

XIII SALÃO DE  
**ENSINO**

**UFRGS**

PROGRAD RELINTER  
PROPG CAF  
SEAD SAI

CONHECIMENTO FORMAÇÃO INOVAÇÃO  
Salão UFRGS 2017

múltipla  
**UNIVERSIDADE**  
inovadora inspiradora

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2017
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Jogos Digitais, Texturas Sonoras e Pedagogia
<b>Autor</b>	LUIZ FERNANDO COLOMBO TEIXEIRA SOARES
<b>Orientador</b>	CINTIA INES BOLL

**RESUMO:** Brincar é uma atividade fundamental do ser humano que constrói sentido e explora as potências da pessoa que brinca e é um processo educativo de grande valor à pedagogia. Com o advento da cultura digital e a popularização do jogo digital desperdiçamos uma grande ferramenta e corremos o risco de alienar os jovens estudantes ao manter as novas tecnologias e os jogos digitais alheios ao processo educativo. Vivemos em tempos e espaços onde as texturas sonoras, os aspectos de áudio presentes nas hipermídias, parecem capturar desejos de permanência nos espaços digitais, mais especificamente nos que se referem aos jogos digitais. Concordando com JENKINS (2008) a narrativa sinérgica e, portanto, transmidiática desse tempo de Cultura da Convergência acabou por desenvolver “aspectos de imersão e expansão dos universos imaginários” . Considerando a imersão sendo “condição de habitação revelada por toda experiência de construção, que se expressa por meio do jogo da relação de sentido entre ambiente e usuário, entre conceito e experiência”, (BAIRON, 2004) a textura sonora se apresenta como um atrator que prende a atenção e em conjunto com a imagem e enriquece o entorno, que mais do que simplesmente o ambiente estético criado pela hipermídia, é parte da composição conceitual que contextualiza e sustenta o argumento da hipermídia. Dentro do jogo digital, observamos não somente a trilha sonora, que preenche a experiência de sentido, significado e emoção, mas também o uso mais sutil do som que junto a imagem criam sentido e constroem esse mundo contido em si. Assim, nos perguntamos como a cultura digital colabora com essa experiência de sentido e se sua narrativa sinérgica pode, ou não, reverberar nos espaços formais de educação.

Palavras-chave: jogos digitais, hipermídia, texturas sonoras