



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

LUCAS SOUZA PINHEIRO

Jogos Digitais na formação docente: análise das oficinas do Game Comenius
Módulo 2 com estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Federal de
Santa Catarina

Florianópolis

2021

LUCAS SOUZA PINHEIRO

Jogos Digitais na formação docente: análise das oficinas do Game Comenius Módulo 2 com estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina

Trabalho de Conclusão de Curso realizado na Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para obtenção de grau em licenciatura em Pedagogia, sob orientação da Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz.

**Florianópolis
Setembro/2021**

RESUMO

O objetivo principal desta pesquisa foi o de investigar, a partir das respostas aos formulários e das postagens nos fóruns do Moodle, das oficinas ofertadas do Game Comenius - Módulo 2, na disciplina de Comunicação e Educação, 7ª fase do curso de Pedagogia no semestre 2020-1, a contribuição dos jogos, em especial o Game Comenius - Módulo 2, nos processos de formação inicial de estudantes de pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina. A base teórica selecionada teve como principais conceitos os de mídia-educação, letramento digital e midiático, jogos, aprendizagem baseada em jogos digitais e ludoletramento, que possibilitou o estudo dos dados selecionados. O estudo baseou-se no protótipo do segundo módulo do Game Comenius, que tem como proposta ampliar o repertório e o uso crítico das mídias na formação inicial ou continuada de professores e estudantes de licenciatura. A pesquisa é exploratória, contendo dados qualitativos e quantitativos extraídos de três instrumentos de coleta de dados, utilizando elementos da análise de conteúdo para o tratamento qualitativo dos dados, bem como a Tétrade de Jesse Schell para a organização em quatro categorias (estética, mecânica, narrativa e tecnologia). Através dos instrumentos de coleta (formulários de Perfil Midiático e de Avaliação do Protótipo, e o Fórum de Aprendizagem do Moodle), investigamos a relação de 52 estudantes do curso de Pedagogia semestre 2020-1 com os jogos, qual a importância da discussão sobre mídias para essas estudantes e o que elas perceberam do processo de analisar o protótipo, do que aprenderam sobre e com o jogo, possibilitando aperfeiçoar o módulo. Os resultados mostraram que, mesmo em uma turma em que a maioria não costuma jogar e não utiliza jogos no dia a dia como docente ou estudante, mais de 80% conseguiu perceber a importância da discussão sobre mídias e achou necessárias formações iniciais e continuadas com a temática. Também foi possível perceber que o ato de jogar o Game Comenius impactou positivamente na formação midiática das estudantes, de acordo com suas respostas no formulário e fórum de aprendizagem. Os feedbacks e comentários dos fóruns de aprendizagem das duas turmas revelaram dados, elogios, críticas e sugestões que contribuem para o constante desenvolvimento do módulo 2, mas também na elaboração do terceiro e último. Pesquisas futuras com o Game Comenius podem resgatar o contato com as estudantes buscando entender o quanto a disciplina de Comunicação e Educação, ou as oficinas do Game Comenius, contribuíram no seu fazer docente em termos de planejamento, uso consciente e crítico de mídias dentro da sala de aula e do uso de jogos educativos, dentre outros.

Palavras-Chave: Mídia-educação. Letramento Digital. Jogo educativo. Aprendizagem baseada em jogos digitais.

ABSTRACT

The main objective of this research was to investigate, from the answers to the forms and the posts in the Moodle forums, the workshops offered by Game Comenius - Module 2, in the Communication and Education discipline, 7th phase of the Pedagogy course in the 2020 semester -1, the contribution of games, especially Game Comenius - Module 2, in the initial training processes of pedagogy students at the Federal University of Santa Catarina. The theoretical basis selected had as main concepts those of media-education, digital and media literacy, games, learning based on digital games and play literacy, which enabled the study of the selected data. The study was based on the prototype of the second module of Game Comenius, which aims to expand the repertoire and critical use of media in the initial or continuing education of teachers and undergraduate students. The research is exploratory, containing qualitative and quantitative data extracted from three data collection instruments, using elements of content analysis for the qualitative treatment of data, as well as Jesse Schell's Tetrad for organization into four categories (aesthetics, mechanics, narrative and technology). Through the collection instruments (Media Profile and Prototype Assessment forms, and the Moodle Learning Forum), we investigated the relationship of 52 students of the Pedagogy course in 2020-1 semester with games, what is the importance of the discussion about media for these students and what they perceived from the process of analyzing the prototype, what they learned about and with the game, enabling them to improve the module. The results showed that, even in a class in which the majority do not usually play and do not use games on a daily basis as a teacher or student, more than 80% managed to realize the importance of the discussion about media and found initial and continued training with the thematic. It was also possible to notice that the act of playing the Game Comenius had a positive impact on the media formation of students, according to their answers in the form and learning forum. The feedbacks and comments from the learning forums of the two groups revealed data, praise, criticism and suggestions that contribute to the constant development of module 2, but also in the elaboration of the third and last one. Future researches with Game Comenius can restore contact with students seeking to understand how much the Communication and Education discipline, or the Game Comenius workshops, contributed to their teaching in terms of planning, conscious and critical use of media in the classroom classes and the use of educational games, among others.

Keywords: Media-education. Digital Literacy. Educational game. Game-based learning.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, meus pais Adailson e Angelita, pelo grande esforço para que eu pudesse me dedicar aos estudos, pelo amor incondicional e por me ensinar a não desistir dos meus sonhos. Ao meu irmão, Gabriel, por compartilhar comigo a paixão pelos jogos e por ter sido indispensável em todo esse processo, especialmente na tradução do resumo. Às minhas irmãs, Juliana e Lucilene, pelas conversas e desabafos em momentos de insegurança.

Aos meus amigos de infância, Gabriel, Larissa e Lucas, por certamente serem as pessoas com quem mais compartilhei as alegrias e anseios que tive ao longo do curso e do período de escrita do TCC. Mesmo à distância durante a pandemia, vocês foram meu suporte.

Às minhas colegas de curso Fátima, Lydia, Maria Lucia, Maria Eduarda e Darío pelo companheirismo e a troca de experiências, que mesmo afastados nesse processo, guardo um carinho e uma amizade para além da universidade.

Aos meus amigos Daniel e Rafael, por todo o carinho, por serem inspirações e por me fazerem olhar o mundo de outra forma.

Aos meus colegas do Colégio Visão, com quem convivo e aprendo diariamente, pelo apoio e reconhecimento. Especialmente para Luciane, que me ajudou na formatação do trabalho.

