



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS I
CURSO DE PEDAGOGIA
MESTRADO EM EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE
LINHA DE PESQUISA: COMUNIDADES VIRTUAIS

Ensino online:
trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos
eletrônicos

Lynn Alves

Salvador, janeiro de 2003

Ensino online:

trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos eletrônicos^[1]

Palavras-chave: Educação a distância – Ensino online - Interatividade – Jogos Eletrônicos

Resumo: Este projeto de pesquisa visa investigar as possibilidades de aprendizagem que emergem mediante a interação com os jogos eletrônicos, concebendo-os como novos espaços de aprendizagem. Dentro desta perspectiva, iremos construir um projeto de um ambiente de EAD que apresente a lógica dos jogos eletrônicos, isto é, espaços que rompem com a linearidade, instaurando uma lógica hipertextual, com um nível de interatividade que possibilite a negociação contínua e o intercâmbio dos saberes, nos aproximando assim dos desejos e interesses que mobilizam a “geração net”.

Introdução e Justificativa

A crescente demanda pela busca de formação continuada na sociedade contemporânea vem provocando o crescimento de cursos em nível de graduação, extensão e pós-graduação a distância, mediados pelos suportes telemáticos. Contudo, uma rápida análise dos cursos online é suficiente para constatar uma mera transposição do que vem sendo feito nas práticas presenciais para a WEB,^[2] sinalizando, assim, uma dificuldade em interagir com a lógica instaurada nestes espaços de aprendizagem. Pensar em cursos a distância mediados pela rede significa interagir com uma “cultura de simulação” (Turkle) presente nos modelos computacionais e, de forma mais intensa, nos jogos eletrônicos, que possibilitam a emergência de um pensamento heterárquico, que envolve negociações e intercâmbios contínuos entre pessoas com diferentes estilos cognitivos e emocionais.

Imersos nesse universo tecnológico, estão os são filhos da “cultura da simulação”. Esta cultura se caracteriza por formas de pensamento não-lineares que envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais e arrastam os adultos criados em uma outra lógica a trilhar estes novos caminhos, participando das suas metamorfoses virtuais, escolhendo diferentes personagens, avatares,^[3] ressignificando a sua forma de ser e estar no mundo, na medida em que a interação com os computadores vem facilitando “o pluralismo nos estilos de utilização. Oferecem coisas diferentes a pessoas

diferentes; permitem o desenvolvimento de diversas culturas da computação” (TURKLE, 1997:66).

Esta geração vive imersa em diferentes comunidades de aprendizagem, abrem várias janelas ao mesmo tempo e resolvem problemas fazendo “bricolagens”,^[4] na medida em que organizam e reorganizam os objetos conhecidos, sem um planejamento prévio. Nessa perspectiva, eles *aprendem futucando*, uma característica que, cada vez mais, também vem sendo exercitada pelos adultos. Segundo Turkle, os “amantes da bricolagem abordam a resolução de problemas estabelecendo com os seus instrumentos de trabalho uma relação que se assemelha mais a um diálogo do que a um monólogo” (1997:76). A possibilidade de fazer bricolagens atrai crianças e jovens para interagir com os elementos tecnológicos e, em especial, com os games, contrapondo-se assim à premissa desenvolvida por Piaget (1990) de que a necessidade do concreto vai sendo diluída no estágio de desenvolvimento operatório formal.

Na visão de Hayles, citado por Green e Bigum (1995), o sujeito que está em contato direto com os jogos eletrônicos vive uma interação contínua entre seu sistema nervoso e o circuito do computador, constituindo-se em um cyborg.

Para Lèvy

(...) os videogames oferecem os modelos interativos a explorar. Eles simulam terrenos de aventuras, universos imaginários. Certo, trata-se de puro divertimento. Mas como não ser tocado pela coincidência dos extremos: o pesquisador que faz proliferar os cenários, explorando modelos numéricos (digitais), e a criança que joga um videogame experimentam, ambos, a escritura do futuro, a linguagem de imagens interativas, a ideografia dinâmica que permitirá simular os mundos^[5].

