíceis são estes jogos, pois eles assim o são, jogos “[...] terrivelmente, às vezes enlouquecedoramente, difíceis”. (JOHNSON, 2012, p. 18).

O alto nível de dificuldade dos *games* é parte essencial da sua força enquanto ferramentas educativas, pois “[...] são o desafio, a fantasia, os estímulos sensoriais, a curiosidade, que ajudam a dar eficácia às aprendizagens envolvidas” (SANTAELLA, 2013, p. 257) nas complexas narrativas e mundos ficcionais criados nesses jogos imersivos. Ainda, dada a sua capacidade imersiva, “[...] além de serem motivadores, os games

permitem um maior foco e maiores recompensas para o sucesso do ensino”. (SANTAELLA, 2013, p. 261).

Contudo, nem todos os *games* são original e potencialmente utilizáveis para a educação. Se não possuírem objetivos voltados à aprendizagem de modo claro e específico, se não buscarem ensinar conteúdos e relacionar-se com áreas do conhecimento presentes nos currículos dos diferentes níveis do ensino, ou não estimularem o desenvolvimento de habilidades, competências e capacidades cognitivas e intelectuais, estes jogos não passarão de mero entretenimento para as horas de lazer (SANTAELLA, 2013, p. 257).

Ao se desenvolver bons jogos educativos, seja em qualquer campo do conhecimento a que estejam relacionados, os *games* terão a capacidade de levar “[...] seus usuários a aprender sem perceber, de forma natural, além de desenvolver a habilidade para se trabalhar em equipe”. (SANTAELLA, 2013, p. 262). Mas é aí que reside a maior dificuldade dos jogos educativos, isto é, a construção de ambientes e enredos interessantes, cativantes e imersivos, onde os educandos não se sintam obrigados a permanecer, mas sintam-se motivados a continuar explorando os vários desafios, imersos e envolvidos em tamanha intensidade que o aprendizado ocorra sem que se perceba (SANTAELLA, 2013, p. 262).

Os *games* são, assim, potenciais alternativas para a construção de uma educação inovadora, onde diversão e aprendizagem sejam um processo homogêneo e constante, abandonando-se um modelo tradicional por outro que facilite uma “aprendizagem por descobertas”. (SANTAELLA, 2013, p. 258).

Das muitas possibilidades e exemplos de jogos que podem ser empregados na educação, aquele em que uma narrativa se sobressai, promovendo maior imersão e envolvimento de seu jogador, somado ao processo da hibridização das linguagens e mídias conhecido na cultura da convergência como o fenômeno da narrativa transmídia, surge como um importante objeto de estudo, pois fez do conhecimento uma saga e das tecnologias pontes para a criação de uma narrativa onde a ficção possui seus alicerces nos desafios e dificuldades da educação.

3 Logus: a Saga do Conhecimento

“Saudações Ativados!”, era como o *Game Master*, o líder invisível, virtual e quase onipresente, saudava os competidores a cada novo desafio de *Logus: A Saga do*

Conhecimento, a competição que mesclava tecnologia e educação em uma narrativa labiríntica e interativa semelhante aos jogos de *videogames*.

O projeto foi criado pela Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho (FMSS) e pelo Grupo RBS e desenvolvido de junho a novembro de 2015 nos estados do Rio Grande do Sul e Santa Catarina. A proposta era desenvolver atividades que pudessem melhorar a qualidade da educação em escolas públicas dos dois estados, com o

[...] objetivo [de] estimular o protagonismo juvenil, incentivar novas formas de Educação e levar a cultura digital para as escolas públicas do Rio Grande do Sul e de Santa Catarina. Trata-se de um circuito de tarefas que deverão ser cumpridas ao longo do ano. Ao final, a equipe que somar mais pontos será a vencedora do jogo. (LOGUS, 2015a)

Longe de ser apenas um circuito de tarefas, como o regulamento descreve, o jogo criado pela FMSS e pela RBS é uma narrativa complexa, elaborada a partir de eventos ficcionais e com elementos criados com o intuito de desafiar, instigar e confrontar o cotidiano dos docentes e discentes das escolas públicas participantes. Os participantes são convidados a realizar uma viagem no tempo e a salvar a Educação no ano de 2087.

