



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

BRUNA SANTANA ANASTÁCIO

**CONTEXTOS LÚDICOS DE APRENDIZAGEM: Uma
aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a
distância**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**Florianópolis
2016**

Bruna Santana Anastácio

**CONTEXTOS LÚDICOS DE APRENDIZAGEM: Uma
aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a
distância**

Dissertação apresentada a Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof^ª.Dr^ª. Daniela Karine Ramos.

Linha de Pesquisa: Educação e Comunicação.

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Anastácio, Bruna Santana

Contextos lúdicos de aprendizagem : uma aproximação
entre os jogos eletrônicos e educação a distância / Bruna
Santana Anastácio ; orientadora, Daniela Karine Ramos -
Florianópolis, SC, 2016.

176 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, . Programa de Pós-Graduação em Educação.

Inclui referências

1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Jogo eletrônico. 4.
Diversão. I. Ramos, Daniela Karine. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em
Educação. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO

“CONTEXTOS LÚDICOS DE APRENDIZAGEM: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE OS JOGOS
ELETRÔNICOS E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA”

Dissertação submetida ao Colegiado do Curso
de Pós-Graduação em Educação do Centro de
Ciências da Educação em cumprimento parcial
para a obtenção do título de Mestre em Educa-
ção.

APROVADO PELA COMISSÃO EXAMINADORA em 26/07/2016

- Dra. Daniela Karine Ramos (PPGE/UFSC-Orientadora)
Dr. Edison Roberto de Souza (CDS/UFSC-Examinador)
Dra. Dulce Marcia Cruz (PPGE/UFSC-Examinadora)
Dra. Maria Cecília Luiz (UFSCar-Examinadora)
Dra. Ana Paola Sganderla (UFSC-Suplente)

BRUNA SANTANA ANASTÁCIO
FLORIANÓPOLIS/SANTA CATARINA/JULHO/2016

Profa. Ione Ribeiro Valle
Coordenadora do PPGE/CED/UFSC
Portaria n. 1746/GR/2014

Dedico este trabalho aos meus pais
que sempre foram os primeiros a
acreditarem no meu potencial,
apoiando, orientando e comemorando
as conquistas!

AGRADECIMENTOS

Através dos laços afetivos, de amizade e amor, nos reconstruímos enquanto sujeitos, a cada instante da vida. As relações sociais, o diálogo e a reflexão são momentos importantes nessa reconstrução diária. As palavras de carinho e de motivação cabem, a todo instante, enquanto estamos imersos no universo da pesquisa. Diante disso, minha gratidão a todos aqueles que de alguma forma estiveram comigo nessa jornada e, de maneira especial, ressalto:

Aos meus pais, incentivadores assíduos do meu sucesso profissional, pelo amor incondicional, carinho e exemplos de vida, mostrando que precisamos batalhar pelos nossos sonhos.

Ao meu irmão Lucas, pelo apoio nos momentos difíceis e incentivo diário.

Ao meu companheiro e amigo, Tiago, que sempre compreendeu que eu já havia traçado uma meta profissional e tornou-se um incentivador presente, ajudando nos momentos de angústia, me acalmando e apoiando.

A minha orientadora Daniela, pelo apoio, tranquilidade e competência, na condução da dissertação, enriquecendo minha formação acadêmica, dialogando, refletindo e inspirando a cada momento de orientação, sendo fundamental nessa construção.

As minhas amigas do Mestrado, Ana Lucia Bezerra e Patrícia Martins, com quem dividi muitas angústias da pesquisa e da vida acadêmica, que também foram incentivadoras e torcedoras do sucesso desta pesquisa.

Aos amigos próximos, Junior, Luis Antônio, Isadora, Amanda e Luiza pela torcida e apoio.

A banca de qualificação, Prof Dr Edison de Sousa, Prof Dr^a Dulce Marcia Cruz, Prof Dr^a Maria Cecília e Prof Dr^a Ana Paola Sganderla pelas ótimas contribuições no momento de qualificação, pela leitura cuidadosa, atenta e direcionamento nesta pesquisa e também no momento da defesa da dissertação.

Muito obrigada!

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar as contribuições e desafios do uso dos jogos eletrônicos para adultos em um curso de educação a distância, identificando se ocorreu aprendizagens significativas e lúdicas. Para tanto, analisamos o jogo “Saga dos Conselhos” desenvolvido pela Universidade Federal de Santa Catarina para o Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares, inicialmente, utilizado na oferta realizada pela mesma instituição no Estado de Santa Catarina. Como arcabouço teórico utilizamos Huizinga (1971), autor que caracteriza o jogo na perspectiva histórico-cultural, além dos estudos de Callois (1990), Brougère (1998), Kishimoto (1999, 2004), ampliando para os jogos eletrônicos através dos estudos de Ramos (2013, 2014) e Prensky (2012) para elencar suas características e potencialidades para a aprendizagem. Na perspectiva lúdica, buscamos um diálogo com Luckesi (2000, 2005), que defende o lúdico como uma experiência plena. Nesse sentido, Schuytema (2008) afirma que os jogos eletrônicos são atividades lúdicas que envolvem regras, objetivos, desafios e decisões. Diante disso, pudemos problematizar com Zaballa (1998, 2010) e Ausubel (1978) sobre a aprendizagem significativa que leva em conta o contexto da experiência, bem como buscamos desvelar a educação para o público adulto através da educação a distância que, de forma geral, flexibiliza tempos e espaços da aprendizagem. O percurso metodológico delinea-se a partir de duas etapas: a primeira coletando dados através de observações e entrevista semi estruturada e a segunda etapa coletando dados utilizando um questionário e novamente a entrevista. Para categorização dos dados utilizou-se o software de pesquisa qualitativa Nvivo e posteriormente para a análise de dados utilizamos a análise de conteúdo proposta por Bardin (2007). Entre os principais resultados da pesquisa, percebemos que os cursistas reforçam a importância da criação de contextos lúdicos de aprendizagem, onde podem aprender jogando e exercitando as suas habilidades cognitivas, além de ressaltar as contribuições de uma aprendizagem divertida e significativa, evidenciando a possibilidade de um trabalho com conteúdos didáticos aplicando o jogo. Diante da percepção dos cursistas, o jogo “Saga dos Conselhos” caracteriza-se como uma experiência contextualizada e condizente aos objetivos do curso de extensão, além de revisar os conteúdos do curso de uma forma divertida e lúdica, utilizando as características do jogo como contribuições à aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem, Jogo Eletrônico, Diversão.

ABSTRACT

This dissertation aims to investigate the contributions and challenges related to the use of electronic games for adults in a distance education course in order to verify the occurrence of significant and playful learning. Therefore, we analyze the game "Saga dos Conselhos" developed by the Universidade Federal de Santa Catarina to the Distance Education Extension Course in Continuing Education in School Boards, initially used in the supply carried out by the same institution in the State of Santa Catarina. The theoretical background was composed by Huizinga (1971), who contextualizes the game into a cultural-historical perspective, and by the studies of Callois (1990), Brougère (1998), and Kishimoto (1999, 2004). Extending the analysis to the context of video games and its features and learning potentialities, the works of Ramos (2013, 2014) and Prensky (2012) were also included. In the playful perspective, we sought a dialogue with Luckesi (2000, 2005), who advocates the playfulness as a whole experience, and by considering the statement from Schuytema (2008) that electronic games are fun activities that involve rules, objectives, challenges and decisions a dialogue with Zaballa (1998, 2010) and Ausubel (1978) was established, addressing the significant learning that takes into account the context of the experience. Additionally, we also sought to unveil the education for adult audiences through distance education, which is generally more flexible regarding times and spaces of learning. Two distinct steps composed data collection phase: observation and semi-structured interviews; and questionnaire and semi-structured interviews. Data categorization was performed by means of qualitative research software NVivo, and subsequent content analysis followed the methodology proposed by Bardin (2007). Accordingly with the participants' manifestations, we remark two main findings of our research, namely: the importance of creating playful learning environments, where one can learn by playing, while concomitantly exercising cognitive abilities; and the recognition of the contributions of a fun and meaningful learning, corroborating the use of the game as a possibility of work with educational content. Additionally, the perception of students characterizes the game "*Saga dos Conselhos*" ("Saga of the Councils") as a contextualized experience, in keeping with the objectives of the Distance Education Extension Course, and capable of reviewing the content of the course in a fun and playful manner by using the features of the game as contributors to learning.

Keywords: learning, electronic game, fun.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esquema dos principais teóricos sobre a concepção do jogo.	45
Figura 2 - Livros do Curso dos Conselhos Escolares	57
Figura 3 - Detalhamento da pesquisa	64
Figura 4 - Desenho esquemático da metodologia da pesquisa	65
Figura 5 - Interação dos cursistas com o jogo "Saga dos Conselhos"	66
Figura 6 - Apresentação do jogo "Saga dos Conselhos"	73
Figura 7 - Apresentação dos membros dos Conselhos Escolares	74
Figura 8 - Cenário inicial do jogo "Saga dos Conselhos".....	74
Figura 9 - Protagonista do Jogo "Saga dos Conselhos" - João	75
Figura 10 - Exemplo de instrução do mini game.....	75
Figura 11 - Tela do mini game Liga Três da "Saga dos Conselhos"	76
Figura 12 - Tela do mini game biblioteca da "Saga dos Conselhos"	77
Figura 13 - Tela do mini game labirinto da "Saga dos Conselhos"	77
Figura 14 - Tela do mini game mapa conceitual da "Saga dos Conselhos"	78
Figura 15 - Tela do mini game categorias da "Saga dos Conselhos"	79
Figura 16 - Personagens do jogo	79
Figura 17 - Exemplos de feedbacks positivos e negativos.....	80
Figura 18 - Exemplo do feedback de erro.....	80
Figura 19. Tela indicando o caminho percorrido	81
Figura 20 - Mensagens motivacionais que aparecem ao longo do jogo.	81
Figura 21 - Chegada na Escola União	82
Figura 22 - Última tela do jogo, ressaltando o objetivo atingido	82
Figura 23 - Esquema da análise de conteúdo.....	85
Figura 24 - Subcategorias de análise – aprendizagem	87
Figura 25 - Subcategorias de análise - diversão – lúdico.....	87
Figura 26 - Subcategorias de análise - Contribuições do jogo	88
Figura 27 - Nuvem de palavras - 50 palavras	98
Figura 28 - Nuvem de palavras - 50 palavras	106

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Faixa etária dos cursistas	70
Gráfico 2 - Atuação dos cursistas	71
Gráfico 3 - Prática de jogar jogos eletrônicos dos cursistas	92
Gráfico 4 - Percepção dos cursistas sobre a possibilidade de aprender com o uso de jogos eletrônicos	94
Gráfico 5 - Exercício das habilidades cognitivas ao jogar	96
Gráfico 6 - Aprendizagem sobre os Conselhos Escolares a partir da interação com o jogo	100
Gráfico 7 - Diversão enquanto se joga	105
Gráfico 8 - Aprendizagem divertida e sem muito esforço	108

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Frequência das palavras - Fevereiro de 2015.....	98
Tabela 2 - Categoria aprendizagem.....	103
Tabela 3 - Frequência das palavras - Agosto de 2015.....	107
Tabela 4 - Categoria diversão/lúdico.....	109
Tabela 5 - Categoria contribuições do jogo	112

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	21
1 CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM: O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO	31
1.1 OS JOGOS COMO ATIVIDADE HUMANA: CARACTERÍSTICAS E FUNÇÕES.....	32
1.1.1 Jogos eletrônicos: conceitos e características.....	35
1.1.2 Jogo e diversão: o encantamento da atividade lúdica.....	38
1.1.3 Jogar para aprender: caracterizando os jogos educativos.....	43
1.2 APRENDIZAGEM DO ADULTO NA INTERAÇÃO COM JOGO: A SERVIÇO DA FORMAÇÃO.....	47
2 CONTEXTOS DA PESQUISA: A EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA, O CURSO E O SEU PÚBLICO	53
2.1 EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E SUAS CONTRIBUIÇÕES A FORMAÇÃO CONTINUADA.....	53
2.2 PROGRAMA NACIONAL DE FORTALECIMENTO DOS CONSELHOS ESCOLARES.....	55
2.2.1 Curso de Fortalecimento dos Conselhos Escolares.....	56
2.3 APRENDIZAGEM DOS ADULTOS: UM BREVE OLHAR SOBRE A ANDRAGOGIA NO CONTEXTO DA EAD.....	59
3 CONTEXTO METODOLÓGICO: DESENHO DO ESTUDO	63
3.1 OBSERVAÇÃO LIVRE DOS PARTICIPANTES.....	65
3.2 ENTREVISTAS: O DIÁLOGO COMO FONTE DE DADOS.....	66
3.3 QUESTIONÁRIO ON-LINE: MAPEANDO O PERFIL E AVALIANDO O JOGO.....	69
3.4 CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA..	70
3.5 O JOGO “SAGA DOS CONSELHOS”.....	72
3.6 A ANÁLISE DOS DADOS QUALITATIVOS.....	83
3.6.1 Utilização do software Nvivo e as categorias de análise.....	85
4 CONTEXTO DO JOGADOR: APROXIMAÇÕES, EXPERIÊNCIAS E APRENDIZAGEM NO USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS	89
4.1 PRIMEIROS CONTATOS E IMPRESSÕES SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS: ENTRE A NOVIDADE E A FAMILIARIDADE.....	89
4.2 O JOGO COMO UMA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER.....	94
4.2.1 Aprendizagem e o exercício de habilidades.....	95

4.3 JOGAR, APRENDER E DIVERTIR: DIÁLOGOS SOBRE A EXPERIÊNCIA COM O JOGO.....	101
4.4 CONTRIBUIÇÕES DO USO DO JOGO SAGA DOS CONSELHOS PARA A APRENDIZAGEM.....	110
5 CONTEXTO REFLEXIVO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	115
REFERÊNCIAS.....	121
APÊNDICE A: Roteiro das entrevistas realizadas em Fevereiro de 2015.....	139
APÊNDICE B: Entrevistas realizadas em fevereiro de 2015.....	141
APÊNDICE C: Questionário.....	155
APÊNDICE D: Roteiro das entrevistas realizadas em Agosto de 2015.....	161
APÊNDICE E: Entrevistas realizadas em Agosto de 2015.....	163

INTRODUÇÃO

As tecnologias estão presentes em nossas vidas, das mais variadas formas, nos desafiando a constante atualização para acompanharmos a dinamicidade que surge com as mudanças na forma de realizar desde tarefas simples a outras mais complexas. Essa constante atualização e a necessidade de utilização de novas tecnologias acarretam profundas diferenças nas relações e nos modos de vida da sociedade, colocando os indivíduos diante de novos desafios e da necessidade de atualizar seus conhecimentos sobre o uso dos meios tecnológicos. Além disso, os conhecimentos e/ou informações estão mais disponíveis e o seu acesso pode estar a somente um “clique” ou a um “toque” de distância.

Na contemporaneidade, podemos nos conectar, mais facilmente, pois temos disponíveis diferenciadas formas de acesso à informação e alternativas de comunicação mediada. Entretanto, podemos assumir diferentes papéis ao interagir com essas tecnologias, dentre as quais destacamos o papel de consumidores e de produtores, o que revela várias nuances, mixagens e gradações. Almeida (2001) comenta que à criação de uma rede de conhecimentos favorece a democratização do acesso a informação, a troca de informações e experiências, a compreensão crítica da realidade e o desenvolvimento humano, social, cultural e educacional.

Neste contexto, Lévy (1998) afirma sobre a predominância de determinadas tecnologias - desenvolvidas para garantir ao homem a superação de obstáculos naturais e a sobrevivência com melhor qualidade de vida, em cada lugar e em cada época - necessariamente encaminha as pessoas para novas aprendizagens, não restritas apenas para o domínio de determinados conteúdos ou competências específicas. Cada inovação tecnológica bem sucedida modifica os padrões para lidar com a realidade anterior, suprimindo as necessidades do homem moderno.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) são as “tecnologias criadas pelos seres humanos, àquelas relacionadas com a capacidade de representar e transmitir informação – ou seja, as tecnologias da informação e da comunicação” (COLL; MONEREO 2010, p.17). O uso cotidiano das TIC's traz consigo um novo olhar sobre o mundo e sobre a aprendizagem, oferecendo um potencial para inovação e transformação. Segundo Coll, Mauri e Onrubia (2010, p. 66) “se trata de um potencial que pode ou não vir a ser uma realidade, e pode tornar-se realidade em maior ou menor medida, em função do contexto no qual as TIC serão, de fato, utilizadas”.

Nesse sentido, quando utilizadas no contexto educacional, as tecnologias podem desencadear mudanças, porém pressupõe um processo intencional de ensino. Barreto (2002) acredita na capacidade das tecnologias de desencadear mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, bem como de minimizar a lacuna entre as práticas escolares e as demais práticas sociais de docentes e discentes.

Além disso, o uso das tecnologias na escola reforça a importância de um projeto pedagógico pautado na reflexão e ação, para respaldar sua utilização de forma significativa, tendo uma visão ampla do mundo contemporâneo, bem como proporcionar a criação de situações e experiências heterogêneas, valorizando as diversidades das situações pedagógicas favorecendo a reelaboração e a reconstrução do processo ensino-aprendizagem (SANCHO; HERNANDEZ, 2006).

O processo de inserção das tecnologias, na escola, deve estimular a reflexão sobre as possíveis contribuições e benefícios para a aprendizagem dos alunos, permitindo modificar o contexto escolar. Dessa forma, Moran (2013) aponta que os contextos educacionais apresentam-se como instituições mais tradicionais que inovadoras e que a cultura escolar tem resistido bravamente às mudanças, mostrando que não está sendo fácil mudar esta cultura e que as inovações ocorrem de forma mais lenta e, ainda, nos chama atenção de que muitas instituições podem reproduzir no virtual o modelo centralizado no conteúdo e no professor.

Para modificar este panorama, Moran (2013), apresenta quatro passos para a inserção das tecnologias na educação. O primeiro passo é a garantia de acesso, isto é, permitir a utilização mesmo que distante do ideal; o segundo passo é a gestão tecnológica que permite o domínio técnico, isto é, a capacitação para saber usar, a destreza que se adquire com a prática; o terceiro é o do domínio pedagógico e gerencial, ou seja, o que podemos fazer com essas tecnologias para facilitar o processo de aprendizagem, para que alunos, professores e pais acessem mais facilmente as informações pertinentes; e o último passo é das soluções inovadoras que seriam dificultadas sem essas novas tecnologias.

Diante disso, podemos corroborar com o fato de que o uso da tecnologia tem muito a contribuir aos contextos educacionais, apresentando e problematizando alternativas para seu uso à aprendizagem. Segundo Prensky (2010) se conseguirmos concordar que o papel da tecnologia nas nossas salas de aula, presenciais ou virtuais, é o de apoiar a nova pedagogia a partir da qual os alunos ensinam a si mesmos com a orientação do professor, então poderemos nos

movimentar muito mais rapidamente pela estrada que leva à obtenção dessa meta.

Nessa relação entre aprendizagem e tecnologia, destacamos o jogo eletrônico por revelar potenciais para produzir contribuições nos ambientes de aprendizagem. Os jogos eletrônicos possuem características bastante peculiares, mas não fogem do contorno desenhado por Huizinga (1971) para caracterizar os jogos como um todo. Para ele, os jogos representam uma atividade sem imposições, livre, voluntária e prazerosa, ao mesmo tempo em que o jogador precisa cumprir as regras; enquanto um mundo imaginário é capaz de absorver inteiramente o jogador. Diante disso, o jogo eletrônico é um tipo de atividade que resguarda algumas características que também são identificadas nos jogos tradicionais.

O jogo eletrônico é trazido aqui como um tipo de tecnologia que pode contribuir para a aprendizagem, como concorda Prensky (2012) quando diz que a aprendizagem baseada nesse tipo de recurso trata precisamente de diversão, do envolvimento e da junção da aprendizagem séria ao entretenimento interativo em um meio recém-surgido e extremamente empolgante. Ampliando essa noção, Pecchinenda (2003 *apud* ALVES 2008) defende que os elementos tecnológicos, dentre eles os jogos eletrônicos, configuram-se em instrumentos para pensar, divertir, produzir ideias e representações da realidade e de nós mesmos.

Nesse sentido, tanto os jogos tradicionais quanto os jogos eletrônicos possuem inúmeras contribuições para os processos de ensino aprendizagem de crianças ou adultos. O jogo possui um grande potencial educativo, tornando a aprendizagem mais divertida e lúdica, como salienta Kishimoto (1999) ao afirmar que ele ressalta a dimensão educativa que surge quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas com vista a estimular certos tipos de aprendizagem. Dessa forma, a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras (LUCKESI, 2000, p. 52).

Para Oliveira (2002), o jogo pode visto como um auxiliar no desenvolvimento e aprendizagem da criança, por meio de conteúdos e habilidades que devem ser trabalhados na escola. Em outra perspectiva, Ramos (2014) comenta que a estrutura organizada e ao mesmo tempo

lúdica dos jogos pode oferecer contribuições ao desenvolvimento e aprendizagem dos alunos no contexto escolar.

Diante disso, Figueiredo (2014) conceitua contexto de aprendizagem como a inter-relação das circunstâncias que acompanham e concretizam uma situação em que ela ocorre, salientando que para se criar esse contexto deve-se atentar para fatores relevantes no processo de aprendizagem, respondendo as perguntas: o que acontece? Porque acontece? Como acontece? Onde acontece? Quando acontece? A quem acontece?

Para o jogador, os questionamentos trazidos por Figueiredo (2014), perpassam o ambiente do jogo, fazendo com que ele entenda as instruções do jogo, cumpra regras, experimente novas descobertas e aventure-se no universo imaginário. Dessa forma, o jogo torna-se um local de novas experiências que podem contribuir para uma aprendizagem mais fluída.

Ao mesmo tempo, para Domingos (2008), o jogo contribui com a aprendizagem na medida em que estimula o interesse do aluno, ajudando-o a construir novas descobertas, enriquecendo sua personalidade e podendo tornar-se uma estratégia pedagógica que permite ao professor criar contextos de aprendizagem e se colocar na condição de condutor, incentivador e avaliador da aprendizagem.

Considerando que o jogo contribui para os processos de aprendizagem e demonstra-se como uma potencialidade na educação, Kishimoto (2007) salienta que ele um suporte metodológico adequado a todos os níveis de ensino, desde que a finalidade deles seja clara, a atividade desafiadora e que esteja adequado ao grau de aprendizagem de cada aluno.

Utilizando o potencial educativo dos jogos aliado ao uso de tecnologias na escola, trabalharemos com eles, os quais podem contribuir para o processo ensino aprendizagem, além de desenvolver habilidades cognitivas. Jonhson (2005) aborda o jogo eletrônico e a aprendizagem que emergem do artefato tecnológico, considerando-o como forma de cultura que detêm propriedades intelectuais e cognitivas, que vão além da coordenação visual e motora, revelando a necessidade de tomadas de decisão, o planejamento das ações e a manutenção do foco ou meta.

Nesse contexto, o jogo propicia o desenvolvimento das áreas cognitivas, afetivas, linguísticas, sociais, morais e motoras, além de contribuir na construção da criticidade. O jogo pode inclusive melhorar o desenvolvimento do cérebro, pois ativa circuitos de recompensa, o que pode facilitar a atenção, a ação e a interação social, desenvolvendo

habilidades e interesses que contribuem com o desenvolvimento (WANG; AAMODT, 2012).

Nesse sentido, há um crescente número de pesquisas que visam compreender as relações entre os jogos e desenvolvimento de habilidades. Como exemplo, tem-se a pesquisa de Qian et al (2016) desenvolvida na *Eugene T. Moore School of Education* que investiga o desenvolvimento das habilidades ditas do século 21. Essas habilidades são um conjunto definido em quatro eixos: pensamento crítico (científica raciocínio, pensamento sistêmico, pensamento computacional, a decisão tomada de decisões e resolução de problemas), criatividade (pensamento divergente, o pensamento inovador, originalidade, criatividade e a capacidade de ver o fracasso como uma oportunidade para melhorar), colaboração (refere-se à capacidade de trabalhar eficazmente e respeitosamente com diversas equipes, flexibilidade exercício e disposição para fazer concessões para atingir objetivos, e assumir a responsabilidade compartilhada) e comunicação (refere-se à capacidade de articular pensamentos e idéias em uma variedade de formas, comunicar-se para uma série de finalidades e em diversos ambientes, e usar vários meios de comunicação e tecnologias). O estudo examina a literatura e identificou 29 estudos que incluem a participação de crianças a partir de 5 anos até adultos. Os resultados indicam que há razão para ser otimista sobre a possibilidade de utilizar uma aprendizagem baseada em jogos e aproximar-se do desenvolvimento das habilidades do século 21 para o futuro (QIAN *et al*, 2016).

Considerando as contribuições que o jogo pode oferecer ao desenvolvimento cognitivo e à aprendizagem, destacamos que seu uso na educação a distância pode ser uma alternativa para a inserção das tecnologias nessa modalidade. Nesse sentido, reforçamos que o uso de jogos na educação a distância tem sido uma novidade que tem trazido retornos positivos quando o assunto é aprendizagem (CRUZ, 2012; MUNGUBA, 2003).

Nesse contexto, o Curso de Extensão a **Distância Formação Continuada em Conselhos Escolares** propôs-se a utilização de um jogo eletrônico educativo com o objetivo de revisar os conteúdos estudados ao longo do curso. O público-alvo deste curso são os adultos que, de modo geral, possuem poucas experiências como jogadores ou na aprendizagem a partir da interação com os jogos eletrônicos. Essa proposição se apoia em pesquisas e observações práticas que têm descrito indicativos de que se pode aprender jogando e que esta é uma

aprendizagem mais prazerosa e divertida (ALVES, 2008; CRUZ; RAMOS; ALBUQUERQUE, 2012).

A proposição deste estudo pauta-se nas evidências de que o uso dos jogos pode contribuir com o processo de aprendizagem (PRENSKY, 2012; ALVES, 2008; RAMOS, 2013), fato pelo qual a pesquisadora sente-se instigada em aprofundar seus conhecimentos. O desenvolvimento da pesquisa é motivado por curiosidade em ampliar seus conhecimentos sobre os jogos e o seu poder quase que mágico de envolver todas as gerações. Considerando meu percurso acadêmico na área de Educação Física o jogo se fez constantemente presente, o que foi fundamental para buscar ampliar compreensão sobre os fenômenos que envolvem o jogo, o jogar e o lúdico. Diante disso, orientada pelos professores da área, foi possível conhecer literaturas como Huizinga¹, que até hoje permanece com o “clássico dos jogos”. A partir da inserção no Mestrado em Educação, o arcabouço teórico ampliou-se, incluindo os jogos eletrônicos, assim como suas implicações na aprendizagem e, então, nessas interlocuções delinea-se melhor o objeto de pesquisa que instigava o pesquisador em seus estudos e inserções no campo da pesquisa, para ampliação de seus conhecimentos.

A partir desse percurso, delineou-se como questão central deste estudo, pautada na hipótese de que o jogo eletrônico pode oferecer contribuições à aprendizagem dos adultos: Quais as características do jogo eletrônico que contribuem para a criação de contextos de aprendizagem no Ensino à Distância com adultos?

Partindo deste contexto inicial, vamos discutir e refletir sobre o uso dos jogos eletrônicos para criar contextos lúdicos de aprendizagem para o público adulto, norteando-se por alguns questionamentos como: Quais contribuições os jogos eletrônicos oferecem para criar contextos de aprendizagem? Como os adultos lidam e aprendem com os jogos eletrônicos? Quais as relações entre o público adulto e os jogos eletrônicos? O que os adultos pensam sobre a aprendizagem através de jogos eletrônicos? Esses são alguns dos questionamentos envolvidos na problemática que busca o aprofundamento e discussão destes aspectos que envolvem educação, uso de tecnologias e jogos.

A partir desses questionamentos, esta pesquisa tem como objetivo investigar as contribuições e os desafios do uso dos jogos eletrônicos para adultos em um curso de educação à distância, com intenção de

¹ HUIZINGA, Johan. Professor e historiador neerlandês conhecido por sua obra *Homo Ludens*, escrito em 1938.

perceber se ocorreram aprendizagens significativas e lúdicas. E como desdobramentos deste, temos como os objetivos específicos da pesquisa:

Identificar as características dos jogos eletrônicos e como elas contribuem para a aprendizagem;

Refletir sobre o engajamento do adulto no jogo eletrônico e como ele proporciona aprendizagem a partir da percepção dos jogadores;

Analisar facilidades e dificuldades dos adultos no uso dos jogos eletrônicos em um curso a distância

Para tanto, a pesquisa foi realizada no curso de formação continuada do Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares oferecido pela Universidade Federal de Santa Catarina que envolveu cerca de 200 cursistas em cada oferta de 2015. Foram realizadas duas ofertas, uma por semestre, divididas em duas fases do curso. A coleta de dados desta pesquisa foi realizada nos encontros presenciais de abertura do curso, realizados em Fevereiro de 2015 e em Agosto de 2015, utilizando-se a observação e a realização de entrevistas, bem como durante a oferta realizada no primeiro semestre de 2015, por meio da aplicação de um questionário.

O curso de formação teve como objetivo geral capacitar técnicos da secretaria estadual e das secretarias municipais de educação de Santa Catarina, visando qualificá-los para o trabalho com a gestão democrática nas escolas e nos sistemas ou redes de ensino onde atuam, especialmente, no que se refere à implantação e ao fortalecimento de Conselhos Escolares, visando qualificar os seus cursistas para atuarem como multiplicadores do Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares (RAMOS, 2012). Diante disso, o curso estava disponível na plataforma Moodle, local em que os cursistas poderiam acessar o jogo “Saga dos Conselhos”.

O percurso metodológico foi delineado em três etapas de coleta de dados para posterior análise. A primeira etapa aconteceu de forma presencial onde foi realizada observação dos cursistas no primeiro contato com o jogo e foi realizada uma entrevista semi estruturada que fomentou posteriormente uma organização dos instrumentos para a próxima coleta de dados. Na segunda etapa, que aconteceu à distância através do ambiente virtual de aprendizagem, os cursistas após concluírem o jogo e responderam um questionário on-line. Finalizando a coleta de dados, num segundo momento, que aconteceu presencialmente, os alunos participaram de uma entrevista semi estruturada.

Partindo da organização inicial da pesquisa e seus procedimentos metodológicos, traçamos uma estrutura que consiste em fundamentos,

delineamentos metodológicos e discussões organizadas em quatro capítulos.

O primeiro capítulo intitula-se “Contextos de aprendizagem: o uso de jogos na educação” visa problematizar e discutir o jogo e seus potenciais para educação, além de trazer conceitos como aprendizagem, jogos, jogos eletrônicos e a relação de jogos eletrônicos com o público adulto.

Ainda neste capítulo, refletiremos sobre a aprendizagem através de jogos e seu conteúdo lúdico, o qual proporciona a diversão enquanto se joga e, conseqüentemente, se aprende. Para tanto, discutiremos o conceito de aprendizagem lúdica e de que forma esse conceito se insere na escola e poderia trazer contribuições ao processo de ensino e aprendizagem.

O segundo capítulo visa refletir sobre o contexto em que o adulto se encontra nessa pesquisa, bem como discute sobre a educação a distância e busca compreender o universo dos Conselhos Escolares, esclarecendo os objetivos do curso e refletindo sobre a prática pedagógica, além de contextualizar a aprendizagem dos adultos inseridos no curso.

O terceiro capítulo trata do percurso da pesquisa e quais caminhos foram percorridos a fim de discutir a aprendizagem com os jogos, conhecendo o público-alvo e levando em conta suas experiências com o uso de jogos eletrônicos. Nele é apresentado o objeto de estudo: o jogo “Saga dos Conselhos” e as demandas na qual o jogo foi desenvolvido. Os processos de categorização da pesquisa, também serão discutidos, bem como de que forma analisamos os dados qualitativos, aprofundando os estudos sobre a análise de conteúdo.

O quarto capítulo expõe as discussões obtidas através das transcrições das entrevistas. Além de ressaltar a contribuição do jogo na aprendizagem e o aspecto lúdico presente nos jogos, além de discutir os dados das entrevistas que revelam o exercício de algumas habilidades cognitivas. Nele, abordamos os resultados desta pesquisa, bem como assuntos que surgiram a partir da análise das entrevistas, visando estabelecer relações entre os resultados e o referencial teórico que ampara essa pesquisa, aprofundando os estudos através da organização das discussões em categorias de análise.

A partir da análise dos resultados e das discussões, percebemos que a inserção do jogo no curso foi sentida como um aspecto positivo para os cursistas, ampliando a noção de aprendizagem com o uso de jogos eletrônicos, propondo regras, desafios, obstáculos e diversão. Para os adultos, o “aprender brincando” ou a “aprendizagem divertida” é de

suma importância, pois permite uma aprendizagem divertida além de exercitar as habilidades cognitivas que são importantes para a aprendizagem.

As contribuições do jogo “Saga dos Conselhos”, estão atreladas a contextualização do jogo ao seu público alvo, bem como referente a presença de personagens contextualizados, cenário estruturado e condizente com a proposta do jogo voltando o olhar do cursista ao contexto educacional no qual estão inseridos cotidianamente.

1 CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM: O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO

O uso de tecnologias, na educação, envolve muitas questões, condições e mudanças. Nessa relação entre escola e tecnologia, Wang (2006) tenta definir a situação atual no ambiente escolar dizendo que enquanto cada vez mais crianças jogam videogames, jogos em computador e utilizam a internet, as escolas permanecem com um ensino tradicional e vêm enfrentando diversos problemas. Prensky (2010) ressalta que os estudantes de hoje não são mais pessoas para as quais nosso sistema educacional foi desenvolvido. Aspecto que reforça a necessidade de reflexão sobre a função da escola e a inserção das tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem, tanto para fomentar a produção de conhecimento sobre conceitos, como a formação para um uso mais crítico e reflexivo das tecnologias no cotidiano.

A relação entre tecnologia e contexto educacional possui muitos entraves e grandes discussões, porém pode ser consenso entre muitos que é preciso estar preparado para utilizá-la de forma significativa e contextualizada na escola. Conforme Moran (2003) salienta, há um esforço grande para que as tecnologias estejam em todos os ambientes da escola e de forma cada vez mais integrada. Nesse caso, há necessidade do envolvimento da escola como um todo, desde professores, alunos, direção pedagógica, e de condições como a disponibilidade de internet, computadores, bem como a disposição dos alunos, entre outros aspectos para que as tecnologias possam ser utilizadas na escola de modo a contribuir para a aprendizagem.

Nesse cenário, professor e aluno destacam-se como protagonistas desta inserção na educação. Em muitas situações, alunos e professores de hoje pertencem a mundos diferentes, quando pensamos no uso das tecnologias, o que pode resultar em um choque turbulento e abrupto entre um corpo de professores criados em uma geração pré-digital, educados nos estilos do passado, e um grupo de aprendizes criados no mundo digital onde tem acesso a tecnologias, jogos, videogames, tablets e computadores de última geração (PRENSKY, 2012).

Segundo Buckingham (2007), os computadores proporcionam novas formas de aprendizado que transcendem as limitações dos velhos métodos, em especial métodos “lineares” como a televisão. O autor salienta que as crianças são apontadas como as que melhor respondem ao processo de educação e entretenimento pelas ferramentas

tecnológicas. Neste caso, supõe o autor que o computador liberaria a criatividade natural das crianças e seu desejo de aprender, aparentemente bloqueados ou frustrados pelos métodos antiquados e acrescenta que a tecnologia digital irá liberar a espontaneidade e a imaginação inatas da criança. Diante das possibilidades que as tecnologias proporcionam, o uso de jogos eletrônicos demonstra-se um bom recurso para contribuir na aprendizagem, bem como, exercitar processos cognitivos e desenvolver o aspecto lúdico.

1.1 OS JOGOS COMO ATIVIDADE HUMANA: CARACTERÍSTICAS E FUNÇÕES

A compreensão sobre o que são os jogos eletrônicos precisa considerar a noção de jogo, pois compartilha algumas características fundamentais. Entretanto, a própria concepção de jogo é ampla e controversa, tanto por resguardar aspectos culturais e históricos que a tornam dinâmica, quanto por toda sua variedade e formatos de jogos existentes. Partindo disso, resgatamos o conceito de jogo como uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria”, sendo exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, sendo uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e regras (HUIZINGA, 1971).

