



## O QUE O PORTAL *NOVA ESCOLA* ENSINA SOBRE JOGOS DIGITAIS? UMA REFLEXÃO CRÍTICA NA PERSPECTIVA DOS ESTUDOS CULTURAIS

## WHAT DOES THE WEBSITE *NOVA ESCOLA* TEACH YOU ABOUT DIGITAL GAMES? A CRITICAL REFLECTION FROM THE PERSPECTIVE OF CULTURAL STUDIES

Augusto Russini\*

Colégio Fundação Bradesco Gravataí - RS

 <https://orcid.org/0000-0002-2115-993X>

[augustorussini.sm@gmail.com](mailto:augustorussini.sm@gmail.com)

Edgar Roberto Kirchof\*\*

Universidade Luterana do Brasil – ULBRA

 <https://orcid.org/0000-0002-1072-2547>

[ekirchof@hotmail.com](mailto:ekirchof@hotmail.com)

**RESUMO:** Neste artigo, apresentamos os resultados de uma pesquisa de doutorado sobre os discursos relativos aos jogos eletrônicos que circulam em portais educacionais voltados especificamente aos professores, sob o viés teórico dos Estudos Culturais na Educação, por um lado, e no campo da Análise do Discurso Crítico, por outro. O principal objetivo das análises é verificar como esses discursos atuam como pedagogias culturais. Foram analisadas 29 reportagens publicadas no website *Nova Escola* entre 2012 - 2020.

---

\* Doutor em Educação (ULBRA), Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens, graduação em História (UFN), Processos Gerenciais (UNICESUMAR) e Administração (UNIFCV). Pós-doutorando em Educação (ULBRA). Docente na Fundação Bradesco Gravataí - RS.

\*\* Doutorado em Linguística e Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2001), tendo realizado um Pós-Doutorado em Estética e Biossemiótica na Universidade de Kassel, Alemanha (2005). É bolsista produtividade pelo CNPq, membro do CA de Ciências Humanas e Sociais da FAPERGS e editor da Revista Textura. Atualmente é professor adjunto da Universidade Luterana do Brasil, atuando, como docente e pesquisador, no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDU) e como docente no Curso de Letras.

**PALAVRAS-CHAVE:** Pedagogias culturais; discurso; *Nova Escola*; estudos culturais.

**ABSTRACT:** In this article, we present the results of a doctoral research on the discourses on electronic games that circulate in educational websites addressed to teachers, and our study draws on the field of Cultural Studies in Education, on the one hand, and on Critical Discourse Analysis, on the other hand. The main objective of the analyses is to verify how these discourses work as cultural pedagogies. The analyses refer to 29 reports that were published, since 2012 - 2020, on the website *Nova Escola*.

**KEYWORDS:** Cultural pedagogies; discourse; *Nova Escola*; cultural studies.

## INTRODUÇÃO

No presente artigo, apresentamos os resultados de uma pesquisa de doutorado acerca dos discursos sobre jogos eletrônicos que circulam em portais de educação especificamente endereçados a professores, sob o viés teórico dos Estudos Culturais em Educação. O objetivo principal das análises é verificar de que forma esses discursos atuam como pedagogias culturais. As análises apresentadas aqui referem-se a 29 reportagens publicadas, entre 2012-2020, no portal *Nova Escola*. As reflexões apresentadas estão ancoradas teoricamente no campo que articula os Estudos Culturais à Educação, de um lado, e no campo da Análise Crítica do Discurso, de outro lado.

Originalmente, a *Nova Escola* era um veículo impresso cuja primeira publicação ocorreu em março de 1986, pela editora Abril, decorrente de uma parceria com a Fundação Victor Civita, estabelecida no ano anterior (1985); segundo Ramos (2009, p. 49), desde sua origem, essa revista também contou “com subsídios do governo federal e instituições públicas, recursos provenientes da publicidade e de empresas privadas”. Ainda de acordo com Ramos (2009, p. 37), em sua forma impressa, a *Nova Escola* era similar às demais revistas voltadas ao segmento pedagógico já existentes no Brasil, principalmente por apresentar “dicas, modos de fazer, exemplos de ‘boas’ atividades, planos de aula, textos ou imagens para serem trabalhados em sala de aula, além de explicações das novas tendências didático-pedagógicas”. Em dezembro de 2015, a revista foi adquirida pela Fundação Lemann e, desde

então, seus conteúdos passaram a ser disponibilizados exclusivamente em formato digital, por meio de um portal na Internet, sendo seu acesso permitido de duas maneiras: a primeira, através de um cadastro gratuito que possibilita acesso limitado aos conteúdos; a segunda, mediante assinatura, com valor determinado, permitindo acesso ilimitado a todos os conteúdos do portal, incluindo produtos como a *Nova Escola Box* (que substituiu, em outubro de 2019, a edição das revistas - tanto imprensa, quanto em meio digital - *Nova Escola* e *Gestão Escolar*), o acervo digital das respectivas revistas, cursos e guias da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na prática.

Dentre os vários assuntos relacionados à educação que são abordados no portal, nos últimos anos, a temática dos jogos digitais (ou *games*) vem adquirindo grande centralidade. O motor de busca do próprio portal permitiu encontrar, no período que abrange os anos de 2012-2020, 139 registros a partir da inserção da palavra-chave “jogos digitais” e 243 registros a partir da palavra “games”, totalizando um conjunto inicial de 382 registros. Após a exclusão de todas as reportagens em que os jogos digitais e os games não são a temática central da publicação ou em que os termos-chave não expressam uma verdadeira correspondência com o universo dos jogos digitais na escola (por exemplo, quando as palavras-chave são breves citações ou direcionam a outra página em formato de *link*), restaram ainda 70 publicações. Com o intuito de delimitar esse conjunto de forma a viabilizar uma pesquisa de caráter qualitativo, após a leitura dessas publicações, foram mantidas apenas aquelas que representam, de forma explícita, os jogos digitais como ferramenta pedagógica. Dessa maneira, foi possível chegar a 29 reportagens do Portal que atendem a esse critério, as quais compõem o *corpus* analisado neste artigo e se encontram listadas no Quadro 1.