De acordo com a narrativa criada, em 2087, a humanidade vive conectada e interagindo com as tecnologias mais avançadas, mas uma ameaça digital possui o poder de acabar com tudo, espalhando-se como um vírus e sendo capaz de causar o desinteresse, a desmotivação, a apatia e a indiferença; trata-se de *Nulis*, o grande antagonista dessa narrativa pela educação. (LOGUS, 2015, b).

Para combater *Nulis*, os jovens educandos das escolas públicas do RS e de SC precisavam formar uma equipe com, no mínimo, 12 integrantes e inscrevê-la na Saga do Conhecimento através do site. Cada membro inscrito deveria escolher um *Avatar* (Figura 1), isto é, um entre 12 personagens com características próprias para auxiliar a combater *Nulis*; transformavam-se assim em *Ativados*. Escolher o avatar que melhor correspondesse às suas habilidades era importante, pois em dado momento do jogo, estas habilidades seriam testadas individualmente, contribuindo para a jogabilidade de *Logus: a Saga do Conhecimento*.

Figura 1 - Os 12 Avatares de Logus



Fonte: LOGUS, 2015a.

Os Ativados, por meio de seus Avatares, realizaram diferentes atividades a fim de obter *Logus*, que por sua vez correspondem aos pontos do jogo. *Logus* é uma palavra que deriva de *logos*, palavra de origem grega que significa “[...] a racionalidade que controla o universo” (DICIO) e, portanto, pode ser compreendida como o conhecimento, que representa o objetivo do jogo e o poder capaz de derrotar o antagonista da narrativa. As atividades desenvolvidas pelos Ativados podem ser divididas e compreendidas da seguinte forma (Quadro 1):

Quadro 1 – As atividade de *Logus* (continua)

Tipo de pontos	Atividade	Descrição	Pontuação máxima
<i>Logus</i>	<i>Missão 1 – Vital</i> <i>“Ativando a Educação”</i>	A missão consistia em criar um projeto de fomento à leitura para melhorar esta área dentro das escolas. O projeto deveria ser enviado em 140 caracteres e com uma imagem em anexo.	500 Logus
	<i>Missão 2 – Planus</i> <i>“Ativando o pensamento”</i>	As equipes participaram de uma oficina – online ou presencial – sobre Design Thinking e, terminada a fase de preparação, responderam 10 perguntas sobre a temática.	500 Logus
	<i>Missão 3 – Devs</i> <i>“Ativando o código”</i>	Na <i>Missão Devs</i> , as equipes participaram de um <i>Hackathon</i> , uma maratona de programação. Após essa oficina, cada equipe deveria criar um aplicativo para a sua escola, explicando o seu funcionamento a partir de um modelo de projeto aprendido em <i>Planus</i> e anexando esboços do aplicativo pensado.	500 Logus
	<i>Missão 4 – Inventus</i> <i>“Ativando ideias”</i>	<i>Inventus</i> , apesar de ser a quarta missão, foi cronologicamente a última e mais desafiadora, onde as equipes precisaram desenvolver um novo projeto unindo todos os conhecimentos acumulados nas missões anteriores.	1500 Logus

Quadro 1 – As atividades de *Logus* (continuação)

Tipo de pontos	Atividade	Descrição	Pontuação máxima
	<i>Missão 5 – Virtus</i> “Ativando a Leitura”	Uma missão bônus. Em <i>Virtus</i> , as equipes poderiam somar pontos de três formas: a) realizando o curso de Mediação de Leitura do Prêmio RBS de Educação; b) Enviar um relato para esse concurso; e c) Vencer, com esse relato, o júri popular.	1000 Logus
<i>Graus</i>	1 – <i>Alpha</i>	Em cada <i>Grau</i> , os Ativados precisaram responder algumas perguntas e reunir outras pessoas dispostas a fazer o mesmo, somando pontos para a sua equipe.	250 Logus
	2 – <i>Beta</i>		250 Logus
	3 – <i>Gama</i>		250 Logus
<i>Selus</i>	1 – <i>Desafio Game Master</i>	Desafio relâmpago que consistia em ganhar curtidas em uma foto da equipe postada em rede social.	Os <i>Selus</i> não somavam <i>Logus</i> (pontos), mas seriam utilizados como critério para o desempate.
	2 – <i>Equipe Engajada</i>	Conseguir o maior número de Ativados, aumentando o número de membros da equipe.	
	3 – <i>Ludens Sensus</i>	Conseguir 50 respostas para o questionário <i>Ludens</i> da equipe.	
	4 – <i>Mega Graus</i>	Conseguir pontuação máxima nos três graus.	
	5 – <i>Ludens</i>	Participação em 3 ou mais <i>Ludens</i> .	
	6 – <i>Actus</i>	Participação nos 12 desafios <i>Actus</i> .	
<i>Ludens</i>	<i>Ludens (principal)</i>	Ao final de cada uma das cinco missões principais, o líder da equipe e o professor responsável deveriam responder, cada um, a um questionário avaliativo sobre a missão.	-
	<i>Ludens Sensus</i>	Todos os membros da equipe foram convocados a responder um questionário avaliativo do jogo próximo à conclusão deste.	-
<i>Actus</i>	-	Cada Avatar deveria criar um vídeo com uma proposta de acordo com as suas habilidades, respondendo perguntas criadas pelo <i>Game Master</i> ou criando soluções para situações do ambiente escolar.	-
<i>Omni</i>	-	As equipes que participaram das cinco missões principais receberam 250 <i>Logus</i> .	250 Logus

