



GÊNEROS LITERÁRIOS, DIALOGISMO E TECNOLOGIAS

Ricardo Alves; Flávia Peres

Universidade Federal Rural de Pernambuco – richiealves@hotmail.com; peres.flavia@mail.com

Resumo: Neste artigo, apresentamos características do projeto DEMULTS (Desenvolvimento Educacional de Multimídias Sustentáveis) voltadas à discussão sobre aprendizagem de gêneros literários no contexto contemporâneo. Trata-se de uma pesquisa participante orientada etnograficamente em uma escola de ensino médio situada em Recife-PE, com intervenções de pesquisadores que visam ao desenvolvimento autônomo de alunos em práticas de desenvolvimentos de software. Os próprios alunos foram autores de um jogo digital educacional sobre gênero literário, desde sua concepção até o design e a programação do jogo. A partir de métodos de Design Participativo (DP) e Programação pelo Usuário Final (PUF), o principal objetivo foi compreender o processo de aprendizagem sob uma perspectiva inovadora de ensino, e verificar o desenvolvimento de conceitos literários e de gêneros, processados em um contexto tecnológico. Os dados foram analisados à luz do dialogismo bakhtiniano. Organizada como uma Comunidade de Prática, a atividade permitiu que experts e novatos produzissem sentido sobre os conteúdos escolares previstos aos jogos e se aproximassem de formações discursivas típicas dos desenvolvedores de sistemas de informação como os artefatos em foco. Através do conhecimento prático, da interação e de ideias sobre multimodalidade, dialogismo e sua contextualização pós-moderna, observamos que os educandos problematizaram e produziram significados sobre o material imagético lúdico-digital-educativo. Como resultado dessa pesquisa, trazemos as implicações da metodologia DEMULTS para novas formas discursivas dos educandos inseridos como participantes plenos de um processo interdisciplinar e sócio interativo, na comunidade de prática de desenvolvedores de games no contexto escolar.

Palavras-chave: Gêneros literários, Jogos Digitais, Multimodalidade, Dialogismo.

1. INTRODUÇÃO

Os contextos contemporâneos da sociedade em rede (CASTELLS, 1999) configuram-se como reais desafios às práticas educativas, que se vêem diante de muitas transformações, entre elas as novas formas de viver e se relacionar, decorrentes das Tecnologias da Informação e Comunicação. A escola, nesses contextos, necessita rever suas bases tradicionais calcadas em modelos instrucionistas, focados na memorização de conteúdos e centralização da ação no professor, com alunos passivos diante do saber. Alguns projetos tentam romper esse padrão de ensino-aprendizagem, possibilitando aos estudantes um lugar ativo no processo de produção de significados na contemporaneidade.

Este artigo é um produto advindo de um projeto de iniciação científica, aplicado dentro de um projeto mais amplo, que investiga as atividades nas práticas do DEMULTS (Desenvolvimento Educacional de Multimídias Sustentáveis), as quais seguem orientações contemporâneas para construção de sentidos em atividades escolares. O DEMULTS é um programa de pesquisa realizado



em Recife-PE e, desde 2011, tem encontrado resultados relevantes sobre a participação de jovens do ensino médio na autoria de jogos digitais educacionais (MORAIS ET AL, 2015; CAPEZZERA e PERES, 2014; PERES e OLIVEIRA, 2013). Atualmente, particularmente em seu módulo III (2015-2016), os jogos digitais desenvolvidos no DEMULTS centram-se nas disciplinas de português e matemática. Para os propósitos deste artigo, focalizaremos as relações entre os conteúdos de linguagem e gêneros literários no processo de desenvolvimento desses jogos, através do engajamento de estudantes do ensino médio de uma escola pública, no contexto brasileiro.

Um dos pilares de nosso projeto é a Teoria Sócio-Histórica da Aprendizagem, a qual foi desenvolvida tendo por base as ideias do eminente pensador russo Lev S. Vygotsky, no início do século XX (VYGOTSKY, 1991; 1988). Sua proposta interacionista do ensino-aprendizagem facilita, orienta e capacita os sujeitos unificando os processos criativos da construção de saberes científicos, filosóficos e artísticos em suas formas mais avançadas (SAVIANI, 2003), por meio da interação entre sujeitos marcados culturalmente por signos e artefatos do contexto em que vivem. Para Vygotsky, somos seres constituídos linguisticamente na interação com o meio, e mediamos nossas ações por signos internalizados das relações com os outros e com os instrumentos culturais.