Quadro 1 – Publicações selecionadas do portal Nova Escola

TÍTULO	FONTE
Ensino remoto: Ferramentas para estimular a interação em tempo real	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/19755/ensino-remoto-ferramentas-para-estimular-a-interacao-em-tempo-real">https://novaescola.org.br/conteudo/19755/ensino-remoto-ferramentas-para-estimular-a-interacao-em-tempo-real</a> .
Trabalho com jogos: aproveitando o interesse dos alunos	Fonte: <a href="https://cursos.novaescola.org.br/curso/11390/trabalho-com-jogos-aproveitando-o-interesse-dos-alunos/resumo">https://cursos.novaescola.org.br/curso/11390/trabalho-com-jogos-aproveitando-o-interesse-dos-alunos/resumo</a> .
Jogos digitais: o que eles têm de especial	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/18734/jogos-digitais-o-que-eles-tem-de-especial">https://novaescola.org.br/conteudo/18734/jogos-digitais-o-que-eles-tem-de-especial</a> .
Um game contra as fakes news	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/18233/um-game-contra-as-fake-news">https://novaescola.org.br/conteudo/18233/um-game-contra-as-fake-news</a> .
Jogos digitais e alfabetização: como dar mais dinamismo ao aprendizado	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/18163/jogos-digitais-e-alfabetizacao-como-dar-mais-dinamismo-ao-aprendizado">https://novaescola.org.br/conteudo/18163/jogos-digitais-e-alfabetizacao-como-dar-mais-dinamismo-ao-aprendizado</a> .
Replanejamento: ferramentas digitais podem fazer a diferença na aprendizagem	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/18117/replanejamento-ferramentas-digitais-podem-fazer-a-diferenca-na-aprendizagem">https://novaescola.org.br/conteudo/18117/replanejamento-ferramentas-digitais-podem-fazer-a-diferenca-na-aprendizagem</a> .
Videogame na escola. Pode isso professora?	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/16473/videogame-na-escola-pode-isso-professora">https://novaescola.org.br/conteudo/16473/videogame-na-escola-pode-isso-professora</a> .
Já usou jogos com seus alunos? Eles podem ser muito úteis para a aprendizagem	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/12717/ja-usou-jogos-com-seus-alunos-eles-podem-ser-muito-uteis-para-a-aprendizagem">https://novaescola.org.br/conteudo/12717/ja-usou-jogos-com-seus-alunos-eles-podem-ser-muito-uteis-para-a-aprendizagem</a> .
Jogos digitais para aprender matemática	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/5240/brincando-e-aprendendo-com-jogos-de-matematica-digitais">https://novaescola.org.br/conteudo/5240/brincando-e-aprendendo-com-jogos-de-matematica-digitais</a> .
O melhor dos momentos	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/6823/o-melhor-dos-momentos">https://novaescola.org.br/conteudo/6823/o-melhor-dos-momentos</a> .
7 jogos virtuais de Nova Escola para ensinar matemática	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/4990/7-jogos-virtuais-de-nova-escola-para-ensinar-matematica">https://novaescola.org.br/conteudo/4990/7-jogos-virtuais-de-nova-escola-para-ensinar-matematica</a> .
Empresa lança plataforma de criação de games educativos	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/7135/crie-seu-jogo">https://novaescola.org.br/conteudo/7135/crie-seu-jogo</a> .
Trabalhe lógica de um jeito mais divertido	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/7137/trabalhe-com-logica-de-um-jeito-mais-divertido">https://novaescola.org.br/conteudo/7137/trabalhe-com-logica-de-um-jeito-mais-divertido</a> .
5 motivos para usar games na aula de matemática	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/6776/5-motivos-para-usar-games-na-aula-de-matematica">https://novaescola.org.br/conteudo/6776/5-motivos-para-usar-games-na-aula-de-matematica</a> .
Desafio Change The Game usa tecnologia para empoderar jovens mulheres	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/18202/desafio-change-the-game-usa-tecnologia-para-empoderar-jovens-mulheres">https://novaescola.org.br/conteudo/18202/desafio-change-the-game-usa-tecnologia-para-empoderar-jovens-mulheres</a> .
6 ferramentas para turbinar o ensino de Língua Estrangeira	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/3366/blog-tecnologia-aplicativos-ferramentas-digitais-ensino-lingua-estrangeira">https://novaescola.org.br/conteudo/3366/blog-tecnologia-aplicativos-ferramentas-digitais-ensino-lingua-estrangeira</a> .

Do game para a quadra	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/8708/do-game-para-a-quadra">https://novaescola.org.br/conteudo/8708/do-game-para-a-quadra</a> .
Criando jogos com o Power Point	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/477/tecnologia-na-educacaojogos-em-power-point">https://novaescola.org.br/conteudo/477/tecnologia-na-educacaojogos-em-power-point</a> .
Pokémon invadiu a escola. E agora?	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/411/pokemon-invadiu-a-escola-e-agora">https://novaescola.org.br/conteudo/411/pokemon-invadiu-a-escola-e-agora</a> .
Os games na vida de um imigrante digital	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/8654/os-games-na-vida-de-um-imigrante-digital">https://novaescola.org.br/conteudo/8654/os-games-na-vida-de-um-imigrante-digital</a> .
Três exemplos de como a Educação tem sido repensada no mundo	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/4665/tres-exemplos-de-como-a-educacao-tem-sido-repensada-no-mundo">https://novaescola.org.br/conteudo/4665/tres-exemplos-de-como-a-educacao-tem-sido-repensada-no-mundo</a> .
Práticas reais de jogos virtuais	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/8469/praticas-reais-de-jogos-virtuais">https://novaescola.org.br/conteudo/8469/praticas-reais-de-jogos-virtuais</a> .
O espaço dos jogos na sala de aula	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/8271/o-espaco-dos-jogos-na-sala-de-aula">https://novaescola.org.br/conteudo/8271/o-espaco-dos-jogos-na-sala-de-aula</a> .
Game Over pela Mata Atlântica	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/4551/game-over-pela-mata-atlantica">https://novaescola.org.br/conteudo/4551/game-over-pela-mata-atlantica</a> .
Copa das confederações inspira criação de jogo virtual	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/4541/copa-das-confederacoes-inspira-criacao-de-jogo-virtual">https://novaescola.org.br/conteudo/4541/copa-das-confederacoes-inspira-criacao-de-jogo-virtual</a> .
Um jogo para decifrar segredos de literatura	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/4539/um-jogo-para-decifrar-segredos-da-literatura">https://novaescola.org.br/conteudo/4539/um-jogo-para-decifrar-segredos-da-literatura</a> .
Um jogo para aprender o plural	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/4535/um-jogo-para-aprender-o-plural">https://novaescola.org.br/conteudo/4535/um-jogo-para-aprender-o-plural</a> .
Entrevista: games como recursos para a aprendizagem	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/23/games-como-recurso-aprendizagem">https://novaescola.org.br/conteudo/23/games-como-recurso-aprendizagem</a> .
Recursos ideias para trabalhar em todas as disciplinas	Fonte: <a href="https://novaescola.org.br/conteudo/7682/recursos-ideais-para-trabalhar-em-todas-as-disciplinas">https://novaescola.org.br/conteudo/7682/recursos-ideais-para-trabalhar-em-todas-as-disciplinas</a> .

Fonte: [www.novaescola.org.br](http://www.novaescola.org.br). Acesso em: 20 de agosto de 2022.

As análises e reflexões aqui apresentadas estão ancoradas teoricamente no campo que procura articular os Estudos Culturais e a Educação. Uma de suas principais contribuições para o campo da Educação é a possibilidade de pensar em processos educativos para além das instituições formais de ensino e das práticas educativas intencionais (HICKEY, 2016). Tal alargamento torna-se possível quando se levam em conta as dimensões formativas, educativas e pedagógicas da própria cultura, em sentido amplo. Como afirmam Giroux e MacLaren (1995, p. 144), “existe pedagogia em qualquer lugar em que o conhecimento é produzido, em qualquer lugar em que existe a possibilidade de

traduzir a experiência e construir verdades”. O teórico brasileiro Tomáz Tadeu da Silva (2005, p. 139) formulou essa mesma premissa da seguinte maneira: “ao mesmo tempo em que a cultura em geral é vista como uma pedagogia, a pedagogia é vista como uma forma cultural: o cultural torna-se pedagógico e o pedagógico torna-se cultural”.