Na perspectiva do entendimento e aprofundamento do conceito de jogo, Huizinga (1971 p.10) defende que “o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social.

Nesse sentido, Kishimoto (1994) afirma que é difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas, pois todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam do próprio significado de jogo e não-jogo que são traduzidos em diferentes culturas. Algumas características do jogo podem ser mais evidenciadas na infância, a qual possui grande variedade de jogos, muitas vezes imbricado na cultura e que reforçam a noção do jogo como atividade livre e espontânea. Recuperando a ideia de liberdade, Callois (1990) define jogo como uma atividade que é essencialmente: livre (voluntária), separada (no tempo e no espaço), incerta, improdutiva, governada por regras e faz de conta.

Reconhecendo o jogo como um elemento histórico, Huizinga (1971) defende que os aspectos culturais são encontrados no jogo como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Complementando a ideia do autor, em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum", visto como "forma significante" e como função social. E cada cultura projeta a ideia de jogo de forma diferenciada, conforme salienta Brougère (1998) quando comenta que cada cultura, em função de analogias que estabelece, vai construir uma esfera delimitada (de maneira mais vaga que precisa) aquilo que numa determinada cultura é designável como jogo.

Os estudos de Callois (1986) demonstram como se dispõem as bases fundamentais dos jogos, sintetizadas em aspectos como: jogo e vida como elementos interpenetrantes, que se auto-influenciam; jogo como atividade complexa e jogo como possibilidade de diferenciações de cultura.

O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido as suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos (HUIZINGA, 1971). Henriot (1983 *apud* MOITA 2006) conceituando jogo, defende o jogo como possuidor de uma estrutura própria por consistir em um sistema de regras que impõem determinada ordem às formas socialmente produzidas

Como a definição de jogo não é estanque, o caráter da seriedade do jogo possui seus entraves (HUIZINGA, 1971). É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. Neste contexto a seriedade não seria fator decisivo, nem imutável. Existem características e formas de jogo que podem ser sérias ou não-sérias. Neste contexto, Chateau (1987) faz um contraponto quando afirma que a seriedade do jogo infantil é diferente daquela que consideramos, por oposição ao jogo, à vida séria. Para compreender a natureza do jogo infantil, é necessário, portanto, precisar essa atitude lúdica tão misteriosa e tão cheia de encantos. Desde a infância, o jogo é permeado pelo encantamento e representações de papéis sociais, podendo ser uma antecipação do mundo das ocupações sérias. Mas a experiência do jogo concretiza um treinamento involuntário que prepara para a vida séria, podendo conceber o jogo, portanto, como um projeto que esboça, por antecipação, essa vida, onde

a criança conquista autonomia, personalidade e mesmo esquemas práticos necessários à vida adulta (CHATEAU, 1987).

Nessa perspectiva, o jogo pode ser visto como uma ferramenta de desenvolvimento humano que perpassa toda a vida de um sujeito. Diante disso, Tezani (2006), salienta que na infância, o jogo estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra, além de estimular o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive. Neste contexto, no adulto pode favorecer a aprendizagem de novos conteúdos ou habilidades, como atenção, por meio do contato com narrativas, resposta a desafios ou repetição de ações para um melhor desempenho no jogo (BANIQUED et al, 2012; FENG; SPENCE; PRATT,2007)

Inspirada em Vygostky (1998), para Tezani (2006) o desenvolvimento da espécie humana está baseado no aprendizado, que sempre envolve a interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos significados. Desta forma, acredita-se que o aprendizado que impulsiona o desenvolvimento fazendo com que a escola tenha um papel fundamental na construção do ser psicológico adulto de nossas sociedades. Um dos caminhos encontrados é com a contribuição do uso dos jogos que proporcionam ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto” proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio (REGO, 2000).

Nos estudos de Piaget (1973 *apud* SOUZA 1996), os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois é jogando que as crianças assimilam as realidades, desenvolvendo-se cognitivamente, sem o que, permaneceriam exteriores à inteligência infantil. Sua teoria do desenvolvimento parte do princípio de que para cada um dos estágios de desenvolvimento cognitivo, há um tipo de brincar, encarando o jogo como expressão e condição do desenvolvimento infantil.

Segundo Silva (2005) o jogo é um dos recursos concretos para o desenvolvimento infantil, visto que as experiências e ações lúdicas com o jogo produzem efeitos significativos que caracterizam seu desenvolvimento. Nessa ação de jogar, a criança torna-se um ser único e social, indivisível no que diz respeito às relações corpo e mente. O agir intencional da criança no mundo fica evidenciado nas suas ações lúdicas, pois, através da representação da realidade, ela utiliza símbolos e signos que lhe permitem a progressiva abstração das suas experiências sensorio-perceptivas (SILVA, 2005).

1.1.1 Jogos eletrônicos: conceitos e características

Os jogos tradicionais e eletrônicos relacionam-se entre si por suas especificidades comuns, as quais reúnem na categoria de jogo. O jogo tradicional possui características próprias e singulares, as quais são construídas historicamente e se fazem presentes em diversos contextos. Como exemplo, destacamos o acordo de regras que é permitido entre os jogadores. As regras que direcionam as ações do jogo e moldam o universo daquele jogo por aqueles jogadores. Este acordo envolve todos os jogadores a fim de estabelecer o que é ou não permitido, por isso é classificado em um acordo de regras.

De outro modo, o jogo eletrônico possui especificidades que só cabem a ele, incorporadas através do uso dos recursos tecnológicos com a finalidade de torná-lo mais interativo e dinâmico aos seus jogadores. Como características próprias tem-se o dinamismo visual (GREENFIELD, 1984) e feedback imediato ao jogador (BOMFOCO, 2012; MACHADO, 2014). De forma complementar, para Prensky (2012, p.182) “receber feedback imediato pelas ações realizadas é uma forma poderosíssima de envolver as pessoas”. Existem características comuns aos jogos tradicionais e eletrônicos que são inerentes do jogo que se misturam as inovações dos jogos eletrônicos, tais como: as regras e a superação de um desafio proposto. Características como estas, estarão presentes no universo dos jogos, pois se tratam da inter-relação entre jogos tradicionais e eletrônicos.

Partindo das características dos jogos, passamos a definir os jogos eletrônicos, também conhecidos como games. De acordo com Santaella (2004), a distinção entre os jogos tradicionais e os eletrônicos reside na interatividade e na imersão. Desta forma, a autora salienta a interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.

Segundo Schuytema (2008) os jogos eletrônicos ou games podem ser conceituados como:

Uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitados por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados

por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game (p.7).

Diante desse conceito, o jogo configura-se como atrativo ao jogador, envolvendo-o de forma completa, o que pressupõe a imersão no universo do jogo e vivenciando uma nova experiência. Na perspectiva de contribuição aos estudos do jogo e suas características, Correa (2010, p.94 e 95) faz um levantamento daquelas que o tornam atrativos:

[...] o vídeo game é jogado voluntariamente (o jogador escolhe tanto jogar como o que jogar); o jogador é livre para fazer suas escolhas (jogadas) no decorrer do jogo; embora os videogames tenham seus conteúdos fundamentados em fatos reais, durante um jogo há uma evasão da vida real; os videogames tem regras que sustentam seu desenvolvimento; por mais realistas que possam ser as imagens, o conteúdo do jogo é fictício; os sentidos das ações são atribuídos pelos jogadores, diante das situações num jogo, o jogador é levado a buscar alternativas de ação; enquanto joga, a atenção do jogador está dirigida à atividade em si. Enfim, certamente, muitas dos atributos dos videogames coincidem com os atributos dos jogos, evidenciando a ideia de que os videogames são jogos e por isso, por si só, já é motivo de atração para os jogadores.

Ao mesmo tempo, o jogo precisa ter objetivos e metas para serem alcançadas pelo jogador, para motivá-lo a conquistar algo. Desta forma, Prensky (2012) relata que o objetivo é um elemento chave dos jogos – é o que transforma uma brincadeira em jogo. Todo jogo tem suas regras e estas determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito e não há dúvidas de que a desobediência às regras implica a

derrocada do mundo do jogo, pois o jogo acaba e a vida real recomeça (HUIZINGA, 1938). As regras do jogo são importantes, pois limitam as ações dos jogadores, definem o que vale ou não, ao mesmo tempo tornam o jogo uma atividade também séria, por envolver regras a serem respeitadas e por supor o comprometimento entre os jogadores.

Ao resgatar o conceito de jogo, Mc Gonigal (2012) sintetiza algumas características básicas como: a) ter objetivos a alcançar, b) regras a cumprir, c) participação voluntária e d) feedbacks. A autora comenta ainda sobre os criadores de jogos, os quais se tornam “engenheiros da felicidade” ao passo que analisam as características dos jogos à luz das descobertas da psicologia.

Diante disso, entre as características dos jogos eletrônicos, encontram-se ações recorrentes do jogo para alcançar seus objetivos, configurando-se como experiências que envolvem o exercício de habilidades cognitivas. Ao jogar, por exemplo, é preciso manter na memória operacional os objetivos do jogo, analisar situações e tomar decisões, manter a atenção dividida sobre vários aspectos presentes no jogo como controlar o número de vidas ou reagir a um oponente. Diante disso, os vídeos games apresentam diferentes estímulos aos quais os jogadores precisam manter a atenção, sustentando-a e evitando estímulos distratores, bem como gerenciar diversas tarefas, caracterizando um ambiente veloz e imprevisível, tomando assim os jogos, ferramentas poderosas no treinamento da atenção (RIVERO; QUERINO; STARLING-ALVES, 2012).

Estas ações do jogador pautam-se em habilidades cognitivas envolvem processos mentais, como memória, percepção, raciocínio, linguagem e resolução de problemas (RAMOS, 2013). As habilidades cognitivas podem ser entendidas como:

As capacidades que tornam o sujeito competente e lhes permite interagir simbolicamente com o meio. Essas habilidades permitem, por exemplo, discriminar objetos, identificar e classificar conceitos, levantar problemas, aplicar regras e resolver problemas, e propiciam a construção e estruturação contínua dos processos mentais (GATTI, 1997 p.02).

Os processos cognitivos estão permeados em toda a narrativa dos jogos, e contemplam diversas atitudes e ações que o jogador deve planejar e, posteriormente, executar. Dentre esses processos cognitivos,

a tomada de decisão é fator decisivo no jogo, pois em todo momento o jogador deve fazer escolhas sobre qual caminho tomar, gerenciar as vidas que possui e manter-se atento às movimentações inimigas, por exemplo. Sobre a tomada de decisão, Azevedo (2012) exemplifica que o jogador precisa tomar decisões sobre quais itens utilizar, para qual lado se movimentar, para qual lado se esquivar, qual trilha em meio à floresta seguir ou o que perguntar à testemunha de um crime em um tribunal em busca de novas evidências.

Diante disso, Lévy (1993) ressalta que os jogos são tecnologias intelectuais, compreendidas como elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui para determinar o modo de percepção e inteligência pelo qual o sujeito conhece o objeto. Greenfield (1984) descobriu que através do jogo aumentamos a habilidade de leitura de imagens visuais, bem como exercitam a construção de mapas mentais e habilidades espaço-visuais e multidimensionais. Além disso, a autora complementa explicando que a habilidade com jogos de computador aprimora outras habilidades de pensamento, o que acontece de forma espontânea e lúdica.

1.1.2 Jogo e diversão: o encantamento da atividade lúdica

O estudo sobre o lúdico e o uso dos jogos eletrônicos envolve reflexões e olhares diferenciados de algumas áreas do conhecimento. O elemento lúdico, por exemplo, perpassa alguns conceitos relacionados entre si, como atividade lúdica, espírito lúdico e vivência lúdica. Nesse sentido, discutiremos os conceitos e definições destes elementos e suas implicações quando o assunto é jogo. Além da dúvida sobre se há ou não aprendizagem através do jogo, muitas pessoas também duvidam sobre a presença do aspecto lúdico nos jogos e questionam sobre como a ludicidade se manifesta nos jogos e de que forma o jogador é envolvido nesta perspectiva.

Luckesi (2007) faz sua contribuição quando define o lúdico como estado interno do sujeito e a ludicidade como a denominação geral para esse estado – caracterizado por ele como “estado de ludicidade”, sendo este estado à qualidade de quem está lúdico por dentro de si mesmo. Assim, o autor que caracteriza a ludicidade como a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos, é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não está associada a uma mera diversão, é algo que supera essa perspectiva.

O lúdico é destacado em contextos educacionais, como em Santos (1997) que considera a ludicidade como alavanca da formação para o terceiro milênio. Além da formação teórico-pedagógica que é repassada em nossos cursos, o terceiro pilar a ser acrescentado seria a formação lúdica, por ser ela um elemento dinamizado que gera criatividade, sensibilidade e a construção do saber de ambas as partes, tanto do educador quanto para o educando.

Nesse contexto, ganham relevância no universo da criança e aspectos relacionados ao seu próprio desenvolvimento, pois o lúdico pode ser considerado como a forma em que as crianças representam a cultura de uma sociedade. Sobre isso, Vygotsky (1998) comenta que:

[...] uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer realizar seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência (VYGOTSKY, 1998, p.132).

O elemento lúdico possui relação com a construção social da criança, pela qual está inserida. Diante disso, as brincadeiras são compreendidas diferenciando significados por diferentes culturas, permitindo, assim identificar uma estrutura que as especificam, seja como sistema de regras, seja como fatos sociais que assumem a imagem, o sentido que cada sociedade lhes atribui. (PRADO, 2002 p. 99).

Para o adulto, o lúdico também é importante e vincula-se com os elementos constituintes do homem que conduzem o viver para formas mais plenas de realização; são, portanto, indispensáveis para uma vida produtiva e saudável, do ponto de vista da auto afirmação do homem como sujeito, ser único, singular, mas que prescinde dos outros homens para se realizar, como ser social e cultural, formas imanentes à vida humana (BARTHOLO, 2001 *apud* FERREIRA et al, 2004).

Na contemporaneidade, a ideia de lúdico para os adultos é mais severa, pois não os permite vivenciar a ludicidade plena, talvez isso ocorra porque se considera a fase adulta de extrema importância à produtividade, e também por ser o jogar e o brincar, visto pela sociedade capitalista como uma perda de tempo (FERREIRA et al, 2004).

Nesse sentido, é importante distinguir lúdico da ideia de divertimento, segundo a conceituação de Luckesi (2000, p.52) ao se referir o lúdico como:

[...] um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença de brincadeira ou jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.

Huizinga (1971) destaca a ideia de “espírito lúdico” como marcado de espontaneidade e despreocupação. O autor comenta que esse espírito lúdico foi perdendo seu espaço ao longo do tempo e pode ser exemplificado pela função dos esportes na contemporaneidade, de como o jogo perdeu seu caráter espontâneo e está cada vez mais distante do “*fair play*”, isto é, da “boa fé expressa em termos lúdicos”. O elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII, período em que “florescia plenamente”. Para ele, o autêntico jogo desapareceu da civilização atual, mesmo onde ele parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo (HUIZINGA, 1938).

Com outro olhar Brougère (1998) defende a existência de uma cultura lúdica, definida em conjunto de regras e significações próprias do jogo, que o jogador adquire nesse contexto. De forma complementar Souza (2001) salienta que o jogo deve ser visto como um enriquecimento dessa cultura lúdica de que a criança dispõe.

Luckesi (2005) ressalta que a atividade lúdica traz uma oportunidade de experiência plena, sendo importante estar atento para o “olhar”, na dimensão do eu, do interno. O autor conceitua essa atividade defendendo o brincar, o jogar e o agir ludicamente, enquanto algo que exigem uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão, pois por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam,

com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento (LUCKESI, 2005).

Segundo Piaget (1995), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, por exemplo, sendo indispensável à prática educativa. Piaget (1995) realça o papel ativo que o jogo garante ao jogador, entendendo-o como forma de manipular o mundo externo para assimilá-lo (o jogo é a assimilação do real), de sorte que cumpre uma função imprescindível para o intelecto e mantém-se sempre presente no comportamento humano.

No contexto das atividades lúdicas, Pereira (2005) ressalta que:

As atividades lúdicas, que têm na busca da alegria e do prazer sua grande alimentadora, se caracterizam como atividades não impostas, experienciadas individualmente ou compartilhadas, tendo como finalidade a vivência do momento presente. As atividades lúdicas possibilitam que a elas nos entreguemos, e, entretecendo símbolos, sonhos, desejos, necessidades, dores e alegrias, nos integremos conosco e com o outro em uma troca tácita e significativa. A possibilidade para que as emoções se manifestem é fundamental, pois, elas não podem ser descartadas no processo de autoconhecimento e auto-expressão. As atividades lúdicas são uma necessidade do ser humano, independente de sua faixa etária. Através delas, é possível ter contato mais profundo consigo e com o outro (PEREIRA, 2005, p. 87).

Nesta mesma perspectiva de Pereira (2005) e Luckesi (2002), que levam em conta a vivência como elemento fundamental, Santin (1994) considera a atividade lúdica como uma ação vivida e sentida, não definível por palavras, mas compreendida pela fruição. É povoada pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que “se constroem como labirinto de teias urdidas com materiais simbólicos” (SANTIN, 1994 p.29). Diante disso, é possível refletir sobre a singularidade da vivência do jogo para seu jogador e de como o jogo constrói significados para seus jogadores. A atividade lúdica é aquela que se executa no jogo, que se torna, assim, um grande laboratório em que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, podendo efetivamente produzir conhecimento.

Diante disso, o jogo torna-se inerente a todas as culturas fazendo parte da história das pessoas. As definições de jogo e lúdico tem relação direta. O lúdico, neste contexto, aparece como espírito lúdico ou atividade lúdica, cada um com suas características próprias. Para Schuytema (2008 p.7) os jogos eletrônicos são atividades lúdicas em uma série de ações e decisões limitadas pelas regras e pelo mundo criado no jogo e que resultam em uma situação final, estas regras e o próprio mundo do jogo são representados graficamente e proporcionam uma estrutura e um contexto para as ações do jogador, sistemas de desafios a fim de obter conquistas.

Para Prensky (2012) a verdadeira revolução da aprendizagem do século XXI é que a forma de aprender está finalmente se livrando das algemas do sofrimento que têm acompanhado por tanto tempo, já que estamos caminhando para uma aprendizagem divertida para alunos, professores, pais, supervisores, administradores e executivos.

Tomando como ponto de partida os contextos de aprendizagem, a diversão pode ser relacionada aos jogos. Segundo Huizinga (1971) a palavra diversão, historicamente, esta associada com a brincadeira dos animais. Para ele, os animais brincam tal como o homem, basta observá-los para constatar que eles estão imersos no universo do jogo, do brincar e da alegria. O aspecto da alegria e diversão já era percebido nos animais enquanto brincavam, a diversão já era inerente ao jogo e ressaltada pelos seus jogadores.

Diante dos aspectos históricos da diversão, podemos dizer que ela permeia o universo dos jogos. Sendo assim, os jogos eletrônicos também são considerados divertidos pelos jogadores, que têm grande interesse e motivação pela sua prática (CRUZ, ALBUQUERQUE, AZEVEDO, 2009).

Schuytema (2008) considera a diversão como algo de superioridade filosófica determinado pelas experiências do jogador. Nesse sentido, para que a diversão aconteça há quatro componentes que precisam estar em sintonia: receptividade, expectativas, seus gostos subjetivos e o “ingrediente X”. O primeiro componente é receptividade, pois antes de viver uma experiência lúdica verdadeiramente divertida, você precisa estar preparado para recebê-la. Isso significa que algo está por vir, preparando-se para embarcar, caso não esteja no clima receptivo, nada lhe parecerá divertido. O segundo refere-se às expectativas, pois para que uma experiência seja satisfatória, ela terá que atender ou superar as expectativas habituais. Se você tiver a oportunidade de participar de uma experiência totalmente sem referências e expectativas, provavelmente não será divertida (é

necessário ter familiaridade para que a experiência seja processada em seu cérebro). O terceiro refere-se ao aspecto de gostos e desgostos, eles nascem de nossas experiências e de associações positivas e negativas que fazemos com nossas experiências. O último componente é o chamado “ingrediente X” que se trata daquele “algo a mais” que transforma uma experiência interessante em divertida e alegre, como uma combinação de fatores: surpresa, coincidência, insights de genialidade, emoção extrema e transitoriedade. (SCHUYTEMA, 2008). Diante disso, a diversão pode ser caracterizada como uma mistura de emoções associadas às experiências anteriores do jogador que quando relacionadas aos jogos podem resultar em experiências divertidas.

Os computadores e videogames são considerados um dos passatempos que mais prendem a atenção de seus usuários pela combinação de doze elementos: 1) Jogos são uma forma de diversão, o que nos proporciona prazer e satisfação; 2) Jogos são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso; 3) Jogos têm regras, o que nos dá estrutura; 4) Jogos tem metas, o que nos dá motivação; 5) Jogos são interativos, o que nos faz agir; 6) Jogos tem resultado e feedback, o que nos faz aprender; 7) Jogos são adaptáveis, o que nos faz seguir um fluxo; 8) Jogos têm vitórias, o que gratifica o ego; 9) Jogos têm conflitos/competições/desafios/oposições, o que nos dá adrenalina; 10) Jogos envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade; 11) Jogos têm interação, o que nos permite interagir com grupos sociais e finalmente 12) Jogos têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção (PRENSKY, 2012).

Muitos desses elementos podem ser relacionados ao lúdico, pois no jogo o sujeito está constantemente sendo desafiado a ir além, buscar superação dos níveis de dificuldades, gerenciar suas jogadas e estar atento ao que acontece ao longo do enredo, de forma imersa, interativa e divertida. A partir dessas características trazidas, o jogo é considerado uma das formas preferidas de lazer entre os jovens, público principal das escolas, ficando ao lado (ou à frente?) de práticas como assistir televisão, ouvir música, conversar em programas de bate papo pela internet, brincar em parques e clubes, ir a festas, e praticar esportes (CRUZ, ALBUQUERQUE, AZEVEDO, 2009).

1.1.3 Jogar para aprender: caracterizando os jogos educativos

Os jogos possuem características e peculiaridades que possibilitam o seu uso também em contextos de aprendizagem e em espaços educacionais. Ao ser incorporado pela educação, o jogo surge

como uma possibilidade para a aprendizagem. Segundo Kishimoto (2004), todo jogo empregado na escola aparece como um recurso para a realização das atividades educativas e um elemento fundamental ao desenvolvimento do aluno, assim, qualquer jogo empregado pela escola, apresenta o caráter educativo e pode receber a denominação geral de jogo educativo.

Kishimoto (2004) salienta que o jogo educativo é apresentado de duas formas: um sentido mais amplo, no qual a atividade orientada pelo professor permite a livre exploração, visando o desenvolvimento geral da criança, e em um sentido mais restrito, no qual as atividades têm um objetivo específico: a aquisição ou aplicação de conceitos e habilidades intelectuais. Para Brougère (1998) jogar e aprender são duas atividades complementares porque implicam atitudes diferentes da parte da criança, e também porque supõem a construção de situações diferentes da parte do educador.

Analisando o panorama histórico, Brougère (1998) aponta o século XVIII como o período do jogo educativo e assinala que o jogo só passa a ter um valor real educativo a partir da revolução romântica, na qual Froebel teve um papel de destaque ao utilizar o jogo vinculado a uma função pedagógica. O alemão Froebel foi um educador que considerou o início da infância como uma fase decisiva na formação das pessoas, sendo responsável pela mudança na concepção sobre as crianças e suas relações com jogos e brincadeiras na área pedagógica (MAIA, 2012).

Segundo Kishimoto (2004), Froebel foi o primeiro a analisar o valor educativo do jogo e também a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico.

Com o movimento da escola nova, na primeira metade do século XX, e os novos ideais de ensino, o jogo passou a ser cada vez mais utilizado com a finalidade de motivar as atividades relacionadas à educação. Essa descoberta de Froebel perdura até os dias atuais em que o jogo demonstra-se com uma contribuição em termos de conhecimento do mundo, além de trabalhar e desenvolver nas pessoas diversas habilidades importantes para a vida (GOMES, 2001).

No século XVIII, Froebel, influenciado pelo movimento a favor do jogo, colocou em prática o valor educativo dessa atividade, elaborando um currículo centrado em jogos para o desenvolvimento da percepção sensorial, da expressão e para a iniciação da matemática (GOMES, 2001). Segundo Souza (2001), Froebel observava as crianças brincando e isso lhe permitiu algumas intuições a respeito da conduta infantil, que se incorporaram à construção de sua teoria da lei da

conexão interna, entendendo que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos, constituindo-se um recurso fundamental de desenvolvimento infantil. Desta forma, para a criança se desenvolver, não deveria apenas olhar e escutar, mas agir e reproduzir, pois é através dos jogos que ela adquire a primeira representação de mundo, adentrando no mundo das relações sociais (SOUZA, 1996).

Durante o percurso histórico, muitos estudiosos da área da educação valorizavam a existência do jogo e contribuíram de alguma forma para que ele tornar-se parte da história cultural da humanidade. Cada um dos autores entendia o jogo de uma forma diferente:

Figura 1. Esquema dos principais teóricos sobre a concepção do jogo



Fonte: Adaptado de Souza (2001).

A partir da figura, observamos uma síntese sobre os conceitos e as principais ideias que visam compreender e caracterizar o jogo por diferentes olhares e perspectivas desvendando suas relações com diversas áreas do conhecimento. Cada estudioso citado lança um olhar

diferente sobre o mesmo objeto, seja através da perspectiva sociológica, histórica, seja psicológica ressaltando as suas convicções e crenças sobre algo tão complexo como o jogo.

Nesse sentido, os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado, pois é um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido, onde até o mais simplório dos jogos, pode proporcionar informações factuais e praticar habilidades (FERNANDES, 1995).

Dentre a variedade de jogos educacionais, Valente (1993) apud Grubel e Bez (2006) acredita no potencial desses jogos para ensinar conceitos que podem ser difíceis de serem assimilados pelo fato de não existirem aplicações práticas mais imediatas, como o conceito de trigonometria, de probabilidade, etc. Nesse viés, existem muitos jogos com grande potencial para a aprendizagem que desenvolvem conteúdos matemáticos, raciocínio lógico, elementos da física e química entre outros que fazem alusão aos conteúdos de história e geografia, por meio da exploração de um ambiente virtual que propõe a construção de impérios ou a localização de objetivos através de gráficos.

Diante disso, Mendes (2006) apud Azevedo (2012) destaca os conteúdos desenvolvidos pelos jogos eletrônicos educativos são tanto aqueles tradicionalmente abordados na escola (matemática, física, etc.), como aqueles conteúdos necessários para formação e treinamento técnico em nível superior e em cursos de educação a distância, e que tratam de áreas específicas do conhecimento.

De forma complementar, os jogos precisam de objetivos definidos como ressalta Gros (2003) apud Savi e Ulbricht (2008) enfatizando que para que os jogos sejam utilizados para fins educacionais, precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos jogadores, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos. De forma complementar, Moratori (2003) salienta que para que o jogo seja útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas.

Nesse contexto, os jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda proporcionarem experiências prazerosas, interessantes e desafiantes, transformando-os em uma estratégia de ensino para os educadores além de ser um rico instrumento para a construção do conhecimento (GRUBEL e BEZ, 2006).

1.2 APRENDIZAGEM DO ADULTO NA INTERAÇÃO COM JOGO: A SERVIÇO DA FORMAÇÃO

Além do exercício de habilidades cognitivas e motoras, de proporcionar diversão através das experiências vivenciadas, o jogo pode estar fortemente associado à aprendizagem. Nesse sentido, Murcia (2005) salienta que ao se divertir enquanto se aprende temos contribuições em relação ao envolvimento do sujeito e uma participação mais ativa no processo educativo.

Os jogos, ao criarem contextos de aprendizagem divertidos, resultam na aquisição ou ampliação dos conhecimentos e no aprimoramento de habilidades, os quais podem ser transferidos para os contextos diferentes e, portanto, esta aprendizagem pode melhorar a interpretação e intervenção em várias as situações em que se fizerem necessárias. Zabala e Arnau (2010) reforçam essa ideia quando salientam que existem as aprendizagens que não apenas somos capazes de reproduzir, como também são úteis para responder problemas reais e para compreender o que ocorre a nossa volta, que podem ser aplicadas em contextos diferenciados.

A educação tem sido constantemente desafiada a promover uma formação mais integral e holística de seus alunos. Nesse sentido, Zabala (1998), defende que na instituição escolar, por meio das relações construídas a partir das experiências vividas é que se estabelecem os vínculos e as condições para a aprendizagem. Para ele, os conteúdos da aprendizagem e seus significados são ampliados para além da questão do que ensinar, encontrando sentido na indagação sobre por que ensinar. Deste modo, acabam por envolver os objetivos educacionais, definindo suas ações no âmbito concreto do ambiente de aula. Esses conteúdos assumem o papel de envolver todas as dimensões da pessoa, caracterizando as seguintes tipologias de aprendizagem: factual e conceitual (o que se deve aprender?); procedimental (o que se deve fazer?); e atitudinal (como se deve ser?) (ZABALA, 1998).

Ao interagir com o jogo podemos aprender conteúdos conceituais, sobre um contexto histórico ou personagens quando presentes na narrativa do jogo. Ao nos depararmos com um mapa e tendo que nos deslocar exercitamos nossa capacidade de localização e orientação espacial que se refere a um conteúdo procedimental. No que se refere aos conteúdos atitudinais, os jogos possuem regras e oferecem feedbacks que nos ajudam a controlar nossos comportamentos no jogo,

o que pode ser um exercício importante de autocontrole e auto regulação, importante também para outros contextos sociais de interação.

Nesse contexto, Zabala e Arnau (2010) abordam a aprendizagem por competências, o que implica o maior grau de relevância e funcionalidade possível, pois sua utilização deve ter sentido tanto para a própria competência quanto seus componentes procedimentais, atitudinais e conceituais. Assim, os autores diferenciam as aprendizagens superficiais, de memorização, as quais podemos chamar de mecânicas e as aprendizagens profundas ou significativas que são aprendizagens mais elaboradas, úteis para a compreensão e interpretação.

Diante disso, a aprendizagem significativa acontece quando uma informação nova é adquirida mediante um esforço deliberado por parte do aprendiz em ligar a informação nova com conceitos e proposições relevantes preexistentes em sua estrutura cognitiva (AUSUBEL, 1978). De forma complementar, Zabala e Arnau (2010) colaboram afirmando que qualquer nova aprendizagem deverá constituir-se a partir de esquemas pré-existentes, isso significa a caracterização dos conhecimentos prévios, sejam competências ou seus componentes, como ponto de partida para novas aprendizagens.

Os jogos consideram os conhecimentos e habilidades prévias de seus jogadores, ao propor níveis gradativos de desafios ou ao oferecer informações adicionais para atender a diferenças em relação aos conhecimentos de seus jogadores. Ao mesmo tempo as informações e ações propostas são contextualizadas pela narrativa e/ou cenários que contribuem para que o jogador atribua sentido àquilo que vai aprendendo ao longo do jogo.

Além disso, o exercício de jogar envolve diversos processos de aprendizagem e recrutamento de diferentes áreas do cérebro. Segundo Ramos (2008) ao jogar lidamos com várias metas, tarefas e variáveis simultaneamente e precisamos trabalhar de modo intencional e organizado. O jogo eletrônico apresenta-se como uma atividade (ou processo), em que os jogadores tomam decisões ativamente, focando em objetivos e dentro de um contexto de regras que limitam e estruturam essa atividade (SALEN e ZIMMERMAN, 2012).

Ge (2007) destaca que os princípios de aprendizagem, associados aos jogos eletrônicos, estão mais adaptados ao mundo tecnológico e global atual no qual os alunos do presente vivem, do que os princípios de aprendizagem algumas vezes associados ao ensino tradicional. Reforçando essa ideia, para que um jogo seja útil no

processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas (MORATORI, 2003).

Com outro olhar, Jonhson (2005) aborda o jogo eletrônico e a aprendizagem que emerge do artefato tecnológico, considera que os jogos são formas de cultura que detêm propriedades intelectuais e cognitivas que vão além da coordenação visual e motora, revelando a necessidade de decisão ser fundamental neste processo.

Nesse contexto voltado a aprendizagem, Prensky (2012, p. 209) salienta que a aprendizagem baseada em jogos digitais funciona por três razões:

O envolvimento acrescentado vem do fato de a aprendizagem ser colocada em um contexto de jogo, este pode ser considerável principalmente para as pessoas que possuem dificuldades em aprender;

O processo interativo de aprendizagem empregada adapta-se aos objetivos da aprendizagem;

A maneira como aprendizagem é conduzida nos jogos digitais respeita os contextos em que ela ocorre.

Na intersecção entre aprendizagem e jogos eletrônicos, Santaella (2013) anuncia que é preciso estar participando de uma experiência lúdica, na qual o jogador encontra um envolvimento intenso com a atividade desenvolvida dentro do jogo, colocando o lúdico a serviço da aprendizagem.

Prensky (2012) corrobora com essa ideia acrescentando que quando a pessoa se diverte e dá risada, as mudanças no equilíbrio químico do sangue aumentam incrivelmente a produção de neurotransmissores necessários para o estado de alerta e a memória, evidenciando o aspecto da aprendizagem. A diversão, nesse sentido, promove alterações químicas no corpo do jogador como Johnson (2005) confirma quando comenta sobre o impacto dos jogos na sociedade e seu poder de envolvimento, justificados pela interação com a estrutura do cérebro, de liberação de substâncias químicas que provocam o prazer. Através da neurociência, sabe-se que a base da diversão e do sistema de recompensas, ao atender as expectativas, libera essas substâncias.

Segundo Wang e Aamodt (2012) o cérebro gera sinais químicos que codificam um componente-chave da diversão: recompensa, a qualidade que nos faz voltar para mais. A recompensa é sinalizada dentro do cérebro pela dopamina, um neurotransmissor que tem várias funções, que é produzido por células no núcleo do cérebro, na

substância negra e na área ventral tegmental (WANG; AAMODT, 2012).

De maneira geral, as possibilidades dos jogos para a educação são inúmeras e contribuem para desenvolvimento e/ou aperfeiçoamento de habilidades e atitudes, além de criar novos espaços de convivência, sendo uma forma de incentivo às dimensões afetivas e emocionais do desenvolvimento humano, sejam para crianças ou adultos.

Na realidade dos adultos, o uso do jogo como um recurso pedagógico é pouco explorado e utilizado. Essa constatação pode ser facilmente feita com base em nossas próprias experiências, a partir da observação de que o jogo se faz mais fortemente presente na educação infantil e em alguns momentos nas aulas de educação física. Esse fato desconsidera que o jogo tem o potencial de envolver o aluno de maneira mais integral, permitindo criar novas experiências e proporcionar diversão. A magia do jogo envolve tanto adulto quanto crianças que são desafiadas a simplesmente jogar, sem preocupação externa, apenas jogam e respeitam o universo do jogo, na qual estão imersos.

Considerando esses aspectos, esta pesquisa visou proporcionar essa experiência aos adultos, participantes do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares, promovendo essa interação para perceber as aproximações e/ou distanciamentos, as facilidades e/ou dificuldades que puderam ser observadas e estudadas ao longo do curso de formação continuada. Diante disso, salientamos a importância desta formação, que pode utilizar-se de formatos diferenciados, dentre eles o jogo, para manter seus alunos motivados, conectados as atividades de formação, além de proporcionar a diversão.

A proposta do uso de um jogo eletrônico para contribuir com a aprendizagem de adultos, se insere em uma ação de formação. Diante disso, Libâneo (2004) conceitua formação continuada:

[...] como o prolongamento da formação inicial, visando o aperfeiçoamento profissional teórico e prático no próprio contexto de trabalho e o desenvolvimento de uma cultura geral mais ampla, para além do exercício profissional (LIBÂNEO, 2004 p.227).

Nesse sentido, a formação contínua, que há apenas duas décadas era considerada do ponto de vista do direito do indivíduo de aprender, mesmo adulto, passa agora a ser um dever da sociedade e do estado:

prover oportunidades de formação continuada tanto para atender às necessidades do sistema econômico, quanto para oferecer ao indivíduo oportunidades de desenvolvimento de suas competências como trabalhador e cidadão, capaz de viver na sociedade de incertezas do século XXI (BELLONI, 1999).