Outro ponto estrutural importante como categoria central de nossa discussão é a Multimodalidade, um processo marcado por situações comunicativas em que vários tipos de modos de linguagens são usados dentro de um mesmo espaço e tempo, de certo que as múltiplas possibilidades através das semioses sempre estiveram presentes, muito embora aplica-las como objeto de estudo seja ainda novidade para o âmbito da pesquisa aplicada e traz consigo mudanças significativas, lançando mão de um novo tipo de texto, bastante nupérrimo nas práticas sociais pós-modernas: o texto multimodal. O texto multimodal é aquele cujo significado se realiza por mais de um código semiótico (KRESS & VAN LEEUWEN, 1996). A multimodalidade traz ao campo criativo condições mais plenas a uma forma de aprendizagem sem fronteiras. Por exemplo, uma reportagem de cunho jornalístico poderá incluir ao texto do artigo escrito uma fotografia, assim como uma tabela, resultando em um infográfico, onde cada elemento trará algum significado para a reportagem como um todo. O indivíduo leitor precisará processar as várias linguagens no ato em que as informações acontecem, para entender o sentido da reportagem e, o mais importante, para entender o que aquilo lhe diz sobre o mundo em volta dele. A apresentação complexa de informações se encontra nas diversas esferas sociais, como nas atividades artísticas, religiosas, educacionais, de trabalho e, notadamente, na mídia (HEMAIS, 2010, p. 1).



Em uma cultura em que temos as informações distribuídas em imagens estáticas e dinâmicas, sons e ícones, a linguagem escrita seria muito importante, mas apresenta-se cada vez mais integrada a outros modos, não menos importantes nas culturas informatizadas da contemporaneidade. Contando com este alto fator, os alunos prestados ao projeto, juntamente com as intervenções feitas pelo DEMULTS adquirem, sobretudo, a oportunidade de uso de TIC em favor da comunicação, como: facebook, whatsapp, msn, entre outros recursos para uma maior mobilidade de seus conteúdos. Mais além desses recursos, uma vez que os alunos desenvolvem jogos digitais, as ferramentas de design e programação usadas (Stencyl e Inkscape) também capacitam à inserção dos sujeitos na aprendizagem não apenas sobre a temática dos jogos digitais educacionais – gêneros literários – mas também aos domínios técnicos operacionais próprios às ciências da computação e próprios, em última instância, à multimodalidade dos ambientes digitais.

O processo proposto por Vigotski em relação à Zona de Desenvolvimento Pessoal experimentada ao longo do projeto espalha-se tanto do ponto onde compete os educandos quanto dos experts envolvidos, atuados ambos os grupos em um desenvolvimento e aprimoramento mútuo. Este ato processual garantiu construções satisfatórias na esfera socioeducativa, assim como comunicativa, com elementos indispensáveis, tais quais: técnica multimodal aplicada, agindo através de vários mecanismos de linguagem, ocorrendo que os próprios mecanismos interagem na criação e no desenvolvimento dos significados da comunicação processadas socialmente, sequencialmente.

Lançando luz às discussões acima, integramos aos nossos estudos contribuições sobre relações dialógicas dentro do contexto escolar, tendo por base o círculo de Bakhtin (1986), cujas discussões favorecem o entendimento de que a língua tem funções divergentes quanto às abordagens vistas dentro do Estruturalismo, de Fernand Saussure, que a considerava como um objeto de estudo imutável, estável. Bakhtin deixará claro que o sucesso da ação da língua estará em sua relação, em seu movimento, exatamente isso que garantirá sua perpetuidade, em seu tratamento a ponto discursivo inserindo pelo menos dois interlocutores (BAKHTIN, 1986, p. 85). O dialogismo e a polifonia, conceitos chaves em suas ideias, indicam que somos constituídos por múltiplas vozes e um enunciado se liga sempre a outro, ao qual responde, e direciona-se sempre a outro, na espera de uma resposta, tornando-se um elo numa cadeia comunicativa. Quando proferem um enunciado, os sujeitos estão em uma posição única na existência, carregando de valor ideológico tudo o que é dito, seja um texto para um congresso, seja um jogo educacional. O foco nos enunciados nas diversas



práticas sociais vivenciadas pelos participantes do DEMULTS inclui as ideias do círculo de Bakhtin como proposta às análises empreendidas neste trabalho.