Fonte: LOGUS, 2015b

As equipes, identificadas com um brasão, grito de guerra e hino, durante os seis meses de desenvolvimento, batalharam para somar *Logus* e derrotar o temível vilão do desinteresse, o vírus *Nulis*. O *Game Master*, durante esses seis meses de jogo, comunicou-se de diferentes formas com as equipes e com toda a população, lançando vídeos publicitários durante os intervalos da programação da RBS⁴, divulgando missões, dicas e lembretes no site, fazendo postagens nas redes sociais – em especial no *Facebook*, no *Twitter* e no *Instagram* –, além de enviar áudios para os Ativados através dos aplicativos de

⁴ A RBS é um canal de televisão filiado a Rede Globo e que atua nos estados do Rio Grande do Sul e Santa Catarina.

troca de mensagens – o *Whatsapp*. Neste último recurso, ainda, foi criado um grupo com um representante do jogo e muitos membros de diversas equipes, dirimindo dúvidas e integrando escolas de diferentes localidades dos dois estados participantes.

O ápice da narrativa aconteceu no dia 28 de novembro de 2015, no Auditório Araújo Viana, em Porto Alegre/RS, local onde se desenvolveu a *Festa do Conhecimento*. O evento, por sua vez, integrou o jogo *Logus* e o 3º Prêmio RBS de Educação. Além de conhecer as três escolas vencedoras da saga, a *Festa do Conhecimento* contou com a presença de quatro APPs⁵ – IP, LAN, WI-FI e 3G (nomes correspondentes a componentes e recursos de equipamentos tecnológicos).

Além dos APPs, a narrativa contou com a constante presença do *Game Master*, sempre enigmaticamente ocultado pelas telas e reconhecível apenas por sua voz caracteristicamente robotizada, e culminou em uma batalha entre os *Ativados* que apresentaram, ao longo da narrativa, as missões às equipes, onde lutaram com o próprio vilão, *Nulis*, destruindo-o e eliminando a ameaça digital e futurística.

Logus: a Saga do Conhecimento é uma narrativa transmídia que integrou o online ao presencial, o uso individual das tecnologias ao espírito e trabalho de equipe, o encanto das narrativas ficcionais à educação e seus desafios cotidianos. O jogo é uma história de comunicação, educação e conhecimento envolvidos, entrelaçados e interconectados pelas potencialidades do universo dos *games*.

4 Comunicação, Educação e Conhecimento gameificados

Logus: a Saga do Conhecimento mexeu com a rotina e o planejamento dos estudantes das escolas públicas do Rio Grande do Sul e de Santa Catarina durante os seis meses de seu desenvolvimento. Para que este estudo fosse possível, durante todo o decorrer das etapas do jogo, uma equipe de uma escola pública do Rio Grande do Sul foi observada, coletando-se e analisando-se as ações e decisões dos jovens *Ativados* na luta contra *Nulis*.

O primeiro aspecto a ser observado é a iniciativa em relação à participação no jogo. Esta motivação surgiu por uma das estudantes da instituição, que procurou a equipe diretiva da escola e apresentou o jogo e suas possibilidades. Quando aceita, a próxima etapa para a

⁵ Os APPS eram quatro novos personagens que conduziram, com o apoio do cerimonialista do evento, a conclusão do jogo *Logus*, interagindo com as escolas presentes e promovendo uma maior participação do público para com a narrativa criada.

proposta foi “*ativar*” os demais estudantes em busca de uma equipe para competir, onde 50 estudantes demonstraram interesse pelo jogo e 30 foram selecionados através de sorteio.