À todos os professores da UFSC que passaram por mim em algum momento no curso deixando marcos de aprendizado, em especial a Prof^a Ione Valle, quem me iniciou a pesquisa e a Prof^a Patrícia Torriglia, pela escuta e empatia.

Aos membros da banca examinadora por aceitar o desafio e estarem dividindo comigo este momento tão esperado e importante na minha vida acadêmica.

À professora orientadora Dulce, com quem aprendi muito, agradeço pela confiança, por se comprometer a fazer parte deste momento comigo e por me guiar durante toda a realização da pesquisa.

À equipe Comenius pelo aprendizado e trabalho em equipe que gerou o módulo lindo que pude apresentar neste trabalho.

À UFSC, à UAB (Universidade Aberta do Brasil) e à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pelo apoio financeiro para a pesquisa científica que gerou o Game Comenius módulo 2, através do Edital UAB 42/2017 Inovação – Jogos Educacionais Virtuais, do qual participei como bolsista.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Menu do Módulo 2 do Game Comenius	28
Figura 2 - Diálogo com Comenius	31
Figura 3 - Início da Missão 1	32
Figura 4 - Prancheta da Missão 1	33
Figura 5 - Minigame da Missão 1	33
Figura 6 - Feedback da Missão 1	34
Figura 7 - Comunidade Escolar do Módulo 2 do Game Comenius	35
Figura 8 - Representação do Comenius no Módulo 2	36
Figura 9 - Referência Estética do Comenius Módulo 2 - Game Habbo Hotel	37
Figura 10 - Sala dos Professores	37
Figura 11 - Pátio 2 da Escola	38
Figura 12 - Seleção de Professores do Modo Criativo	39
Figura 13 - Tutorial do Modo Criativo	40
Figura 14 - Seleção de Mídias do Modo Criativo	41
Figura 15 - Customização da Aula no Modo Criativo	41

LISTA DE QUADROS

<u>Quadro 1 - Gerações de mídias escolhidas para os três módulos do Game Comenius</u>	29
---	----

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Sexo	488
Gráfico 2 - Renda Familiar	49
Gráfico 3 - Semestre que está cursando	49
Gráfico 4 - Experiência como docente	50
Gráfico 5 - Nível de ensino em que atua	50
Gráfico 6 - Tempo de experiência em atividades de docência	51
Gráfico 7 - Equipamentos ou recursos aos quais tenho acesso/disponível em casa	52
Gráfico 8 - Frequência que jogo jogos eletrônicos	53
Gráfico 9 - Uso ou usei jogos eletrônicos em sala de aula	54
Gráfico 10 - Meus professores utilizam jogos eletrônicos como recurso pedagógico	54
Gráfico 11 - Você costuma jogar jogos digitais?	56
Gráfico 12 - Quantas horas por dia você passa jogando?	56
Gráfico 13 - Acho necessário o uso de mídias durante as aulas	57
Gráfico 14 - Conheço as diferentes mídias que podem ser utilizadas em sala de aula	57
Gráfico 15 - Me sinto seguro para a utilização dessas mídias	58
Gráfico 16 - Sinto a necessidade de formações iniciais/continuadas com a temática das mídias	59
Gráfico 17 - Utilizei conhecimentos prévios para conseguir jogar	59
Gráfico 18 - O Game Comenius - Módulo 2 permitiu ampliar meu repertório de mídias em sala de aula	60
Gráfico 19 - Os elementos do jogo auxiliam a(o) professora(o) no momento do planejamento	61
Gráfico 20 - O Game Comenius - Módulo 2 permitiu ampliar meus conhecimentos sobre planejamento	62

Sumário

<u>1. INTRODUÇÃO</u>	9
<u>1.1 JUSTIFICATIVA E PROBLEMATIZAÇÃO</u>	11
<u>1.2 OBJETIVOS</u>	13
<u>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</u>	15
<u>2.1 MÍDIA-EDUCAÇÃO</u>	15
<u>2.2 LETRAMENTO DIGITAL E MIDIÁTICO</u>	19
<u>2.3 JOGOS</u>	21
<u>2.4 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS</u>	25
<u>2.5 LUDOLETRAMENTO</u>	26
<u>3. FORMAÇÃO COM O GAME COMENIUS</u>	28
<u>3.1 A CONTINUAÇÃO DA SAGA DA PROFESSORA LURDINHA - NARRATIVA</u>	30
<u>3.2 LURDINHA AGORA PODE ANDAR PELA ESCOLA - MECÂNICA</u>	31
<u>3.3 PERSONAGENS, MÍDIAS E OS CENÁRIOS DA ESCOLA - ESTÉTICA</u>	34
<u>3.4 A PLATAFORMA DO GAME COMENIUS - TECNOLOGIA</u>	38
<u>3.5 MODO CRIATIVO E A CUSTOMIZAÇÃO DE MISSÕES</u>	39
<u>4. PESQUISA DE FORMAÇÃO DOCENTE COM JOGOS DIGITAIS</u>	43
<u>4.1 METODOLOGIA</u>	43
<u>4.1.1 A OFICINA GAME COMENIUS</u>	45
<u>4.2 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS</u>	46
<u>4.2.1 Formulário de Perfil Midiático de Estudantes das Licenciaturas – 2020</u>	47
<u>4.2.2 Formulário de Avaliação do Protótipo</u>	55
<u>4.2.3 - Fórum de aprendizagem</u>	62
<u>4.2.3.1 - Narrativa</u>	63
<u>4.2.3.2 - Estética</u>	64
<u>4.2.3.3 - Mecânica</u>	65
<u>4.2.3.4 - Tecnologia</u>	65
<u>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	69
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	72
<u>ANEXOS</u>	74

1. INTRODUÇÃO

Desde os anos 1990, a popularização de novas tecnologias se apresenta em quase todas as esferas da vida cotidiana, em especial, no âmbito pessoal, empresarial e escolar. Dessa forma o conceito de mídia-educação vem se aproximando da realidade da sala de aula como uma necessidade pensar o uso dessas TIC (tecnologias de informação e comunicação) de forma a expandir seus usos. Entendemos por mídia-educação o ensinar e aprender com, sobre e através das mídias, que segundo as autoras Fantin (2011) e Bévort e Belloni (2009), compreende o processo de utilização das mídias para além do instrumental, a reflexão a partir de seu uso e suas diferentes linguagens e a possibilidade de criação a partir delas. Entretanto, muitas dificuldades são apresentadas pelos professores em como aliar a utilização dessas mídias com o planejamento de suas aulas, pois segundo Bévort e Belloni (2009), os cursos de formação de professores não têm atendido às necessidades de adaptação desses sujeitos.