Desse modo, visa-se a compreender aspectos do processo de desenvolvimento do jogo educativo, com engajamento de alunos, que favorecem a aprendizagem de conteúdos na respectiva área do conhecimento (Linguagem, no caso), e entender as implicações das contribuições multimodais que permeiam o contexto do projeto. Ademais, visa também analisar os aspectos relacionados às vivências durante o processo que culminam no produto desenvolvido pelos educandos (narrativa, interface, gráficos e mecânicas dos jogos). A questão que se tenta responder no presente trabalho diz respeito a como os alunos produzem significados sobre “gêneros literários” durante o atual ciclo do DEMULTS.

Este artigo organiza-se de modo a relacionar as ideias sócio-interacionistas de Vygotsky e seus conceitos centrais – mediação e Zona de Desenvolvimento Proximal – às discussões sobre multimodalidade e gêneros do discurso. Na seção seguinte apresenta-se a metodologia e algumas ideias de Bakhtin para as análises, que terão seus resultados indicados na seção 3, com conclusões na seção 4.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa participante, eminentemente qualitativa, orientada etnograficamente, através da participação de pesquisadores no contexto de uma escola pública de ensino médio, em Recife-PE. O projeto de intervenção visa ao desenvolvimento autônomo dos indivíduos (alunos do ensino médio) inseridos, assim como os insere, em práticas de desenvolvimentos de jogos digitais educacionais, onde eles próprios são autores de seu invento, na medida em que o DEMULTS se apropria de métodos como Design Participativo (DP) e Programação pelo Usuário Final (PUF).

Toda a intervenção dos pesquisadores se dá de modo a assemelhar-se a uma Comunidade de Prática - CoP, ou seja, experts em Programação e Design, bem como experts nos conteúdos a que os jogos digitais educacionais devem se referir (conteúdos do ensino médio na áreas de Linguagem e Matemática) interagem com novatos alunos participantes, de modo que ao longo do processo os novatos tornem-se, a cada momento, participantes plenos com legitimidade que passa de participação periférica a participação plena. No ciclo corrente, apresentamos os produtos cujo tema (gêneros literários) é objeto deste artigo. O jogo digital em tela é desenvolvido pelos estudantes do ensino médio, com apoio e orientação dos pesquisadores do projeto, alunos de licenciaturas



(Computação e Letras, para o que será focalizado nesse artigo). Defende-se que há um tipo de aprendizagem que é decorrente da imersão em práticas, e não da instrução formal (LAVE e WENER, 1991). Essa ideia de CoP, ancorada no sócio-interacionismo, fundamenta as práticas do projeto DEMULTS.

Ao se apropriar das metodologias de Programação pelos Usuários Finais e Design Participativo (CHIN e ROSSON, 1998; SILVA, 2001), o projeto apropria-se da intenção de proporcionar um tipo de ação libertaria que as escolas raramente permitem aos seus educandos, com protagonismo e autonomia de sujeitos desenvolvedores, designers e usuários finais do objeto desenvolvido. Os educandos são os idealizadores de todas as etapas de criação, desde a escolha do tema aos objetivos e características gerais do jogo digital, que por ser educacional, necessariamente tem um objetivo específico: que o usuário através do jogo obtenha, dele, o seu conhecimento e o aprimoramento requeridos na condição de jogabilidade. Vale assinalar que o engajamento dos sujeitos inseridos é de suma importância para o desenvolvimento do projeto, que pode servir como alternativa metodológica de ensino, adequando-se às necessidades de educandos contemporâneos.