Para o desenvolvimento e o cumprimento das tarefas, a equipe reuniu-se várias vezes na escola, debatendo sobre as missões, sobre os problemas da escola que poderiam ser melhorados através dos projetos do jogo e para criar os textos, imagens, vídeos e demais materiais que o *Game Master* solicitava para mantê-los no combate contra *Nulis* e manter o desinteresse longe da escola. Contudo, nem o mais forte dos combatentes é completamente imune ao grande antagonista desta narrativa tecnológica e educacional e, infelizmente, alguns membros da equipe acabaram abandonando a competição.

O fato de alguns estudantes terem abandonado o jogo durante o seu desenvolvimento ressalta algumas das dificuldades encontradas, sendo estas o deslocamento para a escola em turnos que não correspondessem ao seu turno normal de aula, a disponibilidade de tempo para contribuir no desenvolvimento das atividades, os conhecimentos em tecnologia e o acesso aos equipamentos necessários para a realização das tarefas e a fragilidade do trabalho em equipe em um grupo tão heterogêneo, apesar de conviverem em um mesmo ambiente escolar.

Em contrapartida, os aprendizados que ficam são vários, indo da aquisição de habilidades básicas com a tecnologia e a compreensão sobre a realidade e as dificuldades das escolas públicas no Brasil, até a reflexão a respeito das novas formas de ensino-aprendizagem e de como as tecnologias podem contribuir para a melhoria desse processo. Sem esquecer, ainda, que a troca de experiências promovida pelo jogo *Logus* foi para além das paredes das salas de aula, integrando jovens estudantes de diferentes níveis do ensino médio, no caso da escola observada.

Refletindo-se a respeito das ações desenvolvidas pela equipe em *Logus*, em contrapartida às dificuldades e aos aprendizados que se mostraram possíveis, surgem algumas potencialidades do uso de *games* construídos com base em narrativas e apresentados de modo transmidiático.

A primeira das potencialidades observadas é a capacidade imersiva desse tipo de jogo. Mais do que construir e contar uma história, *Logus* convocou educandos e educadores à saírem de sua zona de conforto e lutarem lado a lado por uma educação melhor. Os participantes do jogo não atuaram apenas como jogadores, mas principalmente como personagens dentro da narrativa ficcional futurística; no papel de *Ativados*, sua missão não

era apenas passar de fase, mas combater um mal maior, isto é, um problema real do local onde vivem camuflado pelo disfarce de um antagonista ficcional.

Uma vez imersos no jogo e em sua narrativa, a participação e a permanência da equipe só se fez possível pelo diálogo e pela interação entre os próprios membros do grupo. Foi o papel de cada um, a habilidade fantasiada por um *Avatar*, que permitiu que as missões fossem cumpridas, que os desafios fossem superados e que a equipe pudesse continuar batalhando pela vitória do jogo e pela melhoria da sua própria escola, mesmo que sem perceber o quão importante eram as suas reflexões, decisões e ações para a instituição da qual fazem parte.

Por último, mas não menos importante, a terceira potencialidade talvez seja a mais polêmica, o uso de dispositivos móveis e tecnologias na escola. Através do jogo *Logus*, a equipe compreendeu os usos possíveis das tecnologias para o ambiente escolar, extraindo de cada suporte midiático o sua principal qualidade, conseguindo, por exemplo, o auxílio da comunidade do seu município através das redes sociais, encontrando dados, recursos e conhecimentos, ou dialogando a qualquer momento sobre o jogo, demonstrando que aprender não possui necessariamente nem hora, nem lugar.

Entretanto, para que as potencialidades apresentadas possam ser encontradas no desenvolvimento de outras atividades semelhantes das instituições de ensino, algumas premissas devem ser observadas e cumpridas, sendo a primeira delas a existência de tecnologias e o seu correto funcionamento, bem como a capacitação dos educadores para o seu uso correto, a fim de que explorem ao máximo todos os recursos dos equipamentos que possuem e não continuem a desenvolver práticas tradicionais quando um universo de novas possibilidades está ao seu alcance.