Historicamente, a dimensão formativa da cultura, em sentido amplo, e da cultura da mídia, de forma específica, sempre estiveram em evidência no campo dos Estudos Culturais. Já na década de 1970, por exemplo, em seus estudos sobre os discursos produzidos pela televisão, Stuart Hall (1973) havia enfatizado que o sujeito não é um mero receptáculo de significados produzidos pelas mídias, mas ajuda a produzir os sentidos das representações que consome na medida em que negocia com essas representações tomando como base os códigos culturais com que está previamente identificado. Na década de 1990, baseando-se principalmente em Foucault, Hall (2000, p. 112) enfatizou que o sujeito constrói suas próprias identidades na negociação com “os discursos e as práticas que tentam nos ‘interpelar’, nos falar ou nos convocar para que assumamos nossos lugares como sujeitos sociais de discursos particulares”. Juntamente com os demais pensadores ligados ao *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS) da Universidade de Birmingham, nessa mesma época, Hall situou as discussões sobre identidade no quadro conceitual mais amplo do *circuito da cultura*, enfatizando a centralidade das representações culturais para atuar na produção de nossas identidades e subjetividades (HALL, 1997).

No entanto, foi apenas quando pesquisadores originalmente ligados às áreas da Educação e da Pedagogia passaram a se apropriar das teorizações realizadas no campo dos Estudos Culturais que surgiram articulações teóricas e conceituais formalizadas e sistematizadas sobre o caráter pedagógico da cultura. Como destacam Andrade e Costa (2017), alguns dos conceitos centrais que vêm sendo propostos nessas discussões são *os lugares de aprendizagem*, proposto por Elizabeth Ellsworth (2005) na década de 1990 para analisar

processos educativos que extrapolam o âmbito escolar; a possibilidade de pensar em *pedagogias adjetivadas*, proposta inicialmente por Henry Giroux (Pedagogia crítica, Pedagogia Pública) em seus trabalhos da década de 1990 e ampliada por vários pesquisadores contemporâneos, os quais atualmente utilizam conceitos como *pedagogia das mídias*, *pedagogia do consumo*, *pedagogia da natureza* etc. para caracterizar os processos pedagógicos envolvidos nas mais diversas dimensões da cultura; o conceito de *currículo cultural*, o qual permite pensar que “as instituições e as instâncias culturais mais amplas também têm um currículo” (SILVA, 2005, p. 139); e, de forma especial, o conceito de *pedagogias culturais*, popularizado na década de 1990 por David Trend (1992) e Steinberg e Kincheloe (2001), amplamente utilizado hoje por uma série de pesquisadores interessados em compreender as dimensões formativas da cultura, de forma geral, e das mídias voltadas para o entretenimento, de forma específica.

A importância de estudos específicos sobre a dimensão pedagógica das mídias se justifica principalmente devido ao seu altíssimo poder de sedução, pois, como afirma Silva (2005, p. 140), “elas se apresentam, ao contrário do currículo acadêmico e escolar, de uma forma sedutora e irresistível”. O aspecto mais central das discussões em torno das *pedagogias culturais* é a ideia de que formas culturais não acadêmicas também produzem saberes e práticas “que influenciarão o comportamento das pessoas de maneiras cruciais e até vitais” (Silva, 2005, p. 140), e grande parte dos estudos alinhados com essa perspectiva procuram analisar esses saberes e práticas a partir de conceitos como a *representação* e o *discurso*.

Tendo em vista essa breve contextualização, no presente artigo, procuramos demonstrar que os discursos que são colocados para circular no portal *Nova Escola* sobre jogos digitais na escola atuam como pedagogias culturais. Para tanto, realizamos uma análise desses discursos com base na teoria proposta pela Análise Crítica do Discurso. De forma simplificada, nessa

acepção, o discurso pode ser definido como “um conhecimento/saber socialmente construído de alguma prática social, desenvolvido em contextos sociais e de forma adequada a esses contextos [...]” (van Leeuwen, 2008, p. 6). Esses saberes sociais adquirem materialidade quando são mobilizados nas construções de textos particulares por parte de sujeitos situados em situações concretas de comunicação. A relação entre os discursos e sua textualização será analisada, aqui, com base nos pressupostos teórico-metodológicos apresentados por Norman Fairclough (2001), que propõe uma metodologia baseada em três dimensões: a dimensão textual e linguística; a dimensão que envolve os processos sociais e linguísticos da produção, distribuição e consumo dos textos; a dimensão da prática social, que envolve o caráter ideológico e de disputa de poder que os discursos adquirem nas mais variadas áreas da vida social.

É importante salientar que o objetivo desta reflexão não é advogar contra a utilização de jogos eletrônicos no contexto educacional, pois não faz qualquer sentido negar que artefatos lúdicos possuem um enorme potencial para o ensino e a aprendizagem tanto em espaços educativos formais quanto não-formais. Além disso, há um número muito expressivo de estudos acadêmicos e de reflexões teóricas que balizam, a partir de diferentes enfoques teóricos, filosóficos e metodológicos, a importância da ludicidade e do prazer para os processos pedagógicos, os quais, historicamente, remontam já aos filósofos da Antiguidade, no século V a.C. Conforme Lima (2015, p. 4), Platão, por exemplo, enfatizava que “as atividades lúdicas educativas eram eficazes para a formação do caráter e da personalidade das crianças”, ao passo que Aristóteles defendia a inclusão, no “currículo das crianças em desenvolvimento, de atividades lúdicas que imitem as desenvolvidas pelos adultos, para que a criança viva uma espécie de estágio prévio, para melhor desenvolver seus papéis sociais quando adulta” (Lima, 2015, p. 7). Hoje, há teorias vinculadas às mais diversas correntes teóricas demonstrando o potencial do lúdico e do jogo para a educação.

Assim sendo, o que uma reflexão crítica sobre os discursos que são construídos e veiculados atualmente em torno do uso pedagógico dos jogos pode colocar em evidência não é a contestação do seu uso pedagógico e sim, a necessidade de tomar consciência quanto à produção de sentidos específicos e contextualizados, pelos discursos que defendem esse uso, muitos dos quais servem menos para a promoção de uma educação comprometida com a construção de uma sociedade justa e cidadã e mais para legitimar determinadas pautas de políticas neoliberais para todo o campo educacional, bem como interesses comerciais de certos grupos corporativos.

### **A PEDAGOGIA DOS GAMES NO PORTAL NOVA ESCOLA**

As 29 publicações do portal *Nova Escola* selecionadas como *corpus* de análise deste artigo podem ser agrupadas em quatro grandes conjuntos temáticos: (1) a maior parte das reportagens (14 textos) faz publicidade de jogos, de plataformas, de cursos e de eventos; (2) um segundo conjunto (6 textos) se caracteriza como relatos de experiência de professores que realizaram alguma atividade bem sucedida com jogos digitais; (3) outros textos, por sua vez, caracterizam-se como entrevistas com profissionais ligados aos games (3 textos) e textos acadêmicos (2 textos) sobre jogos digitais (5 textos, ao total); (4) um último conjunto (4 textos), por fim, contém propostas de práticas pedagógicas e estratégias para o trabalho com jogos digitais. De forma geral, todas essas reportagens reproduzem um discurso hegemônico segundo o qual os jogos digitais são uma ótima ou a melhor estratégia para enfrentar os problemas da escola contemporânea e da educação, embora cada conjunto apresente esse mesmo discurso a partir de diferentes perspectivas e, conseqüentemente, também a partir de sentidos específicos que são produzidos através do modo como esse discurso é textualizado em cada reportagem.