As etapas do DEMULTS, no atual ciclo, configuraram-se da seguinte forma: apresentação do projeto ao grupo de alunos da escola, com fins de seleção, com aplicação de questionário, de modo que 30 alunos foram selecionados. Depois se passou, com os alunos selecionados, às demais fases: 1) workshop – em que algumas temáticas sobre desenvolvimento de games são trabalhadas pelos experts com o grupo selecionado; 2) desenvolvimento dos protótipos, fase de desenvolvimento propriamente dita (ideação dos temas, desenvolvimento: produção da multimídia em seus aspectos de narrativa, trato do conteúdo educacional, programação e design); 3) aprimoramento (testagem dos produtos gerados com outros alunos da escola).

Os dados foram coletados por meio de observações participantes, com diário de campo e relatos dos pesquisadores, fotografias, videografias e enunciados em registros diversos dos momentos presenciais e a distância – como postagens nas redes sociais pelos participantes do DEMULTS.

A análise deu-se focalizando os enunciados, baseada nas discussões de Bakhtin. Assim, tenta-se verificar as relações dialógicas entre experts e novatos, de modo que favorecem a aprendizagem sobre gêneros textuais e outras aprendizagens necessárias à participação plena na CoP. Para análise prática dos grupos humanos desse projeto, reconhecemos os gêneros do discurso e todos os nossos enunciados dispõem de formação padrão e relativamente estável na estruturação de um todo, em um



rico repertório dos gêneros dos discursos orais e escritos. Gêneros são formas de vida, modos de ser. São frames para a ação social. São ambientes para aprendizagem. São os lugares onde o sentido é construído. Os gêneros moldam os pensamentos que formamos e as comunicações através das quais interagimos. Gêneros são os lugares familiares para onde nos dirigimos para criações comunicativas inteligíveis uns com os outros e são os modelos que utilizamos para explorar o não familiar (BAZERMAN, 2006, p.25).

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Estavam inicialmente 30 alunos participantes, que se dividiriam, dentro de seus próprios interesses, em Linguagem e Matemática, resultando em dois grandes grupos. Dentro desses grupos subsistem outros conjuntos que existem para a definição de função de responsabilidade, estes conjuntos menores são: Design e a Programação do game. Com evasão, seguiu-se com 9 (nove) educandos participando do projeto.

Houve sucessivos momentos de interação dos experts com os novatos-educandos sobre a possibilidade da digitalização dos processos ocorridos dentro do campo psico-imagético. Perceberam-se ao longo de todo o processo intensos momentos em que a voz do expert em português era solicitada para explicações principalmente sobre a narrativa do game de português, a qual deveria ter uma ligação com o conteúdo de gênero textual. Houve dificuldade no grupo de iniciantes em fazer algumas conexões entre gêneros textuais e a narrativa do jogo digital em desenvolvimento por eles, seus personagens e desafios. Evidenciou-se, através de nossos registros, que essa solicitação com constantes apelos à voz do expert de português foi mais frequente na fase de desenvolvimento do produto chamada ideação, principalmente quando a narrativa ainda não tinha sido desenvolvida no storyboard. Mas aconteceu também em outros momentos.

Os educandos que escolheram as ações de *programação* passariam por uma orientação a respeito do Stencyl (*GameEngine* utilizada no projeto), para se prepararem teoricamente/praticamente para a fase de desenvolvimento, enquanto que os novatos em *design* passavam por orientações a respeito da área escolhida assim como do *Inkscape* (plataforma gráfica utilizada no DEMULTS), a Figura 2 ilustra o momento de interação entre expert e novato no primeiro contato dos educandos com o Stencyl. O expert da figura trabalha com programação e design, e embora não seja especificamente responsável pelos conteúdos de português no game, uma vez que todo o tratamento da narrativa referente à gênero textual tem que ser digitalizado, muitas vezes a representação dos conceitos foram momentos em que muito se evidenciou de aprendizagem de português.