Quanto ao emprego de *games* semelhantes ao observado em *Logus: a Saga do Conhecimento*, é preciso que se observe a construção narrativa do jogo, sendo necessária a criação de uma narrativa com elementos sólidos, um enredo coerente, personagens com sentido e papel na história, assim como uma história criativa e envolvente, mas sem deixar de lado questões técnicas como a jogabilidade e os objetivos do jogo, que manterão o desenvolvimento e a lógica do *game*.

A disponibilidade de tempo é outro fator relevante, uma vez que motivou diversos participantes a desistirem da sua equipe. É preciso que cada etapa seja planejada e executada com calma, tempo e organização, levando-se em consideração as limitações dos

educandos, sejam estas o tempo que permanece na escola, ou ainda outros fatores, como a sua relação e o seu acesso para com as tecnologias.

Outra importante premissa encontrada em *Logus* é a liberdade para o diálogo, isto é, quando colocados lado a lado contra um vilão ficcional, professores e alunos deixaram de lado suas divergências e seus preconceitos, compartilhando os mesmos objetivos, sendo estes: auxiliar a sua instituição de ensino, melhorar a educação, enfrentar um vilão ficcional e vencer o *game*. Em um jogo, seja ele eletrônico, digital, presencial, ou outro, todos os participantes devem ter a oportunidade de ouvir e se fazer ouvir, pois sem esse diálogo se estará criando uma relação dominante, uma relação de “extensão” de alguém que lidera sobre os que são liderados, e nenhuma narrativa imersiva e cativante será capaz de motivar para um jogo onde não há diálogo.

O papel dos *games* na educação não encontra-se apenas na facilidade com que alguns conhecimentos podem ser construídos, o que se dá por meio da imersão dos educandos na narrativa do jogo, ou no uso adequado das tecnologias presentes nos ambientes de ensino. Muito mais do que uma relação homem-máquina, os *games* podem ensinar muito sobre o trabalho coletivo, sobre espírito de equipe, sobre o compartilhamento de saberes e a construção conjunta de conhecimentos. No jogo do ensinar e aprender, os *games* são capazes de mostrar que todos possuem algo a ensinar, basta saber ouvir suas palavras e suas ações.

Considerações finais

Em um cenário onde os *games* há muito são tomados por elementos negativos, por entretenimento e perda de tempo, este estudo buscou investigar o potencial dos *games* para a educação a fim de compreender as premissas e as possibilidades no uso educacional de *games* a partir do estudo do jogo *Logus: a Saga do Conhecimento*.

O jogo desenvolvido pela FMSS e pelo Grupo RBS demonstrou que os jovens são capazes de mudar o mundo, de contribuir na construção de uma educação melhor, sabendo aproveitar oportunidades onde o diálogo e o trabalho em equipe são a base para que bons resultados sejam conquistados vencendo ou não um jogo ficcional.

Logus: a Saga do Conhecimento, por sua vez, demonstra que narrativas sólidas, com enredos bem construídos e elementos cativantes podem mudar e melhorar a educação, contribuindo para um fazer docente que priorize o diálogo, o saber coletivo, a troca de

experiências e as tecnologias enquanto ferramentas positivas para a aquisição de conhecimentos em constante construção colaborativa devido à rede. A imersão em um jogo pode ser muito mais do que apenas entretenimento; pode ser o ponto de partida para que, dentro de cada *Ativado*, se ascenda uma luz pela educação, uma esperança para o futuro, onde os *games* e as tecnologias possam, somadas ao trabalho coletivo de educadores e educandos, contribuir para um ensino cada vez melhor, para a aquisição de informações e o compartilhamento de conhecimentos, demonstrando que aprender não é um exercício de memorização, mas sim um trabalho – individual e coletivo – onde ninguém sabe mais do que todos juntos.

REFERÊNCIAS

DICIO. **Dicionário online**. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/logos/>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

FREIRE, P. **Extensão ou comunicação?** 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

LIMA, V. de. **Mídia: teoria e política**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2001.

LOGUS: a Saga do Conhecimento. **Regulamento**. 2015a. Disponível em: <<http://logusasaga.com.br/regulamento>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

LOGUS: a Saga do Conhecimento. **Site oficial**. 2015b. Disponível em: <<http://logusasaga.com.br>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução Elisa K. Daher; Marcelo F Cuzziol. São Paulo: Itá Cultural, Unesp, 2003.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. 5 ed. Revisada. São Paulo: Edições Loyola, 2010.