Estas potencialidades, que afloram mediadas pela cultura da simulação, são possíveis devido aos níveis de interatividade que são oferecidos por estes agenciamentos sociotécnicos. Interatividade é aqui compreendida como a possibilidade de efetivar trocas que não se limitam à simples aquisição de conhecimentos, ao clicar do mouse ou apertar os comandos do controle remoto, mas uma atividade que permita a contribuição ativa do sujeito, interferindo no processo com ações, reações, intervindo, criando novos caminhos, novas trilhas, novas cartografias, valendo-se dos seus desejos. Perspectiva que já está presente em concepções de aprendizagem como a teoria psicogenética de Vygotsky, que concebe o sujeito como um ser interativo, e em propostas pedagógicas como a de Paulo Freire, que compreendia a educação como um tipo de comunicação intercambiável, na medida em que “a vocação humana é a de “saber” o mundo através da linguagem que fomos capazes de inventar socialmente ... nos tornamos capazes de desnudar o mundo e de “falar” o mundo. Só podemos falar do mundo porque transformamos o mundo, e o processo não poderia ser ao inverso” (1970:50). Assim, a comunicação na educação é concebida por Freire a partir dos seguintes elementos:

- a) Postura aberta do emissor e receptor para lograr um clima de mútuo entendimento;
- b) Bi-endereçamento do processo onde as mensagens possam circular em ambos sentidos educador - educando;
- c) Interação no processo que suponha a possibilidade de modificação das mensagens e intenções segundo a dinâmica estabelecida.^[6]

Frente ao exposto, urge, portanto, a criação de espaços de EAD online que contemplem a lógica da cultura da simulação (jogos eletrônicos) e níveis de interatividade que possibilitem a construção do conhecimento, mediado pela necessária interatividade característica do processo de ensinar e aprender.

É dentro desta perspectiva que propomos uma investigação que culminará com a construção de um projeto de um ambiente de EAD que apresente a lógica dos jogos eletrônicos, isto é, criando espaços que rompam com a linearidade, instaurando uma lógica hipertextual, com um nível de interatividade que possibilite a negociação contínua e o intercâmbio dos saberes, aproximando-se, assim, dos desejos e interesses que mobilizam a “geração net”.^[7]

A nossa proposta de trabalho terá como pilares básicos:

1. A instauração de uma lógica heterárquica que permitirá a socialização de diferentes saberes.
2. A criação de novos “locus” de aprendizagem mediado pela lógica dos jogos eletrônicos.
3. A concepção da técnica enquanto um processo de invenção de problemas, avançando em relação à compreensão do objeto técnico como um prolongamento dos órgãos ou das ações do organismo.
4. A construção de uma prática pedagógica através da modalidade EAD, que extrapole a transposição das práticas pedagógicas presenciais para um ambiente virtual.

Outro aspecto a se pontuar diz respeito à nossa compreensão do significado da rede, concebida como um espaço não apenas de distribuição de informação, mas sobretudo de aprendizagem, que poderá possibilitar relações de igualdade e autonomia e onde é possível estabelecer processos coletivos de negociação permanente, sem a existência de centros fixos, estáveis ou rígidos, respeitando, assim, a multiplicidade de olhares e referências que emergem nos diferentes processos pedagógicos, seja em nível presencial ou a distância.

Síntese da bibliografia fundamental

A década de noventa se caracterizou por uma produção intensa na área das tecnologias de comunicação. É possível encontrar diferentes olhares a acerca das categorias que serão discutidas neste projeto, tanto em formato de livros ou como na WEB.

No que se refere às categorias “Educação a Distância” e “Ensino Online”, além dos documentos oficiais que regulamentam esta modalidade de ensino no Brasil^[8], podemos citar os autores SÉRAPHIN, ALVES e NOVA e PRETI, dentre

outros, que podem subsidiar as discussões teóricas. Outra fonte significativa é a Revista Em Aberto, de 1996, que traz um histórico da EAD no Brasil, com algumas experiências na América Latina e Estados Unidos.

Uma outra categoria relevante para nossa pesquisa é a “interatividade”. A discussão sobre essa temática terá a mediação dos autores da área de comunicação e semiótica, a exemplo de: BATTETINI, CAPUCCI, COUCHOT, DOMINGUES, LEÃO, LÈVY, MACHADO e SILVA, que avançam no conceito, potencializado pela mediação das tecnologias digitais.

E finalmente a quarta categoria do nosso projeto, que vem ocupando um espaço significativo no cenário das tecnologias — os games. Nessa área, destacamos a produção realizada no Sul do país, ^[9] enfocando as narrativas e potencialidades pedagógicas dos jogos eletrônicos.