Sobre a relação com a tecnologia, Moran (2009) vem salientar que a internet é um grande apoio à educação, uma âncora indispensável à embarcação, ressaltando a importância da formação continuada, pois a internet traz saídas e levanta problemas, como por exemplo saber de que maneira gerenciar essa grande quantidade de informação com qualidade. Sendo assim, Pozo (2001) defende a ideia de que a informatização do conhecimento o tornou muito mais acessível a todos os saberes.

Concordando com Pozo (2001), os conhecimentos estão muito próximos de nós e com alta velocidade de informações e saberes. Através disso, esta pesquisa parte da hipótese de que por meio do jogo eletrônico podemos aprender. Complementando esta ideia, será que o adulto pode aprender e divertir-se? O jogo eletrônico promove a diversão? O que percebemos nessa interação entre adultos e jogos? E o que os cursistas perceberam através dessa experiência?

2 CONTEXTOS DA PESQUISA: A EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA, O CURSO E O SEU PÚBLICO

Os profissionais da educação contribuem para que a escola cumpra as suas funções sociais e muitas vezes envolvem-se em ações de formação continuada que visam, de modo geral, ampliar seus conhecimentos acerca de suas práticas profissionais. Diante disso, os técnicos das secretarias da educação, que são o público alvo do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares, buscam qualificação através dos cursos de formação continuada, oferecidos pelo Ministério da Educação (MEC).

Nesse sentido, o MEC desempenha um papel importante oferecendo programas e ações nas áreas da educação que visam contribuir para a formação dos profissionais da educação, bem como aprofundamento dos conhecimentos através de cursos de formação continuada. Diante disso, os cursos oferecidos pelo MEC contemplam as áreas da educação, com foco em estudantes, professores, direção pedagógica, coordenação pedagógica, técnicos e gestores da educação que buscam formação e conhecimento para atender as necessidades das instituições de ensino e contribuir para o cumprimento das funções sociais da escola.

Inserido nesse contexto, tem-se o Curso Extensão a Distância em Formação Continuada em Conselhos Escolares oferecido pelo MEC como ação do Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos, que busca atender as necessidades relacionadas à implantação e ao fortalecimento dos Conselhos Escolares, onde a pesquisa se desenvolveu ressaltando a aprendizagem lúdica para os cursistas.

2.1 EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E SUAS CONTRIBUIÇÕES A FORMAÇÃO CONTINUADA

No contexto da formação continuada, a Educação a distância possui contribuições aos profissionais da educação, tendo em vista que muitos deles precisam de uma flexibilidade nos horários quando estamos nos referindo aos estudos e a formação. Em meio a esse contexto, a educação à distância vem modificando o panorama educacional por constituir-se como uma modalidade de ensino que flexibiliza espaços e tempos de aprender. A Educação à Distância (EAD) é uma modalidade de ensino já prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB n.9.394/96), no artigo 80, como um

modo diferente de oferta de um ensino que já existe regularmente. Na EAD encontra-se cursos de formação inicial e continuada, cursos de graduação e pós-graduação.

EAD é uma modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores, desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos (BRASIL, 2005, p.1).

Existem diferentes olhares sobre a educação a distância, porém Moore (1990) apud Belloni (1999) explicita alguns dos parâmetros necessários para a definição de EAD, tais como separação professor/aluno, uso dos meios de comunicação tecnicamente disponíveis, segmentação do ensino em duas áreas (preparação e desempenho em sala de aula) que na EAD são ambas realizadas em separado aos estudantes.

Ainda na LDB fica claro que o ensino a distância tem toda uma especificidade para as instituições que o oferecem, assim no artigo 80 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, fica evidente a necessidade de uma metodologia e didática específica. A elaboração desta metodologia requer atenção, pois a educação a distância deve resguardar a qualidade dos processos formativos.

A educação a distância ganhou visibilidade e tornou-se uma escolha para as pessoas que residem em locais nos quais não há o ensino presencial ou para aqueles que precisam trabalhar, não tendo tempo para os estudos de forma presencial. A EAD visa prioritariamente a populações adultas que não tem possibilidades de frequentar uma instituição de ensino convencional, presencial e que tem pouco tempo disponível para dedicar a seus estudos (BELLONI, 1999). Nessa modalidade, o aluno é responsável pelo seu tempo de estudo, ele tem autonomia para gerenciar e organizar suas tarefas através dos cronogramas e interações com os professores formadores.

Segundo Silva e Figueiredo (2012) esta modalidade de educação se relaciona à utilização de algum recurso tecnológico e didático para mediar a comunicação entre professores e alunos em espaços e tempos distintos. Deste modo, contribui para romper com os paradigmas educacionais tradicionais, tornando possível o ensino aprendizagem por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). As

mudanças implementadas pela EAD são justificadas em razão das alterações provocadas pelo amadurecimento dos processos, principalmente, no que diz respeito às diferentes possibilidades pedagógicas que podem ser ampliadas com a utilização das TICs, em função das discussões teórico-metodológicas que tem permeado os debates e discussões acadêmicas (BRASIL, 2007).

Os responsáveis por políticas institucionais e governamentais acreditam no potencial da EAD, visando atender aquilo que consideram certas necessidades, em termos de educação como: acesso a oportunidades de aprendizado, de atualização, apoiar a qualidades das estruturas educacionais existentes, nivelar as desigualdades entre grupos etários, direcionar campanhas educacionais para públicos-alvo específicos além do oferecimento de uma combinação entre trabalho e vida familiar (MOORE e KEARSLEY, 2008).

A EAD atende a demanda de formação do público-alvo do curso de Curso de Extensão à Distância Formação Continuada em Conselhos Escolares que se encontra dispersa em várias cidades de Santa Catarina e outros estados, tem pouco tempo para dedicar-se à formação, pois atua profissionalmente e possui outras atribuições na instância pessoal. Assim, a possibilidade de ter maior autonomia e flexibilidade de tempos e espaços para estudar favorece o acesso à formação desses profissionais.

2.2 PROGRAMA NACIONAL DE FORTALECIMENTO DOS CONSELHOS ESCOLARES

O contexto da pesquisa apresenta-se em duas esferas: a nacional através do Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares e a estadual através da oferta do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares pela Universidade Federal de Santa Catarina.

O Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares atua em regime de colaboração com os sistemas de ensino, visando fomentar a implantação e o fortalecimento dos Conselhos Escolares nas escolas públicas de educação básica. Este Programa envolve organismos nacionais e internacionais constituídos para discussão e encaminhamentos para sua implementação (BRASIL, 2004). Participam do Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares:

Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed)

União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime)

Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação (CNTE)
Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef)

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco)

Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD)

Conforme o Ministério da Educação (2016) o Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares tem como objetivos:

- a) Ampliar a participação das comunidades escolar e local na gestão administrativa, financeira e pedagógica das escolas públicas.
- b) Apoiar a implantação e o fortalecimento de conselhos escolares.
- c) Instituir, em regime de colaboração com os sistemas de ensino, políticas de implantação e fortalecimento de conselhos escolares.
- d) Promover em parceria com os sistemas de ensino a capacitação de conselheiros escolares.
- e) Estimular a integração entre os conselhos escolares.
- f) Apoiar os conselhos escolares na construção coletiva de um projeto educacional no âmbito da escola, em consonância com o processo de democratização da sociedade.
- g) Promover a cultura do monitoramento e avaliação no âmbito das escolas, para a garantia da qualidade da educação.

Atualmente, há duas ações distintas de formação, um curso de 40h direcionado aos conselheiros escolares e outro de 200h voltado para os técnicos das secretarias de educação. Diante desse panorama, o curso de 200h foi o contexto onde a pesquisa desenvolveu-se articulando observações, interações e experiências dos cursistas.

2.2.1 Curso de Fortalecimento dos Conselhos Escolares

A oferta do Curso de Extensão à Distância em Formação Continuada em Conselhos Escolares visa contribuir com a implantação e o fortalecimento dos conselhos escolares nos municípios brasileiros. O curso tem como principal objetivo contribuir para o debate e o aprofundamento do princípio constitucional da gestão democrática da educação, especialmente sobre a participação das comunidades escolar e local em Conselhos Escolares. Este curso é dividido em duas fases. A fase I do curso teve como objeto de estudo os conteúdos dos cadernos de 1 a 6 que compõem o material pedagógico do Programa Nacional de

Fortalecimento dos Conselhos Escolares e a fase II tratou dos cadernos de 7 a 12 (MEC, 2016).

O material didático utilizado no curso é composto por um conjunto de 12 cadernos, que tratam de temas como gestão democrática, práticas educativas, tempo pedagógico, aprendizagem e organização dos conselhos escolares. Estes materiais são abordados ao longo das duas fases do curso: I e II, onde em cada uma delas havia a carga horária de 100h. O curso é ofertado via internet, em um ambiente virtual de aprendizagem e ministrado pelos tutores ou professores formadores de uma Instituição Federal de Ensino Superior (IFES), nessa pesquisa a Universidade Federal de Santa Catarina, em parceria com a Coordenação do Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares da Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação.

Figura 2 - Livros do Curso dos Conselhos Escolares



Fonte: Brasil (2016).

O curso é oferecido para os estados brasileiros, sendo ofertado para os técnicos das secretarias de educação ou ainda aos que atuam na área de gestão escolar. Nessa pesquisa, o curso foi ofertado para o estado de Santa Catarina, para os cursistas possam atuar na criação e fortalecimento dos Conselhos Escolares (RAMOS, 2012). Em alguns casos particulares, é estendido aos professores, que podem assumir diferentes funções, principalmente em pequenos municípios, qualificando-os para participar na gestão administrativa, financeira e pedagógica da escola. A seleção dos candidatos fica a cargo das Universidades que ofertam os cursos. Para o aluno obter seu certificado emitido pelas Universidades, deve ser aprovado no curso cumprindo suas tarefas pedagógicas através do ambiente virtual de aprendizagem.

O Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares visa estimular a criação e a consolidação dos Conselhos Escolares já existentes em muitas escolas do país, como uma instância importante à democratização da educação e da gestão escolar. O programa, interligado com outras políticas, constitui um alicerce para a conscientização e socialização da visão emancipadora de mundo (BRASIL, 2016).

Nesse sentido, reforça o Plano Nacional de Educação que prevê a participação da comunidade na gestão das escolas, universalizando o acesso e instituindo os Conselhos Escolares (BRASIL, 2016). Dessa forma, a escola contribui para a democratização da sociedade e para a gestão democrática na escola.

A gestão democrática implica a efetivação de novos processos de organização e gestão baseados em uma dinâmica que favoreça os processos coletivos e participativos de decisão (BRASIL, 2004). Corroborando, Libâneo (2005) salienta que a gestão democrática participativa valoriza a participação da comunidade escolar no processo de tomada de decisão, apostando na construção coletiva dos objetivos e do funcionamento da escola através do diálogo, do consenso.

Dessa forma, Luiz e Gomes (2014) apresentam os três princípios básicos da gestão democrática: descentralização – com decisões baseadas no diálogo e na negociação; participação – todos os envolvidos no dia a dia escolar devem participar da gestão; e transparência: toda e qualquer decisão e ações a serem realizadas devem ter caráter público.

Nesse contexto, o conselho escolar reafirma o papel das pessoas na sociedade, sendo de grande importância na busca de transformação do cotidiano escolar, estabelecendo diálogos, definindo caminhos para tomadas de decisões, desenvolvimento de ações e criação de um novo cotidiano escolar fortalecido pela relação escola e sociedade.

2.3 APRENDIZAGEM DOS ADULTOS: UM BREVE OLHAR SOBRE A ANDRAGOGIA NO CONTEXTO DA EAD

Na sociedade contemporânea, as características dos adultos trabalhadores tem grande impacto sobre a educação, pois estamos imersos em ambientes de maior complexidade, com mais tecnologia, compressão das relações de tempo e espaço e maior mobilidade, o que exige um trabalhador multicompetente, multiqualificado, capaz de gerir situações de grupo, de se adaptar a situações novas, disposto a aprender, em suma um trabalhador mais informado e autônomo (BELLONI, 1999).

Diante disso, Oliveira (2005) comenta que a idade adulta tem sido tradicionalmente encarada como um período de maior estabilidade e menos mudanças em termos biológicas, enfatizando que o adulto está inserido no mundo do trabalho e das relações interpessoais de um modo diferente daquele da criança e do adolescente. Ainda segundo o autor, o adulto traz consigo uma história mais longa (e provavelmente mais complexa) de experiências, conhecimentos acumulados e reflexões sobre o mundo externo, sobre si mesmo e sobre as outras pessoas. De forma complementar, Henriques (2009) indica algumas características essenciais e fundamentais aos adultos, como: a aceitação de responsabilidades, o predomínio da razão, o equilíbrio da personalidade e a busca por um ensino que dialogue com suas vivências e experiências enquanto sujeito que já passou pelo ensino escolar e procura metodologias diferenciadas.

De acordo com Belloni (1999) o desenvolvimento de pesquisas sobre metodologias de ensino mais ativas para a educação de adultos, centradas no estudante e tendo como princípio sua maior autonomia, passa a ser uma condição indispensável para o sucesso da experiência com a EAD que pretenda superar os modelos instrucionais e behavioristas. Nesse sentido, segundo Sayers (1993) apud Belloni (1999), surge uma nova área temática no campo da psicologia e da educação: a andragogia.

A aproximação com área da andragogia pode contribuir com os processos de ensino e aprendizagem voltados para o aluno adulto da educação a distância. Knowles (1995) apud Belloni (1999) define andragogia como "a arte e a ciência de ajudar adultos a aprenderem, partindo das diferenças básicas entre o Ser-adulto e o Ser-criança".

Segundo Moore e Kearsley (2008) a teoria de educação para adultos (andragogia), de Knowles pode ser reduzida a diferenças entre adultos e crianças:

- a) Embora as crianças aceitem ser dependentes de um professor, os adultos apreciam sentir que tem algum controle sobre o que está acontecendo e ter responsabilidade pessoal.
- b) Embora as crianças aceitem a indicação do professor a respeito do que se deve ser aprendido, os adultos preferem eles mesmos definir isso ou pelo menos ficar convencidos de que isso é relevante para as suas necessidades.
- c) As crianças aceitam as decisões do professor relativas a como aprender, o que fazer, quando e onde. Os adultos apreciam tomar decisões sozinhos ou pelo menos ser consultados.
- d) Embora as crianças possuam pouca experiência pessoal em que se basear, os adultos têm muita vivência e gostam de utilizá-la como um recurso de aprendizado.
- e) As crianças precisam adquirir um conjunto de informações para uso futuro. Os adultos supõem que possuem as informações básicas ou precisam adquirir o que é relevante em termos imediatos. Ao invés de adquirirem conhecimento para o futuro, eles encaram o aprendizado como necessário para resolver os problemas no presente.
- f) As crianças podem precisar de motivação externa para estudar, os adultos que geralmente se apresentam de modo voluntário para aprender têm motivação intrínseca.

Na educação para adultos, temos a necessidade de refletir e reformular quando necessário, articulando conteúdos das diversas áreas do conhecimento, para enriquecer esta vivência. Diante disso, “a andragogia apresenta princípios fundamentais para a aprendizagem de adultos, que, permitem àqueles que desempenham e conduzem esse tipo de aprendizagem construir processos mais eficazes” (KNOWLES, 2009, p. 2).

No modelo andragógico os conhecimentos socialmente acumulados, tais como habilidades e competências, contribuem para o desenvolvimento do aluno adulto sob a prática pedagógica. Os métodos andragógicos buscam a contribuição dos recursos tecnológicos disponíveis, no intuito de motivar os alunos para o desenvolvimento de suas atividades levando a uma aprendizagem mais efetiva e significativa (MENDES et al, 2012).

Para Knowles (2009 p. 03) a andragogia envolve um conjunto de seis princípios de aprendizagem de adultos:

- 1) a necessidade do aprendiz de saber;
- 2) o autoconceito do aprendiz;
- 3) a experiência anterior do aprendiz;
- 4) a prontidão para aprender;
- 5) a orientação para a aprendizagem;
- 6) a motivação para aprender.

Nesse sentido, Belloni (1999) ressalta que o estudante não é o objeto ou produto, mas o sujeito ativo que realiza sua própria aprendizagem e que ainda estamos longe deste ideal que hoje destina-se à assimilação de conhecimentos pontuais sem sentido. De maneira complementar, Renner (1995) apud Belloni (1999) afirma que precisamos entrar na compreensão profunda, onde o aprendente consegue abstrair os conhecimentos e aplicá-los em situações novas.

Para Lindeman (1926 *apud* MENDES et al 2012), os aprendizes adultos são motivados a aprender conforme “vivenciam necessidades e interesses que a aprendizagem satisfará”. Essa orientação é centrada na vida; a experiência é a fonte mais rica para a aprendizagem de adultos; esses têm uma profunda necessidade de se autogerir; as diferenças individuais entre as pessoas aumentam com a idade. (KNOWLES, 2009, p, 45).

A EAD é uma metodologia desenhada para aprendentes adultos, baseado no postulado que, estando dadas suas motivações para adquirir conhecimento e qualificações e a disponibilidade de materiais apropriados para aprender, eles estão aptos a terem êxito em um modo de aprendizagem (TRINDADE, 1992 *apud* BELLONI, 1999).

Em sua maioria, o público adulto procura os programas de EAD uma modalidade de ensino que relaciona habilidades essenciais para o aprendiz a distância tais como autodisciplina, automotivação, responsabilidade e capacidade de gerenciar bem o seu próprio tempo (SERAFINI, 2012). O gerenciamento do tempo de estudo é um fator importante para o êxito dos programas de ensino a distância. O aluno estará diante de uma nova possibilidade de aprendizagem, onde ele é o ator principal e deve adquirir hábitos e rotinas de estudos sistemáticos visando o êxito neste processo. O aprendizado no local de trabalho ou em casa é um desafio, porque existem muitas distrações, relacionadas ao trabalho ou a vida social e à família, porém os alunos devem treinar a si mesmos, conscientemente, para adquirir hábitos de estudo disciplinado (MOORE e KEARSLEY, 2008).

Na EAD, existem alguns recursos que podem ser utilizados para favorecer a aprendizagem dos alunos, tornando o ambiente virtual de aprendizagem mais dinâmico e interessante. Dentre eles, têm-se os

fóruns de discussão entre tutores e cursistas que visam o diálogo e compartilhamento de ideias, os objetos de aprendizagem que são compreendidos como os materiais digitais para apoio nos estudos, além de novas possibilidades como o jogo eletrônico, tornando-se uma alternativa lúdica que pode contribuir com uma aprendizagem mais ativa e significativa.

No contexto da EAD, alguns aspectos como a motivação e o gerenciamento do tempo de estudo são fundamentais para o êxito na aprendizagem, além de torná-la mais dinâmica e interessante. Diante disso, destacamos a pesquisa desenvolvida por Hainey et al (2013), envolvendo alunos 887 alunos de 13 diferentes institutos de ensino superior de dois países, Escócia e Holanda, incluindo alunos de cursos a distância. Esse estudo examina as características dos alunos, suas preferências em relação aos jogos, hábitos de jogo de baralho, suas percepções e pensamentos sobre o uso de jogos na educação. Para tanto, apresenta a comparação entre três grupos: um grupo de ensino regular da Universidade da Escócia, um grupo de ensino presencial da Universidade da Holanda e um grupo de ensino a distância de uma Universidade da Holanda. A problemática da pesquisa é de como os jogos podem ser usados para fins educacionais no ensino superior. O estudo aborda questões como hábitos, motivações, razões de uso e atitudes dos estudantes em relação ao jogo. Os resultados demonstram que os estudantes do ensino presencial valorizam mais o uso de jogos do que os estudantes do ensino a distancia. Mas, os resultados confirmam que um grande número de participantes acredita que os jogos podem ser usados como mecanismos educacionais no ensino superior (HAINNEY *et al*, 2013).

O Curso de Extensão de Formação Continuada em Conselhos Escolares, inserido no Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares, acontece na modalidade a distância. Diante disso, o processo ensino aprendizagem torna-se mais motivador e significativo aos alunos adultos, tornando-os sujeitos mais ativos no processo de aprendizagem. Dentre as possibilidades de ensino relacionadas à EAD, destaca-se nesse caso, o uso do jogo eletrônico como potencialidade para a aprendizagem dos alunos, despertando o interesse e proporcionando uma nova experiência além de ser uma proposta lúdica.

3 CONTEXTO METODOLÓGICO: DESENHO DO ESTUDO

Entendendo a pesquisa como algo a ser construído e concordamos com Demo (1985, p.23) quando enfatiza que a “pesquisa é a atividade científica pela qual descobrimos a realidade e que partimos do pressuposto de que a realidade não se desvenda na superfície”, resolvemos mergulhar no universo da pesquisa e analisar os fenômenos relacionados à aprendizagem dos adultos através dos jogos. Nesse sentido, a pesquisa divide-se em duas etapas descritas posteriormente respeitando os processos utilizados para o estudo desse objeto.

A primeira etapa da pesquisa ocorreu de forma exploratória que de acordo com Trivinõs (2002) permite ao investigador aumentar sua experiência sobre o assunto a ser estudado. Concordando com o autor, há uma investigação em torno do objeto de pesquisa e um aprofundamento nas discussões que permeiam as suas relações. Minayo (2007) acrescenta que na pesquisa exploratória o investigador propõe um novo discurso interpretativo em torno do objeto de estudo e suas relações.

Nessa primeira etapa, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa que para Minayo (1994) é a que:

[...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 1994 p.22).

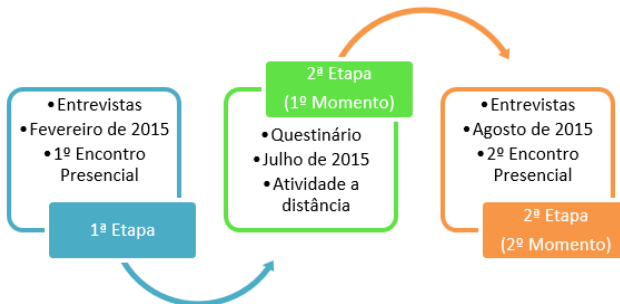
Desta mesma forma, Gaskell e Bauer (2002) ressaltam que a pesquisa qualitativa é, muitas vezes, vista como uma maneira de dar poder ou dar voz às pessoas, em vez de tratá-las como objetos, cujo comportamento deve ser quantificado e estatisticamente modelado. Partindo destes conceitos, a pesquisa social é aquela que leva em consideração o contexto e a experiência pessoal dos sujeitos pesquisados, ocasião em que ficam evidenciados pelas experiências com o jogo de forma genérica. O conjunto de fenômenos humanos é entendido como parte de uma realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes (MINAYO, 2007).

Diante disso, a primeira etapa ocorreu de forma presencial através do Encontro de Abertura do Curso de Extensão de Formação Continuada em Conselhos Escolares que aconteceu na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) no mês de fevereiro do ano de 2015. Neste encontro os cursistas tiveram o primeiro contato com o jogo “Saga dos Conselhos”. Nessa ocasião, puderam experimentar o jogo e a pesquisadora fez a observação e o registro das primeiras interações com o jogo desenvolvido para o Curso de Extensão de Formação Continuada em Conselhos Escolares, seguido de entrevistas semi estruturadas sobre as experiências vivenciadas na interação com o jogo neste momento.

Na segunda etapa, a pesquisa assume o caráter quantitativo e posteriormente qualitativo acontecendo em dois momentos distintos. No primeiro momento, a pesquisa é definida como quantitativa que conforme Gaskell e Bauer (2002) é a pesquisa que lida com números, usa modelos estatísticos para aplicação de dados com o levantamento numérico que será utilizado para a análise, pois os alunos jogam on-line e respondem ao questionário disponibilizado na plataforma Moodle, onde o Curso de Extensão de Formação Continuada em Conselhos Escolares acontece. Nesse momento, a pesquisa ocorre por meio do uso do ambiente virtual de aprendizagem, onde o questionário foi respondido individualmente pelos cursistas. O objetivo do questionário era caracterização dos sujeitos da pesquisa, conhecendo suas experiências com o jogo e o que pensavam sobre a aprendizagem e jogos.

No segundo momento, da segunda etapa, a pesquisa adquire o caráter qualitativo (MINAYO, 1994), pois retoma a utilização das entrevistas semi estruturadas para uma aproximação com as experiências dos jogadores.

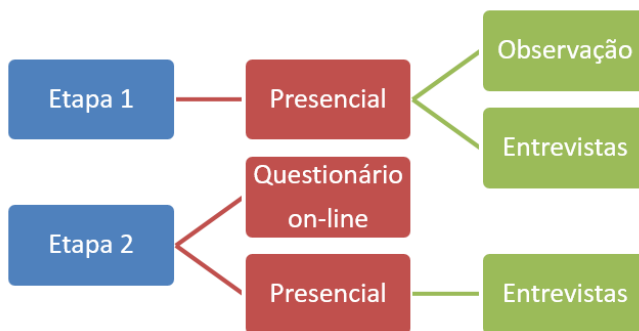
Figura 3- Detalhamento da pesquisa



Fonte: Elaboração das autoras.

Assim, a sistematização da coleta de dados foi realizada por meio de observações, entrevistas e questionários. A organização das respostas do questionário e a transcrições das entrevistas ofereceram dados para as análises, as discussões e as reflexões da pesquisa. Desta forma, houve uma triangulação dos dados das duas entrevistas e dos dados dos questionários para as análises e discussões estabelecendo relações entre o referencial teórico que sustenta esta pesquisa e os dados obtidos.

Figura 4 - Desenho esquemático da metodologia da pesquisa



Fonte: Elaboração das autoras

Dessa forma, a coleta de dados inicia-se na observação dos participantes e seu primeiro contato com o jogo, onde pudemos perceber facilidades e dificuldades frente ao computador e ao uso do jogo eletrônico.

3.1 OBSERVAÇÃO LIVRE DOS PARTICIPANTES

A observação livre, neste caso, assemelha-se ao que salienta Minayo (2007) de que observar um “fenômeno social” significa, em primeiro lugar, que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular possa ser estudado, juntamente, com seus atos, atividades, significados, relações, entre outros.

A partir do encontro presencial de abertura do curso, os cursistas participaram de uma atividade onde um grande grupo reuniu-se no laboratório de informática da UFSC para conhecer o jogo “Saga dos Conselhos”. Nesse momento, o jogo poderia ser acessado através do

endereço: <http://sagadosconselhos.com/>. Diante disso, os cursistas puderam conhecer, experimentar e testar seus conhecimentos sobre os temas relacionados aos Conselhos Escolares.

Através da interação dos cursistas com o jogo nesse encontro presencial, realizamos as observações livres, ocasião em que a pesquisadora registrou quais eram as relações dos cursistas com o jogo, quais eram os comportamentos que indicavam sua familiaridade com o computador e quais indicavam que eles já utilizavam o jogo em suas vidas ou em suas atividades pedagógicas. As observações foram realizadas no grupo que estava no laboratório jogando, visto que estimulava a interação com uma nova experiência de jogo além de estimular a colaboração entre os colegas e o diálogo sobre os conteúdos.

Figura 5 - Interação dos cursistas com o jogo "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Esse momento foi filmado para registro e análise mais detalhada das expressões faciais, comportamentos orais, solicitações de ajuda e interações entre pares no primeiro contato com o jogo eletrônico “Saga dos Conselhos”. Após esse contato inicial, utilizamos as entrevistas para estabelecer uma conversa com os cursistas sobre como foi essa aproximação com o jogo e para identificar suas experiências prévias com os jogos. Atentando-nos para: O que será que eles têm a nos dizer sobre essa experiência?

3.2 ENTREVISTAS: O DIÁLOGO COMO FONTE DE DADOS

A entrevista é o encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional, sendo um procedimento

utilizado na investigação social, para a coleta de dados ou para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema (MARCONI e LAKATOS, 2009). Utilizamos as entrevistas na primeira etapa da pesquisa como um registro das primeiras impressões e experiências dos cursistas com o jogo.

Diante disso, Triviños (2006) ressalta a importância da entrevista semi estruturada que consiste em um roteiro a ser seguido com pontos principais de discussão para que possa causar posterior discussão e explanação das ideias. Triviños (2006, p. 146) compreende a entrevista semi estruturada como:

[...] aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante. Desta maneira, o informante, seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar na elaboração do conteúdo da pesquisa.

Os cursistas foram escolhidos de forma aleatória para participar da entrevista que foi realizada com base em um roteiro semi estruturado, contemplando questionamentos sobre como foi o contato como jogo, suas experiências anteriores com jogos, bem como sua percepção sobre aspectos vinculados a aprendizagem com o jogo. A partir das leituras de Huizinga (1971), Schuytema (2008) e Prensky (2012) foi realizada a composição do roteiro das entrevistas, focando no objetivo da pesquisa, ocasião em que os cursistas puderam contar um pouco sobre suas experiências com o jogo, os desafios da escola, o aspecto da diversão que o jogo visa proporcionar, de que forma o jogo pode ou não contribuir com a aprendizagem, entre outros assuntos como podemos perceber no apêndice B e E.

Há uma importância social da entrevista semi estruturada para coleta de dados, no sentido de trazer a tona outros olhares sobre o objeto estudado e suas relações. Desta forma o pesquisador deve estar atento ao processo da entrevista como salienta Triviños (2006, p.152) o processo da entrevista semi estruturada deve ser cuidadoso, pois obtém resultados valiosos se o pesquisador tem amplo domínio do enfoque do estudo e da teoria que orienta seus passos. O momento da entrevista foi bastante

rico, no sentido de que podemos estabelecer uma conversa informal sobre o tema abordado.

No encontro de abertura do curso que aconteceu em fevereiro de 2015 na Universidade Federal de Santa Catarina, os alunos puderam jogar reunidos no laboratório e participaram da primeira etapa da pesquisa. Nessa etapa, foram realizadas as primeiras entrevistas, ocasião em que os cursistas foram encaminhados até outro local onde a entrevista acontecia de forma individual, seguindo um roteiro para orientar a conversa. Todas as entrevistas foram gravadas e, posteriormente, transcritas e analisadas.

Diante disso, a primeira etapa exploratória da pesquisa, de observação e aproximação através das primeiras entrevistas, realizadas em Fevereiro de 2015, fundamentou o desenvolvimento das segundas entrevistas, como um momento da segunda etapa da pesquisa, caracterizada como pesquisa qualitativa, onde utilizamos também a observação livre dos participantes, para fomentar outras questões em torno do tema estudado como a relação entre jogo, aprendizagem e diversão.

As primeiras entrevistas foram realizadas de forma aleatória onde os cursistas eram retirados do laboratório para dialogar sobre o jogo “Saga dos Conselhos”, suas experiências com jogos eletrônicos, além de temas de perpassam os jogos e aprendizagem. Com a intenção de obter um grande número de informações, no momento das entrevistas, obtivemos a ajuda de alguns professores formadores do curso que estavam presentes e também entrevistaram alguns cursistas. Os professores formadores foram previamente orientados sobre a pesquisa e receberam o roteiro semi estruturado com alguns apontamentos a serem feitos aos entrevistados. Salientamos que todas as entrevistas foram gravadas pelos entrevistadores e posteriormente transcritas pela pesquisadora.

No contexto da aproximação com os cursistas, no roteiro das primeiras entrevistas haviam questionamentos sobre o exercício das habilidades vinculados a utilização dos jogos eletrônicos. Deste modo, as habilidades foram bastante mencionadas e discutidas pelos entrevistados, fazendo com que esse tema tenha sido enquadrado como uma subcategoria de análise, ressaltando sua importância nas primeiras entrevistas.

Nas segundas entrevistas, realizadas em Agosto de 2015, o roteiro da entrevista semi estruturada já havia sido reformulado a partir da etapa de aproximação com a utilização das primeiras entrevistas. A realização das segundas entrevistas aconteceu de forma aleatória

também, buscando estabelecer um diálogo sobre o jogo eletrônico “Saga dos Conselhos” bem como fatores associados a aprendizagem, exercício das habilidades cognitivas e diversão. Nesse momento da pesquisa, só a pesquisadora que realizou as entrevistas para conduzir as discussões através de um roteiro semi-estruturado, como ilustra o apêndice D.

Como outra forma de coletar dados, bem como caracterizar os participantes, foi desenvolvido um questionário, respondido pelo Moodle, a fim de ampliar a amostra e obter dados também quantitativos.

3.3 QUESTIONÁRIO ON-LINE: MAPEANDO O PERFIL E AVALIANDO O JOGO

O questionário foi utilizado no primeiro momento da segunda etapa da pesquisa, quando os cursistas que jogaram o “Saga dos Conselhos” responderam a algumas perguntas referentes ao perfil: idade, sexo, em que fase do curso se encontravam e sobre sua frequência quanto a exercício do jogar. Além disso, os cursistas poderiam avaliar o jogo de forma geral, com relação ao visual, aspectos da aprendizagem, habilidades exercitadas ao jogar, interação com os tutores e motivação quanto ao curso oferecido como podemos observar no apêndice C.

O questionário apresentava 39 questões em sua totalidade, 6 relacionadas ao perfil do cursista e 33 perguntas de avaliação do jogo. Destas que visavam à avaliação do jogo, 30 eram questões onde o cursista poderia optar por uma resposta segundo a escala Likert que utiliza respostas como discordo plenamente, discordo, nem concordo nem discordo, concordo e concordo plenamente.

Havia 2 questões objetivas e 1 questão aberta que tinha como objetivo destacar as contribuições do jogo para a aprendizagem dos cursistas bem como perceber em suas respostas o aspecto da revisão de conteúdo e da aprendizagem mais divertida.

Os cursistas responderam o questionário on-line de forma individual e a distância, através da disponibilização no ambiente virtual de aprendizagem, onde o curso acontecia, na plataforma Moodle. Para tanto, os tutores do curso reforçaram o convite para que os alunos respondessem ao questionário.

O questionário, segundo Markoni e Lakatos (2009), é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas. O questionário é um recurso preciso, no sentido de que as respostas são mais objetivas e pontuais, caracterizando as experiências pessoais em relação ao jogo eletrônico

disponível e suas experiências com o jogo disponibilizado no ambiente virtual de aprendizagem (MARKONI e LAKATOS, 2009).

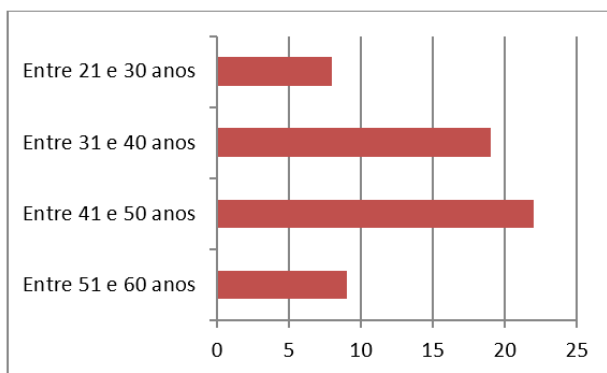
A partir da aplicação desse instrumento de coleta de dados, pudemos mapear o perfil dos cursistas, conhecer os participantes da pesquisa, caracterizá-los e avaliar a percepção deles sobre a aprendizagem a partir da interação com o jogo “Saga dos Conselhos”.

3.4 CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

Na primeira etapa da pesquisa tivemos a participação de 19 cursistas que participaram da entrevista, sendo 17 deles do sexo feminino e 2 do sexo masculino. Como já descrito, os cursistas foram escolhidos de forma aleatória e as entrevistas foram individuais para incentivar o relato da descrição de suas experiências com o jogo e sua relação com temas como educação, aprendizagem e tecnologias na educação.

