

## **O potencial significativo de games utilizados na Educação**

**Autora:** Angelica Caniello

**Orientadora:** Profa. Dra. Luciana Coutinho Pagliarini de Souza

**Linha de Pesquisa:** Análise de Processos e Produtos Midiáticos

**Resumo:** Os games no contexto da cultura da convergência é o tema desta pesquisa, que contempla interfaces entre a comunicação e a educação. Com os objetivos de avaliar os games quanto ao potencial de trazer para o ambiente escolar uma prática interdisciplinar, que possibilita uma aprendizagem lúdica e interativa, bem como refletir sobre aspectos da linguagem que os constitui, esta pesquisa tem como fundamentação teórica a noção de cultura da convergência, a partir de Jenkins (2008), o conceito de ludicidade com Huizinga (1999) e Arlete Petry (2005) e para tratar da noção de interação buscamos reflexões de Fragoso (2001), Primo (2000;2003) e Bairon (1998) entre outros. Orozco (2014) e Soares (2011) nortearam-nos no território da educomunicação. Diversos estudos de comunicação sobre games alicerçados, sobretudo, nos trabalhos de Santaella (2004a;2009;2013), em especial, sobre o seu uso no aprendizado dentro e fora da sala de aula também compõem a fundamentação teórica. Para fins de análise, utilizamos os princípios de aprendizagem dos bons games, listados por Gee (2009) e delimitamos este estudo qualitativo na análise da linguagem de três games voltados para adolescentes que cursam o ensino fundamental II: ‘Minecraft’, ‘A Mansão de Quelícera’ e ‘Ludo Radical’. Entre os resultados, destacamos que os games proporcionam diferentes tipos de experiência, aprendizagem e níveis de interação e ludicidade. O nosso estudo corrobora a ideia da inserção, de uma linguagem educacional (formal e informal) dialógica, lúdica, hipermidiática que possibilita que o aluno seja um agente ativo do seu aprendizado, produtor e multiplicador de novos conhecimentos. No contexto da comunicação e cultura, esta pesquisa pode contribuir para pesquisas e estudos sobre a linguagem dos games e a sua utilização no processo de aprendizagem lúdica e interativa.

**Palavras-chave:** Game educativo. Linguagem hipermidiática. Processos cognitivos.