No que se refere ao primeiro conjunto, há 14 matérias de caráter predominantemente publicitário. Essas publicações procuram divulgar um curso, um evento e 13 jogos digitais educativos. A matéria “Trabalho com jogos: aproveitando o interesse dos alunos” (24 de setembro de 2020) divulga um curso promovido pela *Nova Escola* com duração prevista de 2h e com valor financeiro determinado (exceto para assinantes), proposto no modelo online, e um dos módulos é destinado aos jogos digitais. Já a reportagem “Desafio Change The Game usa tecnologia para empoderar jovens mulheres” (19 de agosto de 2017) divulga um evento promovido pela *Google Play* visando combater a desigualdade de gênero por meio da produção de jogos digitais para celulares por meninas.

Em relação à publicidade de jogos digitais, está presente, de forma explícita ou implícita, nas seguintes matérias: “Ensino remoto: ferramentas para estimular a interação em tempo real” (24 de setembro de 2020), “Um game contra as fake news” (01 de setembro de 2019), “Jogos digitais e alfabetização: como dar mais dinamismo ao aprendizado” (07 de agosto de 2019), “O melhor dos momentos” (07 de março de 2018), “7 jogos virtuais de Nova Escola para ensinar matemática” (02 de outubro de 2017), “Empresa lança plataforma de criação de games educativos” (23 de novembro de 2017), *Trabalhe lógica de um jeito mais divertido* (21 de novembro de 2017), “6 ferramentas para turbinar o ensino de Língua Estrangeira” (08 de novembro de 2016), “Três exemplos de como a Educação tem sido repensada no mundo” (26 de janeiro de 2016), “Game Over pela Mata Atlântica” (25 de julho de 2013), “Um jogo para decifrar segredos de literatura” (28 de maio de 2013) e “Um jogo para aprender o plural” (10 de maio de 2013). Os jogos digitais divulgados nessas reportagens são os seguintes: *Bad News*, *Feche a caixa*, *Jogo da Cerca*, *Daqui pra lá, de lá pra cá*, *Labirinto da tabuada*, *Enigma das frações*, *Jogo do Castelo*, *Jogo da antecipação*, *Decoração de festas*, *Faça-se a luz*, *Festa à fantasia*, *Linha de pensamento*, *Enigma das palavras*, *SOS Mata Atlântica*, *O jogo dos mistérios* e *O Jogo do plural*. Em várias

reportagens, também há a divulgação de certas plataformas que disponibilizam jogos digitais ou estratégias gamificadas, destacando-se as seguintes: *Mentimeter, Kahoot, Quizlet, Pé de Vento, Escola Games, Ludo Primeiros Passos, Forma Palavras, Jogos Arie, Logos ABC, Aulas Animadas, Matific, Seppo, Duolingo, Babbel, Menrise, Mapa da aventura.*

De início, o que está em maior evidência nesse conjunto específico de textos é a dimensão comercial que envolve a produção e a distribuição de vários jogos eletrônicos e de outros produtos tecnológicos voltados para a educação, a qual se revela pelo caráter explícita ou implicitamente publicitário dos textos, nos quais os jogos e as plataformas foram textualizadas simultaneamente como *ferramentas pedagógicas e produtos/mercadorias* vinculados a determinada empresa ou corporação. Os resultados a serem obtidos com o uso desses produtos são representados como uma consequência lógica de sua utilização, estando ausentes discussões matizadas sobre o contexto, as variáveis e as nuances que envolvem, por exemplo, o planejamento de aulas ou atividades pedagógicas mais amplas que incluam jogos digitais.

Outro aspecto importante desse conjunto de textos é o fato de produzir uma espécie de 'lista canônica' de plataformas e de jogos considerados adequados para serem adotados pelos educadores. Um exemplo é a plataforma *Duolingo*, que foi anunciada em uma das reportagens e tem, como *slogan* em sua página na internet, o seguinte enunciado: *Aprenda idiomas de graça. Agora e sempre*<sup>1</sup>. Essa afirmação sugere, primeiro, que é possível aprender idiomas estrangeiros através da interação com os conteúdos gamificados da *Duolingo* e, segundo, que o usuário poderá usar a plataforma de graça. Nesse contexto, é importante ressaltar que nenhum método sério de ensino de idioma estrangeiro balizaria a afirmação de que é possível aprender uma segunda língua apenas através da interação com um aplicativo e que, no universo do comércio digital,

<sup>1</sup> Fonte: <https://pt.duolingo.com>. Acesso em: 15 de julho de 2022.

frequentemente, o pagamento realizado pelo consumidor não ocorre através de transferência direta de dinheiro e sim, pela coleta de dados realizada pela plataforma, os quais são utilizados para fins de publicidade. Portanto, o slogan do *Duolingo* só faz sentido se for lido como uma peça publicitária destinada a seduzir os leitores a se tornarem consumidores dessa plataforma.

Em muitas dessas reportagens, o discurso dos *games* como estratégia para enfrentar os problemas da educação também aparece vinculado a outras discursividades igualmente hegemônicas sobre a educação e a escola na contemporaneidade, podendo ser destacadas as seguintes: a) o discurso de que os jovens são nativos digitais que aprendem de forma natural e divertida através das tecnologias digitais; b) o discurso de que as tecnologias digitais promovem um aprendizado mais eficiente e mais contextualizado do que a escola tradicional; c) o discurso de que o prazer e o lúdico são elementos fundamentais para a aprendizagem; d) o discurso de que a instituição escolar está em crise, mas pode superar essa crise incorporando as tecnologias digitais. Embora esses discursos tenham sido textualizados em várias das reportagens, podem ser facilmente reconhecidos no excerto reproduzido abaixo, retirado de "Jogos digitais e alfabetização: como dar mais dinamismo ao aprendizado" (07 de agosto de 2019):

Essas ferramentas digitais e/ou dispositivos tecnológicos têm recebido muito destaque na Educação por permitir trabalhar com resoluções de problemas reais e também pelo fato de fazerem parte da rotina das crianças e jovens, que desde de muito cedo possuem acesso a jogos digitais, YouTube, blogs, entre outros. Para não ficarem distantes dessa geração que já cresce familiarizada com esses dispositivos tecnológicos, muitos professores buscam inovar na cultura de ensino, trazendo essas ferramentas ao cotidiano da sala, para mediar o aprendizado dos alunos, trazendo também a personalização ao ensino. No processo de ensino, o período de alfabetização é marcado pelas descobertas, um momento no qual o lúdico se faz muito presente. E é neste cenário que os jogos digitais podem alavancar a aprendizagem das crianças, por trazer interação,

trabalhar com as hipóteses silábicas e contribuir com a leitura e escrita.

Já nos dois primeiros excertos, o texto sugere que as gerações mais jovens têm uma relação natural e positiva com as tecnologias digitais, ao passo que os professores – aqui, representantes do ensino escolarizado e tradicional – estão, em princípio, distantes dessa realidade pelo simples fato de pertencerem a outra geração. No entanto, podem se tornar ‘inovadores’ se fizerem o esforço de se igualarem às gerações digitais, trazendo ferramentas tecnológicas para a sala de aula. No terceiro excerto, por sua vez, encontra-se também o discurso de que o prazer e o lúdico são elementos fundamentais para a aprendizagem, e os jogos digitais, nesse contexto, estão mais aptos a proporcionar esse tipo de ensino prazeroso do que o ensino tradicional, este último representado, aqui, pelos professores analógicos e, por metonímia, por todo o ensino tradicional. Como se percebe, os jogos são representados, nessa reportagem, não apenas como uma alternativa, senão também como uma solução viável para enfrentar ou resolver os problemas atuais da educação. O principal conteúdo ideológico veiculado pelo texto, portanto, é que tornar-se-ão bons professores aqueles que incorporarem as tecnologias a suas práticas, mesmo que isso lhes demande um esforço complementar para inovar.