A importância narrativa dos games vem crescendo, visto que os jogos, nos últimos anos, vêm influenciando a estrutura narrativas de outras mídias, inclusive do próprio cinema. Contudo, existe ainda uma dificuldade em encontrar autores brasileiros com livros escritos sobre a temática, com exceção de Lane. Porém, toda a sua produção sobre esta categoria encontra-se em inglês. Percebe-se, assim, a necessidade emergente de se discutir mais profundamente, esse fenômeno interativo. Os autores estrangeiros que serão nossos interlocutores são: GIANNETTI, GREENFIELD, KERCKHOVE, LEVIS, MURRAY, PROVENZO, Jr., TURKLE, dentre outros. Não podemos também deixar de citar o livro de RHEINGOLD, que se constitui em uma referência básica para quem discute as comunidades virtuais de aprendizagem.

Outra discussão que será contemplada no trabalho é a lógica dos RPGs ,e para tanto, utilizaremos a mediação dos autores JACKSON e PAVAO.

Considerando que discutiremos questões ligadas ao processo de ensinar/aprender teremos sempre presente na nossa discussão os autores: LIBÂNIO, OLIVEIRA, PIMENTA, VEIGA, entre outros para subsidiar as reflexões sobre a práxis pedagógica; VYGOSTSKY e PIAGET, fortalecendo as categorias aprendizagem/desenvolvimento em uma perspectiva psicogenética.

Os livros técnicos de programação também se constituirão em uma literatura obrigatória para aprofundamento da técnica e busca de novas interfaces que garantam a interatividade.

Ressaltamos a relevância de se investigar e construir um ambiente de ensino online, na medida em que esta modalidade de ensino vem se constituindo como uma possibilidade pedagógica que permite a construção de novos saberes mediados pela web. Lembramos, que atualmente existem ambientes de EAD que apresentam limitações. Na nossa perspectiva, é fundamental analisar os já existentes, verificando os seus limites e possibilidades. Inicialmente, analisaremos os ambientes AulaNet e Teleduc^[10], criados pela Puc-RJ e Unicamp respectivamente, subsidiando assim o nosso processo de desenvolvimento.

Objetivos

- Contribuir para o aprofundamento teórico acerca da relação EAD e jogos eletrônicos, levando em consideração que estes agenciamentos sociotécnicos (Lèvy, 1993) se constituem em espaços de elaboração das questões ligadas à subjetividade dos sujeitos.
- Proporcionar momentos de reflexão teórico/prático para os pesquisadores ligados ao projeto, ressignificando assim a compreensão da categoria interatividade.
- Contribuir para a construção de um olhar diferenciado da modalidade de Educação a Distância, indo além da mera transposição da prática presencial para prática pedagógica a distância.
- Elaborar um projeto de um ambiente de EAD que apresente a lógica dos jogos eletrônicos, que rompem com linearidade e instauram uma lógica hipertextual, com um nível de interatividade que possibilite a negociação contínua e o intercâmbio dos saberes.
- Desenvolver novos caminhos para o processo de construção do conhecimento, encarando as tecnologias multimidiáticas como elementos mediadores deste processo.
- Contribuir para a formação de pesquisadores iniciantes no domínio da Comunicação e Tecnologia.

Plano de trabalho - Delineando a arquitetura da pesquisa

As leituras, as interlocuções teóricas e os dados colhidos no espaço empírico serão aprofundados ao longo de dois anos, desmistificando o objeto de estudo e apontando novos olhares que se construirão a partir de três etapas que não ocorrerão de forma linear, mas intercambiadas. É importante ressaltar que essas fases não serão desenvolvidas necessariamente na ordem apresentada abaixo, mas na medida em que forem emergindo situações e questionamentos que promovam a realização das mesmas.

A **primeira** será de aprofundamento teórico sobre as categorias EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, ENSINO ONLINE, INTERATIVIDADE e JOGOS ELETRÔNICOS. Os bolsistas construirão um intertexto de cada categoria, que subsidiarão a construção de futuros artigos, relatórios e monografias.

Na **segunda** etapa, que se constitui na “garimpagem”, serão analisados os ambientes de Ensino Online existentes, bem como os jogos eletrônicos, principalmente os que são considerados de simulação^[11] e RPGs.

Mediante esta análise, construiremos uma tipologia destes suportes tecnológicos, identificando o nível de interatividade, o potencial cognitivo, interação

com diferentes linguagens, narrativa, design e estrutura dos ambientes apresentados.