Por conta da necessidade da inclusão da temática da mídia-educação nos currículos dos cursos de formação inicial e nos de formação continuada, pesquisadores passaram a se debruçar nessa área com o intuito de pôr em prática novas discussões sobre a utilização das TICs para além do instrumental, mas para o potencial delas para o ensino. Bévort e Belloni (2009) reforçam a importância da mídia-educação no processo de socialização entre as diferentes gerações, pois as novas gerações já nascem imersas na tecnologia e não acompanhar esse desenvolvimento é, de certa forma, não se apropriar da nossa atual realidade. Nesse sentido, os jogos digitais se mostram como um campo importante de estudo, devido a sua crescente popularidade nas gerações atuais.

O interesse em pesquisar sobre jogos digitais e sua contribuição na educação está relacionado com a trajetória pessoal do pesquisador, que desde a infância tem os jogos como uma paixão, o levando a procurar um grupo de pesquisa que discutisse essas relações, bem como o apresentar para as reflexões sobre jogos educativos.

Entender a relação entre a formação docente, mídias e os jogos educativos/*serious games* já faz parte do repertório das pesquisas do EDUMÍDIA¹ da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) desde 2010. No ano de 2015, teve início o projeto coordenado pela Prof^a Dr^a Dulce Márcia Cruz, orientadora deste trabalho, que propõe a produção de um jogo que possa ser base para uma formação mídia-educativa. E assim nasce o Game Comenius, um jogo educativo pioneiro em sua proposta de ampliação do repertório e o uso crítico das mídias, digitais ou não, dentro do trabalho docente, em especial em seu planejamento, tendo como público-alvo professores em formação inicial ou em formação continuada.

O Game Comenius, financiado desde 2015 por vários editais de fomento do CNPq e da CAPES, tem como intuito promover o debate sobre a inclusão das mídias dentro do ambiente escolar, inserida na prática pedagógica docente, aqui representado pela personagem principal, Lurdinha. A professora, que é normalista e vive nos anos de 1960, recebe um chamado do pai da Didática, Comenius, para viajar nos diferentes tempos e se desafiar ao tornar as vivências da escola mais significativas, incorporando e ajudando professores a inserir as mídias em seu fazer pedagógico. Atualmente o jogo possui três módulos digitais, o último em construção, bem como seus formatos de forma analógica, e que estão disponíveis no site do game² de forma gratuita.

O jogo se destaca por, além de proporcionar uma experiência narrativa pronta com missões desempenhadas pela personagem Lurdinha, apresentar um modo criativo, que é um espaço onde os professores podem customizar seus planejamentos utilizando os elementos do jogo, como as mídias, os rankings e feedbacks, e compartilhar com seus pares de forma a aperfeiçoar sua didática com os resultados da simulação obtidos. Portanto, segundo a coordenadora do projeto,

¹ O grupo de pesquisa Edumídia - Educação, Comunicação e Mídias foi registrado em setembro de 2010 na UFSC, mas começou informalmente suas atividades em 2008 nesta universidade, a partir da experiência anterior como FORMÍDIA/CNPq, na Universidade Regional de Blumenau (FURB), criado em 2001. As pesquisas do grupo, coordenado pelas Prof^a Dr^a Dulce Márcia Cruz e Prof^a Dr^a Daniela Karine Ramos, estão voltadas para a área de Educação e Mídias, na interface entre a Comunicação, Educação e Linguagens em suas diversas aproximações com a cognição, letramento midiático, formação docente para as mídias e para a educação a distância; inovação tecnológica; linguagens, interações e narrativas na cibercultura especialmente nos jogos eletrônicos e nos ambientes virtuais de ensino e aprendizagem. Endereço do site dos grupos do CNPQ: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/7358330050350194>

² <https://gamecomenius.com>

O jogo foi criado para oferecer uma formação lúdica para as mídias através da experiência de jogar com o Game Comenius, pensar sobre ele e também produzir missões/planejamentos de aula, autorando através dele. (CRUZ, 2021, p. 3)

A discussão sobre a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais ou Digital Games Based Learning (DGBL)³ é inserida nesse contexto, aliada ao pensamento da educação midiática, como área de estudos dos aspectos relacionados à concepção, ao desenvolvimento e ao uso de games nos processos de aprendizagem. Segundo Prensky (2012), as características da versatilidade apresentada pelos jogos e a diversão proporcionada aos jogadores é um indicativo da possibilidade educativa dos jogos, aliados às estratégias e recursos pedagógicos.

O Módulo 2 do Game Comenius será o condutor desta pesquisa, devido à participação do pesquisador no desenvolvimento do jogo durante os anos de 2019 e 2020⁴, que o motivou a querer entender de que forma este módulo pode impactar na formação midiática de professores. Durante o estágio realizado no desenvolvimento do jogo, o pesquisador trabalhou na equipe pedagógica, compondo a elaboração das descrições das mídias do jogo, seu ranqueamento, bem como auxiliar a equipe de roteiro no que se refere as teorias educacionais utilizadas na construção da narrativa.

Este módulo se apresenta como uma sequência do primeiro, com um aprofundamento tanto da questão teórica, quanto em narrativas, mecânicas e arte visual. Nesta narrativa, a protagonista Lurdinha viaja para uma escola dos anos 1990 e tem a missão de ser uma mídia-educadora, aprendendo e auxiliando os professores e a comunidade escolar. Esses personagens foram inspirados em pensadores e pensadoras⁵ referências no campo educacional, na utilização das mídias da época, em consonância com as proposições de aula apresentadas pelos pares.

1.1 JUSTIFICATIVA E PROBLEMATIZAÇÃO

A justificativa para o desenvolvimento do presente estudo está ligada a uma hipótese, pensada a partir da trajetória do pesquisador no Curso de Pedagogia da UFSC e ao adentrar as pesquisas realizadas pelo grupo Edumídia, de que as

³ Este conceito será trabalhado de forma mais ampla no capítulo de fundamentação teórica, a seguir.

⁴ O estágio teve seu início em setembro de 2019 e seu término em junho de 2020.

