LETRAMENTO DIGITAL EM JOGO: A ARTE NOS GAMES

Autor(res)

Patricia Pato Dos Santos
Ricardo Camiletti Rocha

Categoria do Trabalho

2

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Resumo

Conforme a sociedade e a tecnologia evoluem, o modo de pensar, de se comunicar e de expressar sofre mudanças. A arte, por consequência, sofre transformações, seja em sua concepção, ou agregando novas formas de expressão (SILVA, 2019). Agregando elementos de diferentes campos artísticos e carregados com o potencial expressivo de uma nova mídia surgem então os jogos digitais, também conhecidos como videogames ou games (ARRUDA, 2011). Nesse contexto, a proposição desse curso de curta duração tem como objetivo possibilitar ao participante apreender o jogo digital como arte lúdica. Para tanto, serão abordados conceitos e características dos jogos digitais de forma contextualizada, por meio de uma rodada de Horizon Chase, um jogo que busca recriar a atmosfera retrô, com corridas disputadas em diversas pistas ao redor do mundo. O participante terá a sensação de estar em um jogo on-line. Serão apresentados cenários diferentes para que o participante possa explorar os aspectos artísticos e os aspectos textuais, sejam multimodais ou híbridos. Por fim, espera-se alcançar o objetivo estabelecido, pois, consoante com Alves (2017), os jogos digitais exercem fascínio sobre o público infantojuvenil por suas características e especificidades a exemplo das narrativas interativas envolventes, com sistema de regras, feedback e recompensa, estratégias, imersão e engajamento dos jogadores. Desta feita, elementos presentes nas artes, quais sejam, visuais, sonoros, narrativos e interativos, também se fazem presentes nos jogos digitais. Ademais, os jogos contribuem para ampliar as possibilidades de leitura multimodal (GEE, 2007) e favorecem o exercício metacognitivo, sendo portanto entendidos como prática de letramento digital.

Link do Video

https://www.youtube.com/embed/ebTQadFLtHU