E, finalmente, na terceira etapa, virá à sistematização dos dados levantados, mediante a interlocução com os autores e a socialização do trabalho em seminários locais e nacionais e em um site a ser construído pelos bolsistas, culminado com a construção de um ambiente de EAD que apresente a lógica dos jogos eletrônicos.

Os dados levantados não serão considerados isoladamente, mas percebidos como imenso mosaico, um grande hipertexto,^[12] que, a cada momento, será ressignificado.

Cronograma de sua execução

Meses	Atividades	Equipe
Maio/03 a fevereiro/04	Aprofundamento teórico e construção de Intertexto.	Orientador, pesquisador, Equipe técnica e bolsistas. Caberá ao grupo de pesquisa realizar as leituras indicadas, levantando as categorias básicas e construindo o intertexto.
fevereiro a julho/04	Análise dos games e dos ambientes de ensino online. Elaboração da tipologia	Orientador, pesquisador, Equipe técnica e bolsistas. O grupo de pesquisa levantará as categorias de análise dos games. O grupo de pesquisa deverá explorar estes suportes, registrando os aspectos encontrados e posteriormente elaborar uma tipologia destes ambientes.
agosto a janeiro/04	Sistematização dos dados Construção de um site para socializar os resultados da pesquisa.	Orientador, pesquisador, Equipe técnica e bolsistas. Esta sistematização será realizada em conjunto.
Fevereiro a maio/05	Construção do ambiente de Ensino online Relatório da pesquisa	Orientador, pesquisador, Equipe técnica e bolsistas. Estas atividades serão realizadas em conjunto.

Material e métodos

Considerando as especificidades do objeto de pesquisa, fizemos a opção por uma perspectiva qualitativa, já que não temos a intenção de responder a questões prévias ou testar hipóteses fechadas, mas compreender a lógica e os níveis de interatividade existentes nos jogos eletrônicos e nos ambientes online. Para tanto, faz-se necessário adotar as atitudes e atributos primordiais a uma investigação qualitativa, isto é, presença mais vigilante do pesquisador, o uso da sua intuição e da imaginação sociológica (Diógenes, 1998).

Contudo, é condição *sine qua non* imergir na cultura da simulação, buscando compreender suas características, limites e potencialidades cognitivas, existentes nestes suportes tecnológicos. Para tanto utilizaremos a técnica de análise documental, buscando identificar nos jogos de simulação em Cd-rom, nas fitas de videogame, na web e nos ambientes de curso online os níveis de interatividade, as potencialidades pedagógicas, as narrativas, interação com diferentes linguagens, design e estrutura dos ambientes apresentados.

A princípio, definimos como jogos de simulação a serem analisado o games da série dos Sims, tal como o Simcity, primeiro a ser lançado. Neste jogo, o jogador cria cidades e toda infra-estrutura necessária para o bem-estar dos habitantes; SimLife permite que os usuários criem “seres vivos” capazes de evoluir numa ecologia dinâmica e virtual. E, finalmente, no The Sims, o jogador vai compondo os seus personagens que formam a sua família mediante uma lógica singular, definindo sexo, personalidade, tipo físico, profissão, etc. No decorrer do jogo, os personagens percorrem os labirintos de suas vidas, fazendo escolhas que podem implicar em perdas ou vitórias. Estes jogos possibilitam aos usuários pensarem de forma ativa sobre os fenômenos complexos, encarando-os como sistemas dinâmicos em evolução (Turkle, 1995). Outros jogos poderão ser incluídos no processo.

Os ambientes de Ensino online Aulanet, Teleduc e Moodles serão instalados no servidor da Universidade do Estado da Bahia, objetivando efetivar a interação dos pesquisadores, profissionais e bolsistas envolvidos no projeto.

O registro dos dados será realizado através da criação de tipologias que subsidiarão a construção do projeto.

Forma de análise dos resultados

Os resultados da pesquisa serão socializados durante o Encontro Anual de Pesquisa das Instituições e em outros eventos nacionais, bem como no site que

será construído, buscando financiamento para construção da ferramenta sugerida pelo projeto. Esta ferramenta se constituirá no locus de cursos a distância para atender a demanda da área de Educação e Comunicação, bem como as demais áreas de conhecimento, constituindo-se, assim, em um espaço de aprendizagem que atende a diversidade técnica e cultural dos usuários da web.