No que diz respeito ao segundo conjunto de textos de nosso *corpus*, seis reportagens se caracterizam como relatos de experiência e, como tais, delegam a defesa dos jogos eletrônicos na escola aos próprios educadores. Essas reportagens focam nas seguintes temáticas: jogos para trabalhar conteúdo específico (3), gamificação (2), imersão em ambiente inovador (1). Sobre as três publicações que estão vinculadas ao desenvolvimento de conteúdo, temos, primeiramente, a matéria “Videogame na escola. Pode isso professora?” (01 de abril de 2019), que relata a utilização do jogo *Minecraft* nas aulas de ciências do 6º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública no estado do Rio de Janeiro, mais precisamente, para trabalhar habilidades relacionadas à geologia;

de acordo com a educadora, entre as múltiplas possibilidades de uso e dos bons resultados pedagógicos, o jogo promove também o envolvimento dos estudantes, a empolgação da turma e a superação dos desafios. A matéria "Jogos digitais para aprender matemática" (07 de março de 2018), por sua vez, aborda o ensino de matemática por meio da utilização de jogos digitais disponíveis na internet. Por fim, na matéria "Copa das confederações inspira criação de jogo virtual" (10 de junho de 2013), uma escola privada de São Paulo desafia os estudantes dos 7º, 8º e 9º anos do Ensino Fundamental a criarem, durante a Oficina de Criação de Games, um jogo sobre a Copa das Confederações de 2013 (que estava ocorrendo no Brasil).

Em relação às duas atividades gamificadas, uma delas é abordada na publicação "Do game para a quadra" (01 de novembro de 2016), nas aulas de educação física, onde um professor inspirado pelo game "Quadribol Harry Potter" adaptou o cenário da quadra para trabalhar habilidades cooperativas. A segunda atividade foi divulgada pela matéria "Práticas reais de jogos virtuais" (03 de setembro de 2015), onde o professor leva, para a quadra de esportes, o universo dos jogos *Pac-Man*, *Angry Birds* e *Mario Bros*, adaptando as estratégias desses jogos para o contexto da quadra esportiva. O último relato de experiência identificado no portal aborda a imersão em ambiente educacional inovador, destacando a presença dos jogos digitais. Trata-se da publicação "O espaço dos jogos na sala de aula" (março de 2014, edição n. 270), na qual uma professora descreve sua viagem de estudos pela escola *Quest to Learn*, em Nova York, para acompanhar como ocorre a utilização dos jogos digitais naquela instituição, a qual é reconhecida pelos seus ótimos resultados pedagógicos em avaliações externas.

As narrativas produzidas nesses relatos adquirem um forte caráter pedagógico na medida em que o gênero *relato de experiência* não pretende, em seu plano ilocucionário, apenas narrar para entreter e sim, para ensinar através da 'exemplaridade'. Em outros termos, esse conjunto de textos procura motivar

os leitores a incorporarem jogos digitais em suas atividades pedagógicas com base na premissa de que, se determinada atividade já fora realizada de forma bem-sucedida por professores tão analógicos quanto o próprio leitor, então este não precisa ter nada a temer quanto ao uso das tecnologias digitais em suas atividades. De um lado, esse conjunto de textos repete os mesmos discursos presentes nas reportagens de caráter publicitário, inclusive, abrindo espaço para divulgar produtos de grandes corporações, como é o caso do jogo *Minecraft*, por exemplo. De outro lado, porém, também existe, aqui, uma ênfase especial sobre o discurso de que os nativos digitais aprendem de forma natural e divertida quando brincam com os jogos eletrônicos e, por essa razão, as aulas tradicionais – caracterizadas como chatas e ultrapassadas – precisam ser transformadas. Em síntese, de forma indireta, os textos produzem um forte sentido interpelativo, conclamando o leitor-professor a incorporar as experiências dos nativos digitais às atividades que desenvolve na escola. Para citar um exemplo, na reportagem “Videogame na escola. Pode isso professora?”, é possível perceber a dicotomia incontornável que o texto sugere haver entre a aula tradicional (marcada pela ‘decoreba’ e pela ‘ênfase na teoria’), de um lado, e a aula digital (caracterizada como ‘aula fora do comum’ realizada com base no jogo *Minecraft*), de outro lado:

Era para ser uma aula de Ciências como outra qualquer. O tema de estudo era Geologia com a turma [...]. O planejamento traçado pela professora [...], que atualmente leciona Ciências, Biologia e Física no [...], era ensinar o conteúdo como sempre - de forma mais teórica, citando exemplos de rochas e minérios, as propriedades e usos de cada um. E a professora sabia que, inevitavelmente, a garotada ia apelar para a decoreba. Mas bastou uma pergunta para essa história mudar por completo. Quando [...] pediu para algum aluno dar um exemplo de rocha magmática, um deles logo respondeu: obsidiana. “Não esperava que alguém mencionasse uma rocha quase desconhecida e fiquei mais intrigada ainda quando outras crianças disseram conhecê-la e que para fazer uma, era só misturar água e lava”, diz. Ela deu voz aos estudantes e descobriu um novo jeito de explorar Geologia em sala. Alguns

sabiam muito sobre o tema por causa de um jogo de computador, o Minecraft. Então, a professora não teve dúvidas. Resolveu rever todo o planejamento e deixar a garotada craftar, como dizem os fãs do game, fazendo alusão ao ato de construir, base do jogo.

Esse texto, assim como os demais desse conjunto, também mobiliza dois outros discursos atualmente naturalizados pelo senso comum sobre a educação: o 'discurso da superação' (ou do 'sucesso') e o discurso do 'aprender fazendo' (ou 'aprender na prática'). A trama que é construída gira em torno de um sujeito ousado e corajoso que decide realizar uma ação pouco comum ou arriscada (aqui, o professor analógico arriscando trabalhar com tecnologias digitais); esse sujeito corajoso, então, enfrenta o desafio armado apenas com a coragem de *fazer e arriscar* (devido à sua defasagem geracional, o professor analógico não possui previamente as habilidades necessárias para enfrentar o desafio e precisa aprender na prática, junto a seus alunos, como usar as tecnologias digitais); na situação final, o sujeito corajoso termina vitorioso, em grande parte, devido à ajuda dos seus alunos, que se transformam em coadjuvantes e, por vezes, nos verdadeiros heróis da narrativa (o desafio é vencido, as aulas com tecnologias digitais são um sucesso, o professor deixa de ser totalmente analógico). Como se percebe, esses textos invertem a lógica de que, para fazer, é necessário saber e veiculam o discurso de que, para saber, é necessário fazer: em suma, é a prática que produz conhecimento e habilidade.