⁵ O jogo possui personagens inspirados em: Antonieta de Barros, Madalena Freire, Cecília Meireles, Maria Montessori, Celestin Freinet, Jean Piaget, Paulo Freire e Levi Vygotski.

estudantes do curso não possuíam o hábito de jogar jogos digitais e que a ausência desse hábito poderia estar diretamente ligada às dificuldades apresentadas nas oficinas do Game Comenius que foram realizadas no período em que fiz estágio em seu desenvolvimento. Concordando com o que Johnson (2006) expõe, foi a partir da ideia de que existe uma diferença muito grande entre ler ou ouvir sobre o jogo e a real experiência de mergulhar nesse universo, que pensei na importância da aproximação entre os jogos e a docência, visto que eles já fazem parte da realidade dos que habitam a escola.

A proposta do jogo é ampliar o repertório e o uso crítico das mídias dos professores, podendo ser utilizado em ambientes de formação inicial ou continuada. Lurdinha, a personagem principal do jogo que analisaremos, tem como missão ajudar os professores da escola a planejar aulas que sejam mais dinâmicas e atrativas para as crianças, utilizando o uso consciente de mídias disponíveis para aquela época. Dessa forma, o jogo apresenta questionamentos ao jogador, que por meio de desafios, o levem a pensar como podem ser utilizadas as mídias nas salas de aula. A pergunta geral do projeto é a seguinte: De fato, o Game Comenius instiga os seus jogadores a pensar o uso consciente das mídias?

É importante evidenciar que o processo de produção do jogo sempre buscou junto ao seu público-alvo, de forma humildemente aberta, sugestões e críticas com a finalidade de ampliar os repertórios, entender como transformá-lo em um jogo mais divertido, se as informações dos diálogos estavam claras ou se as mecânicas eram agradáveis para o usuário. Nesse sentido, desde o início, o jogo foi testado pelas estudantes da disciplina de Comunicação e Educação (MEN7113), da 7ª fase do curso de Pedagogia da UFSC, lecionada pela Profª Dulce Márcia Cruz, bem como nas oficinas realizadas em outros espaços.

Embora existam problemas relacionados à esfera da formação pedagógica para a entrada de diversas mídias na escola, em especial os jogos digitais, também existem outras dificuldades: de infraestrutura, como a presença ou não de equipamentos de uso individual/coletivo dentro das salas de aula, ou uma sala específica para jogos; tecnológica, no que tange ao acesso à internet ou rede 3G/4G e econômica, que influencia na oferta dessas metodologias.

Durante o estágio fiz parte da elaboração das características dos personagens não jogáveis⁶ (em inglês: *non-player character* ou *NPC*) do Módulo 2, que foram inspirados em teóricos referência na educação, bem como aprofundar a discussão sobre testagem e estratégias para utilização dos jogos em oficinas. Dessa forma, pude também refletir sobre diversos tipos de jogos, em especial o RPG (*Role playing game*; em português: "jogo de interpretação de papéis"), que é a categoria a qual o Módulo 2 se define, principalmente no que tange à trama relacionada aos diálogos e comportamentos da personagem Lurdinha com os demais NPC's.

As vivências e registros das oficinas do Game Comenius - Módulo 2 realizadas na disciplina de Comunicação e Educação no semestre de 2020-1 serão o recorte desse trabalho, bem como os formulários e discussões realizadas no fórum da plataforma Moodle, previamente elaborados pelo Edumídia e respondidos pelo grupo durante o andamento da disciplina, utilizados com o objetivo de entender e responder as perguntas: De que forma o Game Comenius pode ampliar o repertório sobre o uso de mídias no fazer docente para professores em formação? Qual a importância do letramento midiático para professores em formação inicial/formação continuada? Eles sentem a necessidade de formação para as mídias? De que forma, por meio das respostas dos participantes, o Comenius 2 ajudou a pensar sobre como elaborar um planejamento tendo o uso consciente das mídias?

Algumas hipóteses foram levantadas durante o envolvimento com a criação do jogo e elaboração das oficinas, como a de que não existe um hábito de jogar jogos eletrônicos/analógicos nos estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia da UFSC e que essa dificuldade de utilização de mídias, para além do uso recreativo, no ambiente escolar está diretamente ligada com a formação inicial e continuada dos profissionais que habitam esse espaço, bem como políticas públicas voltadas para a mídia-educação. Para isso, a análise de um perfil midiático respondido pelas estudantes⁷ se faz necessário, pois contém informações relativas à aproximação das participantes com o uso de mídias em diferentes espaços.

⁶ Personagens não jogáveis fazem parte da narrativa e interações do jogo, porém, não podem ser controlados pelo jogador.

⁷ Neste trabalho nos referiremos às estudantes de Pedagogia da UFSC no feminino, por conta do número majoritário de mulheres em nosso curso.

1.2 OBJETIVOS

Objetivo Geral

Investigar, a partir das respostas aos formulários e das postagens nos fóruns do Moodle, das oficinas ofertadas do Game Comenius - Módulo 2, em duas turmas da disciplina de Comunicação e Educação, 7ª fase do curso de Pedagogia no semestre 2020-1, a contribuição dos jogos, em especial o Game Comenius - Módulo 2, nos processos de formação inicial de estudantes de pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina.

Objetivos específicos

- Estudar a relação entre a formação docente, mídias e os jogos educativos;
- Descrever e analisar a proposta do Módulo 2 do Game Comenius;
- Descrever e analisar a experiência da oferta da oficina do Game Comenius - Módulo 2 na disciplina de Comunicação e Educação, 7ª fase do curso de Pedagogia no semestre 2020-1, para verificar a relação entre a formação docente, mídias e os jogos educativos.

A metodologia para alcançar os objetivos deste trabalho é a da pesquisa exploratória. Conforme Gil (2002, p.41), este tipo de abordagem ressalta o aprimoramento de algumas intuições baseadas em experiências. Como quase todas as pesquisas, requer de um levantamento bibliográfico sobre o objeto de estudo, como também a utilização de alguns instrumentos de coleta de dados que possam subsidiar e ampliar empiricamente questões colocadas em relação ao estudo a ser realizado.

Para entender a relação entre a formação docente, mídias e os jogos educativos, nos propusemos a elaborar um capítulo de fundamentação teórica, capítulo 2, contendo conceitos centrais para pensarmos essas relações, que servirão

também para as análises dos dados coletados dos questionários e o fórum de aprendizagem do Moodle.

No capítulo 3 será feita a descrição do segundo módulo do Game Comenius, e como ele foi realizado, tendo como base o trabalho de Cruz e Müller (2018), que utilizou a Tétrade de Schell (2011) para descrever o processo de criação do primeiro módulo.

A discussão sobre a produção de dados realizados na disciplina de Comunicação e Educação, 7ª fase do curso de Pedagogia no semestre 2020-1 será desenvolvida e descrita no capítulo 4.