No primeiro momento da segunda etapa, tivemos um total de respondentes do questionário de 58, caracterizados em 89% do público do sexo feminino totalizando 52 mulheres e 11% do sexo masculino totalizando 6 homens. Os cursistas respondentes em sua maioria possuíam idades entre 41 e 50 anos de idade, caracterizando cerca de 38% dos cursistas respondentes do questionário como ilustra o gráfico:

Gráfico 1 - Faixa etária dos cursistas



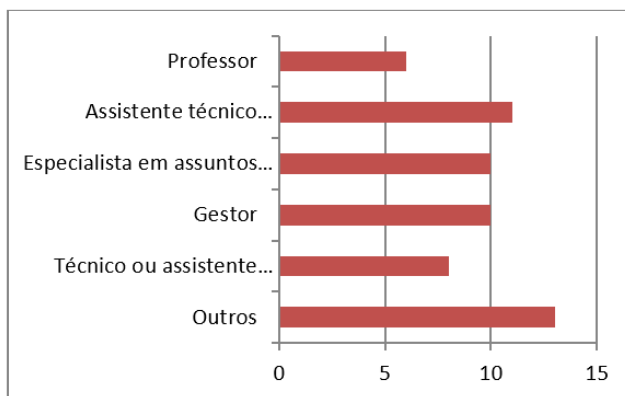
Fonte: Elaboração das autoras

Em sua maioria, 34 respondentes participaram da fase 1 e 24 respondentes participaram da fase 2 do Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares. Os cursistas da fase 1

são aqueles que acompanham os conteúdos do curso através dos cadernos 1 ao 6, aprendendo e discutindo sobre temas como: democratização da escola e construção da cidadania, aprendizagem na escola, respeito e valorização do saber e da cultura do estudante, entre outros temas. Os cursistas inseridos na fase 2, já passaram pela fase 1, ou seja, já possuem alguns conhecimentos relacionados aos Conselhos Escolares, bem como aprender e dialogam sobre os conteúdos dos cadernos 6 ao 12, passando por temas como: Conselho Escolar e financiamento da educação no Brasil, Conselho Escolar a relação entre escola e o desenvolvimento com igualdade social, entre outros temas associados as discussões.

De forma geral, são sujeitos que trabalham em escolas municipais e estaduais bem com em secretarias da educação e gerência da educação. Deste modo, são sujeitos envolvidos com as práticas pedagógicas atuando como professores, técnicos administrativos, secretários, coordenadores educacionais e consultores educacionais como ilustra o gráfico:

Gráfico 2 - Atuação dos cursistas



Fonte: Elaboração das autoras

Dos respondentes do questionário, cerca de 44% deles, estavam no encontro presencial de abertura do curso que aconteceu em fevereiro de 2015, ocasião em que aconteceu as primeiras interações dos cursistas com o jogo e as primeiras entrevistas como forma de aproximação da pesquisa.

No segundo momento da segunda etapa, foram realizadas as entrevistas no encontro presencial de abertura do curso realizado na

UFSC em Agosto de 2015, ocasião em que foram 7 entrevistados, dentre esses, 6 do sexo feminino e 1 do sexo masculino.

De maneira geral, os participantes da pesquisa são adultos que exercem atividades profissionais e complementam seus estudos participando da formação continuada com o suporte da EAD. Diante disso, os critérios de inclusão dos sujeitos nessa pesquisa, nas duas etapas, seria a participação no curso estando regularmente matriculado no Curso de Extensão de Formação Continuada a Distância em Conselhos Escolares, ter experimentado o jogo “Saga dos Conselhos” afim de descobrir o quão divertida a aprendizagem pode tornar-se. Já os critérios de exclusão dessa pesquisa foram a recusa em participar e não ter a experiência com o jogo.

3.5 O JOGO “SAGA DOS CONSELHOS”

O Jogo “Saga dos Conselhos” foi pensado e desenvolvido sob coordenação da Professora Daniela Karine Ramos da Universidade Federal de Santa Catarina, com o objetivo de revisar e avaliar os conteúdos trabalhados nas fases um e dois do Curso de Extensão à Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares. O jogo “Saga dos Conselhos” encontra-se disponível na plataforma Moodle, onde o curso acontece, além de estar disponível na web para o uso público.

O jogo é voltado para o universo dos Conselhos Escolares e possui personagens contextualizados, imagens relacionadas aos temas da escola e a cada passagem de nível, o cursista joga um mini game estruturado em forma de perguntas, esquemas, frases incompletas e que o aluno poderá explorar o cenário desenvolvido para o jogo.

Inicialmente, o jogador é apresentado ao seu objetivo como ilustra a figura 6:

Figura 6 - Apresentação do jogo "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Logo após a apresentação, o jogador conhece os membros dos Conselhos Escolares, os personagens que serão conquistados ao longo do jogo e que irão tornar a Escola União mais democrática, nesse caso tem-se os exemplos do professor, a secretária, o diretor e a mãe do aluno, sendo personagens representativos dos sujeitos que compõem os Conselhos Escolares. Segundo Brasil (2004) devem fazer parte dos Conselhos Escolares: a direção da escola e a representação dos estudantes, dos pais ou responsáveis pelos estudantes, dos professores, dos trabalhadores em educação não-docentes e da comunidade local, onde tomam decisões coletivas.

Nesse caso, o objetivo final já é apresentado ao jogador: a chegada até a Escola União com a conquista de todos os membros dos Conselhos Escolares ao longo do jogo, evidenciando a presença das pessoas que compõem um conselho escolar. A conquista fica anunciada na figura 7:

Figura 7 - Apresentação dos membros dos Conselhos Escolares



Fonte: Acervo das autoras

O jogador inicia a sua caminhada rumo à conquista da Escola União, com a apresentação do cenário inicial, onde o jogador precisa avançar níveis para evoluir no jogo, como ilustra a figura:

Figura8 - Cenário inicial do jogo "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Inicialmente, apresenta-se o aluno João que é o protagonista do jogo "Saga dos Conselhos". É através deste personagem que o jogador desvenda o cenário, recebe os feedbacks e avança os níveis jogo, respondendo as questões e aprendendo ainda mais sobre os Conselhos Escolares.

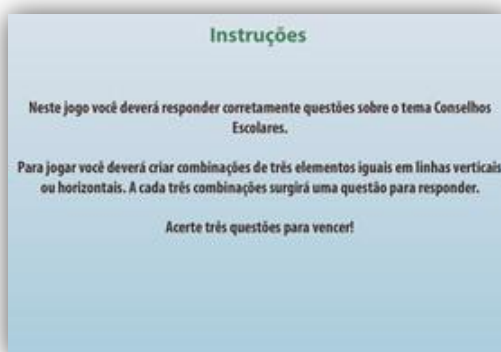
Figura 9 - Protagonista do Jogo "Saga dos Conselhos" - João



Fonte: Acervo das autoras

A partir desse contexto, o jogador deve cumprir as atividades propostas de forma correta para alcançar os níveis, porém precisa ter um conhecimento prévio para responder as questões com sucesso, avançando os níveis e obtendo êxito no jogo. O jogo é organizado por meio da combinação de mini games, onde o jogador testa seus conhecimentos, conceitos e, ainda, pode divertir-se jogando. Antes do mini game iniciar, o jogador recebe a instrução de como aquele mini game funciona, como ilustra a figura 10:

Figura 10 - Exemplo de instrução do mini game



Fonte: Acervo das autoras

Após a leitura das instruções, os mini games iniciam. Eles aparecem ao longo do jogo e funcionam da seguinte forma, cada um com sua especificidade e instruções distintas.

Liga três: O primeiro mini game caracteriza-se em fazer combinações de três elementos iguais para eliminar as peças. A cada três combinações, na vertical ou horizontal, surge uma pergunta para que o jogador responda corretamente e no intervalo de tempo determinado pelo mini game. Neste caso existem algumas regras: para conseguir fazer um trio deve trocar peças de posição, o tempo do jogo é de 5 minutos e se o jogador concluir a atividade no tempo determinado passa o nível e avança para o próximo game.

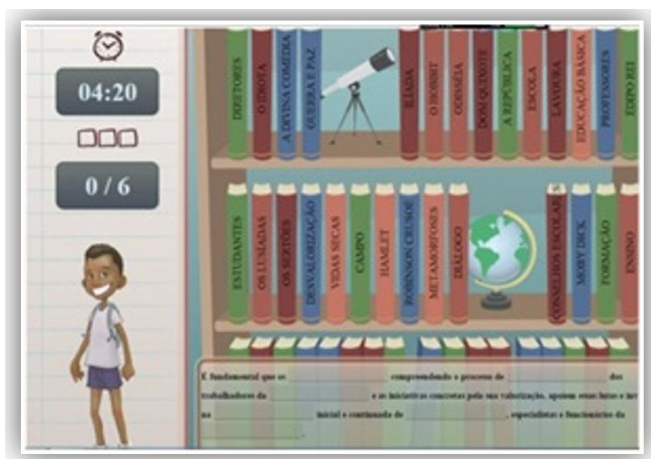
Figura 11 - Tela do mini game Liga Três da "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Biblioteca: No segundo mini game, temos uma estante com diversos livros, cada um contendo uma palavra. O jogador deve organizar os livros da estante completando a frase sobre os conteúdos do Conselho Escolar que se encontra logo abaixo da estante. O jogador pode errar três vezes que tem um tempo de execução de até 3 minutos. Ao final do jogo uma frase de *feedback* deve reforçar o conceito trabalhado nesta atividade.

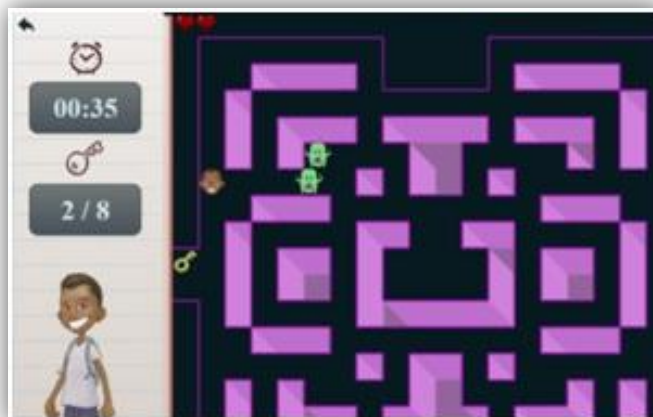
Figura 12 - Tela do mini game biblioteca da "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Labirinto: Neste mini game, inspirado no pac-man, o jogador precisa salvar o aluno João dos “fantasmas” do labirinto e conseguir conquistar as chaves. Quando o jogador pega a chave é preciso responder uma pergunta (verdadeiro ou falso) para conquistá-la. Para vencer é preciso conquistar 8 chaves.

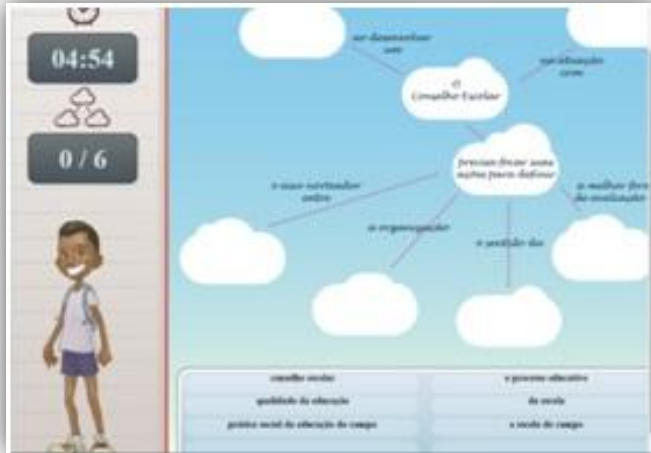
Figura 13 - Tela do mini game labirinto da "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Mapa Conceitual: a partir da tela de nuvens interligadas entre si, o jogador deve utilizar as palavras e completar as frases, construindo um mapa de ideias relacionadas ao Conselho Escolar. Se as palavras são alocadas em uma nuvem errada, as palavras voltam para o lugar original e podem ser realocadas.

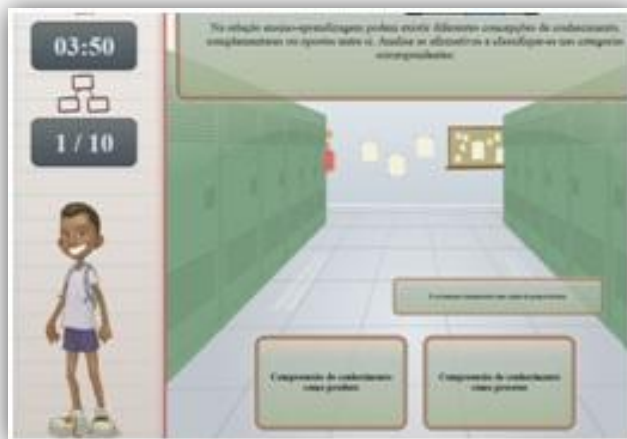
Figura 14 - Tela do mini game mapa conceitual da "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Categorias: a partir de um enunciado, o jogador precisa alocar a frase ou conceito em uma das categorias correspondentes. O mini game permite associações e reflexões sobre os assuntos que permeiam o ambiente escolar e a educação. Para mover a peça basta clicar sobre ela e arrastar para a categoria, sendo necessário um aproveitamento superior a 70% para ser vencedor do jogo.

Figura 15 - Tela do mini game categorias da "Saga dos Conselhos"



Fonte: Acervo das autoras

Os mini games apresentados repetem-se na medida em que o jogador avança nos níveis. Ao avançar, cumprindo as atividades de forma correta, o jogador conquista outros personagens como a diretora, a secretária, entre outros.

Figura 16 - Personagens do jogo



Fonte: Acervo das autoras

Como o jogo tem como objetivo a revisão dos conteúdos, durante todos os mini games que compõem o jogo “Saga dos Conselhos”, são apresentados feedbacks. Nesse sentido, os feedbacks podem ser positivos ou negativos e vão aparecendo para o jogador, de forma escrita ou pelas expressões corporais do personagem João, visando promover a reflexão sobre o erro ou acerto.

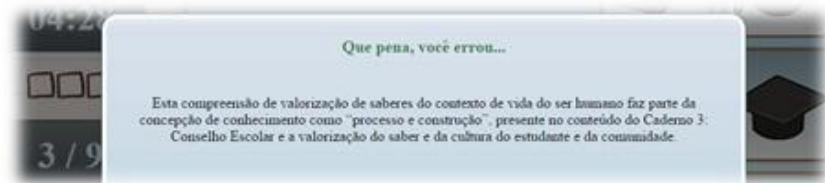
Figura 17 - Exemplos de feedbacks positivos e negativos



Fonte: Acervo das autoras

Nesse sentido, em alguns mini games do jogo, há a presença do feedback com relação ao conteúdo do questionamento em que o jogador errou. Além disso, o jogador tem a possibilidade de voltar ao mapa e jogar o mini game novamente.

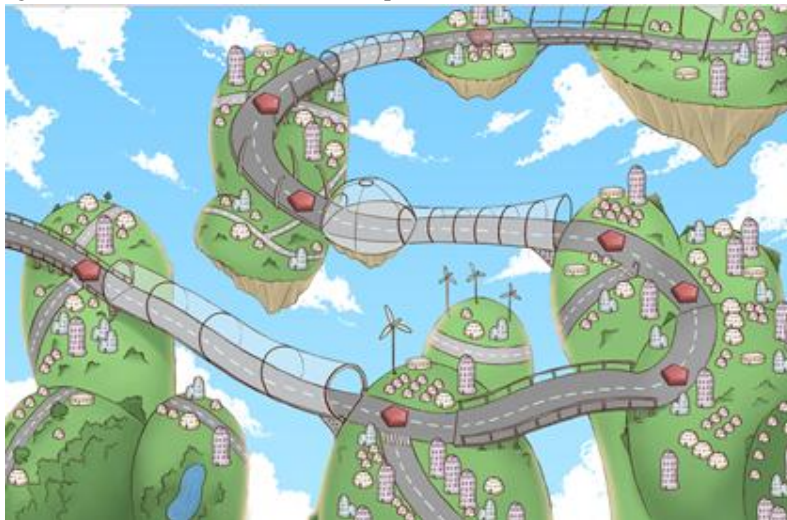
Figura 18 - Exemplo do feedback de erro



Fonte: Acervo das autoras

Ao longo do jogo, o cenário sofre alterações, indicando que um caminho já foi percorrido e identificando o nível em que o jogador se encontra como ilustra a figura 19:

Figura 19 - Tela indicando o caminho percorrido



Fonte: Acervo das autoras

Diante desse percurso, algumas mensagens motivacionais vão surgindo para orientar o jogador como ilustra as figuras a seguir:

Figura 20 - Mensagens motivacionais que aparecem ao longo do jogo



Fonte: Acervo das autoras

A finalização do jogo é a chegada até a Escola União onde o jogador precisa resolver as situações-problemas que aparecem, ilustrando problemas reais onde o jogador precisar escolher a alternativa correta.

Figura 21 - Chegada na Escola União



Fonte: Acervo das autoras

Após a resolução das situações-problemas, o João consegue finalizar a sua saga e atinge o objetivo proposto pelo jogo eletrônico, como ilustra a figura 22:

Figura 22- Última tela do jogo, ressaltando o objetivo atingido



Fonte: Acervo das autoras

A partir do contexto do jogo “Saga dos Conselhos”, analisamos aspectos relacionados ao uso do jogo e suas interações com os adultos. Quais foram às percepções ao jogar? Qual a relação do adulto cursista com o jogo? Desta forma, o aluno João é o personagem que acompanha o cursista em sua saga, relacionando-se com o contexto onde os cursistas estão inseridos cotidianamente. O que descobriram nessa saga? E o que conseguiram aprender?

3.6 A ANÁLISE DOS DADOS QUALITATIVOS

A análise dos dados qualitativos coletados na pesquisa foi realizada com base na proposta de Bardin (2007), a qual procura desmontar a estrutura e os elementos dos conteúdos com o objetivo de esclarecer suas diferentes características e significados. Concordando com Moraes (1999), a mensagem da comunicação é simbólica, para entender os significados de um texto, portanto, é preciso levar o contexto em consideração. É preciso considerar, além do conteúdo explícito, o autor, o destinatário e as formas de codificação e transmissão da mensagem (MORAES, 1999).

Desta forma, a análise de conteúdo é:

[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (BARDIN, 2007 p. 44).

De maneira complementar, Moraes (1999) comenta que essa metodologia de pesquisa faz parte de uma busca teórica e prática, com um significado especial no campo das investigações sociais, constituindo-se em mais do que uma simples técnica de análise de dados, representando uma abordagem metodológica com características e possibilidades próprias.

Diante disso, a análise de conteúdo pode ser aplicada a qualquer tipo de comunicação, desde que exista um emissor, um receptor e uma mensagem. Conforme Bardin (2007), a intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção, inferência esta que recorre a indicadores. Afirma, ainda, que, se a

descrição é a primeira etapa necessária e a interpretação é a última fase, a inferência é o procedimento intermediário.

A ação prática da análise de conteúdo supõe diferentes fases que podem ser organizadas em três etapas distintas descritas por Bardin (2007):

a) Etapa 1: Pré-análise

É a etapa de organização dos dados, onde ocorrem as escolhas dos documentos a serem submetidos à análise, formulação de hipóteses e dos objetivos além da elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final. Nessa etapa, há a leitura flutuante para conhecimento do texto e obtenção das primeiras impressões e orientações respeitando as regras.

Na etapa de pré-análise ainda temos a formulação das hipóteses e objetivos, que acontecem através de uma suposição cuja origem é a intuição e que permanece em suspenso enquanto não for submetida à prova de dados seguros e o objetivo é a finalidade geral a que nos propomos, o quadro teórico no qual os resultados obtidos serão utilizados; a referenciação dos índices e a elaboração de indicadores que significam que os índices devem ser escolhidos através das hipóteses e a partir disso procede-se a construção de indicadores seguros que devem ser categorizados; e à preparação do material que consiste em padronizar e classificar o texto por equivalência, ou no caso das entrevistas prepará-las formalmente para tratamento dos dados.

b) Etapa 2: Exploração do material

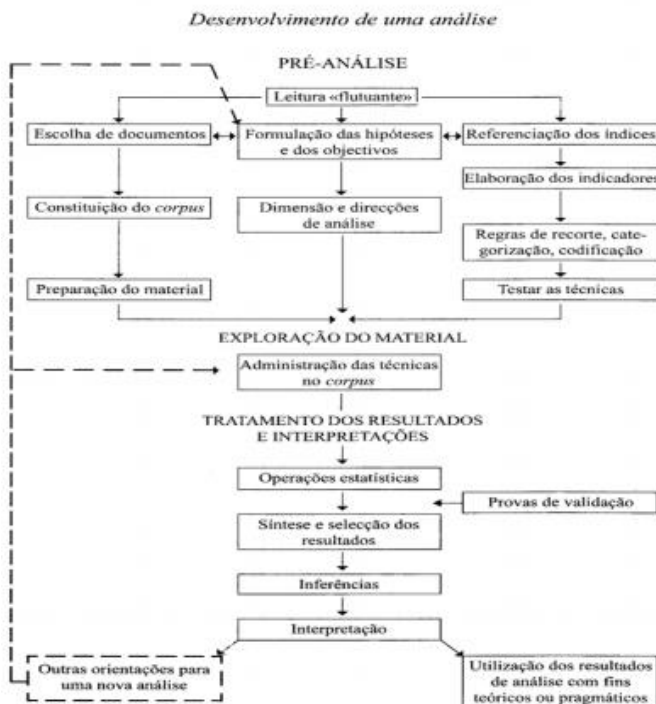
Nessa etapa são utilizadas as decisões tomadas na etapa 1, consistindo essencialmente em operações de codificação, decomposição ou enumeração, em função de regras previamente formuladas.

c) Etapa 3: Tratamento de resultados, inferência e interpretação

Nessa etapa os resultados são tratados a fim de que se tornem significativos e válidos, permitindo estabelecer quadros de resultados, diagramas, figuras e modelos, os quais condensam e põem em evidência as informações fornecidas pela análise.

As etapas da análise de conteúdo são sistematizadas no esquema a seguir:

Figura 23- Esquema da análise de conteúdo



Fonte: Bardin (2007p.102).

3.6.1 Utilização do software Nvivo e as categorias de análise

Os dados coletados nas entrevistas foram tratados por meio da análise de conteúdo com a utilização do software para pesquisa qualitativa, chamado Nvivo, utilizando a versão 11 do software. O Nvivo suporta métodos qualitativos de pesquisa, e ajuda na organização, categorização e busca de informações dos dados coletados. Através da utilização do software conseguimos organizar e categorizar os dados obtidos através das entrevistas.

Para tanto, partimos das transcrições das entrevistas para organizar quais eram os dados das entrevistas realizadas em Fevereiro de 2015 e de Agosto de 2015. Inicialmente, a organização aconteceu por entrevistado, de forma que cada entrevistado tivesse uma pasta com suas informações. A partir da construção das categorias de análise, as falas ou partes das falas dos entrevistados eram categorizadas nos ditos “nós”

do software Nvivo. Os nós eram os locais onde as informações eram arquivadas e onde permitia ao pesquisador a construção de nuvens de palavras, identificando quais entrevistados citaram determinada palavra, além de disponibilizar todos os fragmentos de falas que estão presentes naquele nó, permitindo ao pesquisador uma organização com relação aos dados de sua pesquisa.

a) Entrevistas de Fevereiro de 2015

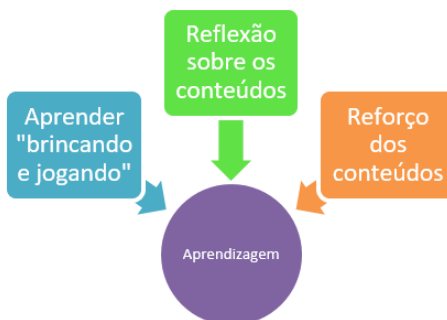
As entrevistas realizadas em fevereiro de 2015 permitiram uma aproximação com os entrevistados, um diálogo sobre jogos, jogos eletrônicos, aprendizagem e primeiras impressões do jogo como uma forma lúdica de aprendizagem. Através das respostas dos 19 cursistas respondentes, conseguimos perceber a heterogeneidade do grupo referente a experiências com os jogos. Desta forma, foram elencadas as categorias de análise que foram criadas como temas principais trazidos e discutidos pelas entrevistas e que direcionavam para os objetivos da pesquisa: aprendizagem, diversão – lúdico e contribuições do jogo.

Diante dessas categorias, após a transcrição, incluímos uma categoria: habilidades - que apareceu fortemente nas entrevistas. Desta forma, pudemos aprofundar e discutir sobre as habilidades que o jogo desenvolve, principalmente as cognitivas.

b) Entrevistas de Agosto de 2015

Após a aproximação com os cursistas e reestruturação dos instrumentos para a coleta de dados, as entrevistas de agosto já tinham categorias a priori, e situavam o cursista sobre o jogo eletrônico: “Saga dos Conselhos”. Essas entrevistas foram direcionadas às pessoas que haviam jogado a “Saga dos Conselhos”. As categorias definidas a priori nas entrevistas realizadas em Fevereiro de 2015, mantiveram-se: aprendizagem, diversão- lúdico e contribuições do jogo, retirando das categorias de análise as habilidades que foram pouco comentadas nas entrevistas de Agosto de 2015. Desta forma, as habilidades foram consideradas na discussão e aprofundamento teórico nesta pesquisa, utilizando como exemplos para reflexão e discussão as transcrições das entrevistas que aconteceram em Fevereiro de 2015. A partir das três grandes categorias que direcionam essa pesquisa, foram criadas as subcategorias, a fim de explorar os temas abordados:

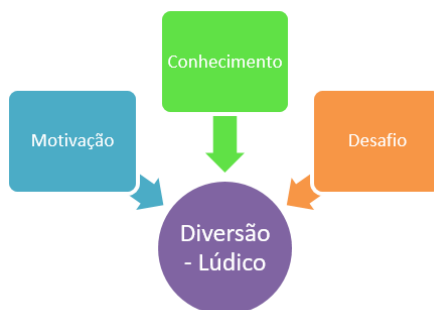
Figura 24- Subcategorias de análise – aprendizagem



Fonte: Elaboração das autoras

Incluídos na categoria aprendizagem, a subcategoria *aprender “brincando e jogando”* tinha como objetivo a reflexão de que a aprendizagem através do jogar e do brincar (como os cursistas mencionaram) pode ser mais divertida, tranqüila e significativa. Muitos respondentes, comentaram que desta forma a aprendizagem é mais fluida e facilitada; a subcategoria *reflexão sobre os conteúdos* foi criada, para discutir a questão do pensar, de rememorar sobre conceitos que já foram discutidos e teoricamente aprendidos, que facilitam a busca e a pesquisa sobre os assuntos estudados ao longo do curso. A subcategoria *reforço dos conteúdos* direciona o grande objetivo do jogo “Saga dos Conselhos” e que foi fortemente citado pelos cursistas nas entrevistas, que enquanto se joga se reforça o que já foi trabalhado, aprendendo de forma facilitada e propondo aos cursistas diferentes formas de aprendizagem.

Figura 25- Subcategorias de análise - diversão – lúdico



Fonte: Elaboração das autoras

Incluídos na categoria diversão e lúdico, a subcategoria motivação tinha como objetivo levar em conta o que os cursistas comentavam que estudar com a ajuda do jogo era mais interessante, tornava tudo mais atrativo e que o caráter lúdico do jogo ajudava a ter mais interesse em estudar e reforça os conteúdos do curso ao invés de somente ler os cadernos do curso. Os desenhos e cenários faziam parte do visual do jogo que despertavam o interesse dos cursistas de descobrir quais eram as suas próximas etapas; a subcategoria conhecimento foi elencada pelos cursistas como “podemos nos divertir e ainda aprofundar nossos conhecimentos”. Diante disso, muitos viram no jogo a possibilidade de construção e reflexão de conhecimentos adquiridos. A subcategoria desafio contempla o caráter desafiador que os jogos possuem, tornando-os mais divertidos e interativos. O desafio está presente, independente do jogo, neste caso, o cursista sentia-se desafiado a conquistar melhores níveis e responder de forma correta os questionamentos sobre os conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

Figura 26- Subcategorias de análise - Contribuições do jogo



Fonte: Elaboração das autoras

Incluídos na categoria contribuições do jogo encontra-se a subcategoria feedback, objetivo definido e sentido lúdico. A primeira subcategoria ressalta a importância do feedback para a aprendizagem e que essa característica demonstra ser importante quando trata-se de um jogo que visa o reforço dos conteúdos. A subcategoria objetivo definido considera que o jogo tinha um objetivo de aprendizagem e que volta-se para um contexto educacional. Por fim, a subcategoria sentido lúdico foi relatada pelos cursistas como a grande contribuição do jogo “Saga dos Conselhos”, como uma maneira de divertir e aprender ao mesmo tempo.

4 CONTEXTO DO JOGADOR: APROXIMAÇÕES, EXPERIÊNCIAS E APRENDIZAGEM NO USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Ampliando as possibilidades do uso dos jogos eletrônicos, percebemos a importância dele quando o assunto é aprendizagem lúdica. Inspirada em Zabala (1998), a “aprendizagem significativa” (AUSUBEL, 1978) é aquela que permite ser incorporada em diferentes contextos, sendo aprendizagens mais elaboradas. Dessa forma, Gee (2008) salienta que a aprendizagem pode acontecer pelas experiências que as pessoas tem em sua vida.

Inspirada nos estudos de Zabala (1998) e Ausubel (1978) e Gee (2008), observamos que a aprendizagem lúdica é uma necessidade humana que proporciona interação das pessoas com o ambiente em que vivem, assimilação de novos conhecimentos, aplicação dos conhecimentos em novos contextos e desenvolvimento de habilidades humanas. Complementando esse olhar, Winnicott (1995) acredita que o lúdico é considerado prazeroso devido à sua capacidade de absorção do indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Esse clima de absorção e entusiasmo pode ser aproveitado no processo ensino-aprendizagem colaborando para uma aprendizagem mais fluida, divertida e prazerosa para os cursistas.

A partir da organização dos dados da pesquisa, percebemos algumas interações com os computadores e jogos eletrônicos. Inicialmente, percebemos a familiaridade ou não dos adultos frente aos computadores. Muitas vezes, as experiências com os computadores e jogos destinam-se a seus filhos e alunos. Desta forma, vamos problematizar e perceber de que forma essas interações acontecem, juntamente com suas contribuições e desafios que fazem parte do universo dos adultos e das suas relações com o jogo eletrônico.

4.1 PRIMEIROS CONTATOS E IMPRESSÕES SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS: ENTRE A NOVIDADE E A FAMILIARIDADE

A partir da primeira etapa da pesquisa, de aproximação, percebemos que os participantes possuem algumas experiências quando o assunto é jogo. Inicialmente, podem ser jogadores frequentes ou casuais de jogos em momento de entretenimento ou quando são professores podem ter trabalhado na mediação do jogo com as crianças. Segundo Mc Gonigal (2012) os jogos casuais são aqueles que tendem a ser simples de aprender, rápidos de jogar e exigem muito menos

memória e poder de processamento do que outros jogos de computador ou videogames. Complementando essa ideia, Morais et al (2010) ressalta que os jogos casuais são aqueles desenvolvidos apenas com o intuito de entreter o usuário, onde o aprendizado pode ocorrer, mas será um subproduto ao invés de um resultado intencional. De maneira complementar, Kuittinen et al (2007) afirmam que o jogo casual possui certas propriedades de jogos, como as recompensas rápidas.

Os jogos casuais também apareceram com pouca popularidade, o que sugere que talvez estes sejam voltados para o público adulto, que dispõe de pouco tempo para envolver-se com o jogo, contrastando com a criança, que muitas vezes pode dedicar-se mais à prática, e, portanto, acessar jogos mais complexos que os chamados “casuais” (CRUZ, ALBUQUERQUE, AZEVEDO, 2009).

Em nossa pesquisa, os adultos são os participantes e jogadores, no sentido de experimentar uma forma diferenciada de aprender, pautada na aprendizagem lúdica. Nesse viés, todos os cursistas puderam conhecer e experimentar os desafios do jogo “Saga dos Conselhos”, integrado ao Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares.

No momento da observação da interação dos adultos com o jogo eletrônico “Saga dos Conselhos”, pudemos perceber que alguns cursistas tem familiaridade e outros possuíam um olhar de estranhamento frente aos jogos eletrônicos pois para muitos deles estavam estabelecidas, naquele momento, as primeiras impressões e sensações frente ao ato de jogar. Diante disso, os dados das entrevistas trazem à tona as questões de familiaridade/ dificuldade frente aos jogos eletrônicos, além do levantamento de temas relevantes a pesquisa.

Em alguns momentos, os cursistas solicitaram ajuda para iniciar o jogo seguido de algumas informações sobre as questões que eram colocadas. A experiência de jogar em um laboratório com outros cursistas estimulou também a colaboração de uns com os outros, fato percebido nas observações enquanto jogavam. Nesse momento da pesquisa, os alunos puderam experimentar-se jogando e de forma aleatória, participaram das entrevistas, ocasião em que puderam relatar os seus sentimentos, percepções e o que aprenderam através do jogo eletrônico.

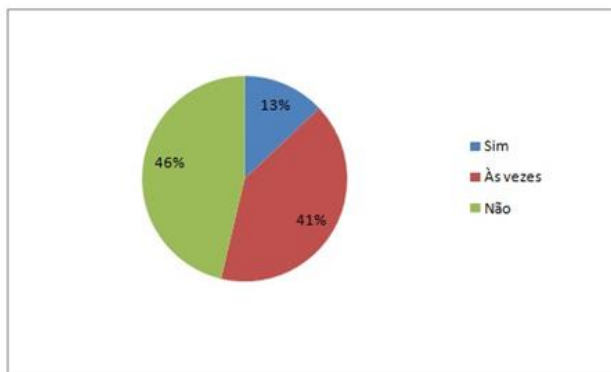
Na análise das entrevistas confirmou-se que muitos cursistas não tinham contato com o jogo eletrônico, outros jogavam ocasionalmente como um passatempo e alguns costumavam jogar. Quando perguntados se jogavam, ouvimos relatos como o que segue: “*Não! Nada...nem no celular, só canastra!Na cartinha mesmo!*” (Entrevistado 5 – Fevereiro

2015) e também ouvimos cursistas que costumam jogar e conseguem perceber os aspectos positivos dos jogos eletrônicos: *“Então, eu jogo bastante tá? Eu acho que sim, que a gente aprende muito porque assim coordenação motora, criatividade sabe, pra criança também.”* (Entrevistado 2 – Fevereiro 2015).

A partir das entrevistas que aconteceram em Fevereiro de 2015, conseguimos perceber que os adultos vinculam o jogo como algo distante e voltado para o universo das crianças, como ilustra a fala: *“É muito importante assim, principalmente assim, pra criança né. Para as crianças tudo que tu oferecer de jogo né, vai levar a um raciocínio, a uma busca de resultado como é...a rapidez na criança né! As crianças são bastante curiosas!”* (Entrevistado 4 – Fevereiro de 2015). Conforme Tapscott (1999) o envolvimento da criança em uma experiência interativa, desenvolvendo a coordenação motora, possibilitando a realização e ainda divertir, é considerado por muitos pais algo valioso, ou na pior das hipóteses, inofensivo. De forma complementar, Prensky (2012) ressalta a relação entre crianças e adultos e afirma que a aprendizagem baseada em jogos digitais para crianças funciona bem e questiona: Os adultos querem aprender com os jogos? Os adultos amadurecem e tornam-se mais sérios, porém a diversão dos jogos está presente mesmo na idade adulta (PRENSKY, 2012). A partir disso, onde estão os adultos nessa relação entre jogos eletrônicos, aprendizagem e diversão?

Nesse contexto, utilizamos os dados do questionário com o objetivo de conhecer o público-alvo do curso, os adultos, bem como suas experiências com o uso de jogos para fins educacionais. Com a utilização dos questionários percebemos as relações dos cursistas quando o assunto é jogo e adquirimos também resultados quantitativos sobre o estudo. Nesse caso, quando perguntados sobre o uso dos jogos eletrônicos no cotidiano, dos 54 respondentes do questionário, 25 responderam que não jogavam, 7 responderam que jogavam e 22 cursistas optaram pela opção “às vezes”, como ilustrado a seguir:

Gráfico 3- Prática de jogar jogos eletrônicos dos cursistas



Fonte: Elaboração das autoras

Nesse caso, o gráfico demonstra que 46% não possuem o hábito de jogar. Em alguns momentos das entrevistas, as opções de jogar ou não jogar são explicadas pelos entrevistados como: “*Então, eu jogo bastante tá?*” (Entrevistado 2 – Fevereiro 2015), “*Eu costumo jogar, jogo no computador, jogo no celular e isso é bom!*” (Entrevistado 7 – Fevereiro 2015) ou “*Não! Nada... Nem no celular, só canastra! Na cartinha mesmo.*” (Entrevistado 5 – Fevereiro 2015), “*Não, primeira vez. Isso aí, primeira vez!*” (Entrevistado 4 – Fevereiro 2015) ou ainda demonstram convicção ao explicar o motivo pelo qual não jogam: “*Nós somos uma era menos tecnológica, pra nós não é tão atrativo, mas pra quem está vindo né, os mais novos, eu já estou velha, mas os mais novos isso se torna atrativo porque eles estão habituados a jogar.*” (Entrevistado 5 – Fevereiro 2015).