Um outro conjunto de reportagens do portal é formado por três entrevistas realizadas com 'especialistas' e por duas reportagens de caráter acadêmico sobre jogos digitais. Discursivamente, uma das especificidades desses textos reside na mobilização de um conjunto mais ampliado de *vozes* para conferir autoridade e legitimidade ao discurso dos jogos como ótima alternativa pedagógica. Ao passo que os *relatos de experiência* mobilizavam principalmente as vozes de professores em colégios, aqui são invocadas também as vozes dos professores de ensino superior, dos desenvolvedores, dos

coordenadores pedagógicos, dos técnicos de computação e dos acadêmicos. Na entrevista “Jogos digitais: o que eles têm de especial” (29 de novembro de 2019), por exemplo, encontram-se relatos de professores de educação básica, ensino superior, um fundador de *startup* de games, todos ressaltando as vantagens do uso dos jogos digitais na escola. A reportagem “Recursos ideais para trabalhar em todas as disciplinas” (julho de 2012, edição n. 42) também traz o relato de professores universitários, de um coordenador pedagógico, de um coordenador de tecnologias nas escolas. Já a publicação “Entrevista: games como recursos para a aprendizagem” (06 de março de 2013) mobiliza a voz de um mediador entre a cultura literária e a cultura dos jogos, um dos responsáveis pelo projeto *Livro e Game*, que transforma obras clássicas da literatura brasileira em jogos eletrônicos. Nas reportagens “Já usou jogos digitais com seus alunos? Eles podem ser muito úteis para a aprendizagem!” (11 de outubro de 2018) e “Os games na vida de um imigrante digital” (02 de agosto de 2016), é mobilizada a voz de dois acadêmicos.

O último conjunto de reportagens presentes no portal se constitui de quatro publicações e também reproduz os mesmos discursos sobre o potencial pedagógico dos jogos eletrônicos. Porém, sua especificidade é o tom declaradamente didático e injuntivo dos textos, com várias propostas e estratégias para o desenvolvimento de práticas pedagógicas com jogos digitais. Embora vários dos textos apresentados anteriormente também apresentem dicas e propostas pedagógicas, principalmente os textos constituídos de relatos de experiências, neste conjunto específico, as propostas são fornecidas pelo autor de cada reportagem. Na matéria “Replanejamento: ferramentas digitais podem fazer a diferença na aprendizagem” (23 de julho de 2019), por exemplo, os jogos digitais são apresentados como uma ferramenta essencial para fazer a diferença nos processos de ensino, junto a outros recursos tecnológicos digitais. Já a matéria “5 motivos para usar os games nas aulas de matemática” (20 de setembro de 2020) traz uma listagem dos benefícios do uso dos jogos (com

breves descrições e sugestões de links). A publicação “Criando jogos com Power Point” (13 de setembro de 2016), redigida como um tutorial, fornece orientações para os professores criarem jogos digitais com o Power Point (ferramenta do *Office* da *Microsoft*). Por fim, o texto “Pokémon invadiu a escola”. “E agora?” (05 de agosto de 2016) descreve inúmeras possibilidades da utilização pedagógica do jogo *Pokémon Go*.

Como se percebe, a ênfase desses textos recai sobre a necessidade de *ensinar*, ao professor, como realizar tarefas incorporando jogos a suas atividades de ensino. Para tanto, de forma geral, os autores lançam mão de sequências injuntivas e de uma estrutura textual de listagem, o que aproxima essas reportagens ao gênero discursivo ‘manual de instrução’. Para exemplificar, no texto ‘*Pokémon invadiu a escola. E agora?*’, há uma injunção logo de início: “Conheça o funcionamento desse jogo que virou uma febre mundial e saiba como utilizá-lo nas aulas de várias disciplinas”. Na sequência, baseada nas sugestões de um professor, a autora da reportagem reproduz uma lista de disciplinas (geografia, matemática e ciências, história e educação física) onde esse jogo pode ser trabalhado, com breves dicas de atividades para cada uma delas.

Para concluir esta seção, é possível afirmar que o portal *Nova Escola* reproduz um discurso hegemônico segundo o qual os jogos digitais são uma ótima estratégia para enfrentar ou resolver os problemas da escola contemporânea e da educação. Dessa forma, esse veículo atua como uma pedagogia cultural que ensina, ao seu público leitor – constituído basicamente de professores e de educadores –, que os *games* devem ser incorporados urgentemente às suas práticas e que, para que esse processo ocorra com êxito, há certos jogos e plataformas que podem ser indicados, juntamente com determinadas estratégias e teorizações que servem de modelo e de orientação, as quais podem ser encontradas no próprio portal. Quantitativamente, predominam textos de caráter publicitário, mesmo que a maior parte dos

anúncios sejam feitos de forma indireta ou implícita, e vários dos jogos e das plataformas anunciadas pertencem a grandes e poderosas corporações. Os ‘especialistas’ mobilizados, pelo portal, para conferir autoridade e legitimidade aos discursos enunciados, embora pertençam a lugares sociais diferentes e heterogêneos (autores das reportagens representando a voz do portal, os donos das empresas que anunciam seus produtos, professores e, em número muito reduzido, acadêmicos), são condensados em um grande conjunto, criando uma voz enunciativa que ressoa em uníssono.

### **GAMES, DISCURSOS E NEOLIBERALISMO**

Em grande parte, o discurso dos jogos eletrônicos como estratégia privilegiada para enfrentar os problemas da educação na atualidade vem sendo produzido no próprio âmbito acadêmico, onde, nos últimos anos, os *games* são intensamente discutidos e estudados com diferentes enfoques e a partir de várias perspectivas teóricas. Os estudos mais influentes abordam as potencialidades pedagógicas, cognitivas e, principalmente, motivacionais dos jogos eletrônicos e são desenvolvidos por inúmeros pesquisadores vinculados a instituições internacionais e nacionais, tais como James Paul Gee e Marc Prensky para mencionar apenas alguns dos teóricos mais citados nos artigos acadêmicos sobre essa temática.

Na visão de Gee (2009), os jogos digitais aplicados aos processos educativos escalares promovem uma série de benefícios cognitivos, tais como: a interação (o jogo promove *feedbacks* e reformula caminhos para a aprendizagem, pavimentando uma lógica de trocas), a produção (o jogadores produzem conhecimentos e não são apenas consumidores passivos de informações, ou seja, ressignificam os jogos e as aprendizagens), a customização (os jogadores ajustam os estilos de aprender para posteriormente aplicar os conhecimentos adquiridos), dentre outros benefícios. Prensky (2010) na relevante obra

“Aprendizagem baseada em jogos digitais” (2010), em uma de suas teses, defende a relevância do *games* para motivar os estudantes afastando-os de práticas pedagógicas escolares centradas no professor e na exposição de conteúdos para um método centrado no aluno. Para o teórico, a educação escolar com foco no estudante torna-se mais promissora e os jogos digitais são capazes de ofertar benefícios que os métodos tradicionais não conseguem proporcionar com tanta efetividade como, por exemplo, combinar diferentes métodos de aprendizagem para cada situação ou conteúdo, ser utilizado como um treinamento, promover uma aprendizagem discreta e divertida, utilizar diversas aprendizagens e reflexões para resolver situações-problema.

Como mencionado, as contribuições pedagógicas e cognitivas dos jogos digitais nos processos educativos escolares são inegáveis e numerosas, contudo, as reflexões que são realizadas com base nas propostas desses teóricos, a defesa dos *games* é frequentemente associada à crise da instituição escolar, a qual passa a ser caracterizada como ultrapassada. Como consequência, são formulados muitos discursos sobre as possíveis soluções para essa crise, e muitos deles se alinham com a ideologia do neoliberalismo, segundo a qual a escola precisa ser gerenciada como uma empresa. Uma das agendas do neoliberalismo está centrada na ideia do ‘Estado mínimo’, assegurando, dessa forma, um ambiente favorável aos negócios das grandes corporações industriais e das instituições financeiras. De acordo com Sandroni (2016, p. 1630), o neoliberalismo pode ser compreendido como uma

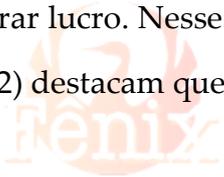
[...] doutrina político-econômica que representa uma tentativa de adaptar os princípios do liberalismo econômico às condições do capitalismo moderno [...]. Atualmente, o termo vem sendo aplicado à aqueles que defendem a livre atuação das forças do mercado, o término do intervencionismo do Estado, a privatização das empresas estatais e até mesmo de alguns serviços públicos essenciais, a abertura da economia e sua integração mais intensa no mercado mundial.