Nas considerações finais, faremos uma síntese dos resultados e apresentamos sugestões de novas pesquisas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste tópico do trabalho apresentaremos o referencial teórico utilizado para a realização desta pesquisa. Serão explorados cinco conceitos chaves em sua relevância para o desenvolvimento e a interpretação dos dados recolhidos em nosso trabalho, são eles: *Mídia-Educação, Letramento Digital e Midiático, Jogos, Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais e Ludoletramento*.

A proposta da apresentação dos conceitos é a de contextualizar as discussões feitas acerca da temática ao longo do tempo de forma global e nacional, quando possível, partindo de autores como Bévort e Belloni (2009), Rivoltella (2005), Mônica Fantin (2012), Cruz (2013), Huizinga (2008), Gee (2003), Zagal (2008), entre outros.

2.1 MÍDIA-EDUCAÇÃO

A expressão "educação para as mídias" ou "mídia-educação", segundo Bévort e Belloni (2009), é apresentada inicialmente em documentos formulados pela UNESCO nos anos de 1960 tendo como referência a capacidade dos novos meios de comunicação de suprir a insuficiência de formação pedagógica qualificada e estruturas de ensino em processos de alfabetização, ou seja, a utilização das virtudes das mídias de massa como proposta de educação a distância.

No ano de 1973, houve uma nova tentativa de definição do conceito de mídia-educação pela UNESCO que, segundo as mesmas autoras, enfatizam a dimensão de objeto de estudo, com a finalidade de preparar as novas gerações para a

compreensão distanciada, analítica e crítica das mensagens midiáticas, em seus conteúdos e contextos políticos e econômicos de produção:

Por mídia-educação convém entender o estudo, o ensino e a aprendizagem dos meios modernos de comunicação e expressão, considerados como parte de um campo específico e autônomo de conhecimentos, na teoria e na prática pedagógicas, o que é diferente de sua utilização como auxiliar para o ensino e a aprendizagem em outros campos do conhecimento, tais como a matemática, a ciência e a geografia. (UNESCO, 1984, *apud* BÉVORT; BELLONI, 2009, p.1086)

Em 1984 houve uma nova proposta de definição do conceito mídia-educação apresentada pela UNESCO, sendo entendido como:

Todas as maneiras de estudar, aprender e ensinar em todos os níveis (...) e em todas as circunstâncias, a história, a criação, a utilização e a avaliação das mídias enquanto artes práticas e técnicas, bem como o lugar que elas ocupam na sociedade, seu impacto social, as implicações da comunicação mediatizada, a participação, a modificação do modo de percepção que elas engendram, o papel do trabalho criativo e o acesso às mídias. (UNESCO, 1984, *apud* BÉVORT; BELLONI, 2009, p.1086)

Em janeiro de 1982 a UNESCO promoveu uma reunião, em Grünwald (Alemanha ocidental), contando com representantes de 19 países que adotaram uma Declaração (de Grünwald) em consonância da crescente importância das mídias e a necessidade da incorporação de ações e políticas que entendam a mídia educação como componente básico e condição de formação para a cidadania. Nos termos de Bévort e Belloni, a mídia-educação passa a ser concebida, após a Declaração de Grünwald como:

Uma formação para a compreensão crítica das mídias, mas também se reconhece o papel potencial das mídias na promoção da expressão criativa e da participação dos cidadãos, pondo em evidência as potencialidades democráticas dos dispositivos técnicos de mídia. [...] a consideração das mídias não só como meios de comunicação de massa, cuja leitura crítica é preciso desenvolver, mas também como meios de expressão da opinião e da criatividade pessoais, cuja apropriação é necessário assegurar a todos os cidadãos. (BÉVORT E BELLONI, 2009, p.1087)

No contexto nacional, Fantin (2012) apresenta que as experiências relacionadas à mídia-educação assumiram o papel estratégico de resistência contra o autoritarismo em meio às lutas contra regimes ditatoriais, principalmente durante as décadas de 1960 a 1980. Dessa forma, a discussão surge à margem dos sistemas

educativos oficiais e era realizada em projetos de instituições que se propunham a discutir as relações entre a educação e a cultura popular.

Em relação aos últimos anos, houve fortes investimentos na inserção de novas mídias dentro dos ambientes escolares, mas ainda segundo Fantin (2012, p.445) “as políticas públicas de formação de professores e a inserção curricular da mídia-educação ainda deixam a desejar em nosso país”. Esses investimentos são contemplados pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) no sentido de uma educação para as mídias dentro da área das Linguagens e suas tecnologias e a de Artes e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no sentido de assegurar o direito da criança de uma “educação de qualidade com todas as tecnologias disponíveis através de uma comunicação livre e sem preconceitos” (FANTIN, 2012, p.445). E no documento de Reorientação Curricular proposto pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Pedagogia, o qual apresenta a necessidade dos egressos no curso de possuírem “domínio das tecnologias de informação e comunicação adequadas ao desenvolvimento de aprendizagens significativas” (BRASIL, 2006, item VII do Parecer 3/2006), mas que, segundo a autora, não propõe a inserção de disciplinas de mídia-educação no currículo.

As discussões sobre mídia-educação estão diretamente ligadas com a discussão sobre currículo e, nesse sentido, autores como Rivoltella (2005), discorrem sobre a possibilidade da transversalidade que são propostas majoritariamente por países anglófonos, em seus prós e contras:

A transversalidade do currículo requer um esforço notável dos professores no sentido de colegialidade e da interdisciplinaridade, evidenciando a exigência de uma boa coordenação. São atenções que nem sempre são fáceis de conseguir no interior de uma tradição escolar construída sobre as disciplinas (RIVOLTELLA, 2005, p.78, *apud* FANTIN, 2012).

Sobre o excerto, cabe a reflexão sobre a inserção de dinâmicas de transversalidades no atual sistema de ensino que temos no Brasil, pois é necessário ou que haja uma formação para as mídias em todas as licenciaturas ou a presença de um mídia-educador que possa fazer o intermédio entre os professores, mas que, segundo a autora, poderia causar “dispersão e fragmentação que leva um professor deixar para o outro trabalhar determinado conteúdo, sem ter clareza e acompanhamento daquilo que realmente cada um trabalhou no contexto de sua disciplina” (FANTIN, 2012, p.448).