Diante das transcrições podemos observar o aspecto da diferença geracional, o que reforça as ideias de Prensky (2001), o qual defende a existência dos nativos digitais e dos imigrantes digitais. Os primeiros caracterizados pelos alunos de hoje, do maternal à faculdade, que representam as primeiras gerações que cresceram com as novas tecnologias, caracterizados pela presença e uso de computadores, vídeo games, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital além dos jogos de computadores, e-mail, a Internet, os telefones celulares e as mensagens instantâneas. Os imigrantes digitais referem-se aos que não nasceram no mundo digital, mas que em alguma época da vida, ficaram

fascinados e adotaram muitos ou a maioria dos aspectos da nova tecnologia.

Sobre as expressões “nativos digitais” e “imigrantes digitais” explicadas por Prensky (2001), Jenkins (2007) salienta que falar de “nativos digitais” também pode mascarar diferentes graus de acesso e conforto com tecnologias emergentes experimentados por jovens, analisando os ditos “nativos digitais” como se existisse um mundo que esses jovens compartilham e um grupo de conhecimento que eles têm tudo dominado.

Nesse contexto de nativos e imigrantes digitais, Prensky (2012) enfatiza a existência de duas formas de cultura, a analógica e a digital, que falam línguas diferentes, ressaltando as diferenças em termos de aprendizagem entre esses dois polos que normalmente se encontram na escola. O ambiente escolar é o templo dessa diferença geracional e sofre em virtude disso, propondo uma crise na educação devido ao conflito entre instituições rígidas e ultrapassadas com estudantes digitais que pensam e processam as informações de uma forma diferente (PRENSKY, 2012). De forma complementar, a relação e interação das pessoas com as tecnologias digitais deve ser visto como um objeto a ser cuidadosamente estudado e desvendado (JENKINS, 2007).

Inserido na perspectiva geracional, em que pais e filhos não possuem as mesmas relações com as tecnologias, percebe-se que muitos adultos fazem o uso de jogos como estímulo a aprendizagem das crianças, sejam eles, alunos os filhos ou como uma forma de diversão ou passatempo com a família. Através da análise dos dados, alguns entrevistados ressaltam esses fatos, quando perguntados sobre o ato de jogar: *“Só no computador de casa, jogar mais jogar com as crianças em casa, jogar aquele soletrando, aquele jogo do Silvio Santos que elas fazem.”* (Entrevistado 15 – Fevereiro 2015) ou aparecem de outra forma, como uma contribuição para a aprendizagem: *“Minha filha gosta muito assim(jogos eletrônicos) e ai eu queria que ela se alfabetizasse e ai ela meia preguiçosa e ai eu falava vamos jogar com a mãe e ai a gente jogava, ela aprendia a ler e tinha coisas que ela gostava e ai foi uma forma que eu achei de ela evoluir né.”* (Entrevistado 2 – Fevereiro 2015).

Nesse sentido, uma entrevistada ressalta que para a criança tudo é mais fácil quando o assunto é tecnologia: *“Justamente, já faz parte (do universo da criança)! Tecnologia pra criança é uma coisa que facilmente né. O único problema que eu vejo é a gente ter que saber impor os limites né”* (Entrevistado 8 – Fevereiro 2015). De acordo com Prensky (2012) as crianças amam o fato de que podem controlar o que

acontece na tela, elas aprendem rapidamente a ligar o computador sozinhas, apontar o mouse e usar os programas.

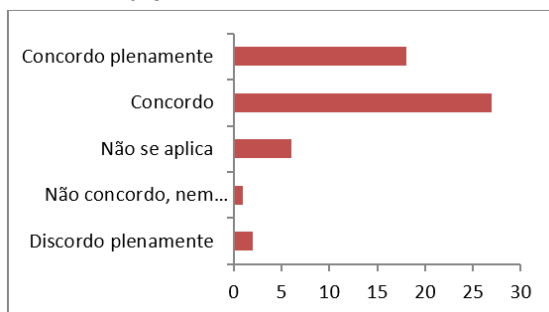
Na intersecção entre adultos e crianças/adolescentes que normalmente acontece na escola, Ramos (2008) ressalta que o aumento do interesse dos alunos pelos jogos eletrônicos traz para os professores dois desafios: primeiro, lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender e, segundo, utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares, como de valores e princípios éticos.

Inseridos no processo ensino-aprendizagem, alunos e professores, precisam adaptar-se ao uso dos jogos eletrônicos e das tecnologias em geral para fins educacionais, contribuindo para a aprendizagem.

4.2 O JOGO COMO UMA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER

Diante do grande potencial educativo que os jogos possuem, os eletrônicos podem ser utilizados para criar contextos lúdicos para aprendizagem, promovendo experiências significativas aos jogadores. Ampliando esse olhar, os jogos eletrônicos podem contribuir para a aprendizagem, tornando-a mais motivadora e divertida. Conforme Abreu et al (2008) muitos estudos relacionam o uso de jogos eletrônicos com a maior facilidade de aprendizado, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, a melhora na capacidade de orientação espacial e a facilitação da socialização. Diante disso, os dados do questionário corroboram com essa afirmação de que o jogo eletrônico pode contribuir com a aprendizagem:

Gráfico 4 - Percepção dos cursistas sobre a possibilidade de aprender com o uso de jogos eletrônicos



Fonte: Elaboração das autoras

Analisando o gráfico, mais de 80% dos cursistas percebem que podem aprender com o uso dos jogos eletrônicos e muitos consideram que seu uso promove uma aprendizagem menos cansativa e mais divertida. Através dos jogos que se desenvolvem muitas habilidades e conhecimentos e, ainda, estimula o aprender de forma lúdica, sendo muito mais prazeroso e encantador (GRÜBEL e BEZ, 2006). Diante disso, o lúdico fica ilustrado na fala da entrevistada: *“A questão da ludicidade, voltando para o lado lúdico, o lado do aprendizado. O jogo ele vai ter uma atração, algo que vai mexer contigo, fazer com que tu aprenda, que tu tenhas o gosto”* (Entrevistada 7 – Agosto de 2015) ou ainda *“Ah! Tudo que é lúdico em se tratando de Educação, tudo que se insere de lúdico é claro que contribui muito para a aprendizagem. Tudo que a gente faz brincando, a gente não esquece! Isso é uma que funciona perfeitamente e sempre funcionou”* (Entrevistada 3 – Agosto de 2015).

As entrevistadas afirmam que mais chamou a atenção delas no jogo “Saga dos Conselhos” foi a aprendizagem divertida, como ilustra: *“O que mais me chamou atenção? A forma como tu aprende brincando. Uma outra coisa...não teria outra resposta.”* (Entrevistado 5 - Fevereiro 2015) ou *“Eu acho que é aprender brincando.”* (Entrevistado 15 - Fevereiro 2015).

As expressões “aprendizagem divertida” e “aprender brincando” ou expressões similares, são bem destacadas nas entrevistas com os cursistas. Diante disso, retomamos a ideia de diversão de Prensky (2012) que salienta que o principal papel da diversão no processo de aprendizagem é relaxar e motivar. Relaxar porque permite que o aprendiz assimile tudo mais facilmente, enquanto a motivação permite que se empenhe com mais interesse (PRENSKY, 2012). Concordando com Prensky (2012), muitas pessoas acham que não se pode aprender de forma mais divertida e lúdica, pois possuem a crença de que a aprendizagem é coisa séria e requer sofrimento. Segundo Bisson e Luckner (1996) apud Prensky (2012) como parte do processo de aprendizagem, a satisfação e a diversão tem sua importância quando da aprendizagem de novas ferramentas, visto que o aprendiz fica mais relaxado e motivado e, conseqüentemente, mais disposto a aprender.

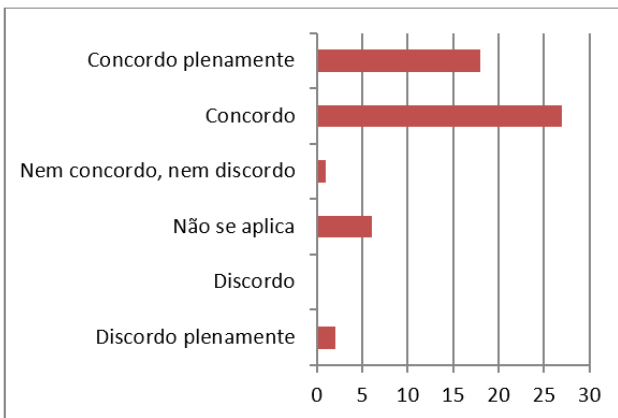
4.2.1 Aprendizagem e o exercício de habilidades

Os jogos são reconhecidos por exercitarem as habilidades cognitivas, pois desenvolvem aspectos da cognição humana. A cognição refere-se “à aquisição, o armazenamento, a transformação e a aplicação

do conhecimento” (MATLIN, 2004 p.2). Desta forma, compreendemos habilidades cognitivas de acordo com Ramos (2014) como as capacidades que tornam o sujeito competente e lhes permitem interagir simbolicamente com o meio. Complementando esta ideia, Gatti (1997) afirma que as habilidades permitem ao sujeito, por exemplo, discriminar objetos, identificar e classificar conceitos, levantar problemas, aplicar regras e resolver problemas, e propiciam a construção e a estruturação contínua dos processos mentais.

Para Ramos (2013), dentre os diferentes tipos de jogos existentes, cada jogo possibilita ou privilegia o desenvolvimento de determinadas habilidades ou cumpre uma função específica. De forma mais ampla, foi destacado o exercício de habilidades, dentre elas habilidades motoras, visuais, como ilustrados nas falas: “*Acho que o jogo trabalha todas as habilidades possíveis, visuais, auditivas e hoje em dia com essa era tecnológica não tem como voltar mais atrás.*” (Entrevistado 13 – Fevereiro de 2015) ou “*Sim, com certeza. Interação, trabalho em equipe, concentração. Dentro de tantas habilidades visuais, perceptivas, auditivas.*” (Entrevistado 17 – Fevereiro de 2015). Diante do potencial do jogo para a exercício das habilidades cognitivas, os cursistas também têm a percepção de que enquanto jogamos estamos exercitando essas habilidades, como ilustra o gráfico:

Gráfico 5 - Exercício das habilidades cognitivas ao jogar



Fonte: Elaboração das autoras

De acordo com os resultados do gráfico 3, cerca de 80 % concordam que conseguimos exercitar as habilidades cognitivas

enquanto jogamos, dentre elas a atenção, capacidade de resolução de problemas, memória e raciocínio que foi bastante destacado nos dados das entrevistas: *“O raciocínio, trabalha o raciocínio porque você tem que ser rápido, você tem que raciocinar rápido, tem que ter a agilidade, tem que trabalhar a motricidade dentro da motricidade fina, porque você tem que ir pra lá, e a gente se perde, as vezes é normal se perder nessas coisinhas. Então trabalha bastante a questão da motricidade, do raciocínio, eu acredito. Eu achei bem interessante!”* (Entrevistado 7 – Fevereiro 2015) ou *“É, que não deixa de estar ligado à aprendizagem, tem que ter raciocínio, paciência, saber esperar, leitura, concentração por que senão tu não consegue desenvolver e claro, conhecimento prévio do que tu tá jogando né, porque senão tu não sai do lugar”* (Entrevistado 11 – Fevereiro 2015).

Neste sentido, Ferreira et al (2009) colabora salientando que a vivência do jogo estimula o desenvolvimento de habilidades e competências que podem ser úteis no dia a dia, como o raciocínio rápido e a tomada de decisões em situações críticas. Outra habilidade destacada é a atenção, que aparece nas entrevistas como: *“Eu penso assim ó, eu acredito que o jogo requer muita atenção né, então vai levar a criança ou aquele que está né, realizando aquela atividade com mais atenção. Uma maior reflexão. Ele quer chegar a um ponto, tem um objetivo né, tem um propósito!”* (Entrevistado 4- Fevereiro de 2015).

A partir da utilização do software de pesquisa qualitativa Nvivo, aliado a categorização, foram criados modelos de frequência de palavras do texto das entrevistas com o objetivo de identificar as palavras que foram citadas com maior frequência nas entrevistas realizadas em fevereiro de 2016:

Figura 27- Nuvem de palavras - 50 palavras



Fonte: Nvivo (2016)

Desta forma, as palavras jogo e atenção destacam-se como as palavras mais citadas, dentre as cinquenta palavras mais frequentes no texto. Nesse sentido, foram descartadas algumas palavras como “para”, “com” entre outras que não apresentavam sentido fora do contexto da frase ao qual estavam inseridas. Desta forma, outras palavras também demonstraram relevância nas falas dos entrevistados foram: divertido, interessante, aprender como ilustra a tabela a seguir:

Tabela 1 - Frequência das palavras - Fevereiro de 2015

	Palavras	Frequência	Similares
1ª	Jogo	71	Jogos
2ª	Atenção	23	---
3ª	Tempo	20	---
4ª	Jogar	19	---
5ª	Resposta	18	Respostas
6ª	Criança	18	Crianças
7ª	Regra	13	Regra
8ª	Desafio	12	Desafios

Fonte: Elaboração das autoras

Outro aspecto relevante foi anunciado por uma cursista que acredita no aprimoramento de diversas habilidades: *“Acho que o jogo trabalha todas as habilidades possíveis, visuais, auditivas e hoje em dia com essa era tecnológica não tem como voltar mais atrás.”* (Entrevistado 13 – Fevereiro de 2015). De acordo com Greenfield (1984), é através do jogo que aumentamos a habilidade de leitura de imagens visuais, bem como trabalham com a construção de mapas mentais e habilidades espaço-visuais e multidimensionais.

O desenvolvimento das habilidades aparece também associado à aprendizagem divertida: *“Eu acho que sim, (comentando que se aprende com o jogo) que a gente aprende muito porque assim coordenação motora, criatividade sabe, pra criança também. Eu tenho uma menina de 8 anos, então quando ela estava na fase de alfabetização tinha muito jogo de letras então é uma forma divertida, tu aprende sem perceber sabe, não é cansativo”* (Entrevistado 2 - Fevereiro de 2015)

A revisão dos conteúdos do curso, que é um dos objetivos principais do jogo, revelou-se uma função frequentemente citada nas entrevistas como apontou uma entrevistada quando comenta da organização e objetivo de contribuição com a aprendizagem: *“Toda a parte da criação porque tem um propósito, que é o aprendizado que ficou claro pra mim. Então toda essa parte que eu não sei dizer o nome na técnica mas a ilustração, toda essa parte de desenho, a arte. E chamou atenção a forma de como ele foi preparado para a aprendizagem. Lida também com uma competição mas é a tua competição contra o tempo do aprendizado.”* (Entrevistado 16 - Fevereiro 2015). O reforço dos conteúdos também foi ilustrado pelas falas: *“Porque todo aquele trabalho que você já fez na leitura e na produção, reforça né... É mais um instrumento, então reforça aquilo para tua aprendizagem. Quer dizer, às vezes a gente tem que estudar para uma prova ou uma avaliação e através do jogo tu também está avaliando o teu conhecimento e com diversão.”* (Entrevistado 6 – Agosto de 2015) ou ainda ressaltando a importância do feedback como ilustra a fala: *“É como um reforço, um feedback do conteúdo que foi aprendido. serviu para lembrar.”* (Entrevistado 16 – Fevereiro de 2015). Nesse caso o feedback assume um papel importante quando o objetivo é a contribuição na aprendizagem, visando apresentar ao jogador os erros e acertos, avisando imediatamente se as ações dos jogadores foram positivas ou negativas. Conforme Prensky (2012) os feedbacks são a forma de medir o progresso em relação às metas. Nesse sentido, o ganhar ou perder traz fortes emoções e implicações de

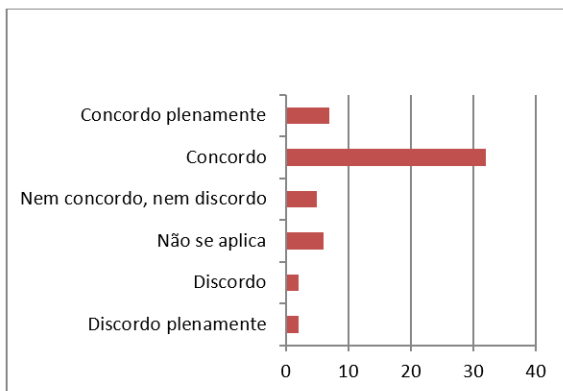
gratificação ao ego, o que corresponde a uma boa parte da atração que os jogos provocam (PRENSKY, 2012).

Segundo Gee (2008), as pessoas devem receber feedback imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros. Esses feedbacks precisam explicar seus erros e o que poderiam ter feito de forma diferente para que tenhamos “bons jogos”.

Ao considerarmos que o principal objetivo do jogo era a revisão e reforço dos conteúdos estudados ao longo do curso, os resultados encontrados a partir das entrevistas indicam que o mesmo cumpre o seu objetivo, pois esse aspecto aparece inúmeras vezes nas entrevistas e pode ser comprovada pelos dados do questionário em que 74% dos respondentes concordam plenamente que aprenderam mais sobre o curso jogando. Nesse sentido, cabe informar que apenas 8% dos respondentes discordam com relação à aprendizagem sobre o curso e o jogo.

O curso, que contextualiza a aplicação do jogo, tem como um de seus principais objetivos fomentar a implantação e o fortalecimento dos Conselhos Escolares, abordando os conceitos de gestão democrática, a participação e as funções dos conselhos escolares, procura ampliar o olhar dos cursistas para algumas reflexões que permeiam o universo escolar. Desta forma, o jogo “Saga dos Conselhos” permitiu a assimilação destes conceitos, bem como esclarecimento das dúvidas abrindo portas para o desafio de acertar ou errar dentro do jogo. Como ilustração disso temos o gráfico:

Gráfico 6 - Aprendizagem sobre os Conselhos Escolares a partir da interação com o jogo



Fonte: Elaboração das autoras

Diante disso, as entrevistas corroboram com os dados apresentados no Gráfico 7 quando um dos entrevistados afirma que: *“Aprendi, sim eu aprendi! Eu acho que claro, além da diversão ali de jogar o joguinho né, mas na hora de responder as perguntas, de buscar o que era certo e o que era errado, daí tu fica pensando: Po, mas eu achava que era certo mas era errado porque né...e tu acaba refletindo sobre a resposta que tu deu assim sabe? Então faz as reflexões.”* (Entrevistado 1 - Agosto 2015) ou *“A aprendizagem na vida da gente também é uma coisa gradativa né? Tu vais assimilando conteúdos e vais agregando informações a medida que tu caminhas...e no jogo a mesma coisa! Tu vais acrescentando elementos e agregando informações e sem perceber tu acabas né com um... como é que eu diria, uma visão geral daquilo, mas já com elementos que se incorporam né, no decorrer na tua caminhada lá pelo jogo, pelo mapa, do início até o final.”*(Entrevistado 3 - Agosto 2015).

Outro aspecto presente nas entrevistas, que merece atenção, é o fato do caráter desafiador que os jogos possuem, com a finalidade de estimular seus jogadores a alcançar objetivos, buscar as metas e seguir as regras. Segundo Prensky (2012) o desafio é o problema que o jogador tenta resolver, é ele que faz circular a adrenalina frente ao jogo, estimula a criatividade e nos faz ter vontade de jogar. Os jogadores normalmente gostam de sentirem-se desafiados e empenhados para conquistar seus objetivos no contexto do jogo.

Os bons jogos oferecem aos seus jogadores um conjunto de problemas desafiadores e então os deixam resolver esses problemas até que tenham virtualmente automatizado suas soluções, e então lançam novos problemas aos jogadores, exigindo que eles repensem sua recém-adquirida maestria, que aprendam algo novo e que integrem este novo aprendizado ao seu conhecimento anterior (GEE, 2009). Dessa forma, o desafio aparece nas entrevistas como: *“Justamente o tempo, em querer cumprir no menor tempo possível pra conseguir como é que se diz, como nós temos um tempo curto aqui, o desafio é também nesta questão, por conta de você querer conhecer mais do jogo. Agora, eu queria entrar na terceira etapa, mas é um desafio bem interessante, como todos os jogos assim, eu achei bastante didático.”* (Entrevistado 1 - Fevereiro 2015).

A EAD permite a utilização de recursos didáticos para tornar as aulas mais próximas aos alunos, seja por meio da linguagem, das referências visuais dentre elas cores, organização do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e por suas “novidades” relacionadas aos conteúdos do curso e conhecimentos. Inserido nesse contexto, o jogo a

“Saga dos Conselhos” caracteriza-se com um recurso didático e metodológico, aspecto que foi percebido pelos cursistas como algo positivo para a aprendizagem, como afirma a entrevistada: *“Ah achei muito bom, porque é como eu já citei antes, você está aprendendo brincando! É uma diversão, então até mesmo o adulto eu acho que é necessário você ter esse tipo de metodologia pra aprender”* (Entrevistada 6 – Agosto de 2015). Essa fala ilustra o valor educacional do jogo para o público adulto, que também pode se divertir e aprender ao mesmo tempo. Retomando as ideias de Prensky (2012), os jogos são uma revolução na aprendizagem e podem contribuir de forma divertida e lúdica, quebrando os paradigmas de que a aprendizagem é “coisa séria”.

Os jogos eletrônicos têm aparecido como uma possibilidade de “encantar” a educação dos jovens por suas características lúdicas e atrativas (ILHA; CRUZ, 2006). Ampliando essa afirmação, os adultos também estão contemplados quando o assunto é o conteúdo atrativo que o jogo possui. Diante disso, uma das entrevistadas salienta de como foi atrativa a sua experiência com o jogo: *“Aquelas perguntas para responder no papel não seria tão atrativo como ali no jogo. Porque na verdade, os personagens né, não seria personagem, mas o contexto, é isso que importa que chama atenção pra fazer o jogo diferente do responde isso, responde aquilo que é bem tradicional né”* (Entrevistado 5 - Fevereiro 2015).

Nesse sentido, o uso do jogo voltado à aprendizagem foi bastante destacado pelas diferenças que a experiência com o jogo eletrônico oferece em relação ao texto, por exemplo, pois se utiliza de outros recursos como imagem, movimentos e interatividade. Temos, ainda, presente a ludicidade, a motivação, o desafio e o contexto de jogo. Diante desse contexto e por meio das subcategorias de análise, percebemos que a categoria aprendizagem foi bastante destacada e significativa aos olhares dos cursistas como ilustra a tabela:

Tabela 2 - Categoria aprendizagem

Categoria		Sub Categoria	Frequência
Entrevistas de Fevereiro de 2015	Aprendizagem	Aprender “brincando e jogando”	11
		Reflexão dos conteúdos	6
		Reforço dos conteúdos	16
Entrevistas de Agosto de 2015	Aprendizagem	Aprender “brincando e jogando”	22
		Reflexão dos conteúdos	5
		Reforço dos conteúdos	6

Fonte: Elaboração das autoras

Conforme ilustra a tabela 2, a subcategoria “aprender brincando e jogando” destaca-se nas duas entrevistas, sendo citada diversas vezes pelos mesmos entrevistados como uma grande contribuição no jogo na aprendizagem. Prensky (2012) sinaliza que a aprendizagem baseada em jogos é versátil, ou seja, se adapta a todas as disciplinas, informações e habilidades a serem aprendidas, se usadas de forma correta e além do mais, motiva porque é uma aprendizagem divertida.

4.3 JOGAR, APRENDER E DIVERTIR: DIÁLOGOS SOBRE A EXPERIÊNCIA COM O JOGO

A diversão pode ser fortemente associada à experiência de interação com o jogo. Retomando Schuytema (2008), a diversão é algo complexo e determinado pelas experiências prévias do jogador (que determinarão de que formas ele sente maior prazer), e envolve quatro elementos necessários para a diversão: receptividade, expectativa, gostos subjetivos e o que o autor chama de ingrediente X: uma mistura de surpresa, coincidência, insights de genialidade do jogador, e uma combinação de emoções.

Estas emoções imbuídas no conceito de diversão de Schuytema (2008) puderam ser percebidas no contato dos cursistas com o jogo eletrônico “Saga dos Conselhos”. A partir da aplicação do jogo juntamente com as interações observamos que é possível se divertir com o uso de jogos educativos. Esse aspecto pode ser evidenciado por risadas, expressões das emoções durante as primeiras interações feitas

através das observações livres e, posteriormente, confirmadas através de falas como estas: “*A gente vibrava a cada pergunta que acertava e ficava furiosa quando errava, principalmente quando os bichinhos matavam a gente, dava uma decepção: Ah! Vamos de novo!*” (Entrevistada 8 – Fevereiro de 2015) ou ainda “*Claro né, se você acerta você fica "YES" se você erra você fica nossa, que droga, voltar de novo ah não pelo amor de Deus.*” (Entrevistada 15 – Fevereiro de 2015).

Partindo dessa interação, podemos concluir que o jogo “Saga dos Conselhos” é um jogo educativo, ou seja, tem um viés educacional voltado à aprendizagem, e como destaca Oliveira (2001) os jogos educativos têm como objetivo possibilitar entretenimento para o usuário, podendo influenciar o seu desenvolvimento sócio-afetivo e cognitivo. De forma complementar, retomamos Brougère (1998) que salienta que as atividades jogar e aprender são complementares e constroem atitudes diferentes por parte de quem joga. Analisando o aspecto da diversão e o contexto educacional, Dohme (2008) afirma que além de serem fontes de diversão, os jogos podem ser utilizados para vários fins educativos e como instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens.

O uso dos jogos eletrônicos na educação pode contribuir para motivar os alunos e promover novas experiências em busca de conhecimentos. Desta forma, Batista (2011) confirma que seria uma forma lúdica de fixar conteúdos didáticos, capazes de despertar o interesse dos estudantes ao ponto de fazê-los se envolver em disputadas partidas em busca de um pertencimento.

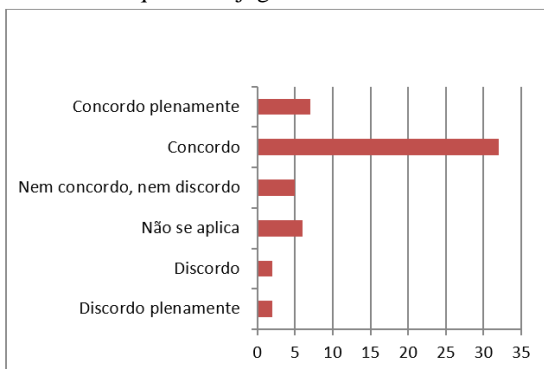
Nessa mesma direção, Oliveira (2001) comenta que uma situação de jogo oferece aos jogadores interatividade, permitindo ampliar as relações sociais no ambiente de ensino, cativando o interesse dos alunos em relação a temas muitas vezes difíceis de ser apresentados por outras abordagens, evidenciando que a essência do jogo educacional é a aprendizagem com prazer e a criatividade com diversão. Diante disso, Spigolon (2006) sugere que as motivações dos alunos devem ser aproveitadas em favor de sua própria aprendizagem, sendo os jogos educativos um dos recursos auxiliares da prática pedagógica que podem ser motivadores para os estudantes.

Em contrapartida, Tavares (2004) salienta que os jogos educativos mais comuns são chatos e tendem a se tornar uma obrigação para crianças e adolescentes. Não adianta usarmos personagens e histórias que não encantem os alunos. Mesmo porque, ao sair da aula, eles voltam à rotina, com games considerados agressivos pela maioria dos educadores (TAVARES, 2004). Com o mesmo olhar, Albuquerque (2009) afirma que é difícil encontrar um jogo educativo que consiga

entreter como fazem os jogos comerciais, talvez porque muitos jogos são produzidos inserindo um conteúdo em uma estrutura de jogo já conhecida, sem uma boa integração entre mecânica de jogo e conteúdo (COSTA et al, 2008 apud ALBUQUERQUE, 2008).

Se considerarmos a diversão como um aspecto importante na interação com o jogo é preciso integrar de forma consistente a mecânica e os conteúdos, para reforçar o que Prensky (2012) nos chama atenção: um jogo educativo deve ser tão divertido quanto um jogo comercial, pois além de envolver o jogador, a diversão cria um estado propício à aprendizagem. Os resultados da pesquisa, a partir dos dados do questionário, revelaram que a maior parte dos cursistas que jogaram se divertiram ao interagir com o jogo educativo “Saga dos Conselhos”, como podemos observar no gráfico 7:

Gráfico 7 - Diversão enquanto se joga



Fonte: Elaboração das autoras

A partir do gráfico, podemos perceber que a concordância sobre a diversão enquanto se joga supera os 75% dos respondentes. O aspecto da diversão aparece fortemente nas entrevistas, porém os conceitos de diversão que os cursistas levam em conta são como uma forma de “sair do sério”, “distração” ou até mesmo um passatempo como ilustra a fala da entrevistada: “*É claro que é, é uma forma de passatempo, é uma forma de rememorar conhecimentos.*” (Entrevistado 3 - Agosto 2015) ou “*Bom, diversão de uma maneira geral é uma forma de distração né, de sair de sério né. Porque a gente é cobrado no dia-a-dia por uma série e tarefas, atividades, família, trabalho...Enfim, e diversão seria sair dessas obrigações*” (Entrevistado 2 - Agosto 2015).

Diante disso, os dados da frequência de palavras desenvolvidas pelo software Nvivo, demonstram que a diversão/divertido aparece como segunda palavra mais frequente logo após jogo, destacando sua relevância nas entrevistas de agosto de 2015. Cabe salientar que alguns monossílabos como “mas”, “de”, “se” foram excluídas para dar maior visibilidade às palavras que realmente fariam sentido e significado na nuvem além de “para”, “com” entre outras que não apresentavam sentido fora do contexto da frase ao qual estavam inseridas. Desta forma, tem-se a nuvem de palavras:

Figura 28- Nuvem de palavras - 50 palavras



Fonte: Nvivo (2016)

A partir do recurso da nuvem de palavras, destacamos os dados quantitativos desta análise, visando evidenciar a importância da palavra diversão/divertido no contexto da pesquisa, inserida nas falas dos entrevistados:

Tabela 3- Frequência das palavras - Agosto de 2015

	Palavras/Similares	Frequência	Similares
1ª	Jogo	62	Jogos
2ª	Divertido	28	Diversão
3ª	Aprender	15	Aprende
4ª	Interessante	14	---
5ª	Curso	11	Cursos
6ª	Conteúdo	10	
			Conteúdos
7ª	Atenção	8	---
8ª	Dificuldade	8	---

Fonte: Elaboração das autoras

A palavra diversão/divertido destaca sua relevância em meio aos dados coletados, porém o que realmente significa a palavra diversão? Analisando os conceitos de diversão, Prensky (2012) defende que há uma dualidade quando se tenta explicar a diversão: por um lado; a diversão significa divertimento, entretenimento; por outro lado, significa ridicularizar, brincar, portanto, as pessoas falam a mesma palavra (diversão), mas não falam a mesma língua. Como um contraponto, trazemos um trecho da entrevista realizada em Agosto de 2015, ocasião em que um dos entrevistados comenta algo curioso que corrobora com Schuytema (2008) quando afirma que a primeiro componente para que um jogo seja divertido é a receptividade do jogador. A receptividade, nesse sentido, é caracterizada pela preparação do jogador para receber uma experiência verdadeiramente lúdica e divertida. Diante disso, o entrevistado salienta que: *“Sim, o jogo sempre é divertido. Mas assim...precisa haver uma pré-disposição para jogar né. Tem pessoas que não gostam de jogo.”* (Entrevistado 2 - Agosto 2015). De forma complementar, tem-se: *“E a questão do divertido...eu acho que depende do momento da pessoa né. Tem dias que eu posso achar não tão divertido né”* (Entrevistado 3 – Agosto 2015) que concorda com a afirmação de Schuytema (2008).

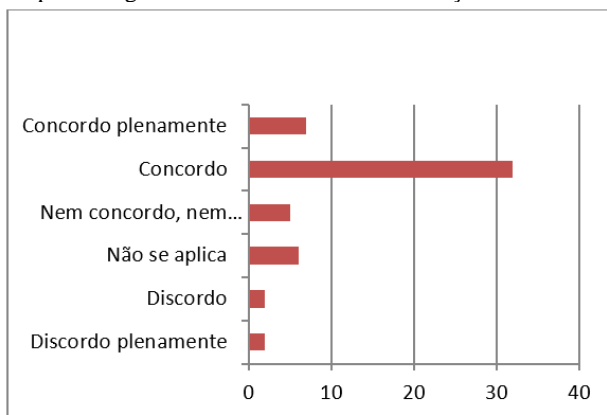
Inspirado nessas falas, verificamos que no contexto dos adultos há uma divisão, também percebida por Prensky (2012), de que de um lado temos o trabalho e de outro o lazer e a diversão. Nesse sentido, o jogo educativo não tem esses limites bem definidos, pois o jogo não precisa ser sério o tempo todo, mesmo que seja utilizado para aprender. De maneira geral, o jogo é visto como algo que não é produtivo, pois o tempo despendido jogando pode ser considerado um desperdício de

tempo, entretanto essas características pode torná-lo uma espécie de válvula de escape e mesmo de protesto contra o relógio e a necessidade de produção o tempo todo (RAMOS, 2008).

No âmbito da aprendizagem, Murcia (2005) colabora ressaltando que divertir-se enquanto se aprende, contribui para que o aprendente participe mais ativamente do processo educativo. Concordando com essa afirmação, destacamos que o interesse e a participação dos cursistas são elementos importantes para que o processo ensino aprendizagem seja mais fluído, significativo e principalmente divertido como ilustra a fala: *“É uma diversão, então até mesmo o adulto eu acho que é necessário você ter esse tipo de metodologia pra aprender”* (Entrevistado 6 – Agosto de 2015) ou ainda *“Sim! Mas ele é bem divertido e traz a questão dos conteúdos de uma forma bem clara de aprender!”* (Entrevistado 5 – Agosto de 2015).

Como forma de reafirmar que as pessoas se divertem jogando, e que podem aprender de maneira lúdica e divertida, temos o gráfico:

Gráfico 8 - Aprendizagem divertida e sem muito esforço



Fonte: Elaboração das autoras

Ao visualizar o gráfico, contabilizamos que 72% dos respondentes do questionário concordam que a sua aprendizagem aconteceu de forma mais leve e que também conseguiram divertir-se com o jogo. Gee (2003) salienta que os games são estruturados de modo a incentivarem o jogador a compreender e estabelecer inter-relações entre signos estimulando a reflexão, apropriação de significados, o autoconhecimento e o desenvolvimento de competências.

Os games potencializam a aprendizagem, permitindo a elaboração de reflexões críticas que vão delineando no próprio ato de jogar acrescentados ao divertimento, um dos traços fundamentais do ato de jogar, que resiste às interpretações lógicas e racionalistas (SANTAELLA, 2012).

Inseridos na categoria diversão, destacamos as categorias com maior número de referências: a motivação e o desafio. Nesse sentido, a motivação refere-se ao interesse do jogador sentindo-se desafiado pelo jogo e o desafio evidencia o êxito no jogo, fazendo cumprir as regras ao alcance de melhores níveis. Nessa relação, percebemos a relevância da categoria diversão, como ilustra a tabela:

Tabela 4 - Categoria diversão/lúdico

	Categoria	Sub Categoria	Referencias
Entrevistas de Fevereiro de 2015	Diversão/Lúdico	Motivação	20
		Conhecimento	6
		Desafio	22
Entrevistas de Agosto de 2015	Diversão/Lúdico	Motivação	24
		Conhecimento	4
		Desafio	11

Fonte: Elaboração das autoras

Através da análise dos dados, a sub categoria **motivação** destaca-se como mais relevante para os cursistas, que se sentem interessados para aprender e ao mesmo tempo divertir-se. Conforme Medeiros e Schimiguel (2012) a motivação pode ser uma característica importante para o aprendizado via tecnologias, fato relevante que pode despertar o interesse do público alvo em jogar e ao mesmo tempo aprender.