Christian Laval, em sua obra “A escola não é uma empresa. O neoliberalismo em ataque ao ensino público” (2004), dedica-se a estudar as articulações entre os princípios neoliberais e os discursos de descrédito que envolvem a educação escolar na atualidade. O autor argumenta que, nesse cenário, proliferam discursos que engendram a escola a uma situação crítica, que afeta, além da sua atuação pedagógica, também a sua própria legitimidade como instituição, tornando-se necessária, de acordo com esse discurso, uma reforma pautada predominantemente por princípios econômicos e de mercado. As propostas de reformas da escola orientadas pelo neoliberalismo, ainda segundo Laval (2004, p. 12), se guiam pela “competição econômica entre sistemas sociais e educativos e pela adaptação às condições sociais subjetivas da mobilização econômica geral”. A partir do pressuposto da competitividade econômica, nessa visão, a escola precisa ser inserida no modelo da produtividade, que reverbera em seu interior através da implementação de estratégias e ações voltadas para o ‘gerenciamento’, em suas mais amplas dimensões, contemplando desde o tempo (do estudante e do professor) para desenvolver uma atividade, a aquisição de competências e habilidades (mensuráveis em avaliações internas e externas, além de estarem alinhadas as tendências/necessidades do mercado profissional) até a formação docente continuada (por toda a vida).

Outro estudioso que analisa as propostas do neoliberalismo para solucionar a ‘crise da escola’ é Abdeljalil Akkari. Em seu livro “Internacionalização das políticas educacionais: transformações e desafios” (2011), o autor traz muitos dados sobre as políticas educacionais difundidas pelas agências internacionais (Fundo Monetário Internacional – FMI, Banco Mundial) que ressignificam, a partir de aproximações com o pensamento/prática neoliberal, a função do Estado no que tange às políticas educacionais, incluindo a ação docente e a imposição de sucessivos instrumentos avaliativos (provas internas e externas – conhecidas como

avaliações em larga escala) com a finalidade de justificar os investimentos e as tomadas de decisão sobre a educação. Nesse contexto, Akkari (2011) destaca o uso do conceito *accountability* na área educacional, que, no campo da Administração e da Gestão, remete à ideia da prestação de contas, da transparência; quando utilizado no contexto da educação escolar, por sua vez, essa lógica impõe uma obrigação, à escola, de prestar contas dos resultados obtidos, tanto educacionais quanto econômicos.

Como se percebe, na lógica neoliberal, se algo está em crise, como a escola, por exemplo, é preciso encontrar soluções 'viáveis', repensar a sua existência, reestruturar sua atuação, buscar novos mercados e, principalmente, procurar reformular sua estrutura de forma a torná-la viável financeiramente. E essas tarefas devem ser realizadas preferencialmente por gestores da iniciativa privada, pois não cabe ao Estado sustentar empreendimentos incapazes de gerar lucro. Nesse sentido, Marisa Vorraber Costa e Mariangela Momo (2009, p. 522) destacam que



[www.revistafenix.pro.br](http://www.revistafenix.pro.br)

[...] já faz um bom tempo que alguns autores da área da educação e de outras áreas vêm apontando para a mercantilização da escola e da educação e sua inequívoca conexão com políticas neoliberais regidas pela atenção primordial às movimentações do mercado. Tal faceta é visível tanto nas estratégias de marketing que transformam a própria educação em mais uma commodity lucrativa a circular nas sociedades de hoje como na reconfiguração dos espaços escolares, agora verdadeiros shopping centers onde se pode encontrar de tudo, de salões de estética e locadoras de vídeo a livrarias, farmácias e boutiques, não esquecendo que agências bancárias, cantinas, restaurantes e quiosques e fast-food, ao lado de centros especializados em fotocópias e editoração gráfica, bem como redes de transporte alternativo, já ocupam o espaço escolar no Brasil há mais de duas décadas.

Nesse cenário, o estudante torna-se um consumidor de produtos educacionais, configurando-se como um cliente, ao passo que a educação se transforma em uma *commodity*. Uma vez captada para dentro da cultura do

consumo e do consumismo promovidas pelo neoliberalismo, portanto, a educação precisa ser vendida e, para tanto, criam-se inúmeras estratégias capazes de gerar expectativas, necessidades e desejos em seu público consumidor. É nesse contexto que são frequentemente mobilizados os jogos digitais como parte das estratégias pedagógicas a serem desenvolvidas na escola, representando a educação e a aprendizagem como produtos envoltos em estímulos e sensações de prazer. Articulam-se, dessa maneira, duas importantes frentes do mercado mundial, com inúmeras possibilidades de crescimento/expansão: a educação escolar e a indústria do entretenimento, nesse caso, a bilionária indústria dos jogos digitais.

Esse alinhamento entre a escola, o neoliberalismo e a indústria do entretenimento atuam no sentido de commodificar a educação. Segundo Fairclough (2001, p. 253), o conceito de commodificação não está relacionado exclusivamente à produção e à venda de bens de consumo (mercadorias) industrializados, mas também se refere à incorporação/definição de serviços como as artes e a educação na lógica da “produção, distribuição e consumo”. Em linhas gerais, a commodificação da educação escolarizada promove, de acordo com Fairclough (2001, p. 254), uma perspectiva discursiva de planejar e operacionalizar “as práticas de educação sobre um modelo de mercado, que pode ter [...] efeitos claros sobre a elaboração e o ensino de cursos, o esforço e o dinheiro investidos”; logo, as máximas provenientes do contexto corporativo – como oferecer o que os clientes buscam, consolidar sonhos, entregar felicidade e realizações – passam a constituir o discurso educacional atual.

Nas análises apresentadas na seção anterior, é possível perceber claramente a presença dessa lógica nos vários discursos que foram associados à ideia dos jogos digitais como alternativa para a crise da escola contemporânea. O discurso de que os nativos digitais aprendem de forma natural através das tecnologias digitais, por exemplo, está presente em grande parte das reportagens analisadas e é também mobilizado à exaustão nas peças

publicitárias de muitas empresas e instituições de ensino que pretendem vender seus produtos. Mas esse discurso também reverbera intensamente no próprio âmbito acadêmico, principalmente nas reflexões que seguem a retórica dos *nativos digitais*, propagada por Marc Prensky e seus seguidores. Um dos principais problemas desse discurso é que não traz nuances e matizes sobre a assim chamada ‘geração digital’, levando a entender que todos os jovens do planeta, hoje, reagem de forma criativa e produtiva às tecnologias digitais. Em outros termos, esse discurso naturaliza e essencializa não apenas as identidades dos jovens contemporâneos, mas também dos demais atores do cenário educativo. E nesse discurso, o professor, sempre analógico, está em uma desvantagem geracional perene com relação ao aluno.