Por fim, a autora destaca que os debates nos campos do currículo e mídia-educação estão em constante processo e que essas mesmas discussões e pesquisas colocam em xeque a realidade atual de nosso modelo curricular divididos em disciplinas e que devemos prosseguir com a defesa a respeito da inserção curricular da mídia-educação nos currículos de licenciatura.

O ano de 2020 foi um ano bastante atípico, por conta da pandemia do novo coronavírus (Covid-19), o qual colocou como urgente o uso de plataformas virtuais para o ensino remoto. Ter que replanejar seus planos de ensino, que tinham como base o ensino presencial e dinâmicas de grupo presenciais para o mundo virtual, demandou dos docentes seus conhecimentos sobre o uso de novos recursos, bem como a necessidade de uma aproximação com plataformas até então desconhecidas para muitos.

Com a proposta de entender os efeitos da pandemia do Covid-19 sobre o trabalho docente de professores da rede pública de ensino, o Grupo de Estudos sobre Política Educacional e Trabalho Docente da Universidade Federal de Minas Gerais (Gestrado/UFMG), em parceria com a Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação (CNTE), elaborou um relatório técnico, divulgado em 28 de julho de 2020, que contou com a resposta de 15.654 professores da educação básica, que atuam nas redes municipais, estaduais e federal. Neste documento, fica evidenciado que somente 28,9% dos entrevistados afirmaram possuir facilidade para o uso das novas tecnologias necessários para o trabalho remoto, representado também pela proporção de professores da Rede Municipal de Ensino (53,6%) que afirmam nunca ter recebido algum tipo de formação para o uso de tecnologias digitais, que é além do dobro do apresentado pelos professores participantes da Rede Estadual de Ensino (24,6%).

Para além do âmbito pessoal, pesquisar sobre a temática da mídia-educação se mostra importante por vivermos, desde a década de 90, em uma sociedade que cada vez mais tem inserido diferentes mídias em seu cotidiano e, conseqüentemente, no dia a dia dos estudantes que frequentam a escola regular. O espaço escolar, segundo as autoras Bévort e Belloni, encontra muitos obstáculos na área da mídia-educação, destacando:

- i) ausência de preocupação com a formação das novas gerações para a apropriação crítica e criativa das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC);¹ ii) indefinição de políticas públicas e insuficiência de recursos para ações e pesquisas; iii) confusões conceituais, práticas

inadequadas, “receitas prontas” para a sala de aula, em lugar da reflexão sobre o tema na formação de educadores; iv) influência de abordagens baseadas nos efeitos negativos das mídias que tendem a baní-las da educação, em lugar da 17 compreensão das implicações sociais, culturais e educacionais; v) integração das TIC à escola de modo meramente instrumental, sem a reflexão sobre mensagens e contextos de produção. (2009, p.1082-1083.).

Dessa forma, muitos professores apresentam dificuldades na utilização de novas mídias como potência, por conta da visão somente instrumental da mesma, seja para tornar a aula mais lúdica, mais interessante, mais próxima da realidade dos alunos ou, simplesmente, para tornar o ambiente escolar condizente com a sociedade a qual ele faz parte. Por conta das percepções e dificuldades desses sujeitos na utilização das mídias para além do instrumental dentro do seu fazer docente, essa pesquisa tem sua relevância em buscar entender como a reflexão sobre o uso das mídias pode ser feita durante a formação desses profissionais, em especial na utilização de jogos educativos, como o Game Comenius.

Fantin e Rivoltella (2012) apresentam que, no que tange a formação inicial dos professores, se faz necessário a criação de condições que permitam o desenvolvimento de uma competência midiática para além do instrumental, que proporcione a “apreciação, a recepção e a produção responsáveis” do uso das mídias, bem como a construção de posturas mais críticas em relação ao modo de “ver, navegar, produzir e interagir com as mídias e tecnologias”. Além disso, os autores ressaltam que a formação inicial dos professores precisa dialogar o tempo todo com a realidade dos sujeitos que compõem o espaço escolar ao qual farão parte, articuladas a formação continuada e permanente. A formação inicial necessita da reflexão acerca das mídias não somente para discutir as competências midiáticas que devem ser construídas pelos professores, mas também as relações entre a mídia, a comunicação, a tecnologia, a educação e as políticas públicas, buscando um capital cultural que possibilita filtrar os “estímulos fragmentados e descontínuos” vindos da cultura digital.

2.2 LETRAMENTO DIGITAL E MIDIÁTICO

A discussão sobre letramento faz parte de algumas disciplinas do curso de Pedagogia da UFSC, na defesa de uma alfabetização que esteja aliada com as práticas e usos sociais da linguagem. Soares (2004), apresenta que os dois termos

foram interpretados como sinônimos e, recentemente, passaram a ser entendidos por suas particularidades: o primeiro de forma funcional, como a apropriação dos códigos e signos utilizados na linguagem e o segundo como a apropriação dos usos e práticas sociais da língua escrita.

Cruz (2013) explicita, em consonância com autores como Ribeiro (2009) e Marcuschi (2005; 2010), que o debate sobre o conceito de letramento na contemporaneidade está longe de um fechamento no sentido de chegar a um consenso sobre como designar as práticas e usos dos gêneros digitais. A autora apresenta alguns dos conceitos de letramento-midiático apresentados por teóricos da mídia-educação, como o de Müller (2017), pesquisadora orientada pela mesma.

Um letramento midiático seria um processo de síntese continuada e de aprendizagem constante (dado o processo tecnológico de inovação) das possibilidades das mídias digitais. Assim, um letramento midiático inclui as várias mídias e seus gêneros (numa relação de reciprocidade) em práticas sociais e enunciativas que podem ser vividas em diferentes graus de conhecimento, num processo constante e, pelo menos em tese, sem um fim definido (CRUZ, 2013, p. 6 *apud* Müller, 2017, p 39).

Müller (2017) expõe que o conceito de letramento midiático é um conceito complexo baseado em uma postura crítica, reflexiva e autoral na utilização dessas tecnologias, como por exemplo, o sentido de não somente aceitar as informações como são postas, mas entender a complexidade e pluralidade das informações disponíveis na internet, vezes reguladas ou não, vezes verdadeiras ou não, exigindo de nós um conhecimento para além do técnico.