Referencias bibliográficas

- ALVES, Lynn (org). Educação a distância: múltiplos olhares. São Paulo: Futura, (no prelo).
- ALVES, Lynn Rosalina Gama e NOVA, Cristiane. (Orgs.). Educação e tecnologia: trilhando caminhos. Salvador: UNEB, 2002.
- ALVES, Lynn e NOVA, Cristiane. Tempo, Espaço e Sujeitos da Educação a distância. In Jambeiro, O. e Ramos, Fernando (orgs). Internet e Educação a Distância. Salvador: EDUFBA, 2002. p. 41-54.
- BATTETINI, G. Semiótica, computação gráfica e textualidade. In PARENTE, A. (Org.). Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual. Tradução de Alessandra Coppola. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 65-71. CAPUCCI, Luigi. Por uma arte do futuro. In: DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 129-134.
- BRASIL/MEC/ Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, MEC, dez./1996
- BRASIL/MEC/SEED, Portaria nº 2.253. Brasília, SEED/MEC, out./200
- BRASIL/MEC/SEED, Programa Nacional de Informática na Educação. Brasília, SEED/MEC, nov./96).
- BRASIL/MEC/SEED. Decreto n.º 2.494. Brasília, MEC, fev. /1998.
- CASTELS, Manuel. A sociedade em rede. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.
- COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. . In: DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 135-143.
- DIÓGENES, Glória. Cartografia da cultura e da violência – gangues, galeras e o movimento hip hop. São Paulo: Anna Blume, 1998.
- Em Aberto. Educação à distância. Brasília, ano 16, n. 70, abr/jun. 1996
- FREIRE, Paulo. Comunicação ou extensão. Paz e Terra, São Paulo, 1970.
- GIANNETTI, Claudia (org). ARS Telemática – telecomunicação, Internet e ciberespacio. Lisboa: Relógio D'água, 1998.
- GREEN, B. & BIGUM, C. Alienígenas na sala de aula. In. SILVA (org.). Alienígenas na sala de aula – uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Ed. Vozes, 1995, p. 208-240.
- GREENFIELD, Patrícia Marks. O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica – os efeitos da Tv, computadores e videogames. Summus, São Paulo, 1988.
- JACKSON, Steve e LIVINGSTONE, Ian. As ligações de Kether. Rio de Janeiro: Marques Saraiva Gráficos e Editores S.A., 1990.
- JACKSON, Steve. RPG – aventuras fantásticas – uma introdução aos role-playing games. Rio de Janeiro: Marques Saraiva Gráficos e Editores S.A., 1990.
- KERCKHOVE, Derrick de. A Pele da Cultura. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.
- LANE, Suely Fragoso. Computer games: a proposal for a structured classification. T. Velders (org.) Beeldenstorm in Deventer: Selected papers from the 4th International Research Symposium on Visual Verbal Literacy, Rijkshogeschool IJsseland, Deventer, Holanda, 1996, vol 1, n. 1, p.61-67.
- LEÃO, Lúcia (org). Interlab – labirintos do pensamento contemporâneo. Iluminuras: São Paulo, 2002.
- LEVIS, Diego. Los videojuegos, um fenômeno de masas: que impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona: Paidós, 1998.
- LÉVY, Pierre. A ideografia dinâmica - rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da escola pública – Pedagogia Crítico-Social dos Conteúdos. S. P. Edições Loyola, 1986.
- MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 144-154.
- MURRAY, Janet H. Hamlet em la holocubierta – el futuro de la narrativa em el ciberespacio. Barcelona:Paidós, 1999.

OLIVEIRA, Maria Rita N. S. Confluências E Divergências Entre Didática E Currículo, (ORG), Papirus: Campinas, 1998.

_____. Do mito da tecnologia ao paradigma tecnológico: a mediação tecnológica nas praticas didático-pedagógicas. In: Revista Brasileira de Educação, São Paulo, no. 18, set/out/nov/dez, 2001, p. 101-107.

PIMENTA, Selma. O estágio na formação de professores - unidade teoria e prática? São Paulo: Cortez, 1997.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro (org). A prática pedagógica do professor da didática. Campinas: Papirus, 1994, p. 39-76.

VEIGA, Ilma Passos A (org) Repensando a didática. Campinas: Papirus, 1996.

VEIGA Ilma, Passos Alencastro (org). Técnicas: para que? Papirus: Campinas, 1995.

PAVAO, Andréa. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role-playing games. São Paulo: Devir, 2000.