Diante disso, a motivação é ressaltada pelos cursistas como: *“Aquilo te desperta interesse, então se te desperta interesse e aguça a tua curiosidade seja visual ou tátil...aquilo se torna divertido.”* (Entrevistado 3 – Agosto de 2015) ou ainda *“A partir do momento que chama a atenção, que faz com que eu fique alguns minutos dando o meu tempo naquela ação, eu acho que é uma coisa divertida”*. (Entrevistado 5 – Agosto de 2015). O aspecto atrativo do jogo também foi comentado como algo interessante na experiência com o jogo, como ilustram as falas: *“Ele é atrativo né, a questão das cores chama atenção. A gente vê*

assim a questão da leitura e da compreensão também, preciso compreender o que cada questão pede.” (Entrevistado 6 – Fevereiro de 2015) ou *“Aqueles perguntas para responder no papel não seria tão atrativo como ali no jogo”*. (Entrevistado 5 – Fevereiro de 2015).

O desafio também esteve presente na análise de dados. Segundo Ramos (2008) a superação dos desafios, no sentido de ultrapassar obstáculos, cumprir missões e atingir os objetivos propostos no jogo tem um potencial motivador, pois para o jogador, a cada partida é possível superar um novo desafio. Retomando Prensky (2012) é o desafio que nos faz jogar, alterando também nossas emoções frente ao jogo. Desse modo, as falas ilustram a transformação do próprio jogo em uma experiência desafiadora e divertida: *“Oh, eu acho que diversão também é um desafio né? Tu conseguir superar alguns obstáculos, barreiras e porque tudo aquilo que a gente conquista né...a gente consegue superar acaba se tornando divertido porque te faz feliz, te faz ser uma coisa agradável.”* (Entrevistado 3 – Agosto de 2015) ou *“Achei! Bem desafiador, extremamente desafiador e no meu conceito quando me desafiam eu acho divertido né. Eu quero mais e mais. Achei ele bem gostoso de trabalhar com ele.”* (Entrevistado 6 – Agosto de 2015) ou ainda *“Eu acho que o jogo é bem divertido, né! É uma forma que você realmente aprende muita coisa e é desafio. Então eu acho que só pelo desafio de você chegar ao final já é bem divertido. Eu gosto pelo menos, acho extremamente divertido, e distrai e a gente aprende né!”* (Entrevistado 6 – Agosto de 2015).

O conhecimento aparece de forma menos frequente e configura-se como o conhecimento acumulado através de leituras, reflexões e conceitos estudados ao longo do curso. Diante disso, o conhecimento aparece de diversas formas: *“É claro que é, é uma forma de passatempo, é uma forma de rememorar conhecimentos.”* (Entrevistado 3 – Agosto de 2015) ou *“No que diz respeito a esse jogo, você aprende se divertindo, você testa os teus conhecimentos.”* (Entrevistado 4 – Agosto de 2015).

4.4 CONTRIBUIÇÕES DO USO DO JOGO “SAGA DOS CONSELHOS” PARA APRENDIZAGEM

As contribuições referentes ao uso do jogo no Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares foram identificadas, principalmente, quando os cursistas relataram o que foi mais interessante na interação com o jogo em relação à sua aprendizagem, ressaltando diversos aspectos.

Inicialmente, o design de apresentação do jogo foi bastante citado, como a parte da narrativa, incluindo os personagens, o cenário do jogo e a aproximação com a realidade dos cursistas. Diante disso, Medeiros e Schimiguel (2012) conceitua design de apresentação como referentes à informação visual, gráficos, tabelas, animação entre outros. Nesse sentido, algumas falas ilustram essas contribuições referentes ao design de apresentação: *“O que mais me chamou atenção: o colorido, as figuras, os desenhos, o logotipo. O que chamou atenção foi o colorido e essa questão do desafio né, estar desafiando a gente né, tanto que as várias emoções foram expressas ali no momento que eu estava jogando.”*(Entrevistado 3 – Fevereiro de 2015) ou *“O que mais me chamou atenção no jogo? Os personagens condiz com as nossas realidades né! (risos)”* (Entrevistado 4 – Fevereiro de 2015) ou ainda *“Tudo, achei bem estruturado, faz com que a visualização, o desenho que instiga a gente a jogar e a passagem de fases eu achei legal porque a gente vai conquistando os membros do conselho.”* (Entrevistado 19 – Fevereiro de 2015).

Diante disso, Albuquerque (2009) afirma que o jogo eletrônico é projetado nos mínimos detalhes para oferecer ao jogador não apenas um sistema de regras, mas personagens, ambientações e sistemas de regras, além de que oculto nesse emaranhado de informações, há um conteúdo a ser aprendido.

Outro aspecto relevante foi a questão de seu uso como recurso didático, visando tornar a aprendizagem mais significativa, lúdica e atrativa aos cursistas, como ilustram as falas: *“Ele (o jogo) é uma aula explicativa né, num contexto de jogo. Uma aula no contexto do jogo, bem diferente, bem divertido esse jogo, eu achei bem divertido.”* (Entrevistado 8 – Fevereiro de 2015) ou *“Sim, porque eu acho que é aí que a gente aprende a lidar com mais um ferramenta que vem contribuir para a prática pedagógica né! É uma coisa que pode estar ali no dia-a-dia, que pode é...talvez substituir a leitura de um texto né?”* (Entrevistado 1 – Agosto de 2015), ou ainda ressaltando a questão do feedback sobre a aprendizagem: *“Então, foi o que eu falei, ele fez esse feedback, ele fez eu refletir, ele fez eu voltar e estar relembrando aquilo que tu já aprendeu.”* (Entrevistado 7 – Agosto de 2015). O propósito dos jogos no sentido educacional é a interação do jogador com o conteúdo de uma forma dinâmica, envolvente, multimídia e interativa (ALBUQUERQUE, 2009).

Nesse contexto, o sentido lúdico também foi visto como uma grande contribuição do jogo como ilustrada na fala: *“Bom, eu acho que vai mais no sentido lúdico né!”* (Entrevistado 2 – Agosto de 2015) .

Retomando o conceito de Luckesi (2000) sobre o lúdico, indicando um fazer humano mais amplo que se relaciona não apenas com a presença de jogos mas a um sentimento, atitude e envolvimento na ação com o sentimento de plenitude que acompanha as coisas verdadeiras e significativas.

Nesse sentido, o lúdico está diretamente relacionado à aprendizagem para os cursistas, como ilustram as falas: “*Sim! Eu percebo que o jogo é divertido. A questão da ludicidade, voltando para o lado lúdico, o lado do aprendizado*”(Entrevistado 7 – Agosto de 2015) ou ainda “*Ah! Tudo que é lúdico em se tratando de Educação, tudo que se insere de lúdico é claro que contribui muito para a aprendizagem. Tudo que a gente faz brincando, a gente não esquece!*”(Entrevistado 3 – Agosto de 2015). No contexto educacional, voltada os jogos educativos, retomamos Santaella (2012) quando afirma que precisamos colocar o lúdico a serviço da aprendizagem e que precisamos aprender a fazer isso com a ajuda dos jogos de entretenimento. Segundo Batista (2011) se a tendência é vivermos cada vez mais conectados, esse tempo pode ser aproveitado para aprendermos de forma lúdica, uma diversão levada a sério, que utiliza os jogos eletrônicos promovendo a integração e o trabalho em equipe.

A partir dessas contribuições, reconhecidas por meio da codificação das transcrições das entrevistas, temos a tabela onde se apresentam as sub categorias de análise e de que forma elas aparecem através dos dados:

Tabela 5 - Categoria contribuições do jogo

Categoria		Sub Categoria	Referencias
Entrevistas de Fevereiro de 2015	Contribuições	Feedback	2
		Objetivo definido	4
		Sentido lúdico	6
		Habilidades	11
Entrevistas de Agosto de 2015	Contribuições	Feedback	9
		Objetivo definido	5
		Sentido lúdico	11

Fonte: Elaboração das autoras

Diante de todas as contribuições do jogo, nesta pesquisa, levantadas e discutidas percebemos o potencial dos jogos eletrônicos vinculados à aprendizagem, tornando-a lúdica, divertida e significativa. O exercício de habilidades se faz presente permeando o universo do jogo, seu objetivo atrelado a revisão e reforço de conceitos e conteúdos estudados ao longo do curso, a presença do feedback como suporte aos cursistas foi de grande relevância para a aprendizagem, potencializando reflexões sobre os conceitos estudados, ressaltando alguns temas que envolvem os Conselhos Escolares e outras contribuições já discutidas.

Nesse sentido, a maior contribuição direciona-se na perspectiva de uma aprendizagem lúdica e divertida para os adultos, caracterizada por experiências com os jogos eletrônicos, percebendo o grande potencial na aprendizagem para adultos, que são inseridos em um ambiente lúdico de aprendizagem que promove a diversão. Desse modo, os adultos ressaltaram o valor e a importância da utilização de jogos eletrônicos voltados para a aprendizagem, seja no curso no curso de educação a distância ou em outros contextos educacionais. Diante disso, o fator de relevância é proporcionar essas experiências lúdicas, divertidas de aprendizagem para outros sujeitos em outros contextos, tempos e espaços.

5 CONTEXTO REFLEXIVO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Chegamos ao final dessa pesquisa, percebendo o quanto amadurecemos teoricamente, o quanto conseguimos discutir, problematizar e ampliar nosso olhar frente à realidade. Nesse contexto, a pesquisa permite aventurar, descobrir novas contribuições, explorar novas hipóteses e avançar em termos de conhecimento. Segundo Ander-Egg (1978) apud Marconi e Lakatos (2009) a pesquisa é um procedimento reflexivo sistemático, controlado e crítico, que permite descobrir novos fatos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo do conhecimento. Nesse sentido, a pesquisa é idealizada no início deste processo, sendo realmente reconstruída diariamente, a cada leitura, a cada coleta de dados e a cada orientação.

Diante da experiência com a pesquisa conseguimos dialogar com Barreto (2002) que já anuncia a capacidade das tecnologias, de desencadear mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, bem como de minimizar a lacuna entre as práticas educacionais e as demais práticas sociais de docentes e discentes. Concordando com ele, percebemos ao longo da pesquisa, que isso realmente acontece podendo ser comprovado através dos dados obtidos através de entrevistas e do questionário que ressaltam tais mudanças.

Inseridos no universo da pesquisa, pudemos dialogar com Prensky (2012) sobre a diferença geracional que existe entre adultos e crianças e de como os jogos podem ser vistos como potencialidades para a educação.

Através desse viés, conseguimos caracterizar o jogo a partir da perspectiva histórico-cultural trazida por Huizinga (1971) e ampliada pelos estudiosos Callois (1990) e Brougère (1998), além de perceber o jogo na dimensão do desenvolvimento humano proposta por Vygostky (1998) e Tezani (2006). Diante disso, pudemos aprofundar nossos estudos sobre os jogos tradicionais e eletrônicos, elencando suas características comuns e suas diferenciações, ressaltando características importantes para a aprendizagem com o uso dos jogos eletrônicos: objetivos definidos, presença de metas, cumprimento de regras, motivação além do exercício das habilidades cognitivas e da presença da diversão através da atividade lúdica.

Ressaltamos a discussão do elemento lúdico para os adultos, como um sentimento e atitude dos sujeitos envolvidos na própria ação de jogar, assim como na atividade lúdica onde há a oportunidade de uma

experiência plena e que envolve entrega total de corpo e mente, o que é nesse caso, a experiência com o jogo “Saga dos Conselhos”.

Complementamos nossas leituras com Kishimoto (1999, 2004) que visualiza o caráter educativo dos jogos, ressaltando as situações lúdicas como estímulos para a aprendizagem, onde, nesse sentido, jogar e aprender tornam-se elementos complementares. Pudemos dialogar com Zabala (1998, 2010) sobre a aprendizagem significativa que preconiza uma experiência de aprendizado, levando em conta que essa aprendizagem pode ser aplicada em diferentes contextos. Do mesmo modo, Ramos (2014) defende que a estrutura organizada e ao mesmo tempo lúdica dos jogos pode oferecer contribuições ao desenvolvimento e aprendizagem dos alunos no contexto escolar.

Nesse contexto, aprofundamos nossos olhares sobre a EAD como uma modalidade de ensino que flexibiliza tempos e espaços de aprendizagem, pressupõe o uso intenso das tecnologias digitais para mediação, o que pode incluir os jogos eletrônicos. Essa modalidade revela-se pano de fundo, pois os participantes da pesquisa estavam inseridos no Curso de Extensão a Distância de Formação Continuada em Conselhos Escolares em que eles mesmos controlavam sua rotina de estudos.

Além disso, o curso e o jogo ao abordar os Conselhos Escolares nos levam também a dialogar e refletir sobre a gestão democrática e participativa, além da importância da implantação e fortalecimentos dos Conselhos Escolares. Para isso, quando o assunto é aprendizagem dos adultos, pudemos estudar sobre a andragogia, metodologia de ensino e aprendizagem que preconizam as diferenças entre ser adulto e ser criança.

Diante do percurso metodológico, pudemos utilizar as observações, entrevistas e os dados do questionário para fazer a triangulação do objeto de estudo. Por meio dos instrumentos de coleta de dados demos voz aos cursistas que experimentaram o lugar de jogadores, pudemos observá-las, ouvi-los e dialogar sobre experiência diante do jogo eletrônico. Nesse sentido, mergulhamos no universo do jogo “Saga dos Conselhos”, objeto de estudo, desvelando suas nuances, personagens, dinâmicas, situações problemas e feedbacks para melhor compreender o universo ao quais os cursistas foram inseridos.

Nesse sentido, percebemos que a inserção do jogo no curso foi sentida como um aspecto positivo para os cursistas-jogadores, propondo o desafio, a busca de melhores níveis, o enfrentamento de obstáculos através da presença dos mini games.

Inicialmente, o processo de análise dos dados foi realizado mediante aos processos de categorização do software de pesquisa qualitativa Nvivo, onde foram criadas as categorias e sub categorias correspondentes que foram submetidas a análise de conteúdo proposta por Bardin (2007).

Com relação aos resultados e discussão, pudemos relacionar os dados obtidos com os referenciais teóricos que sustentavam o desenvolvimento desta pesquisa. Diante disso, inicialmente, fizemos um levantamento sobre a frequência de jogo dos cursistas e descobrimos que a maioria dos respondentes não jogava frequentemente e ao se referir ao jogo, aproximava o jogo do universo da criança, ressaltando que os adultos são de uma era menos tecnológica. Desta forma, dialogamos com Prensky (2012) sobre a diferença geracional que apareceu fortemente nas transcrições das primeiras entrevistas.

Os cursistas reforçaram a importância da criação de contextos lúdicos de aprendizagem, ou seja, de espaço de aprendizagem que permitam a junção entre diversão e aprendizagem, onde segundo a percepção deles, podem aprender jogando e que essa aprendizagem acontece como forma de “aprender brincando” ou “aprendizagem divertida”.

O exercício das habilidades cognitivas foi outro aspecto evidenciado pelos cursistas, como a melhora do raciocínio e a questão da atenção, além de também perceber que as habilidades motoras também são exercitadas através da motricidade fina, por exemplo.

Nesse contexto, ressaltamos a importância da aprendizagem lúdica, uma aprendizagem que segundo os entrevistados acontece de forma mais divertida, onde se aprende simplesmente brincando, podendo ser o jogo uma alternativa lúdica de trabalho de conteúdos didáticos.

Para os adultos, o jogo é visto como um passatempo ou momento de distração, fator relevante nessa pesquisa, que relaciona esse tempo de jogo como um tempo não produtivo, visto como uma fuga do trabalho, estabelecendo fronteiras entre momento sério e a diversão. Através dos estudos de Schuytema (2008) pudemos perceber que a diversão está associada às emoções do jogador, além de preconizar a existência de uma motivação que relaciona o interesse do jogador pelo desafio do próprio jogo.

As contribuições do jogo “Saga dos Conselhos”, relatados na pesquisa, incluem a questão do design de apresentação, como por exemplo, a presença de personagens contextualizados, cenário

estruturado e condizente com a proposta do jogo além dos mini games com desenhos relacionados ao contexto educacional.

Retomando os objetivos da pesquisa, percebemos as contribuições do uso dos jogos eletrônicos para adultos inseridos em um curso de educação a distância percebendo, conversando o problematizando a questão da aprendizagem significativa que leva em conta as experiências prévias do jogador, além de proporcionar a diversão através do jogo como uma atividade lúdica, na percepção dos cursistas, mais motivadora para o processo de aprendizagem.

Além das discussões sobre as percepções dos cursistas, conseguimos identificar as características do jogo eletrônico e como elas podem contribuir para a aprendizagem, através do feedback imediato, da presença de regras, objetivos e desafio. Dessa forma, foi possível conhecer e caracterizar os cursistas, bem como suas facilidades e dificuldades frente as tecnologias e a utilização dos jogos eletrônicos, além de valorizar a percepção dos adultos sobre a interação e a experiência de jogar e ao mesmo tempo aprender.

Diante disso, ressalta-se a utilização do jogo como recurso didático, proporcionando uma aula no contexto de jogo além de direcionar a aprendizagem para o sentido lúdico onde as pessoas aprendem brincando e de divertindo, como uma das entrevistadas comenta: *“O que se faz brincando...a gente nunca mais esquece!”*

A partir da pesquisa, percebemos os diferentes olhares e percepções sobre o fenômeno pesquisado, bem como ao longo do percurso de pesquisa, aparecem algumas dificuldades como a presença de um número reduzido de participantes do curso nos dois encontros presenciais de abertura realizados na UFSC, ocasião em que as entrevistas aconteceram. Isso acontece porque o curso foi ofertado ao estado de Santa Catarina e a locomoção pode ser um fator que dificulte a vinda dos cursistas a UFSC. Outro fator que deve ser ressaltado é que apenas parte dos cursistas responderam questionário, praticamente metade, mesmo o questionário sendo aplicado a distância.

Por outro lado, tivemos algumas facilidades, primeiramente em virtude de que a pesquisa foi desenvolvida com adultos, todos eles eram envolvidos com educação, e também buscavam enriquecer o trabalho através das suas entrevistas, contendo descrições minuciosas, anseios reais e expressão de suas opiniões frente à novidade de aprender através do jogo.

Como sugestões para novas pesquisas na área, indica-se o aprofundamento teórico sobre a relação dos jogos e a diversão, buscando compreender como o aspecto lúdico é importante para o aluno

aprender, buscando respostas para questionamentos como: De que forma o aspecto lúdico influencia na aprendizagem quando utilizamos um jogo eletrônico? Qual é o papel da diversão para o adulto no processo de aprendizagem? Desta forma, temos muito a avançar em termos de conhecimento científico, realizando novas pesquisas e dialogando com os referenciais teóricos que embasam o nosso trabalho enquanto pesquisadores.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Luiz Claudio. **Mediação e emoção: a arte na aprendizagem.** Em: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Núcleo de pesquisa em Comunicação Educativa. Salvador (BA), 2002.
- ABREU, Cristiano Nabuco; KARAM, Rafael Gomes; GÓES, Dora Sampaio; SPRITZER, Daniel Tornaim. Dependência de internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 30, n. 2. São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-44462008000200014. Data de acesso: 09 de Março de 2016.
- ALBUQUERQUE, Rafael Marques; FIALHO, Francisco Antonio Pereira. **Concepção de jogos eletrônicos educativos: proposta de processo baseado em dilemas.**In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, 2009.
- ALMEIDA, Maria Elizabete. **Tecnologia na Escola: criação de redes de conhecimento.** Série “Tecnologia na Escola” - Programa Salto para o Futuro, Novembro, 2001.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Bahia – UFBA. Bahia, 2004.
- ALVES, Lynn. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso.** In: Educação, Formação & Tecnologias, vol. 1 (2), Novembro 2008.
- ARANHA, Glauco. Jogos eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. **Revista Ciência e Cognição** Vol 7, 2006.
- AUSUBEL, David. **Educational psychology: a cognitive view.** New York, Holt, Rinehart and Winston, 1968.
- AZEVEDO, Victor Abreu. **Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica.** Dissertação de Mestrado – UFSC. Florianópolis, 2012.

BANIQUED, Pauline L; LEE, Hyunkyu; VOSS, Michelle W; BASAK, Chandramallika; COSMAN, Joshua D; SOUZA, Shanna; SEVERSON, Joan; SALTHOUSE, Timothy A; KRAMER, Arthur F. **Selling points: What cognitive abilities are tapped by casual video games?**In: Elsevier, 2012.

BARRETO, Raquel Goular. **Tecnologias nas salas de aula**. In: LEITE, M.; FILÉ, W. (Org.). Subjetividades, tecnologias e escolas. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

BATISTA, Micheline Dayse Gomes. Diversão levada a sério: o jogo eletrônico como ambiente de aprendizagem. **Revista Hipertextus**, n 6, Agosto, 2011.

BOMFOCO, Marco Antônio; AZEVEDO, Victor de Abreu. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J.P Gee. **Novas Tecnologias da Educação**, v.10 n°3 Dezembro. UFRGS, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares. **Caderno 1: Democratização da escola e construção da cidadania**. Brasília, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto Lei nº 5.622 de 19 de fevereiro de 2005**. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/institucional/historia>. Acesso em: 29 de Fevereiro de 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Apresentação**.Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/institucional/historia>. Acesso em: 21 de Fevereiro de 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação a Distância. **Referencias de qualidade para educação superior a distância**. Brasília, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 29 de Fevereiro de 2016.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2007.

BROUGERE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: Revista da Faculdade de Educação. Vol 24 n2 Julho/Dezembro. São Paulo, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. 2007.

BUELOW, Melissa T; OKDIE, Bradley M; COOPER, Ashley B. **The influence of video games on executive functions in college students**. In: Elsevier, 2014.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa. Ed Cotovia, 1990.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Editora Summus. São Paulo, 1987.

COLL, Cesar; MAURI, Teresa; ONRUBIA; Javier. A incorporação das tecnologias da informação e comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. IN: COLL, C., MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010. (p. 66 a 96)

COLL, Cesar; MONEREO, Carles. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. IN: COLL, C., MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010. (p. 15 a 45)

CRUZ, Dulce Marcia, ALBUQUERQUE, Rafael; AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogando e aprendendo nos mundos virtuais**. In: Simpósio Santa Catarina Games. Florianópolis, 2009.

CRUZ, Dulce Marcia, ALBUQUERQUE, Rafael; AZEVEDO, Victor de Abreu. **Jogos eletrônicos na escola: uma experiência educativa com LinCityNG**. In: SBGames. Rio de Janeiro, 2009.

CRUZ, Dulce Marcia, RAMOS, Daniela Karine, ALBUQUERQUE, Rafael. **Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças tem a dizer?** In: Revista Contrapontos, vol 12 (1), Abril de 2012.

DEMO, Pedro. **Introdução à metodologia da ciência**. Editora Atlas, 1985.

DOHME, Vania. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. 4ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

FENG, Jing; SPENCE, Ian; PRATT, Jay. **Playing an action video games reduces gender differences in spatial cognition**. Psychological Science, v. 18, n 10, p 850-655, Oct, 2007.

FERNANDES, Lúcio Dutra. **Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Indústria**. In: VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. Florianópolis: SBCUFSC, 1995.

FERREIRA, Jonatas; BATISTA, Micheline D. G.; MORAIS, Josimar J. Ventura de; SILVA, Adriana Tenório da (2009). **Jogos eletrônicos (JEs) on-line: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço**. Trabalho apresentado no XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, Rio de Janeiro.

FERREIRA, Andrea Francos; VASCONCELOS, Ana Karoliny da Cruz; GOMES, Cynthia Valéria Barbosa; ROCHA, Marcilma Galvão. **O lúdico nos adultos: um estudo exploratório nos frequentadores do CEPE – Natal/RN**. In: Revista Holos. Nº 20. Outubro, 2004.

FLANAGAM, Mary. **Critical play – Radical Game Design**. Cambridge: Massachusetts, London, 2009.

FIGUEIREDO, Antonio Dias. **Pedagogia dos contextos de aprendizagem**. In: Colóquio Web Currículo: Contexto, aprendizado e conhecimento. PUC-SP, São Paulo, 2014.

GASKELL, George; BAUER, Martin W. **Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático**. Editora Vozes. Petrópolis. Rio de Janeiro, 2002.

GATTI, Bernadete. A. **Habilidades cognitivas e competências sociais**. Laboratório Latinoamericano de Evaluación de la calidad de La educación. Santiago: LLECE, OREALC /UNESCO, 1997.

GAZZANIGA, Michael S., HEATHERTON, Todd F. **Ciência psicológica: mente, cérebro e comportamento**. 2ª reim. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GEE, James Paul. **What vídeo games have to teach us about learning and literacy** – USA. PalgraveMacmilian, 2007.

GEE, James Paul. **Learning and games**. Arizona State University, Literary Studies, 2008.

GEE, James Paul. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Perspectiva, v 27, n1. Florianópolis, 2009.

GREENFIELD, Patricia M. **Mind and Media: the effects of television, Video Games and Computers**. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. **Jogos educativos**. In: Revista Novas Tecnologias da Educação, v 4, nº 2, Dezembro, 2006.

GOMES, Sueli. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. Monografia de Especialização em Psicopedagogia. Universidade Candido Mendes. Rio de Janeiro, 2001.

HAINNEY, Thomas; WESTERA, Wim; CONNOLY, Thomas M; BOYLE, Liz; BAXTER, Gavin; BEEBY, Richard B; SOFLANO, Mario. **Students attitudes toward playing games and using games in education: comparing Scotland and the Netherlands**. In: Elsevier, 2013.

HENRIQUES, Francelino Alves. **O aprendizado após a juventude: discutindo o conceito de “adulto” e as tendências pedagógicas modernas**. In: FACEVV, nº 9, p.16-21. 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectiva. São Paulo, 1971.

JENKINS, Henry. **Reconsidering Digital Immigrants**. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/12/reconsidering_digital_immigran.html. Acesso em: 29 de Março de 2016.

JOHNSON, S. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

KISHIMOTO, Tizudo Morchida. **O jogo e a educação infantil.** Revista Perspectiva. UFSC/CED, NUP n 22. Florianópolis, 1994.

KISHIMOTO, Tizudo Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizudo Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil.** Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v.22, n 1 Jan/Jun 2004.

KNOWLES, Malcolm S; HOLTON, Elwood F; SWANSON, Richard A. **Aprendizagem de resultados.** Editora Campus. 2009.

KUITTINEN, Jussi; KULTIMA, Annakaisa; NIEMELA, Johannes; PAAVILAINEN, Janne. **Casual games discussion.** University of Tampere – Toronto, Canadá 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Kultima_Annakaisa/publication/234781375_Casual_games_discussion/links/5554ef4708aeaff3bf456d2.pdf. Acesso: 06/06/2016.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e Gestão da Escola – Teoria e Prática.** Goiânia: Alternativa, 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese.** In Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia, FAGED/UFBA, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas.** 2005. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/> Acesso em: 03 de Maio de 2015.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** In: PORTO, Bernadete de Souza (org.). Ludicidade: o que é mesmo isso? Salvador: Universidade

Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, 2002.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e desenvolvimento humano**. In: MAHEU, Cristina d'Ávila (org.) Educação e Ludicidade – Ensaios 4. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, 2007.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludopedagogia: partilhando uma experiência e uma proposta**. In: Luckesi, C. Ludopedagogia Ensaios. Educação. Educação e Ludicidade. FAGED/UFBA, 2000.

LUIZ, Maria Cecília; GOMES, Ronaldo Martins. **Teoria do reconhecimento e conselho escolar: subsídios para a compreensão e constituição da gestão democrática**. In: Conselho escolar e gestão democrática: contribuições de uma formação para a cidadania. Daniela Karine Ramos (org). Florianópolis, 2014.

MACHADO, Renata da Silva. **Fator diversão na produção de um jogo eletrônico educativo**. In: XIII SBGames – Porto Alegre. Novembro, Rio Grande do Sul, 2014.

MAIA, Janaina Nogueira. **Concepções de criança, infância e educação dos professores de educação infantil**. Dissertação de Mestrado. Universidade Católica Dom Bosco. Campo Grande. Minas Gerais, 2012.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 6 ed. Editora Atlas. São Paulo, 2009.

MATLIN, Margaret. **Psicologia cognitiva**. 5 ed. Rio de Janeiro, 2004.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MEDEIROS, Maxwell de Oliveira; SCHIMIGUEL, Juliano. **Uma abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental**. In: Novas Tecnologias da Educação (UFRGS). Vol 10 nº 3. Dezembro, 2012.

MENDES, Monica Campos; LOPES, Viviane Costa; SOUZA, Helcimara Affonso; VIANA, Delaine Gibeli; BUENO, Sonia Vilela. **Andragogia, métodos e didática do ensino superior: novo lidar com o aprendizado adulto na Ead.** In: Revista Eletrônica Gestão & Saúde. Edição Especial. Dezembro/2012

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 4 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro, 1994.

MIRANDA, Simão. **O fascínio do jogo, a alegria de aprender.** In: Linhas críticas. Brasília, 2002.

MOITA, Filomena. **Games: Contexto cultural e curricular juvenil.** Tese de Doutorado Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2006.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a distancia: uma visão integrada.** Cengage Learning. São Paulo, 2008.

MORAIS, Alana; SOUSA, Azuila; MACHADO, Liliane; MORAES, Ronei. **Tomada de decisão aplicada a Inteligência Artificial em Serious Games voltados para a saúde.** Paraíba, 2010. Disponível em: http://www.de.ufpb.br/~mds/Artigos_Web/ERMAC095.pdf. Acesso: 07/06/2016.

MORAN, José Manuel. **A integração das tecnologias na educação.** In: A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 5ª Ed. Campinas: Papirus, 2013.

MORAN, José Manuel. **Gestão inovadora da escola com tecnologias.** In: Gestão educacional e tecnologia. São Paulo, Avercamp, 2003.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e o re-encantamento do mundo.** In: Revista Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, vol 23, n126, Setembro-Outubro, 1995.

MORAN, José Manuel. **O que é educação a distancia?** Novos caminhos do ensino a distância, CEAD - Centro de Educação a Distância. SENAI, Rio de Janeiro, 1994.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Porque utilizar jogos educativos no processo ensino aprendizagem?** Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003.

MUNGUBA, Marilene Calderaro; VALDES, Maria Teresa Moreno; MATOS, Vania Cordeiro; SILVA, Carlos Antonio Bruno. **Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem.** In: Revista Brasileira de Promoção da Saúde. V.16, n. 1. 2003.

MURCIA, Juan Antônio Ribeiro (Org). **Aprendizagem através do jogo.** Editora: Artmed, 2005.

NAZARI, Thel Priscila Dias Rocamora; FOREST, Miriam Celi Pimentel Porto. **Estruturação de bibliotecas digitais pessoais no ambiente escolar,** 2002. Disponível em: http://www.cinform-antiores.ufba.br/iv_anais/artigos/TEXTO08.HTM

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico.** 4 ed. São Paulo: Scipione, 1999.

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson da; MOREIRA, Mercia. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem – Produção e Avaliação de Software Educativo.** Campinas: Papyrus, 2001.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Jovens e adultos como sujeitos de conhecimento e aprendizagem.** In: Educação como exercício da diversidade. Brasília, 2005.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores,** 2005, 388p. Tese (doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia.** Trad. Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 21. ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

PRENSKY, Marc. **Digital Native, digital immigrants.** Digital Native Immigrants. On the horizon. MCB University Press, 2001.

PRENSKY, Marc. **O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula.** In: Conjectura, v.15, n 02, maio e agosto, p.201 -2014, Caxias do Sul , 2010.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** Editora Senac. São Paulo, 2012.

QIAN, Meihua; CLARK, Karen R. **Game-based learning and 21st century skills: a review of recent research.** In: Elsevier, 2016.

RAMOS, Daniela Karine. **Ciberética: vias do desejo nos jogos eletrônicos.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2008.

RAMOS, Daniela Karine. **Jogos cognitivos eletrônicos na escola: exercício e aprimoramento dos aspectos cognitivos.** IX Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação. Florianópolis, 2013.

RAMOS, Daniela Karine. **Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar.** In: Ciência e Cognição vol 18 n 1. Rio de Janeiro, 2013.

RAMOS, Daniela Karine. **Projeto curso de extensão formação continuada em Conselhos Escolares.** Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2012.

RAMOS, Daniela Karine. **Cognoteca: uma alternativa para o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais no contexto escolar.** In: Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v.23, n 41, p 63-75, Jan/Jul, 2014.

RAMOS, Rosimary Lacerda. **Por uma educação lúdica.** In: LUCKESI, C. (Org.). Ensaio de ludopedagogia, n. 1. Salvador: UFBA/Faced, 2000.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RIVERO, Thiago; QUERINO, Emanuel; STARLING-ALVES, Isabela. **Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas.** In: Revista Neuropsicologia Latino-americana, vol 4, nº 3, 2012.

SALÉN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo. Fundamentos do design de jogos.** v.4 São Paulo, Blucher, 2012.

SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. *et al.* (Org). **Tecnologias para transformar a educação.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **O papel do lúdico na aprendizagem.** In: Revista Teias. Vol 13, n 30. Dezembro, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Games e comunidades virtuais.** 2004.

Disponível em:

<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 14 de Novembro de 2015.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: Edições EST/ESEF-UFRGS, 1994.

SANTOS, Marli (Org). **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vânia Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios.** In: Novas Tecnologias da Educação, vol 6 nº 2 . Dezembro, 2008.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática.** São Paulo, 2008.

SERAFINI, Alessandra Menezes dos Santos. **A autonomia do aluno no contexto da Educação a Distância.** In: Educ. foco, Juiz de Fora, v. 17, n. 2, p. 61-82 jul. / out. 2012.

SILVA, Karla Cristina Malthoso. **Além dos muros escolares: um resgate dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física.** In: Revista EFDeportes, Ano 10 nº 88, Setembro. Buenos Aires, 2005.

SOUZA, Edison Roberto **O lúdico como possibilidade de inclusão social no ensino fundamental.** In: Revista Motrivivência n9 Dezembro, 1996.

SOUZA, Edison Roberto. **Do corpo produtivo ao corpo brincante: o jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança.** Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina. Dezembro, 2001.

SPIGOLON, Raquel. **A importância do lúdico no aprendizado.** Campinas: Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, 2006.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net.** São Paulo: Makron Books, 1999.

TAVARES, Roger. **Games na educação: a batalha está começando!**, (2004). Disponível em:<http://www.ead.sp.senac.br/newsletter/setembro04/entrevista/entrevista.htm> . Acesso em: 06/06/2016.

TEZANI, Thais Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** In: Educação em Revista. Marília v.7, 2006.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 2006.

VYGOTSKY, Lev. **O desenvolvimento psicológico na infância.** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

WANG, Sam, AAMODT, Sandra. **Play, Stress, and the Learning Brain.** Cerebrum, September, 2012.

WANG, Wanderley. O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente, 2006. Disponível em: <http://www.portaldafamilia.org/artigos/artigo479.shtml>. Acesso em: 01/05/2015.

WINNICOTT, Donald. Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. **Como aprender e ensinar competências**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

APÊNDICE A: Roteiro das entrevistas realizadas em Fevereiro de 2015

Coleta de Dados Experimentando o Jogo – Saga dos Conselhos

Jogador: _____ **Idade:** _____

Questões:

- 1) Você já tinha uma experiência anterior com jogo? Você acha que conseguimos aprender jogando? Aprendemos o que? Quais capacidades e habilidades cognitivas você acha que o jogo trabalha?
Objetivo: Extrair as informações do jogador sobre os jogos e aprendizagem, procurando identifica se ele acredita que é possível aprender pelo jogo e o que se pode aprender jogando, não só em termo de conteúdos curriculares, mas também habilidades (ex. atenção, melhoria na capacidade de resolução de problemas)
- 2) O jogo tinha regras? Você leu e entendeu as regras ou foi descobrindo/experimentando ao longo do jogo?
Objetivo: Perceber se o jogador vai explorando o jogo e descobrindo as regras por tentativa e erro ou se ele busca orientações prévias.
- 3) Você sentiu-se desafiado para conquistar outro nível? Você sentiu-me motivado e envolvido nesta empreitada?
Objetivo: Identificar o quanto o jogador sentiu-se motivado e desafiado a jogar e a gerenciar de tarefas a fim de superar-se e alcançar os níveis mais elevados do jogo.
- 4) Você achou o jogo divertido? Sentiu algumas emoções enquanto jogava? (Alegria, raiva, sentiu tenso? Acha que cumpriu sua tarefa no jogo?
Objetivo: Analisar o aspecto da diversão e das emoções. Como um adulto se diverte jogando? Será que ele se diverte mesmo? Ele percebe suas emoções? Como ele lida com isso? São perguntas que podemos trazer para fomentar a discussão.

5) O que mais lhe chamou atenção no jogo?