Buckingham (2010) apresenta em “Quanto ao Letramento Digital” as noções sobre o processo de letramento digital (ou computacional) apresentadas na contemporaneidade que, segundo ao autor, equivale a “um conjunto mínimo de capacidades que habilitam o usuário a operar com eficiência os softwares, ou a realizar tarefas básicas de recuperação de informações” (BUCKINGHAM, 2010, p.47-48), de caráter essencialmente funcional, pois não vai além das habilidades básicas para operar as máquinas. O autor apresenta outras concepções de letramento digital apresentadas pelo governo britânico e pela comissão européia, mas que permanecem focar o know-how técnico dos indivíduos, reconhecendo um sujeito como digitalmente letrado por “aquele que faz buscas eficientes, que compara uma série de fontes e separa os documentos confiáveis dos não confiáveis e os relevantes

dos irrelevantes” (LIVINGSTONE *et al.*, 2005, p. 31), não reconhecendo os aspectos simbólicos da mídia digital e dos seus possíveis usos.

Por meio da crítica ao conceito de letramento digital/computacional ser associado ao funcionalismo da ação, o autor apresenta uma noção mais crítica do letramento que vem sendo desenvolvida por educadores de mídia, chamada de letramento midiático, composta por quatro aspectos conceituais que, segundo o autor, são componentes essenciais desse processo: o entendimento das mídias digitais como representações o mundo, interpretando-o, incorporando valores e ideologias; a linguagem própria dos recursos midiáticos, como suas funções retóricas, estruturas e sua metalinguagem; a consciência da produção realizada pelas mídias, que engloba a publicação, patrocínio e promoção de informações e sua influência; e a consciência de que o usuário ou leitor faz parte da audiência daquele determinado recurso midiático.

2.3 JOGOS

Em busca de respostas para a definição de jogos, suas principais características e especificidades, utilizaremos o autor húngaro Johann Huizinga que, segundo Cruz Junior (2016), tem se constituído como teórico quase obrigatório para os estudos e investigações sobre jogos digitais. Embora sua obra "*Homo Ludens*" tenha sido publicada em 1955, anterior ao surgimento e ascensão dos jogos eletrônicos, "não se pode negar a importância do referido livro no reconhecimento, sistematização e compreensão do fenômeno." (Cruz Junior, 2016, p. 43)

Portanto, para Huizinga (2008), o jogo pode ser sintetizado como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2008, p. 16).

Huizinga (2008) também argumenta sobre a atividade do jogo ser pré-cultural, que antecede a vida civilizada, pois embora associado a princípios considerados humanos, o autor constatou que está presente entre seres de diferentes espécies.

Dessa forma, acrescenta que as conotações assumidas pelo jogo transcendem a moralidade, como a dualidade entre bem e mal ou virtude e vício, pois se trata de uma motivação instintiva. Portanto, o jogo “é um impulso inerente aos seres vivos e à sua condição existencial.” (CRUZ JUNIOR, 2012, p. 102)

O autor Caillois (1990), que teve como principal leitura a obra de Huizinga, escreveu a obra “Os jogos e os homens”, dando continuidade ao legado de seu antecessor. Ele apresenta, de forma a aprofundar a definição do jogo, cinco características comuns a todos os jogos existentes, que foram sintetizadas por Cruz Junior (2016) como:

Improdutividade – deve estar isento da responsabilidade de gerar bens materiais e/ou lucro;

Liberdade – seus participantes estar envolvidos por vontade própria e não por pressões externas;

Reversibilidade – por acontecer num espaço-tempo imaginário e apartado da vida cotidiana, o jogo deve restaurar, assim que encerrado, o “estado das coisas” e as configurações que suspendeu ao ser iniciado;

Imprevisibilidade – os resultados são decididos mediante as ações do jogador;

Regras – possui normas que balizam os comportamentos dos participantes e que são fundamentais na criação de desafios. (Cruz Junior, 2016, p. 44)

Uma das principais contribuições do trabalho de Caillois (1990) na obra citada está na separação dos jogos em diferentes categorias, realizada com base nos esquemas mentais e comportamentais que são acionados no(s) jogador(es) por cada uma delas:

- *Agon* (ou jogos competitivos) - Caracterizado pela mensuração e comparação de desempenhos (ex: corrida);
- *Alea* (ou jogos de sorte/azar) - Caracterizado por levar em consideração o acaso para além da competência do jogador (ex: roleta)
- *Mimicry* (ou jogos de representação) - Caracterizado pela interpretação e encenação de papéis ou personagens (ex: teatro);
- *Ilinx* (ou jogos de vertigem) - Baseado na desorientação dos sentidos (ex: pular de bungee jump)

É importante salientar que, ainda segundo Caillois (1990), essa separação em categorias não representa uma insociabilidade entre elas, pois um jogo pode, ou não, combinar dois ou mais elementos apresentados acima. Um jogo de RPG, por exemplo, poderia para além da ideia principal de representação de um papel (*mimicry*), adicionar elementos de sorte (*alea*), com o uso de dados, para decidir se uma ação será ou não realizada da forma que o jogador pretendia inicialmente, bem como estar inserido em um ambiente, virtual ou não, que apresente elementos de competição (*agon*) entre seus jogadores.

Outro autor já utilizado por pesquisadores do EDUMÍDIA para classificar os itens que compõem um jogo, no caso o processo de Game Design do Game Comenius, é Schell (2011), que propõe uma téttrade que sintetiza quatro elementos principais da composição de um jogo digital, tendo seus elementos apresentados como:

- 1) Mecânica: Esses são os procedimentos e as regras do seu jogo. A mecânica descreve o objetivo do seu jogo, como os jogadores podem ou não o alcançar e o que acontece quando tentam.
- 2) Narrativa: Essa é a sequência dos eventos que se desdobram no seu jogo. Ela pode ser linear ou previamente determinada (aberta), ou ramificada e emergente (aberta).
- 3) Estética: Isso tem a ver com a aparência, sons, cheiros, sabores e sensações do seu jogo. A estética é um aspecto extremamente importante do design de jogos, uma vez que tem o relacionamento mais direto com a experiência de um jogador.
- 4) Tecnologia: Não estamos nos referindo exclusivamente à tecnologia “sofisticada” aqui, mas a quaisquer materiais e interações que tornem o jogo possível, como papel e lápis, peças de plástico ou lasers de alta potência. A tecnologia que você escolhe para seu jogo permitirá fazer certas coisas e proibir outras. (2011, p. 41-42)

Para Schell (2011, p. 42), “é importante compreender que nenhum dos elementos é mais importante que os outros”, pois segundo o autor, embora possuam elementos que possuem uma maior importância relativa por conta da sua visibilidade, como o caso da estética e mecânica, os quatro elementos são interdependentes e essenciais para a criação de um jogo.