PIAGET, Jean. Psicologia da Inteligência. Tradução Nathanael C. Caixeiro, Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

PRETI, Oreste. Educação a distância e Globalização: desafios e tendências. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, Brasília, v. 79, n. 191. p.19-30, jan./abr. 1998; entre outros.

PROVENZO, JR. Eugene. Videogames e a emergência da mídia interativa para crianças. In: STEINBERG, Shirley R. e KINCHELOE, Joe L. Cultura infantil – a construção corporativa da infância. Rio Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

SÉRAPHIN, Alava (org). Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?. Porto Alegre: Artmed, 2002

RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual. Lisboa: Gradiva, 1997

SILVA, Marcos. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

RUSHKOFF, Douglas. Um jogo chamado futuro - Como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

TAPSCOTT, Don. Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.

TURKLE, Sherry. A vida no ecrã – a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

_____. O segundo EU – os computadores e o espírito humano. Lisboa: Presença, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semynovitch. A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Org. Michael Cole...[et al.]; São Paulo, Martins Fontes, 1994.

_____. Pensamento e linguagem. São Paulo, Martins Fontes, 1993.

[Voltar](#)

[1] Professora Orientadora: Lynn Rosalina Gama Alves; Doutoranda em Educação e Comunicação pela FAGED/UFBA; Professora do Departamento de Educação – Campus 1 - UNEB; E-mail: lynnalves@yahoo.com.br

[2] World Wide Web - Sigla utilizada para se referir ao ambiente da rede de computadores na Internet que fornece informação em forma de hipertexto.

[3] Compreendido aqui como espaços de transformação, transfiguração contínua.

[4] O antropólogo Lèvi-Strauss usou a palavra bricolagem para estabelecer o contraste entre uma perspectiva de base positivista e outra que rompesse com esta lógica.

[5] LÉVY, Pierre. Tecnologias intelectuais e modos de conhecer: Nós somos o texto. Tradução de Celso Cândido. Assistência e consultoria de termos técnicos por João Batista. Baixado em 16/05/1998. <http://www.hotnet.net/PierreLevy/nossomos.html>

[6] Para um maior aprofundamento sofre a reflexão realizada por Paulo Freire, articulando a educação a uma forma de comunicação mais interativa, ver os trabalhos desenvolvidos pelo Núcleo de Educação e Comunicação da USP <http://www.eca.usp.br/nucleos/nce/>

[7] Expressão utilizada por Don Tapscott (1999) para se referir à geração que vive cercada pela mídia digital na qual os usuários não querem ser apenas espectadores ou ouvintes, mas exigem interatividade.

Rushkoff (1999) utiliza o termo Screenagers para referir-se a crianças e adolescentes que nasceram a partir de 1980 e vivem no mundo do controle remoto, do joystick, do mouse, da Internet.

[8] Ver nas referencias bibliográficas a relação dos documentos a serem consultados.

^[9] A exemplo das pesquisas orientadas pela professora Dulce Márcia Cruz na Universidade Regional de Blumenau e apresentadas no Intercom de 2001 e 2002.

^[10] Os pesquisadores da UNICAMP, OTSUKA, LACHI, VAHL JÚNIOR, ROCHA, vem realizando pesquisas sobre o Teleduc. Ver artigos nas referências bibliográficas.

^[11] Lèvy compreende a simulação como “uma tecnologia intelectual que amplificar a imaginação individual (aumento de inteligência) e permite aos grupos que compartilhem, negociem e refinem modelos mentais comuns, qualquer que seja a complexidade deles (aumento da inteligência coletiva)” (1999:165).

Na nossa pesquisa utilizaremos, especialmente os jogos da série SIM, criados por Will Wright, a exemplo do: Simcity, Simlife e o The Sims, que são programas resultantes da investigação sobre vida artificial (VA) e se caracterizam como programas de simulação.

^[12] Lèvy metamoforisa o hipertexto como: Escutar, olhar, ler voltam finalmente a se construir. Na abertura em direção ao esforço de significação que vem de outro, trabalhando, atravessando, amassando, decupando o texto, incorporando-o a nós, destruindo-o, nós contribuimos para erigir a paisagem de sentido que nos habita. Confiamos, por vezes, alguns fragmentos do texto aos conjuntos de signos que se movimentam em nós. Estes ensinamentos, estas relíquias, estes fetiches ou esses oráculos não têm nada a ver com as intenções do autor nem com a unidade semântica viva do texto. Eles contribuem, porém, para criar e recriar o mundo de significações que nós somos (1998:4).