Objetivo: Nessa pergunta o jogador terá liberdade em comentar o que mais gostou no jogo. Podem surgir respostas interessantes! Podemos perguntar **o por quê** da resposta!

APÊNDICE B: Entrevistas realizadas em fevereiro de 2015

Pergunta 1: Você já tinha uma experiência anterior com jogo? Você acha que conseguimos aprender jogando? Aprendemos o que? Quais capacidades e habilidades cognitivas você acha que o jogo trabalha?

E1: *“Um tempinho bastante curto mas que me deu bastante visão do seguinte: de revisar o conteúdo do curso, de perceber que existe o envolvimento do toda uma comunidade escolar dentro da escola, por meio dos conselhos escolares, pois envolve todos os personagens do conselho escolar, e auxilia bastante em treinar o raciocínio rápido. Foram três coisas assim bem interessantes.”*

E2: *“Então, eu jogo bastante ta? Eu acho que sim, que a gente aprende muito porque assim coordenação motora, criatividade sabe, pra criança também. Eu tenho uma menina de 8 anos, então quando ela estava na fase de alfabetização tinha muito jogo de letras então é uma forma divertida, tu aprende sem perceber sabe, não é cansativo”.*

Entrevistador: *Jogos de tabuleiro ou jogos eletrônicos?*

E2: *“Eu jogo os dois mais geralmente o jogo de computador. Minha filha gosta muito assim e ai eu queria que ela se alfabetizasse e ai ela meia preguiçosa e ai eu falava vamos jogar com a mãe e ai a gente jogava, ela aprendia a ler e tinha coisas que ela gostava e ai foi uma forma que eu achei de ela evoluir né.”*

Entrevistador: *Que habilidades cognitivas tua acha que o jogo trabalha?*

E2: *“Não sei te explicar, mas eu acho assim ó: como eu falei, a criatividade, o senso de orientação. Os jogos tipo os jogos de bonequinhos, tem que ir pra cima e pra baixo, direita e esquerda. Tem aquele também de ligar os três, então assim ó: cores, objetos pequenos e grandes. Eu acho que ele ensina isso.”*

E3: *“Bem pouca, na infância né! Agora ficou até bem difícil” / “Com certeza, é uma ferramenta mais fácil, mais próxima né, apesar de não ter a prática.” / “Aprender? Não, eu consegui aplicar aquilo que eu aprendi né na teoria e o que eu li então eu consegui aplicar isso no momento do jogo”/ “Com certeza acho que a atenção é um propósito do jogo, é o mais importante é a questão da atenção.”*

E4: *“Não, primeira vez. Isso ai, primeira vez! / Eu acredito que sim. É muito importante assim, principalmente assim, pra criança né. Para as crianças tudo que tu oferecer de jogo né, vai levar a um raciocínio, a uma busca de resultado como é...a rapidez na criança né! As crianças são bastante curiosas!”*

Entrevistador: *E quando você vai revisar isso jogando parece, parece que um pouco mais fácil né? Quais capacidades e habilidades cognitivas você acha que o jogo trabalha? Assim atenção, comprometimento, capacidade...*

E4: *“Eu penso assim ó, eu acredito que o jogo requer muita atenção né, então vai levar a criança ou aquele que esta né, realizando aquela atividade com mais atenção. Uma maior reflexão. Ele quer chegar a um ponto, tem um objetivo né, tem um propósito! Penso assim que todas as habilidades tu vai usar: atenção, boa vontade, habilidades né!”*

E5: *“Não! Nada...nem no celular, só canastra!//Na cartinha mesmo./ Eu creio que sim, eu tive dificuldade naquele do monstinho que caçava a chave, justamente por não conseguir manusear as setinhas. Enfim, a dificuldade foi ali, mas ali nas questões das perguntas foi....o que que ta errado e o que que ta certo, até porque eu não tive o conhecimentos dos conteúdos ainda.”*

Entrevistador: *Pensando nas habilidades cognitivas, pensando além dos conteúdos né de grade curricular, conseguiu aprimorar alguma coisa, aprender algum tipo de habilidade jogando?*

E5: *“Nós somos uma era menos tecnológica, pra nós não é tão atrativo, mas pra quem está vindo né, os mais novos, eu já estou velha, mas os mais novos isso se torna atrativo porque eles estão habituados a jogar. E é uma forma de tu aprender, brincando...e a gente aprende bem mais assim.”*

E6: *“Já! Tenho! Celular eu não jogo, eu gosto do computador!”/ ”Sim, eu sempre vou buscar a explicação, daí eu aprendo!Eu gosto de desafio.”/” A questão da paciência, vontade, interesse e ir atrás da resposta, fazer uma tentativa, a segunda, a terceira e achar a solução do jogo.”*

E7: *“Eu costumo jogar, jogo no computador, jogo no celular e isso é bom!// Achei legal, porque na verdade assim: às vezes da uma ansiedade porque parece que não vai dar o tempo né, então eu fico preocupada em responder, porque tu não quer perder o tempo do jogo, não quer perder a vida, mas é legal porque aprende sim, bastante , eu achei bem legal, gostei bastante da inovação das respostas através do joguinho e bastante educativo.”*

Entrevistador: *Porque a gente tem um desafio enorme né, porque assim, tu que joga né, a tendência é que o jogo educativo se torne chato!*

E7: *“Não, mas eu, dentro da plataforma, acho melhor assim, fica mais interessante. Porque as vezes se torna chato porque é aquela outra forma de resposta, tão metódica, daí você vai lá e através do joguinho*

ela se torna mais criativa, mais empolgante, ao mesmo tempo que você quer jogar, você quer acertar já as respostas porque você sabe que sobre tuas vidas dependendo da resposta certa. Então, eu achei bem bacana!”

Entrevistador: *Que tipo de capacidade ou habilidade tu acha que o jogo trabalha? Porque tem a questão do conteúdo...*

E7: *“O raciocínio, trabalha o raciocínio porque você tem que ser rápido, você tem que raciocinar rápido, tem que ter a agilidade, tem que trabalhar a motricidade dentro da motricidade fina, porque você tem que ir pra lá, e a gente se perde, as vezes é normal se perder nessas coisinhas. Então trabalha bastante a questão da motricidade, do raciocínio, eu acredito. Eu achei bem interessante!”*

Entrevistador: *E inclui essa questão, eu trabalho com jogos pra criança né, e ali quando elas vão jogar, não é no sentido de conteúdo né, curricular mas a ver com as habilidades daí.*

E8: *“Sim, sim, mas não muita né!/ Eu acredito que sim né, porque como eu atuo na área da educação infantil, então os jogos tem papel fundamental na aprendizagem./ Nossa! O que que eu vou te dizer, são tantas habilidades né? Eu achei ele um jogo muito rico assim, um jogo dinâmico né, e a gente, muitas vezes tem uma ideia errônea sobre a coisa e daí ele ajuda na resposta. E eu observei um coisa no jogo: ele não cabe para todas as realidades porque ele tinha uma pergunta que falava sobre autoritarismo e isso a gente não vê na nossa gestão lá em Rio do Sul e a gente negou e ele disse que era afirmativa. Como a menina que estava do meu lado falou: deve ser realidades locais, diferentes.*

Entrevistador: *Na verdade, esse jogo, a gente esta fazendo uma versão piloto mais a ideia dele é de revisar os conteúdos do caderno que foi o que, só que vocês não leram o caderno ainda, a ideia desse jogo é ser aplicado no final, a ideia é revisar alguma coisas que no caderno fala, então por isso que hoje vocês..foi pra brincar um pouquinho*

E8: *“Na verdade, a gente se baseou nas vivências e nas práticas pedagógicas.”*

Entrevistador: *Os jogos que tu joga são de tabuleiro assim ou eletrônicos, já que tu falou que joga com as crianças...*

E8: *“Com as crianças a gente já jogou jogo eletrônico de computador sim, então como eu trabalhei com a pré escola né, nessa fase de idade é mais fácil né, em relação ao computador e tudo. E a educação publica ela não oferece muitos estabelecimentos que tenham recurso, então a gente teve a doação de um computador na sala e a gente aproveitou dele o máximo né. Mas ele é muito bom!”*

Entrevistador: *É legal porque já faz parte do universo das crianças né?*

E8: “Justamente, já faz parte! Tecnologia pra criança é uma coisa que facilmente né. O único problema que eu vejo é a gente ter que saber impor os limites né. Tipo, eu vejo porque também sou mãe né e o jogo e o tempo que se passa no computador né. Se ele contribui? Contribui muito mas, até um certo ponto. Porque a coisa tem que ter um limite né para não se tornar um vício né!”

E9: “Não, eu até esse fim de semana eu brinquei lá com meu cunhado que manda todo dia solicitação de jogo, mas não jogo no face. na escola como eu trabalhei um pouco na (:) entao claro que eu procurava sempre jogos pra trabalhar com as crianças... mas eu dava aquela visitada , dava uma olhadinha na temática e repassava pros professores mas eu mesmo sentar e jogar não”

E10: “Não, nada, somente mesmo ha vinte anos talvez, naqueles river raid, pacman, esse eu sempre odiei, e esse ta aqui (risos)... escolheram esse porque não perde o do rio (river raid)”.

E11: “Aquele jogo ali não, mas outros jogos sim. É, que não deixa de estar ligado à aprendizagem, tem que ter raciocínio, paciência, saber esperar, leitura, concentração por que senão tu não consegue desenvolver e claro, conhecimento prévio do que tu ta jogando né, porque senão tu não sai do lugar”

E12: “Sim, é bem divertido. (não respondeu se tinha experiência) Primeiro porque ja tem a imagem e tudo mais, e eu percebi que tem bastante conteúdo e tu começa a ler, a jogar, e quer acertar eu achei bem legal, gostei bastante.”

E13: “Acho que o jogo trabalha todas as habilidades possíveis, visuais, auditivas e hoje em dia com essa era tecnológica não tem como voltar mais atrás. O jogo tinha texto pra leitura e compreensão, tinha o gesto do brincar do pacman lá de correr do fantasma. Então chama atenção em tudo né.”

E14: “Não, não jogo. Se é pra jogar eu jogo Baralho. Não tenho paciência para jogo eletrônico. Prefiro sair, fazer fotografia.. (muito ruído) eu não tenho mais prática de desenho não, to no administrativo.”

E15: “Eu acho que sim, acho que a aprendizagem começa daí, a teoria é muito boa mas se não tiver uma prática, uma coisa que incentiva a gente.. mesma coisa com criança pequena né, tu tem que dar alguma coisa pra que a gente possa sair um pouco do papel, da coisa escrita.. você vai ler de qualquer forma no jogo mas de uma forma criativa e mais gostosa.”

Entrevistador: E já tinha tido experiência?

E15: “Só no computador de casa, jogar mas jogar com as crianças em casa, jogar mas jogar com as crianças em casa.. jogar aquele soletrando, aquele jogo do Silvio Santos que elas fazem. É mais ou menos isso, a questão de pergunta e resposta, quer dizer, tu tem algo concreto . Porque o adulto é igual a criança tem que ter um concreto, alguma coisa que chame atenção pra ele poder se interessar pelo assunto e desenvolver melhor o trabalho.”

Entrevistador: E nesse jogo em especial, quais as habilidades cognitivas que tu percebeu.

E15: “Ai eu acho que naquele jogo do “come come” eu não tenho uma percepção visual muito boa nem agilidade porque aquele negocio corre, aquela setinha corre e tu tenta pegar uma chave . Se tu não tiver uma habilidade, não conseguir visualizar o todo, tu não consegue visualizar as partes.”

E16: “Não, nenhum”

Entrevistador: Você acha que aprendemos via jogo?

E16: “Sim, eu acho que o jogo vai desenvolver o intelectual, na aprendizagem.. foi bem fácil até porque eu já tinha lido nas apostilas então eu fui procurando pra completar as palavras do que eu já tinha um conhecimento da literatura sobre o assunto.”

Entrevistador: Então você acha que é possível relembrar o que foi lido na apostila?

E16: “É como um reforço, um feedback do conteúdo que foi aprendido. serviu para relembrar.”

E 17: “Sim, diversos, tabuleiro e outros.”

Entrevistador: O que aprendemos?

E17: “Sim, com certeza. Interação, trabalho em equipe, concentração. Dentro de tantas habilidades visuais , perceptivas, auditivas.”

E18: “Acho que o jogo faz a gente refletir sobre uma determinada realidade. Esse jogo específico ele me faz relembrar conceitos que eu já tinha. Eu ja participei muito de conselhos escolares lá na escola e tem certos conceitos que ficam perdidos meio esquecidos com o tempo. O jogo tem essa coisa lúdica de estar retomando esse conhecimento.”

E19: “Já tive experiência com jogos em jogos de matemática e vejo que eles aprendem mais, ele se divertem mais e parece que aprendem mais. como nós aqui, eu acho uma boa maneira de aprendizado.”

Pergunta 2: O jogo tinha regras? Você leu e entendeu as regras ou foi descobrindo/experimentando ao longo do jogo?

E1: “Não, o enunciado dele é bem claro e facilitou bastante a interação e o caminhar desse jogo.”

E2: “Eu não sou muito de ler, sou meia afobada. Daí até falei pras gurias, aí gurias eu cliquei e não vi o que era pra fazer! Vou descobrindo jogando.”

E3: “Tinha, tinha regras!”/ “O primeiro jogo eu tive que ir descobrindo, porque não tava bem claro o que que tinha que fazer para juntar as três figuras lado a lado.”

E4: “Tinha regras sim!” / “ Olha, acho que a questão foi assim ó: eu passei pouco né, mas as regras elas foram bem claras, foram bem claras, mas a prática em si, ela leva mais a compreensão.”

E5: “Sim! Pra mim não teve problema. Tanto as regras e os comandos bem esclarecidos./ Sim, aparece a primeira pagina de instrução pra ti poder fazer e ler.”

E6: “Sim, na primeira tava confuso que foi colocada, que nem eu comentei com a colega: Nossa! Fizeram abrir aqui mas não explicaram nada! Assim, mas eu tenho certeza se fosse criança já estava aqui mexendo. Nós não temos essa habilidade de mexer né, a gente quer mexer pra achar a resposta, principalmente esse aqui que é você tentar entender porque né! O que que eu tenho que fazer aqui? Ai eu comecei a notar ai quando fechou três eu ah! Perai!”

Entrevistador: Isso é bem importante até pra gente ver que o escrito não é suficiente para essa questão do arrastar né?

E6: “Ai vem a questão da compreensão do enunciado que destaca. Se eu compreendi que o enunciado esta ali eu vou conseguir trabalhar. Agora se não olhar pra tele e ver o enunciado eu não entendo né.”

Entrevistador: Tu leu as instruções?

E6: “Sim. Eu dei uma olhada!”

E7: “Consegui, eu vi as regras! Perfeitamente!”

Entrevistador: E ai tu entendeu a partir as instruções, tu leu ou tu foi descobrindo?

E7: “Eu li todas as instruções porque geralmente a gente já vai direto no jogo, mas daí a gente perde no caminho algumas coisas que não leu na instrução. Eu achei ver as instruções pra ganhar tempo.”

Entrevistador: E elas estavam claras? Deu pra entender?

E7: “Estavam claras!”

E8: “Ele tinha regras sim, então a gente leu, entendeu, só que assim mesmo entendendo ainda não acertava. A gente vinha de outro contexto, eu não tinha lido o caderno então eu errava as alternativas né.”

E9: “Deveria então colocar "arraste" em cima da resposta correta, por que "organize as colunas" eu tava tentando mexer essa daqui pra ali..

Organize as colunas tinha que ser arraste o primeiro tópico em cima da resposta correta, eu tava procurando.”

E10: *“No começo eu achei que tava indo muito rápido, eu tava indo muito lerda, mas depois até tu pegar, de repente a primeira vez que tu joga tu fica meio perdida, mas depois quando tu retoma ali tu consegue já...”*

E11: *“Algumas eu já fui pulando a regra mas aí não deu certo, então assim, tem que ler mesmo a regra, leu e se concentrou e aí tu consegue jogar.”*

E12: *“Assim, alguns eu li outros eu já fui tentando por causa do tempo.”*

Entrevistador: *Ficou mais fácil quando você leu as regras?*

E12: *“Sim, ficou mais fácil.”*

E13: *“Não, eu li e quando eu não li eu morri (risos) eu tentei ir pelo visual para descobrir e me dei mal. eu tive que fazer a leitura para poder passar de fase.”*

E14: *“É, tinha que tinha que responder as perguntas a cada vez que eu acertar só que era pra fazer de forma sequencial ou livre? porque eu comecei com qualquer um, aleatório, normalmente eu começo o livro de trás.”*

Entrevistador. *Como pessoa, tu realmente acredita que pode ensinar?*

E14: *“Eu acho que principalmente o adolescente é bastante visual, eles adoram novas tecnologias, não vivem sem o celular, eu uso e tenho e é uma ferramenta mas pra mim o celular não é fundamental, eu tenho outros interesses que eu prefiro. eu uso e-mail, ambiente virtual eu conheço mas não é o que mais me atrai. Prefiro caminhar na rua.”*

E15: *“Tem, todo jogo tem uma regra porque senão vira bagunça, cada um faz o que quer”*

Entrevistador: *E você leu e entendeu as regras?*

E15: *“Sim, porque como é primeira vez, você tecla, você erra e você se perde mas depois quando você consegue entender o que está acontecendo você vai repetindo. E o visual mexe muito sabe, tanto é que para crianças com deficiência que eu trabalho com crianças com deficiência né.. o visual é muito importante, eu digo pra aprendizagem.”*

E16: *“Sim, na primeira parte sim, tinha que ler, tinha que primeiro ter a percepção do desenho pra saber onde começa. O jogo em computador eu nunca joguei mas esse jogo me lembrou aquele jogo de criança de pular as casinhas.”*

Entrevistador. *E quando abriu a tela você já sabia o que tinha que fazer.*

E16: “É, tava escrito como começava eu vi aberto e lembrei de jogo de tabuleiro.”

E17: “Tinha sim, ele propôs um desafio pra ir descobrindo mas claro tem que ter uma leitura e interpretação do teu entendimento, do teu estudo.”

Entrevistador: Ele explicava ou você foi clicando?

E17: “Não, ele explicava sim.”

E18: “Fui experimentando, não tava confuso mas a primeira vez tinha que ler pra entender o que tinha que fazer depois, tinha que prestar atenção.”

E19: “Eu li as regras mas a gente só consegue aprender as regras jogando. Tem algumas dúvidas ainda.”

Pergunta 3: Você sentiu-se desafiado para conquistar outro nível? Você sentiu-me motivado e envolvido nesta empreitada?

E1: “Com certeza. Justamente o tempo, em querer cumprir no menor tempo possível pra conseguir como é que se diz, como nós temos um tempo curto aqui, o desafio é também nesta questão, por conta de você querer conhecer mais do jogo. Agora, eu queria entrar na terceira etapa, mas é um desafio bem interessante, como todos os jogos assim, eu achei bastante didático.”

E2: “Ai eu gostei, achei bem legal, principalmente porque vi um mapa conceitual legal. O único que eu não entendi muito foi aquele de ligar porque as perguntas são muito difíceis assim. E achei difícil numa primeira vez que eu joguei, mas achei bem legal, gostei bastante! Daí o primeiro que a gente conseguiu passar a gente ficou bem feliz porque o menininho fica feliz e daí chamei atenção delas Ah! O menininho ficou feliz.”

E3: “Sim, com certeza o segundo jogo principalmente né ele desafia bastante!”/ “Sim, com certeza.”

E4: “Sim! Acho que a pessoa né, ela sente o desejo de dar um passo a mais né? Mesmo, as vezes achando difícil a gente quer continuar.”

E5: “Tu sempre quer saber o que vem depois né! Qual é a próxima pergunta, na verdade qual é o próximo jogo. Quando eu fui ali na primeira atividade ali, agora não me lembro qual é, a segunda era um outro desafio. Tu te desafia pra saber o que vem depois.”

Entrevistador: Tu sentiu motivação apesar de não ser jogadora?

E5: “Sim! Naquela hora sim!”

E6: “É interessante. Só que assim, eu não consegui fazer com essa pressa. Eu gosto de sentar, me concentrar, passar as etapas, se tiver que fazer eu volto novamente e não fazer por fazer.”

E7: “Aham, bastante desafiada!”

E8: “Sim sim, como é um jogo bem criativo a gente quer ver o que que tem mais, e é divertido e aqueles fantasmilhas a gente se sente desafiado a estar fugindo deles, a estar correndo pra pegar aquela chave...bem emocionante assim. Bem descontraído também, o jogo.”

E9: “Entrevistador pulou a pergunta.”

E10: “Entrevistador pulou a pergunta”

E.11: “Sim porque todo jogo é desafiante né, tu quer chegar no final pra saber o que tem no final.”

E12: “Sim, porque conforme ia aumentando o nível aumentava a dificuldade nas respostas. Tu tinha que ler mais pra conseguir responder. Pra mim desafiou”

E13: “Sim, me senti. O texto ta bem claro e só que aí força com que tu reavalie o que tu ja viu e teve ate um tema que eu não lembrava e ficava aquela cobrança de ti mesma porque nem tudo tu consegue...”

Entrevistador: Se sentiu desafiado para conquistar o próximo nível?

E15: “Sim, claro né a gente quer sempre vencer. Eu acho que o ser humano não quer perder, ele ta sempre buscando desafios, eu acho que a vida é isso, desafios.”

Entrevistador. E você se sentiu motivada?

E15: “Sim porque assim, você olha assim, é o desenho, é o movimento é o ritmo que você tem de você mexer no teclado. Eu sou da pré história né, eu sou do papel de estar lendo pergunta em papel mas eu acho que hoje o mundo é virtual então a gente tem que tentar aos pouquinhos se atualizar mas que chama atenção sim, e a gente se fixa mais, se prende mais.”

Entrevistador: Se sentiu desafiada? O que te motivava?

E16: “Sim, prendeu a concentração.”

E17: “Sim, sempre querendo mais, muito motivada. Esse desafio porque ele não era fácil, e propôs um desafio dentro do conteúdo. Achei muito divertido bem gostoso.”

E 18: “Sim, com certeza.”

E19: “Sim, teve uma fase que eu fiquei frustrada porque eu não conseguia passar porque o monstinho era muito rápido mas a gente se empolga.”

Pergunta 4: Você achou o jogo divertido? Sentiu algumas emoções enquanto jogava? (Alegria, raiva, sentiu tenso? Acha que cumpriu sua tarefa no jogo?

E1: "Curiosidade. Bastante curiosidade. Nossa! Cadê? Como vai ser a próxima etapa? Porque as duas que a gente fez são com elementos diferentes, então isso foi bem legal também"

E2: "Ele é mais assim, não é paradinho mas é um jogo mais para adulto né? Então, como eu te falei eu achava legal quando o bonequinho ficava feliz ou triste e quando a gente conquistou um novo personagem. Como a gente viu que tinham vários personagens, daí nós:Ta e os outros? Porque a gente só tinha visto o menininho, quando a gente conseguiu passar mais uma fase daí a gente viu o novo bonequinho. Ai, a gente ficou bem feliz assim. De ficar nervosa assim, não porque eu já estou acostumada."

Entrevistador: Mas tu concorda que ele mexe com as emoções né?

E2: "Principalmente naquele que tinha as perguntas difíceis Eu ainda comentei se isso aqui caísse no concurso eu tava lascada!"

E3: "Muito! Muito divertido." / "Bem isso, eu fiquei bem tensa!"

E4: "Eu acho que ele é divertido! Fiquei meia tensa, confesso, porque a gente quer acertar e ai quando a gente não acerta a gente fica tensa, não é verdade? / Fiquei tensa de querer fazer e não estar conseguindo, é um ponto que tu ver que o tempo esta passando e tu fica meia aflita, confesso."

E5: "Como eu não estou habituada a jogos, pra mim não é uma coisa que eu possa dizer, mais eu creio que chamou atenção."

Entrevistador: Porque a gente podia pensar, a gente podia fazer tudo aquilo ali numa lista, num papel para responder...E é válido ter o contexto ou pra ti não faria muita diferença?

E5: "Aqueles perguntas para responder no papel não seria tão atrativo como ali no jogo. Porque na verdade, os personagens né, não seria personagem, mas o contexto, é isso que importa que chama atenção pra fazer o jogo diferente do responde isso, responde aquilo que é bem tradicional né."

Entrevistador: E tu sentiu algum tipo de emoção? Ficou frustrada, fiquei com raiva? Fiquei contente quando eu consegui? Trouxe algum..?

E5: "Acho que é o desafio de passar de fase, então tu quer vencer aquela para passar para outra. Isso seria uma forma de te desafiar, desafiar o teu conhecimento. Também quando tu responde a pergunta e ter a certeza de que esta certo e ela esta errado, é complicado."

E6: "Com certeza. Quando tu faz alguma coisa que tu tem sucesso, tu consegue! Eu consegui vencer uma etapa. Instiga né? De concluir e tentar outra etapa ver se consegue também."

Entrevistador: *Que a gente acredita que é uma diferença do jogo, que a gente se sente bem mais desafiada assim como criança né? Às vezes tu dá um coisa e eles batalham pra conseguir...*

E6: *“Eles conseguem, eles fazem, eles dão risada, eles vibram né!”*

Entrevistador: *E tu achou o jogo divertido? Chato? Com relação a diversão assim...*

E6: *“Ele é atrativo né, a questão das cores chama atenção. A gente vê assim a questão da leitura e da compreensão também, preciso compreender o que cada questão pede. E o interessante é essa forma de ele estar salvo no ambiente pra poder chegar ao sucesso. Bem informativo também.”*

E7: *“Achei interessante porque ele tem os jogos, o de três ali da memória que você coloca, faz na vertical, daí você precisava clicar e, nos outros computadores a gente clica e vai no debaixo daí ele já vai e aqui tem que arrastar um pouquinho, então foi um desafio. Ver como ele funcionava né!”*

Entrevistador: *E isso ter trouxe algum tipo de emoção assim? Com raiva? Contente?*

E7: *“Não, na verdade, a ansiedade né de saber como é que eu ia descobrir como que era o processo. Já que o jogo era novo eu ia descobrir qual era o processo, então, de raiva não, só a situação de saber que vencia então sempre aquele negócio: você tem que pensar muito na questão da vitória. Eu consegui, eu venci! Eu acho que é bem estimulante assim!”*

E8: *“Sim sim, muito muito. A gente vibrava a cada pergunta que acertava e ficava furiosa quando errava, principalmente quando os bichinhos matavam a gente, dava um decepção: Ah! Vamos de novo!”*

E9: *“É... (risos) eu fiquei frustrada, tava procurando informações em algum lugar que me auxiliasse...informação escrita”*

E10: *“Ah foi bem divertido porque além da reflexão, o ser humano gosta de jogar, que faz parte do ser humano a sensação de jogar, e gosta de ganhar, faz parte a sensação de vitória e ao jogar, e ao jogar, mesmo quem não tem a prática do jogo de computador no dia a dia estimula a tua parte de vencer a máquina, e essa questão da máquina pra minha geração que jogava lá o atari antigo me lembrou uma fase que eu já não fazia mais, que eu tentei superar a máquina e testar os meus limites e é isso que o ser humano vem fazendo...”*

E10: *“Ah foi exatamente a mesma da casa, eu sabia que não ia conseguir (risos) mas eles são muito rápidos, os fantasmas tinham que ser mais lerdos porque somos pessoas já não tão jovens... o fantasma é*

muito rápido, come o menininho rapidinho ele não teve nem chance de defesa, ainda mais que são dois”

E11: *“Acho que todos os sentimentos no jogos ele traz, dá aquela raiva que errou e começar de novo, e tem etapas que tu errava e conseguia manter o jogo mas tem outras que tu errava e voltava à estaca zero então ali dava uma sensação de raiva. Porque eu não li direito? Porque eu não prestei mais atenção? tava óbvia a resposta.”*

E12: *“ Não fiquei tensa, mas achei divertido”*

E 13: *“É, uma mistura de tensa pra responder e não ganhar zero, porque o medo é esse né.. de tu ir e morrer e não poder continuar. ou então ta lá na metade do caminho e ter que voltar lá pra primeira fase né. Naquela fase da biblioteca eu morri de medo de morrer e ter que voltar pro inicio dos questionários. Eu fiquei tensa mas me deu muita alegria, é muito divertido o joguinho.”*

Entrevistador: *Além da raiva que eu to vendo o teu corpo se remexer aí na cadeira (risos) tu teve algum outro sentimento que tu sentiu?*

E14: *“Ele é educativo, se eu fosse uma criança eu adoraria brincar nele, mas eu não tenho paciência pra isso, aí é difícil, essas coisas me irritam, porque eu quero fazer tudo de uma vez só.”*

Entrevistador. *Tu acha que demora pra tu parar, entender, olhar.*

E14: *“Não, se eu tiver um tempo determinado pra cada resposta pq eu to vendo que tem, mas aí lógico, qualquer um. esse aí é um conhecimento bastante superficial. Mas ele é interessante, pra mim que não gosto, ele é atrativo do ponto de vista visual, ele é uma coisa que quando tu abre e quando eu to vendo uma fonte, uma arial da vida eu ponho os óculos e consigo ler numa boa, aqui ta meio embaralhado (tava em itálico). Sou rápida.”*

Entrevistador: *Mas tu experimentou alguns momentos de prazer aqui?*

E14: *“Distração, desafio...prazer não tenho não.. eu to rindo mas eu não to rindo de prazer.”*

E 15. *“Eu gostei, só não gostei do come come, aqueles bichinhos são muito rápidos.”*

Entrevistador. *Sentisse alguma emoção?*

E15: *“Claro né, se você acerta você fica "YES" se você erra você fica nossa, que droga, voltar de novo ah não pelo amor de Deus.”*

E16: *“Sim, no principio a gente fica meio tensa porque tu quer acertar. Ainda mais que eu olhei pra minha amiga porque meu jogo travou e eu demorei mais (riso).”*

Entrevistador: *E a competição?*

E16: *“Sim, ele tinha um tempo aí até tu tinha que ficar ligada ali porque tava passando o tempo.”*

E 17: “No início dá uma tensão. tu quer ir pro próximo nível, pro próximo passo tu quer acertar.”

E 18: “Acho que tensão pra terminar a tarefa. No primeiro momento a gente pensa que tem que terminar com aquele relóginho ali né mas não depois vai relaxando porque pode sair, voltar, não entendeu e volta de novo, legal!”

E19: “Alegria quando conseguia passar e um pouco tensa quando não conseguia porque a gente quer é passar de nível mas o importante é o conteúdo né.”

Pergunta 5: O que mais lhe chamou atenção no jogo?

E1: Não respondeu!

E2: Eu achei ele bem fácil né. E a gente, como te falei, eu não li as regras, mas foi fácil e ele é bem dinâmico, rápido. As questões, são oito questões então não fica muito massante.”

E3: “O que mais me chamou atenção: o colorido, as figuras, os desenhos, o logotipo. O que chamou atenção foi o colorido e essa questão do desafio né, estar desafiando a gente né, tanto que as várias emoções foram expressas ali no momento que eu estava jogando.”

E4: “O que mais me chamou atenção no jogo? Os personagens condiz com as nossas realidades né! (risos). A postura das pessoas né, o pai, a mãe que chega toda toda, não é verdade? Eu acho que no jogo tudo é importante né? Todos os aspectos que foram apresentados, desde regras, o colorido, acho que tudo faz parte, tudo ajuda, o som contribui. Tudo isso é importante né, pra aprendizagem.”

E5: “O que mais me chamou atenção? A forma como tu aprende brincando. Um outra coisa... não teria outra resposta.”

E6: “O que mais me chamou atenção no jogo? Informação, ele tem a ver com a questão do lugar, as pecinhas estão relacionadas as perguntas, faz um elo com isso e aos desafios.”

E7: “O que chamou mais atenção? Eu achei interessante porque assim ó: as respostas estão como se tivesse um imazinho né, então se você não se esforçar.... como teve um exercício ali que eu não me lembrava das respostas, mas eu fui fazendo as alternativas que tinham, ai eu coloquei uma palavra e ela não ficou, ai eu logo descobri que se eu né, eu tentasse todas as alternativas daquele quadradinho eu iria descobrir qual era a resposta certa. Claro que eu perderia tempo né, ou talvez perdesse vida, mas não deixaria de responder a questão, eu achei interessante, foi uma coisa que me chamou atenção também, esse medo que eu não saiba ou não tenha condições de encontrar a resposta, o jogo me dá essa possibilidade. Vai me testando né?”

E8: “Nossa! Vou te dizer uma coisa assim ó: aquele fantasma me lembra muito bem o pacman da minha infância, achei muito legal aquela parte e todo o contexto dele é muito bom porque ele é todo informativo né? Ele é uma aula explicativa né, num contexto de jogo. Uma aula no contexto do jogo, bem diferente, bem divertido esse jogo, eu achei bem divertido.”

E9: “No caso, eu tive que relembrar o conteúdo estudado, como eu não sou muito ligada em jogo.”

E10: “Entrevistador pulou a pergunta.”

E11: “Traz toda a parte histórica ali e precisa fazer bastante leitura pra saber jogar senão não vai pra frente, se não tem conhecimento prévio tu não vai e fica empacada.”

E12: (silêncio) “Ele é dinâmico, tem que prestar atenção ao mesmo tempo fazer ligeiro porque também tu fica preocupada em responder certo no tempo mínimo possível, eu não sei se tem um tempo pra fazer e expira, eu não percebi, não sei se tem tempo e que depois tu não consegue fazer.”

E13: “O Texto bem elaborado. Estava claro mas mesmo assim ele te cobra um nível de conhecimento que tu tem que parar pra prestar atenção.”

E14: “Entrevistador pulou a pergunta”

E 15: “Eu acho que é aprender brincando.”

E16: “Toda a parte da criação porque tem um propósito, que é o aprendizado que ficou claro pra mim. Então toda essa parte que eu não sei dizer o nome na técnica mas a ilustração, toda essa parte de desenho, a arte. E chamou atenção a forma de como ele foi preparado para a aprendizagem. Lida também com uma competição mas é a tua competição contra o tempo do aprendizado.”

E 17: “A forma como ele foi elaborado. A questão do conteúdo com a animação.”

E18: “Não sei bem o que vou te dizer, ele tem certos elementos, elemento visual elemento sonoro, ele deve ter som mas tava desativado, não sei . Talvez seja a facilidade de lidar com ele, qualquer um que tenha facilidades mínimas com informática vai saber lidar com o jogo.”

E19: “Tudo, achei bem estruturado, faz com que a visualização, o desenho que instiga a gente a jogar e a passagem de fases eu achei legal porque a gente vai conquistando os membros do conselho.”

APÊNDICE C: Questionário

Questionário de Avaliação do Jogo "A Saga dos Conselhos" e do Curso

Ao responder este questionário você estará contribuindo com a melhoria do curso e do jogo que está sendo desenvolvido. Por isso, sua resposta é fundamental para toda equipe do curso!

Dados pessoais

Nome: *

Fase do curso em que você está matriculado: *

- Fase 1
- Fase 2

Você participou do encontro presencial e jogou a versão inicial do jogo? *

- Sim
- Não

Quantos anos você tem? *

Sexo: *

- Feminino
- Masculino

Você costuma jogar jogos eletrônicos? *

Jogos em celular, no computador, tablet ou ainda videogames como Play Station, X Box, Nintendo

- Sim

- Às vezes
- Não

Avaliação do jogo

A partir de sua experiência como jogador avalie as afirmativas abaixo: *

Discordo plenamente	Discordo	Nem concordo, nem discordo	Concordo	Concordo plenamente	Não se aplica
O visual do jogo favoreceu fortemente minha motivação em continuar jogando	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O visual do jogo me ajudou a entender o que era para fazer e as regras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identifiquei-me com o cenário e os personagens do jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Durante o jogo fiquei tão imerso que quase "esqueci da vida" e nem percebi o tempo passar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A experiência com o jogo reforçou minha crença de que é possível aprender através de jogos educativos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ao jogar exercitei minhas habilidades cognitivas como: a atenção, a capacidade de resolução de problemas, a memória entre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Considerando as habilidades exercitadas durante o jogo assinala a alternativa que corresponda a sua percepção sobre o modo como elas foram trabalhadas: *

	Muito utilizada	Utilizada	Pouco utilizada	Não se aplica, não joguei
Leitura e interpretação de texto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Raciocínio lógico e numérico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coordenação motora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Capacidade auditiva e musical	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Imaginação espacial e abstrata (envolvida na antecipação do problema, planejamento de ações, etc)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auto-conhecimento e identificação com os personagens, cenários e tema geral	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Socialização com os colegas e outros jogadores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pensamento ambiental e de preservação do planeta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comportamentos éticos e morais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atenção e concentração	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Memória	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Muito utilizada	Utilizada	Pouco utilizada	Não se aplica, não joguei
Resolução de problemas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conhecimentos anteriores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Experiências profissionais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vivências pessoais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Com relação ao conteúdo do jogo, quais foram as contribuições para sua aprendizagem? *

Destaque as contribuições do jogo para sua aprendizagem, os conteúdos foram reforçados, sua aprendizagem tornou-se mais significativa e divertida, etc

Dentre os vários aspectos que compõem um curso a distância, qual contribui efetivamente para a sua aprendizagem? Você pode assinalar mais de uma opção.