Dentro da CoP, a interação entre pesquisadores e alunos foi de extrema importância, pois, por meio dos vários modos linguísticos resultantes dessas interações, o pesquisador serviu como outro social para maior desenvolvimento da ZDP, sendo esta, um espaço simbólico intersubjetivo entre o que o sujeito consegue realizar sozinho e o que só consegue com ajuda de companheiros mais capazes ou experts. A multimodalidade, cada vez mais necessária para fazer a leitura do mundo na contemporaneidade, exigindo modos de alfabetização não apenas específicos do letramento em escrita alfabética, ganhou um rico potencial no DEMULTS. Assim evidenciada nas vozes dos experts de programação e design como também dialogicidades necessárias ao grupo de português e seu desenvolvimento.

A função do expert de língua portuguesa na proposta em tela foi exatamente, dentro da CoP, uma resposta negociada conjuntamente a uma situação de pertencimento aos participantes num sentido profundo, a despeito de todas as forças e influências que estariam além de seu controle, a exemplo da pluralidade do processo criativo (WENGER, 1998). Como pesquisador participante, o foco de intervenções se deram principalmente em meio às discussões a respeito do tema gênero literário. Uma possibilidade deste fenômeno foi percebida no âmbito da construção do game que teoricamente podemos considera-lo um multigênero literário, que a priori constitui-se efetivamente em uma narrativa perfeita, datada de personagens. Esta sistematização dos gêneros, então, atua por meio de uma relação espaço/tempo, determinantes de uma cultura ou sociedade, neste caso em sua função mediadora. Em outras palavras, os gêneros orientam a produção e a recepção de textos adequados a situações específicas (espaço), de acordo com cada época (tempo), elementos que vão fortemente corroborar para maior estruturação, além das questões de atratividade tanto do construtor educando, quanto do usuário final. O jogo de digital de português-literatura teve sua narrativa estruturada e interfaces organizadas da seguinte forma pelos alunos da escola, com orientações dos experts do DEMULTS:

Presença de narrativa épica; produção lírica; relação intergêneros; reescrita, interpretação; domínio de conteúdo teórico-prático. Dos Fatos, lugares e historicidade na interface do game, como processo criativo, estão demonstradas nas imagens fragmentadas abaixo:

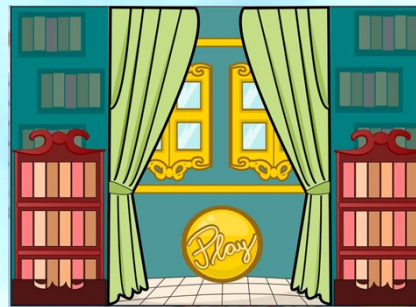
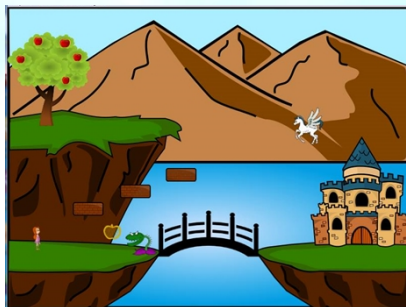


Figura 1: Narrativa multimodal - Protótipos gráficos e resumo parcial da narrativa do game

Nas imagens acima vemos o produto, desfecho das interações entre experts e novatos em representações que indicam o quanto a voz do expert de português aparece em aspectos como, do formato pertinente teórico dentro da narrativa, filtragens, ao que fidedigna o gênero literário, além da concatenação das imagens e outras possibilidades dentro da criação imagética. Diante do logo processo de criação percebe-se, fortemente, a relação e associação continua entre o conteúdo teórico aos consensos da adaptação do tema para o objeto mediado pelo expert, que foram consideravelmente corroboradas pelas “vozes” através do processo de “polifonia” propostos nas teorias bakhtinianas. Tendo agregado a seus conjuntos o gênero poético que, pelos educandos, seria este o gênero mais viável a transferências futuras, a subjetividade, a lírica, além da afetividade dos personagens tiveram seus valores significativos ampliados ao longo do desenvolvimento das fases. O tema poético levou os educandos a problematizarem e potencializarem as implicações teóricas e sócio-culturais a respeito do gênero em tela, tais quais: o ritmo, a rima, o formato estético; o próprio ritmo sob uma ótica singular proporciona certa cadência ou relevo percebido especificamente em uma das diversas fases do jogo, argumento aqui ser possível esse evento.