Além de produzirem falsas expectativas nos educadores, frequentemente apresentando soluções que parecem mágicas para o dia a dia na sala de aula, esses discursos também estão fortemente associados à lógica do solucionismo tecnológico, gestada no Vale do Silício e disseminada através da infiltração de seus produtos tecnológicos nos mais recônditos recantos do planeta. Hoje, os artefatos produzidos pelas corporações do Vale do Silício se tornaram hegemônicos, permitindo-lhes criar um monopólio de alcance planetário no que diz respeito às mídias digitais, o qual foi obtido em grande parte devido à retórica que acompanhou a disseminação de seus produtos. Basicamente, a mensagem principal dessa retórica é que as tecnologias digitais estariam não a serviço do enriquecimento de certas empresas e de certos empresários e sim, do empoderamento de todos os sujeitos, grupos, países e nações. Como esclarece Morozov (2018), os discursos tecnológicos ‘solucionistas’ provenientes do Vale do Silício são vendidos ainda hoje como uma espécie de correção de rota, um remédio capaz de curar as feridas e o descrédito causado pelas promessas jamais concretizadas, em sua totalidade, pelo Estado de bem-estar social. Tornam-se, dessa maneira, um dos sustentáculos de uma política neoliberal que responsabiliza o Estado e as

atividades públicas, dentre elas a educação, pela desigualdade social, pela ineficiência e pela corrupção existentes na sociedade (MOROZOV, 2018).

No caso das reportagens analisadas neste artigo, a ideia de que os jogos digitais fazem parte da solução dos problemas da educação está claramente alinhada com essa lógica, e as gerações digitais que formam o contingente dos estudantes/consumidores são representados como a parte mais importante da solução. Morozov (2018), ao se referir a essa retórica equalizadora do mundo por parte dos atores do Vale do Silício, destaca que o empoderamento do usuário, nesse contexto, nada mais é do que um 'conto de fadas', pois o que realmente importa para essas corporações é o poder que as indústrias de tecnologia passarão a ter controlando e gerenciando informações e dados.

Por fim, o discurso de que o prazer e o lúdico são elementos fundamentais para a aprendizagem, quando associado à ideologia neoliberal que dá sustentação ao solucionismo tecnológico do Vale do Silício, também contribui para fortalecer a comodificação da educação. As práticas educativas, nesse cenário, se transformam em produtos que precisam ser vendidos e, para tanto, é imprescindível apelar para representações publicitárias que convençam o público de que se trata de um produto não apenas eficiente, mas também e sobretudo prazeroso. A lógica neoliberal, portanto, atua no sentido de transformar a escola contemporânea em uma empresa, os alunos em clientes e os processos educativos em *commodities* que são vendidas, pela publicidade mobilizada nesse cenário, como algo simultaneamente eficiente e divertido. Os jogos digitais, como se vê, são artefatos culturais privilegiados para ajudar a promover essa lógica, pois se caracterizam, ao mesmo tempo, como: produtos comerciais altamente lucrativos; objetos da cultura do entretenimento digital já assimilados ao cotidiano de um imenso número de jovens; ferramentas que podem ser utilizadas para fins de ensino e aprendizagem. Como procuramos demonstrar nas análises apresentadas aqui, os principais discursos que circulam no portal *Nova Escola* mobilizam essas características dos jogos eletrônicos para,

em um plano mais restrito, servir às agendas de diferentes empresas e instituições de ensino e, em um plano mais amplo, também para disseminar e fortalecer as pautas da ideologia neoliberal para todo o campo educativo. Em poucos termos, o portal atua como uma pedagogia cultural que ajuda a propagar vários pressupostos da lógica do neoliberalismo e do solucionismo tecnológico para o campo educacional.

Para concluir, acreditamos que é importante, para educadores interessados em integrar jogos e novas tecnologias às suas práticas, compreender não apenas suas potencialidades enquanto artefatos pedagógicos, senão também as ideologias presentes em alguns discursos que circulam sobre o seu uso. Talvez esse tipo de reflexão possa ajudar a discernir, de forma crítica e consciente, sobre o que é de fato produtivo para uma educação de qualidade, de um lado, e sobre o que serve prioritariamente para o fortalecimento de agendas políticas e comerciais associadas ao neoliberalismo, de outro lado.



www.revistafenix.pro.br

## REFERÊNCIAS

AKKARI, Abdeljalil. **Internacionalização das políticas educacionais: transformações e desafios**. Petrópolis: Vozes, 2011.

COSTA, Marisa Vorraber; MOMO, Mariangela. Sobre a “conveniência” da escola. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro, ANPED, v. 14, n. 42, set./dez. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbedu/v14n42/v14n42a09.pdf>. Acesso em: 22 de março de 2022.

ELLSWORTH, Elizabeth. **Locais de aprendizagem: mídia, arquitetura e pedagogia**. Routledge, 2005.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora da UNB, 2001.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**. Florianópolis, v. 27, n. 01, p. 167-178. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>. Acesso em: 23 de dezembro de 2022.

GIROUX, Henry A., MCLAREN, Peter.. Por uma pedagogia crítica da representação. In: SILVA, Tomaz Tadeu da; Moreira, Antônio Flávio (Orgs.) **Territórios Contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 144-158, 1995.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org. e Trad.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 103-133.

HALL, Stuart. A representação do Trabalho. In: HALL, Stuart (Org.) **Representação. Representação Cultural e Práticas De Significado**. Sage/Open University: London/Thousand Oaks/New Delhi, 1997.

HALL, Stuart. **Codificação e Decodificação no Discurso televisivo**. Birmingham: Centro de Estudos Culturais Contemporâneos, 1973.

HICKEY, Andrew. As Pedagogias dos Estudos Culturais: Um Relato Curto do Estado Atual de Estudos Culturais. In: \_\_\_ **As Pedagogias dos Estudos Culturais**. Nova York & Londres: Routledge, 2016, p. 3-23.

LAVAL, Christian. **A escola não é uma empresa. O neo-liberalismo em ataque ao ensino público**. [Trad. Maria Luiza M. de Carvalho e Silva] Londrina: Planta, 2004.

LIMA, Antônio José Araújo. O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau. In: II Congresso Nacional de Educação – II CANEDU, 2015, Campina Grande. Disponível em: <http://docplayer.com.br/28221072-O-ludico-em-classicos-da-filosofia-uma-analise-em-platao-aristoteles-e-rousseau.html>. Acesso em: 15 de março de 2022.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. [Trad. Eric Yamagute] São Paulo: Senac, 2010.

RAMOS, Márcia Elisa Teté. **O ensino de História na Revista Nova Escola (1986-2002): Cultura midiática, currículo e ação docente**. 2009. 287 f. Tese – Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Paraná – UFPR.

SANDRONI, Paulo. **Dicionário de Economia do século XXI**. Rio de Janeiro: Record, 2016.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade**: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

STEINBERG R. Shirley & KINCHELOE, Joe (orgs). **Cultura Infantil**: a construção corporativa da infância. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

TENDÊNCIA, David. **Pedagogia Cultural**: arte, educação, política. Nova Iorque: Bergin & Garvey, 1992.

WATKINS, Megan, NOBLE, Greg, DRISCOLL Catherine. (eds). **Pedagogia Cultural e Conduta Humana**. Londres: Routledge, 2015.

VAN LEEUWEN, Theo. **Discurso e Prática**: Novas Ferramentas para Análise do Discurso Crítico. Oxford: University Press, 2008.

 [www.revistafenix.pro.br](http://www.revistafenix.pro.br)  
RECEBIDO EM: 29/08/2022  
PARECER DADO EM: 14/12/2022