- Interação com o tutor
- Interação com os colegas de curso
- A leitura dos materiais disponíveis no Moodle
- As atividades propostas no Moodle

No que se refere ao acesso e familiaridade com o computador conectado à Internet, você:

- Usa frequentemente o computador e tem facilidade
- Usa somente quando é necessário
- Tem dificuldade para utilizar o computador
- Não utiliza o computador

No que se refere a aprendizagem e interação no curso, considero que:

	Discordo totalmente	Discordo em parte	Estou em dúvida ou não se aplica	Concordo com restrições	Concordo Plenamente
Minha aprendizagem no curso está sendo significativa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interaço com meus colegas e tutores(as).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participo do curso motivado (a).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

APÊNDICE D: Roteiro das entrevistas realizadas em Agosto de 2015

Roteiro das entrevistas

Agosto de 2015

1. Perfil do cursista

Nome:

Idade:

Sexo: () Masculino () Feminino

Profissão:

Joga? () Sim () Não

Que tipo de jogo? Qual é a frequência?

Você jogou no Moodle?

DIVERSÃO E LÚDICO

- 1) Partimos do princípio que o jogo é uma atividade lúdica e podemos nos divertir jogando. Você acha que este jogo é divertido? O que você entende por diversão? O jogo “A Saga dos Conselhos” é divertido?

(Explorar o conceito de diversão que a pessoa possui atentando para o fato de quais características torna o jogo “Saga dos Conselhos” um jogo divertido. Perceber se o cursista refere-se ao jogo como uma opção lúdica ou não.)

APRENDIZAGEM

- 2) É possível aprender com o jogo? Porque? O que você considera que aprendeu a partir do Jogo “A Saga dos Conselhos”?

(Explorar o fato da aprendizagem através do jogo. Quais as convicções do cursista em relação a isso? Porque ele aprende? Como ele aprende? Ele percebe essa aprendizagem?)

CONTRIBUIÇÕES

- 3) Você achou válido jogar? Quais as contribuições do jogo na aprendizagem? Gostou da experiência ou não? Quais as dificuldades que teve ao jogar?

APÊNDICE E: Entrevistas realizadas em Agosto de 2015

DIVERSÃO E LÚDICO

- 1) Partimos do princípio que o jogo é uma atividade lúdica e podemos nos divertir jogando. Você acha que este jogo é divertido? O que você entende por diversão? O jogo “A Saga dos Conselhos” é divertido?

E1: “Não, não...ele não é um jogo divertido, ele é informativo.”

Entrevistador: E o que que tu entende por diversão?

E1: “Ah, quanto tem...porque assim ó: ele é colorido e tal né, mas ele é muito específico pro tema, né? Então ele não tem elementos atrativos tipo: Ah, uma floresta...tipo uma parte da coisa você vai lá buscar atrás da árvore ou um outro elemento que ta ali conversando contigo...interação assim, né? Eu senti falta da interação, apesar que eu não jogo muito jogo eletrônico, mas pelo que eu percebi assim ele é especificamente pra cumprir o objetivo de mostrar o que é Conselho Escolar, quais são as suas características e não mais o visual assim nesse jogo.”

E2: “Sim, o jogo sempre é divertido. Mas assim...precisa haver uma pré-disposição para jogar né. Tem pessoas que não gostam de jogo. Eu pessoalmente, não é que eu não gosto, eu até gosto mas é que no dia-a-dia não é o tipo de atividade que eu costumo ter. Mas enfim, o jogo em si ele propicia esse tipo de coisa, esse tipo de ação né...se eu quero aprender o jogo é uma boa ferramenta.”

Entrevistador: E o que que tu entende por diversão?

E2: “Bom, diversão de uma maneira geral é uma forma de distração né, de sair de sério né. Porque a gente é cobrado no dia-a-dia por uma série e tarefas, atividades, família, trabalho...enfim, e diversão seria sair dessas obrigações. Eu mesmo, não sendo aquilo que , ou melhor, não ser aquilo que os outros esperam que eu seja e faça né?”

Entrevistador: E tu acha que o jogo “A Saga dos Conselhos” é um jogo divertido? Partindo da tua concepção de diversão...

E2: “Esse jogo?”

Entrevistador: Sim, esse jogo que jogamos no Moodle.

E2: “Eu acredito que sim, mas depende um pouco de qual público vai jogar né. Eu perguntei agora a pouco sobre a possibilidade de estar usando, vamos supor, esse jogo em sala de aula com alunos, mas parece que isso não é possível. Então assim, se for pegar o exemplo alunos,

talvez numa determinada faixa etária seria interessante, depois nem tanto.”

Entrevistador: *Mas pra ti, tu achou que a tua experiência foi divertida? Foi legal? Porque o jogo foi desenvolvido, na verdade, para revisar os conteúdos e aí o jogo ele é mais voltado a um público adulto realmente. É mais partindo dessa tua experiência que tu viveu: Achei que foi divertido ou não achei muito não...Então, é mais essa questão. Tu achou?*

E2: *“Achei, gostei. Mas quando eu vi o jogo eu pensei, como eu te falei, na possibilidade de estar utilizando depois de outras formas. Eu acho que quando joguei me vi, tentei me ver na pessoa que com quem eu usaria esse jogo. Na mediação, agora acho que frustou um pouquinho. Porque se for só pra mim, pessoalmente, não sei até que ponto isso será tão interessante assim.”*

E3: *“É claro que é, é uma forma de passatempo, é uma forma de rememorar conhecimentos. O visual do jogo contribui muito para isso, para que ele seja divertido ou não. O tema também...”*

Entrevistador: *E tu considera que o Jogo dos Conselhos é um jogo divertido?*

E3: *“Dentro do assunto que a gente está discutindo, claro que se trata dos Conselho, ele serve sim...ele, no minha concepção divertido... divertido ele não é, ele é mais uma atividade a ser desenvolvida dentro do curso. Claro que ela pode ser divertida a partir do momento em que eu conheço aquilo né..de que eu estou fazendo o feedback a partir do jogo ou com o jogo. Na verdade assim, ele é um jogo bonito, ele é interessante, eu gostei do visual dele...eu falava para agora da questão do verde e preto, que eu acho que sobrepor preto e verde na minha concepção e pelo fato de eu ter o problema visual que agrava um pouco isso, a sobreposição de preto com verde pra mim não dá...eu trocava por outra cor! Mas eu gosto muito do verde, só que eu acho que a sobreposição deles é que não! E a questão do divertido...eu acho que depende do momento da pessoa né. Tem dias que eu posso achar não tão divertido né? Quando eu fiz na primeira fase do curso, que nós fizemos o teste com o jogo, naquele momento eu estava com pressa, então eu já comecei o jogo pela metade. Eu nem prestei atenção onde ele iniciava, não me chamou atenção isso. Essa foi uma outra observação que eu fiz assim...talvez tivesse uma coisa mais gritante pra te chamar a atenção pra te dizer: Não, você obrigatoriamente tem que iniciar por aqui. É uma questão assim eu acho de sei lá, algum elemento que chamasse mais atenção, neste momento.”*

Entrevistador: *E o que que tu entende por diversão? Qual que é tua idéia sobre diversão?*

E3: *“Oh, eu acho que diversão também é um desafio né? Tu conseguir superar alguns obstáculos, barreiras e porque tudo aquilo que a gente conquista né...a gente consegue superar acaba se tornando divertido porque te faz feliz, te faz ser uma coisa agradável. Não é só a questão de passar o tempo, daquele momento de tu estar sem fazer nada e arrumar alguma coisa pra fazer, pra passar o tempo. Não! É que aquilo te desperta interesse, então se te desperta interesse e aguça a tua curiosidade seja visual ou tátil...aquilo se torna divertido.”*

Entrevistador: *E tu acha que o jogo “A Saga dos Conselhos” é um jogo divertido?*

E3: *“Sim, eu achei, eu achei! Achei interessante... divertido eu não posso dizer porque eu não joguei o jogo todo. Eu lembro dele, de coisas específicas do jogo como: o bonequinho que eu não tinha percebido de início, que muda as feições. Algumas coisas que eu não tinha percebido é...no mapa em si, que eram as marcações que eu percebi depois, né? Mas isso é falta de atenção mesmo, eu não estava concentrada naquele momento.”*

Entrevistador: *Que são elementos que caminham para esse aspecto da diversão né?*

E3: *“Exatamente!”*

E4: *“Achei!”*

Entrevistador: *E o que que tu entende por diversão?*

E4: *“No que diz respeito a esse jogo, você aprende se divertindo, você testa os teus conhecimentos.”*

Entrevistador: *E tu achou o jogo a Saga dos Conselhos divertido?*

E4: *“Sim! Achei! Só teve aquele que ele vai comendo os monstros ali, aquele me estressou um pouquinho. Porque você foge do bicho lá e você se preocupa. O computador, uma hora eu não conseguia ver ele por inteiro, tinha que abaixar a tela e o bicho já tinha me comido e aquilo me deixou um pouco estressada.”*

Entrevistador: *E tu achas o jogo uma opção lúdica para se aprender?*

E4: *“Sim, é válido!”*

E5: *“As atividades do jogo são divertidas. Até porque partem de atividades já conhecidas né? Não são atividades que nunca foram vistas né? Não, elas são bem divertidas.”*

Entrevistador: *“O que tu entende por diversão?”*

E5: *“A partir do momento que chama a atenção, que faz com que eu fique alguns minutos dando o meu tempo naquela ação, eu acho que é uma coisa divertida. Porque em todo o período que eu fiquei no jogo, eu*

não fiquei porque eu tinha que fazer uma nota para o curso, ou porque eu tinha que ficar...eu estava ali porque eu fui participando, fui passando, até o momento que eu travei e não consegui mais ir. Então eu disse, agora eu vou desligar, vou fazer outra coisa né...Mas talvez se eu passasse eu continuaria usando a atividade né, no caso o jogo.”

Entrevistador: “E tu considera o jogo “Saga dos Conselhos” um jogo divertido?”

E5: “Ele assim, por exemplo: a primeira atividade é divertida, a segunda... O dos fantasmilhas eu não gostei (risos). Não gostei dos fantasmilhas porque é assim, como é no teclado, tu já precisa de uma outra habilidade né? Não é só a questão do raciocínio, não é só essa questão, é a habilidade motora na questão da tecla ali que me atrapalha.”

Entrevistador: “Mas no contexto geral, tu achou legal?”

E5: “Sim! Sim!”

E6: “Eu acho que o jogo é bem divertido, né! É uma forma que você realmente aprende muita coisa e é desafio. Então eu acho que só pelo desafio de você chegar ao final já é bem divertido. Eu gosto pelo menos, acho extremamente divertido, e distrai e a gente aprende né!”

Entrevistador: “E o que que tu entende por diversão?”

E6: “Ah diversão é aquilo que a gente se descontraí, que esta fazendo até sem querer com prazer, porque da prazer, que dá alegria em fazer. Então, eu entendo como diversão isso.”

Entrevistador: “E sobre especificamente o jogo a Saga dos Conselhos, tu achou ele divertido?”

E6: “Achei! Bem desafiador, extremamente desafiador e no meu conceito quando me desafiam eu acho divertido né. Eu quero mais e mais. Achei ele bem gostoso de trabalhar com ele.”

E7: “Sim! Eu percebo que o jogo é divertido. A questão da ludicidade, voltando para o lado lúdico, o lado do aprendizado. O jogo ele vai ter uma atração, algo que vai mexer contigo, fazer com que tu aprenda, que tu tenhas o gosto. Eu tenho a dificuldade da ferramenta em si, mas qualquer jogo que te leva a um aprendizado é bom, leva a uma concentração porque tu tens que estar concentrada naquilo ali, e a gente com 50 tem que estar mais (risos). Então, a concentração, a tua percepção, tudo isso...o cognitivo né?”

Entrevistador: “E o que que tu entende por diversão?”

E7: “Que me dá prazer!”

Entrevistador: “E agora sobre o Saga dos Conselhos, tu achou ele divertido?”

E7: “*Sim! Eu achei ele um jogo divertido! Ele é divertido porque ele tem todas as ferramentas e faz assim: a eu acertei, tu vê, aí que bom: venci. Ele mexe com as emoções!*”

APRENDIZAGEM

- 2) É possível aprender com o jogo? Porque? O que você considera que aprendeu a partir do Jogo “A Saga dos Conselhos”?

E1: “*Sim.*”

Entrevistador: *E porque?*

E1: “*Cada criança, cada jovem tem uma forma diferente de aprender. Eu aprendo lendo, escrevendo ou eu aprendo ouvindo música e jogando? E a criança, principalmente quando ela é alfabetizada, porque eu sou professora de Educação Infantil, ela aprende brincando. E daí brincando nas mais diversas formas com os mais diversos jogos, entendeu? E o aprendizado dela é muito grande, é muito bom para eles. Então eu acredito que o melhor aprendizado, pelo menos na educação infantil que eu sou professora, é brincando, é jogando. E aí você estabelece as regras, você estabelece os limites, a criança te trás perguntas, curiosidades, né? E tudo vai ser complementado ali, no jogo.*”

Entrevistador: *E tu acha que tu aprendeu a partir do jogo a Saga dos Conselhos?*

E1: “*Aprendi, sim eu aprendi! Eu acho que claro, além da diversão ali de jogar o joguinho né, mas na hora de responder as perguntas, de buscar o que era certo e o que era errado, daí tu fica pensando: Po, mas eu achava que era certo mas era errado porque né...e tu acaba refletindo sobre a resposta que tu deu assim sabe? Então faz as reflexões.*”

E2: “*Com certeza!*”

Entrevistador: *E porque? Que é o mais importante.*

E2: “*Porque o jogo, ele trabalha com...como é que eu vou te explicar, com variações. Tem um problema a ser resolvido, ele tem um desafio colocado ali naquele momento né, naquele espaço. E, a pessoa precisa resolver isso, através...dentro de regras, dentro de especificidades que eu vou ter ali para chegar ao meu objetivo. Isso propicia, extremamente a aprendizagem.*”

Entrevistador: *E tua acha que tu aprendeu a partir do Jogo a Saga dos Conselhos?*

E2: “*Eu acho que não só. Contribuiu, mas não somente.*”

Entrevistador: Até porque o jogo era uma revisão, né? Para relembra-los os aspectos estudados ao longo do semestre né?

E2: *“Exatamente!”*

Entrevistador: Mas tu acha que tu conseguiu aprender através do Saga dos Conselhos?

E2: *“Uhum!”*

E3: *“Sim, com certeza!”*

Entrevistador: *E porque? Como se da essa aprendizagem?*

E3: *“A aprendizagem na vida da gente também é uma coisa gradativa né? Tu vais assimilando conteúdos e vais agregando informações a medida que tu caminhas..e no jogo a mesma coisa! Tu vais acrescentando elementos e agregando informações e sem perceber tu acabas né com um... como é que eu diria, uma visão geral daquilo, mas já com elementos que se incorporam né, no decorrer na tua caminhada lá pelo jogo, pelo mapa, do início até o final. Então, tu sabes que tu tens alguns elementos que tu vai juntando e ao final tu vai chegar aquele objetivo, que no nosso caso é a formação do Conselho, mas poderia ser qualquer outra coisa né? Conquistar determinado elemento ou espaço.”*

Entrevistador: *E o que que tu considera que aprendeu a partir do Jogo Saga dos Conselhos?*

E3: *“Então, eu não posso dizer que eu tenho aprendido porque eu não joguei até o final, mas, se eu estivesse jogado o jogo completo talvez eu pudesse fazer uma análise mais detalhada disso. Mas como um elemento de auxílio nesse feedback dos conteúdos do cursos, eu acho assim bem interessante.”*

Entrevistador: *Porque o jogo é um jogo de revisão mesmo né. Ele foi pensado pra revisar né? Ele pontua algumas coisas que já foram vistas a um tempo atrás né?*

E3: *“Ele trás elementos, é o que eu digo, ele se torna interessante daí pra aquele espectador, aluno ou jogador que teve esse conhecimento prévio do conteúdo. Se ele não teve aquilo, ele vai achar uma coisa infadonha né? Ele vai achar bonitinho o desenho, vai achar bonitinho a parte dos joguinhos que vão intermediando essa coisa, mas talvez ele não ache interessante essa questão do conteúdo né, que é facilmente compreensível porque ele tem uma sequência. Quando a gente associa a imagem da escola, da comunidade, da professora, do aluno, a gente vai vendo as imagens e vai associando aquilo a alguma coisa que tem a ver com educação, com construção de coletivo, mas é...”*

E4: *“Eu acho que se você já tem o estímulo...eu não sei se é aprender...aprender jogando dá! Mas se você já tem os conhecimentos*

prévios iniciais, isso facilita bastante! Até o teu desenvolvimento no jogo.”

Entrevistador: *Até porque o objetivo do jogo é a revisão realmente, então a partir disso tu ias ver os conteúdos que tu já viu no início do ano né?*

E4: *“Exatamente!”*

Entrevistador: *E o que que tu considera que aprendeu a partir do jogo? Algo que tenha ficado assim pra ti, algo que te marcou...*

E4: *“Algumas coisas que durante o estudo dos cadernos eu fiquei um pouco na dúvida e ali você jogando, como ele testa os teus conceitos, você aproveita para tirar a dúvida. Porque você lê a frase e você tem que escolher uma opção. Então ai você coloca a opção correta. Opa! Era isso ali mesmo! Nesse caso, por isso que eu achei interessante, porque você reforça e revê aquilo que você ficou um pouco na dúvida.”*

Entrevistador: *E tu percebeu essa aprendizagem acontecer?*

E4: *“Percebi! Existiram três momentos ali que diferentes que eu tinha dúvida sobre o assunto e ai eu li a pergunta e depois nas resposta você fica na dúvida e ai você consegue fechar o teu conceito, né? E corretamente!”*

Entrevistador: *Porque as vezes só pela leitura fica mais difícil né?*

E4: *“E outra que a gente esquece também. Você lê e aquilo na hora da leitura não te chamou atenção e depois quando você vai fazer a atividade pergunta aquilo ali, e você pensa: Eu li, mas não me lembro mais. Então, reforça!”*

E5: *“Sobre os conselhos...é possível. Só que eu penso assim, ontem eu ainda abri e pra mim que já fiz o curso de 200h, já sou tutora, já conheço o curso de 40h, pra mim ele é claro.Mas eu penso assim, se por exemplo eu hoje na minha turma que eu estou fazendo de 40h apresentar para eles o curso, eu acho que em questão de aprendizagem, eles podem se travar, porque tem algumas perguntas ali que elas iniciam num nível mais avançado de conteúdos, eu penso. Quem sabe ali no primeiro, das três semelhanças as questões podem ser também conforme os níveis. Quem sabe uma preparação sobre os conselhos...”*

Entrevistador: *“É que elas vão aparecendo aleatoriamente né?”*

E5: *“Sim! Pois é, mas é que talvez tivesse um filtro pra essa situação. Para cada etapa do jogo ter etapa de questões.”*

Entrevistador: *“Mas tu acha que é possível aprender através do jogo?”*

E5: *“Sim! Sim!”*

Entrevistador: *”E porque?”*

E5: *“Ah porque ele te dá alternativas né? E ai tu analisa, tu lê, e olha... Ai erreí por causa disso, daquilo e tu percebe que tinha entendido*

errado, né? Como aconteceu comigo: Eu li a frase mais não raciocinei a frase e cliquei...Quando eu fui ver era a debaixo, ela só estava um pouco semelhante.Então ele faz aprender sim, num próximo momento que aparecer novamente eu já acertei e não cai no erro de novo né!”

E6: *“Aprende bastante. E até aprende com mais significado através do jogo sabe? Porque você esta se divertindo, tu esta tendo prazer em estar aprendendo, quer dizer, então a aprendizagem vem aí, consequentemente vem a aprendizagem.”*

Entrevistador: *“E o que que tu considera que tu aprendeu através dos jogo Saga dos Conselhos?”*

E6: *“Ah, eu aprendi várias coisas. Porque tinham algumas coisas que errava então eu era obrigada a voltar pra poder fazer novamente. E aquilo eu acabei...eu lembro que tem aquelas funções dos conselhos escolares, por exemplo, eu não me conformava que eu errava, errava, errava. Eu tive que parar, ler novamente, voltar pra poder me desafiar né? Eu acho interessante e extremamente positiva é que você tem varias chances de jogo, quer dizer, se tu erra na primeira...também pela questão da atribuição de nota faz com que tu te desafie a querer fazer melhor, então eu acho isso bem interessante! E cada vez que tu erra e faz novamente, tu ta realmente aprendendo.E tu começa a pensar: Eu errei isso? Tem certeza? Daí tu acha que o jogo que ta errado né (risos). Daí tu vai procurar pra saber o que que é e realmente ai tu vai aprendendo.”*

E7: *“Sim! Porque ele tem uma regra, primeiro, tu tem que entender a regra, a regra do jogo né? Tu tem que entender o que que tu quer com aquilo ali. Tem uma pergunta que vai te levar ao que? A um aprendizado. Então, ele vai te levar a algo.”*

Entrevistador: *E o que que tu considera que aprendeu a partir do jogo a Saga dos Conselhos?*

E7: *“Ele dá um feedback né! Voltando ao conteúdo ao conteúdo deste curso, ele te leva a voltar sobre as funções do conselho, faz eu refletir e repensar novamente. Então é esse repensar, refletir que faz pensar: a aqui esta falando de mobilizar então tu sabe? Tem um retorno.”*

Entrevistador: *Então tu considera que tu aprendeu a partir do Saga dos Conselhos?*

E7: *“Aprendi! Dentro daquilo ali . Eu acho que assim ó: eu posso estar colocando assim, há uma dificuldade no sentido que eu já falei né, no sentido de voltar né! Que tu sabia que era aquela resposta, que tu estavas certa e que é um desafio, na verdade. Eu estava me desafiando a fazer algo né?”*

CONTRIBUIÇÕES

Você achou válido jogar? Quais as contribuições do jogo na aprendizagem? Gostou da experiência ou não? Quais as dificuldades que teve ao jogar?

EI: “Sim, porque eu acho que é aí que a gente aprende a lidar com mais um ferramenta que vem contribuir para a prática pedagógica né! É uma coisa que pode estar ali no dia-a-dia, que pode é... talvez substituir a leitura de um texto né? E aí o cara vai jogar e de repente ele fixa melhor o que lê, porque eu tenho dificuldade de leitura então eu gravo muito melhor as coisas a partir do visual. Então... e hoje tem muitas crianças que já tem né... essa dificuldade também.”

Entrevistador: E tu vê algumas contribuições pontuais assim... com relação a essa aprendizagem. Ah! Eu acho que a partir do jogo eu consegui ficar mais atenta ou ter um raciocínio mais rápido. Alguns exemplos assim que tu acha que realmente melhoraram a partir do jogo?

EI: “Olha, eu acho que desse jogo...Ele é um jogo de revisão né, ele é um jogo tipo assim ele não tem um “time” né, ele é mais lento. Então para ele ser, a questão do “time” tem que ser mais de velocidade. Mas como ele tem objetivo de ler e tal, eu acho que não, ele te dar tempo de procurar, de olhar, de analisar de né...Ele é mais tranquilo.”

Entrevistador: E tu gostou da experiência ou não?

EI: “Gostei, achei bem válido.”

Entrevistador: E quais as dificuldades que tu teve ao jogar, assim que tu lembra?

EI: “Bah! Que eu lembro...assim, de início entender o piscar. Porque tu começava, tinha aquela lajotinha, então ela te mostrava onde tu tinha que clicar para começar. E aí eu não entendi, eu não tinha percebido no início do jogo de que só tinha uma lajotinha e que a medida em que eu ia jogando iam aparecendo as outras e era naquela sequência que eu tinha que ir. Então, isso pra mim foi difícil...daí depois que eu percebi. Porque daí depois eu clicava no mesmo lugar, mas eu já tinha jogado

aquele. Ai, depois eu percebi: Ah! Mas tem outro aqui e daí depois tem outro ali.”

Entrevistador: *Daí tu percebeu que era um caminho?*

E1: *“Isso, daí eu vi o caminho que tinha que ser percorrido que dava uma sequência das partes né e do jogo assim.”*

E2: *“Sim!”*

Entrevistador: *E quais as contribuições do jogo pra tua aprendizagem assim...talvez algumas contribuições pontuais: Ah! Eu achei legal jogar porque eu me mantive mais atento ao conteúdo, algumas contribuições nesse sentido assim...*

E2: *“Bom, eu acho que vai mais no sentido lúdico né! Foi mais um forma de...me foge a palavra agora, eu ia dizer enfeitar, mas não é isso...De dar um colorido diferente aquilo que a gente tava trabalhando ali como conhecimento. Eu acho que é isso!”*

Entrevistador: *Gostou da experiência?*

E2: *“Sim, gostei!”*

Entrevistador: *E quais as dificuldades que tu teve ao jogar assim que tu lembrás...alguma coisa assim que ficou mais dificultado no jogo. Alguma coisa, que as vezes...não entendeu um caminho ou alguma orientação. Foi tranquilo esse processo?*

E2: *“É eu me lembro daquela questão ali do parabéns, que tinha que voltar. Aquilo ali vocês dizem que esta sendo melhorado né?”*

Entrevistador: *Sim!*

E2: *“Mas, no restante...tudo tranquilo, muito bom!”*

E3: *“Poisé, é válido com certeza! Isso seria uma coisa que ficaria bem clara se eu tivesse jogado até o final, mas é sim! É válido jogar. Pra mim que sou uma criatura que não sou ligada a jogos, eu posso dizer que foi divertido até né?”*

Entrevistador: *E quais contribuições do jogo na aprendizagem? Pode ser o jogo de uma maneira geral assim, já que tu não conseguiu finalizar o jogo.*

E3: *“Ah! Tudo que é lúdico em se tratando de Educação, tudo que se insere de lúdico é claro que contribui muito para a aprendizagem. Tudo que a gente faz brincando, a gente não esquece! Isso é uma que funciona perfeitamente e sempre funcionou. Desde as criancinhas, desde aquele joguinho de saquinho de areia que a gente fazia para aprender matemática né? O resta um, aqueles jogos todos que a gente fazia na infância e que até hoje se perpetuam ai porque...”*

Entrevistador: *O jogo é um “patrimônio” cultural muito forte né?*

E3: *“Exatamente! Em todas as culturas as pessoas jogam de uma maneira ou de outra.”*

Entrevistador: *E aí eu queria saber se gostou da experiência de jogar dentro de um curso que foi pensado pra adultos né? Que é difícil ter, né?*

E3: *“Conquistar o adulto nessa questão de joguinhos é mais difícil. Mas no momento que a gente vive, nessa era de tecnologia, que todo mundo tem um celular pra passar o tempo com um joguinho, todo mundo entra no whatsapp, todo mundo vê... e os jogos já estão inseridos na nossa vida, no nosso dia a dia. De uma forma ou de outra, mesmo a gente que não é adepto ao jogo, acaba tendo que se enquadrar!”*

Entrevistador: *E quais as dificuldades que tu teve ao jogar? Que tu lembra...Coisas que podem ser aprimoradas ou contribuições neste sentido.*

E3: *“Eu particularmente, eu gosto de tudo que é mais simplista. Eu não gosto de coisa poluída visualmente. Basta dizer que eu não costumo ler outdoor na rua que é muito iluminado, muito colorido, muito muito... não me chama atenção. Eu acho que eu sou assim mais do objetivo. É aquilo ali e pronto...não precisa de muitas imagens, mas as imagens que existem, elas tem que ser bem definidas e tem que estar incorporada realmente a um conteúdo e não simplesmente estar lá como coisa decorativa, elas tem que ter um objetivo.”*

E4: *“Achei, desde que você não tenha que voltar ao início quando o jogo trava. Isso me deixou bastante irritada!”*

Entrevistador: *E quais as contribuições do jogo para a aprendizagem? Pode ser em relação a alguma coisa técnica do jogo, por exemplo o cenário ou personagens...que tu acha que na mecânica do jogo contribuiu assim, até por se aproximar mais do teu contexto né!*

E4: *“Eu achei, em vários aspectos ali, o jogo muito bem elaborado né? Alguns jogos me lembraram jogos infantis, até assim achei fácil de dar continuidade. E o que mais me remeteu foi aquele de preencher lacuna, até por causa da minha prática como professora né? Mas nenhum que tenha sido de dificuldade extrema. Foram atividades fáceis de se realizar.”*

Entrevistador: *E tu gostou da experiência de jogar?*

E4: *“Gostei...”*

Entrevistador: *Dentro de um curso de formação continuada*

E4: *“Gostei, é interessante! É diferente!”*

Entrevistador: *E quais as dificuldades que tu teve, além dessa relatada do travamento no final? Alguma dificuldade?*

E4: *“As vezes de entender como é que eu devia proceder com o jogo, como aquele que tinha que movimentar as pecinhas né? Você tinha que fazer um trio com as peças. Daí eu demorei um tempinho pra saber*

como é que eu fazia para movimentar, mas depois que eu consegui entender, daí foi!”

E5: *“Sim, lógico! Bem válido! Ele desenvolve né? Ele desenvolve bem mais e que com a questão do conteúdo não vai fazer tu ler um texto, não tem uma leitura assim. Ele esta dando uma informação e tu vai buscar...é uma coisa mais rápida, mais interativa. Só que como eu falei, quem sabe, como elas vem aleatórias, fazer um nível de questões para quando chegar num tema mais avançado, ele já respondeu as outras. As vezes assim: abriu uma lá que...eu já vou pelo módulo entende? Então apareceu a primeira questão que era de uma módulo lá quase oitavo do livro, então eu vou ter isso com meu aluno lá no final do curso. Talvez uns nem vão se antenar para isso. Então talvez se fosse com o meu cursista ele já ia desmotivar ali no primeiro, ele já não ia passar. Mesmo que vá perder ponto, jogar de novo, mas mesmo assim, ninguém quer perder no jogo. Quem é que gosta de perder né? (risos) Eu não gosto.”*

Entrevistador: *“Só para complementar, esse jogo foi pensado como revisão dos conteúdos né? Então, essa questão do nível é uma boa ideia. Do fácil para o complexo.”*

E5: *“Porque assim né, ele foi criado para uma revisão, mas ele poderia estar disponibilizado lá no Moodle do curso em etapas ou até mesmo para ser jogado também lá.”*

Entrevistador: *“E tu gostou dessa experiência de jogar?”*

E5: *“Sim! Bem divertido!”*

Entrevistador: *“E quais as dificuldades que tu teve ao jogar?”*

E5: *“A dificuldade foi essa do fantasma ali, que eu não consigo mexer o menino enquanto ele não vem. Quando ele vem eu saio desesperada e teclo pra lá e ele vai pra lá e vai pra cá (risos). Mas eu consegui passar e tudo, mas é estressante! É o período mais estressante que tem eu acho. A parte da biblioteca ali é muito legal porque tu vai montando a frase, encaixa aqui e vê ..bem legal.”*

Entrevistador: *“Eu não sei se tu notou também, mas nós tentamos trazer o universo de vocês para dentro do jogo né? A questão dos materiais (lâpis, borracha, livros...)”*

E5: *“Sim sim, percebi! A diretora, a professora, o menino com a mochila. Isso é interessante! Ele é bem interessante o jogo. Eu só penso assim né, analisando do lado do meu aluno, que eu poderia utilizar o jogo também lá para o meu aluno né? Não só para quem é técnico de secretaria né, quem vai ser tutor, mas para o meu cursista, para o meu aluno de 13 anos de idade que é conselheiro poderia estar brincando*

com ele. Mas algumas questões ali sejam de um nível muito maior do que ele poderia alcançar.”

Entrevistador: *“É que nós também pensamos esse jogo para o público adulto né...”*

E5: *“Sim! Mas ele é bem divertido e trás a questão dos conteúdos de uma forma bem clara de aprender!”*

E6: *“Ah achei muito bom, porque é como eu já citei antes, você está aprendendo brincando! É uma diversão, então até mesmo o adulto eu acho que é necessário você ter esse tipo de metodologia pra aprender. Ali, a única coisa que ficou um pouco cansativo, foi quando a gente para tem que voltar lá da primeira etapa. Então, aquilo ali se tornou um pouco cansativo, porque a gente queria né...Não, parei aqui, porque as vezes acontece alguma coisa que tu tem que parar naquela fase, por algum motivo. Daí o bom seria continuar da mesma fase, porque tu não tem tempo para começar e terminar. Mas no mais, achei o jogo bem interessante.”*

Entrevistador: *“E quais as contribuições deste jogo na aprendizagem?”*

E6: *“Porque todo aquele trabalho que você já fez na leitura e na produção, reforça né... é mais um instrumento, então reforça aquilo para tua aprendizagem. Quer dizer, as vezes a gente tem que estudar para uma prova ou uma avaliação e através do jogo tu também está avaliando o teu conhecimento e com diversão.”*

Entrevistador: *“Então, tu gostou da experiência?”*

E6: *“Eu adorei! Eu já fiz as duas tentativas, acho que tem mais duas, se eu não me engano e a minha vontade é jogar mais, eu até acho que as tentativas são ilimitadas né. Toda vez que eu entro, dá um tempinho e eu paro para começar de novo o jogo. Porque tem uma fase lá que eu não estou passando, que é a dos fantasminhas. Eu acho que não tenho muito domínio no teclado, então eu já estou doida pra passar aquela fase para conseguir ir além.”*

Entrevistador: *“E quais as dificuldades que tu teve ao jogar?”*

E6: *“A dificuldade foi essa do teclado, porque eu não sei se é o meu teclado, as setas ali, isso aí eu achei um pouco complicado. A questão também do ter que sempre começar desde o início, quer dizer, tu não consegue ir muito para frente. Porque no primeiro curso que eu fiz dos Conselhos não era assim, era diferente, tu até poderia pular essa etapa. Então isso aí que eu achei com mais dificuldade, mas só isso aí!”*

E7: *“Eu achei! Eu acho assim que eu dou aula na pedagogia, eu sou tutora, e eu fiquei assim vendo isso assim como um feedback até porque: as vezes tu faz uma avaliação, vou falar do lado profissional*

como professora, tu faz aquela avaliação, as vezes o aluno escreve mas as vezes será que foi ele mesmo? Esse não, ele esta ali jogando, ele esta tendo prazer, ele esta e divertindo e ao mesmo tempo ele esta aprendendo.”

Entrevistador: *“E quais as contribuições do jogo na aprendizagem?”*

E7: *“Então, foi o que eu falei, ele fez esse feedback, ele fez eu refletir, ele fez eu voltar e estar lembrando aquilo que tu já aprendeu. Então, é a questão da repetição, repetição, repetição. Talvez, não sei se foi essa a intenção, eu coloquei porque que a gente esta voltando lá no primeiro jogo, passei aquela fase, fui para a outra e voltei novamente. Talvez a intenção tenha sido essa, de tu estar novamente...a repetição! Mas isso assim, eu já fiz, porque que eu estou voltando aqui de novo?”*

Entrevistador: *“Então, tu gostou da experiência?”*

E7: *“Eu gostei! Eu já tinha visto na primeira vez que nós jogamos um pouquinho né? Claro que a gente tem que aprimorar mais, porque quem joga vídeo game e essas coisas, vai que vais embora né? (risos)”*

Entrevistador: *“E quais as dificuldades que tu teve em jogar?”*

E7: *“Desse não! No inicio ele até travava, mas agora não! Eu acho bem legal essa coisa da avaliação, eu gostei! É que tu tem que ter mais tempo para ficar ali, ai ontem eu estava jogando quando bem na hora caiu a energia, daí eu já fiquei: Droga, vou voltar tudo...bem na hora que eu já estava terminando! (risos)”*