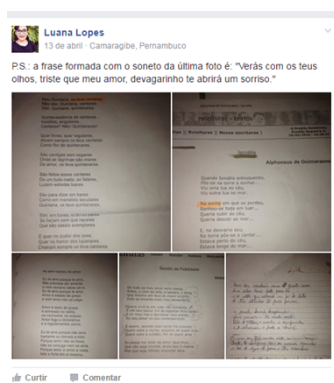


Figura 2: Escolha do poema – estudo, análise e estilística do poema

Na figura 2, evidenciamos que os próprios educandos se apropriam da autonomia do verso e da construção para a facilitação e jogabilidade direcionada ao usuário final. Nos encontros



subsequentes ocorrera que, com as possíveis narrativas já desenvolvidas, deu-se início a um processo de interação entre pesquisadores e alunos (experts e novatos) para enquadrar as ideias num conceito ideal dentro dos limites, mas sem restrição, de programação e design que os educandos eram capazes de desenvolver com as ferramentas disponíveis, ferramentas estas selecionadas visando maior versatilidade e maneabilidade para os incitantes educandos. Nessa situação as intervenções dos pesquisadores possibilitaram desenvolver certo pensamento crítico nos sujeitos a respeito do que era possível fazer em suas realidades e motivar num desenvolvimento lógico para que os educandos idealizassem a melhor forma de exercício e execução de todas as ideias o qual o jogo seria solidificado. Na narrativa em construção, houve intervenções ao conceito teórico de literatura, uma vez que os educandos construtores tiveram certa dificuldade, pois os paramentos que, particularmente possuíam, os privavam trazendo-os a uma delimitação temática, ex. Romance, Conto, Crônica, Novela, Fábula, logo depois se puseram a pensar sobre a narrativa e seu correspondente foco. Personagens, enredo, local, momento histórico fizeram parte de esse momento construtivo. Além desse diálogo sobre os limites ilustrativos e programáticos dos educandos dentro do projeto (muitos desses limites devido às plataformas utilizadas no projeto), os experts tiveram que intervir para atentar em relação aos conceitos que deveriam estar presente no jogo digital para que, assim, esse se fizesse educativo.

No âmbito da construção do game teoricamente podemos considera-lo um multigênero literário, que a priori constitui-se efetivamente em uma narrativa perfeita, datada de personagens, esta sistematização dos gêneros, então, atua por meio de uma relação espaço/tempo, determinantes de uma cultura ou sociedade, neste caso em sua função mediadora, em outras palavras, os gêneros orientam a produção e a recepção de textos adequados a situações específicas (espaço), de acordo com cada época (tempo), elementos que vão fortemente corroborar para maior estruturação, além das questões de atratividade tanto do construtor educando, quanto do usuário final. Dessa forma, cada domínio discursivo, ou seja, cada esfera de utilização da língua elabora e comporta gêneros que lhes são próprios (PINHEIRO, 2003, 271).

No ciclo atual do DEMULTS, assim como nas edições anteriores do projeto, criamos um grupo em redes sociais (*Facebook e WhatsApp*, este último, criação dos próprios novatos) para expandir o campo de interação com os educandos e com nossa equipe de pesquisadores. A iniciativa se torna uma ótima fonte de dados que ajuda aos pesquisadores a fazer análises com base na interação virtual dos mesmos com os educandos.



A consciência percebida dentro da polifonia encontrada no projeto não é neutra, está sempre refletindo percepções de mundo, juízos e valores. Inspirado nas teorias bakhtinianas, constatamos que a personagem deste game interessa enquanto ponto de vista específico sobre o mundo e sobre si mesma, enquanto posição racional e valorativa do homem em relação a si mesmo e à realidade circundante. Para os protagonistas do Game, assim como especificamente para a Princesa, heroína, não importa o que sua personagem é no mundo, mas, acima de tudo, o que o mundo é para a personagem e o que ela é para si mesma (BAKHTIN, 1981, p.46).

A partir dos estudos dialógicos bakhtinianos, buscamos um entrelaçamento entre vozes de novatos, experts e objeto, que se ampliará ainda mais junto ao contexto do usuário final, se basearmos-nos em uma síntese dialética inserida em um universo cultural e histórico. Através dessa supracitada concepção, a língua não pode ser entendida como se simplesmente fosse um sistema abstrato regido por regras e normas, tendo em vista que ela apresenta uma realidade dinâmica, viva e em constante evolução.

Através da concatenação destes objetos, pudemos perceber um maior desenvolvimento e domínio de conteúdos consideráveis, já que os educandos tiveram que participar de intensa análise e pesquisa para a confecção das fases dentro do espaço útil do jogo. O desmembramento de um soneto, a escolha e a manipulação construtiva em uma das fases, permitiu-lhes a noção de produção e especificidades. A aproximação dos aspectos literários, com TIC, levou os indivíduos desenvolvedores-educandos a uma reflexão individual e progressiva sobre o tema, assim como desenvolvimento de conhecimento específico motivado, ampliando seu acervo discursivo.

4. CONCLUSÕES

As atividades realizadas no âmbito escolar no âmbito do projeto DEMULTS apresentam-se como motivadoras aos sujeitos contemporâneos, especialmente jovens do ensino médio, ao integrar práticas sociais colaborativas com TIC, orientando-se para o desenvolvimento de jogos digitais educacionais. O fato de serem ames com temáticas curriculares, voltados ao ensino-aprendizagem torna o processo rico para a internalização de conceitos científicos, artísticos e filosóficos, como gêneros literários, realçando o papel da escola.

Na perspectiva da prática multimodal que envolve os educandos, os tais participam de um momento sócio-histórico que agrega múltiplas possibilidades de relação e construção comunicativa, que dependem essencialmente da sensibilidade de escolha criativa e objetiva, no DEMULTS a



problemática está revelada, exatamente, nos textos, especialmente, construídos que revelam as nossas relações com a sociedade e com o que a sociedade representa (DIONÍSIO 2006, p. 160).

Alguns aspectos merecem maiores estudos em ciclo futuros, como uma maior investigação sobre os níveis de motivação e por que alguns alunos ficam motivados e outros não, sendo estes últimos números de evadidos. O Pensamento Computacional (WING, 2006) também vem sendo alvo de estudos dentro dessa abordagem proposta, sendo uma habilidade bastante enfatizada nos contextos educacionais contemporâneos.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. M. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. 3ª ed. São Paulo: Hucitec, 1986.

CAPEZZERA, D.; PERES, F. Interação, Mediação e Desenvolvimento de Games Educacionais: Uma análise dos Processos de Ensino-Aprendizagem. In: ABRANCHES, A., SIMÕES, P., MELO, A., FOLENA, M.. (Org.). **Pesquisa Educacional e o direito à Educação: Múltiplas Abordagens**. Recife: Ed. Massangana, 2014. p. 201-218.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DIONÍSIO, Ângela P. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Orgs.) **Gêneros textuais reflexões e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006.

GIUSTA, A. da S. **Concepções de Aprendizagem e Práticas Pedagógicas**. In: Educ. Rev. Belo Horizonte. 1985

HEMAIS, Barbara. **Multimodalidade: enfoque para o professor de ensino médio**. Janela de Ideias, 2010.

LAVE, J.; WENGER, E.C. **Situated learning: Legitimate peripheral participation**. New York, Cambridge University Press, 1991.

MORAIS, D., GOMES, T., SOUZA, A., PERES, P. **Storyboards no Desenvolvimento de Jogos Digitais Educacionais por Usuários Finais: Um Relato de Experiência**. In: Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. 2015. p. 529.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

PERES, F. M.; OLIVEIRA, G. S. **Teoria da Atividade e desenvolvimento de games educacionais: implicações das comunidades de prática para a aprendizagem em contexto escolar.** Hipertextus, Recife, n.10, jul. 2013

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações.** 8ª edição, Campinas, SP: Autores Associados, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WING, J. M. **Computational thinking.** Communications of the ACM, v. 49, n.3, p. 33-35. 2006.

KRESS, G. R. e van LEEUWEN, T. **Reading Images: a Grammar of Visual Design.** Londres: Routledge, 1996.