A téttrade de Schell, segundo Müller e Cruz (2018), foi utilizada como fio condutor da análise do processo de produção do Game Comenius por sua simplicidade que permitiu, em termos de compreensão, entender de que forma uma equipe de produção, em nosso caso inexperientes, poderia ser organizar no

desenvolvimento de um jogo, suas constantes atualizações e responder aos feedbacks gerados a partir das oficinas. Além disso, um dos motivos da escolha da utilização da téttrade foi pela semelhança com o modo de organização dos grupos de trabalho que foram, a saber:

- 1) Pedagógico - voltado para a narrativa, no caso do jogo educativo, principalmente responsável pelo embasamento teórico e pelos conteúdos;
- 2) Design - voltado para a definição da mecânica e também da estética do jogo; e, [...]
- 3) Programação - responsável tanto pela definição do aparato tecnológico do game como da tradução propriamente dita do planejamento para a linguagem binária. (2018, p. 1293).

Johnson (2006) apresenta a necessidade de olharmos para as mídias consideradas populares, no caso o videogame e a televisão, como potências educativas no sentido de proporcionar compreensões não só da realidade virtual, mas da realidade do jogador/espectador. O autor evidencia que há poucos trabalhos que se debruçam na questão de como os games conseguem ensinar as crianças sem que elas percebam que estão aprendendo e que ainda existe um grande preconceito com os jogos, considerados cultura de massa advindo da comparação com outras mídias, no caso, obras literárias:

Durante décadas acreditamos que a cultura de massa segue uma tendência constante de declínio rumo a um mínimo denominador comum, supostamente porque as “massas” desejam prazeres simples e burros e as grandes empresas de comunicação querem dar às massas aquilo que elas desejam. Mas, na verdade, está acontecendo exatamente o contrário: intelectualmente, a cultura está ficando cada vez mais exigente, não menos. (2006, p.10)

Jonhson (2006) também expõe a ideia de que existe uma diferença muito grande entre ler ou ouvir sobre o jogo e a real experiência de mergulhar nesse universo que permite ao jogador gerenciar cidades, enfrentar criaturas mágicas, forjar armas ou simplesmente, socializar com os NPC's em uma narrativa:

Preocupo-me com o hiato de experiência que existe entre as pessoas que mergulharam nos videogames e as que apenas ouviram relatos de segunda mão, porque esse hiato torna difícil discutir de maneira coerente o significado dos videogames. (2006, p.16)

Nesse sentido, é apontado em seu trabalho a necessidade de olharmos para além das habilidades proporcionadas pelos jogos, em especial para a experiência do jogador de estar inserido naquele contexto, que lhe demanda desafios que extrapolam

a inteligência visual e a destreza manual, mas também o encorajamento do pensamento e análise participativa em dar sentido para aquele ambiente virtual.

2.4 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS

Partindo da defesa de que os processos metodológicos do ambiente escolar precisam buscar elementos da realidade que o rodeia em busca de uma aprendizagem significativa, faz-se necessário entender, em meio a uma geração que é familiarizada com os recursos interativos e engajadores das mídias digitais, de que forma os jogos digitais podem contribuir para esse processo.

Em busca de explicar os jogos educacionais, Boller e Kapp (2018), apresentam que os jogos podem aparecer de quatro formas dentro dos espaços de aprendizagem: na utilização de jogos de entretenimento, que podem ensinar, embora não sejam seus objetivos principais; por meio de jogos de aprendizagem, também chamados de 'jogos sérios' ou 'jogos instrucionais', que tem como objetivo final permitir o alcance de algum tipo de resultado de aprendizagem enquanto o jogador está envolvido ou imerso num processo de aprendizado a utilização de elementos de jogos; por meio de simulações, que são ambientes controlados e refletem a realidade, com o objetivo de proporcionar a prática de comportamentos específicos e o experimento de decisões; e o processo de gamificação, que é a incorporação de elementos de jogos em uma situação de aprendizagem, utilizando de noções de design instrucional, mas sem que implique na criação de um jogo completo.

Prensky (2012) apresenta que a aprendizagem baseada em jogos digitais se torna eficaz na medida que utiliza da associação de técnicas de aprendizagem interativas provenientes do ambiente escolar e também da indústria dos jogos, como a prática e *feedback*, o *role-playing*, a aprendizagem guiada por metas, aprendizagem com erros, aprendizagem por meio de perguntas, entre outros. Além disso, o autor destaca que a aprendizagem baseada em jogos é eficiente pois é motivada, por ser divertida, estando de acordo com o estilo de aprendizagem dos estudantes atuais e futuros, e bastante versátil, podendo ser adaptada em diversas disciplinas e habilidades a serem aprendidas, desde que seja utilizada corretamente pelo educador.

De acordo com o exposto acima pelos autores, pode-se inferir que, embora os jogos possam ser utilizados em ambientes educacionais com fim pedagógico em

suas diversas categorias, cada tipo de jogo possui objetivos e prioridades delimitadas, demandando principalmente do educador o conhecimento de suas propriedades, bem como um planejamento bem elaborado, para que a utilização desses jogos não ocasione em somente uma nova roupagem que se distancie dos seus objetivos de aprendizagem.

2.5 LUDOLETRAMENTO

Segundo Zagal (2008) as definições sobre letramento inicialmente eram focadas na habilidade de codificar e decodificar textos escritos de forma a se adequarem para a comunicação. Porém, o surgimento da noção de "letramentos emergentes" (tradução nossa), por Spencer (1986), deu abertura para as discussões que temos atualmente sobre diversos tipos de letramentos como letramento visual, televisivo, digital, entre outros. De acordo com o autor, uma das justificativas para a necessidade de um conceito estendido de letramento está pautada na ideia de que diferentes mídias como televisão, computadores ou videogames requerem competências diferentes para seu uso.

Gee (2003) trabalha com a definição de domínios semióticos ao associar os videogames com o processo de alfabetização, entendendo estes domínios como qualquer conjunto de práticas que recruta uma ou mais modalidades para comunicar tipos diferentes de significados. Além da compreensão dos significados em domínios semióticos, o autor apresenta que para a alfabetização também se faz necessária a capacidade de produção de significados, que são reconhecíveis, vistos como novos ou imprevisíveis (Gee, 2003).

Se nessa perspectiva, a alfabetização requer a capacidade de decodificar, compreender significados em relação a um domínio semiótico e a produção de significados em relação a um domínio, o autor compreende o letramento em jogos como a capacidade de jogar jogos, de compreender seus significados e de produzir jogos. Decodificar, para Gee é, portanto, análogo ao processo de ser capaz de jogar e, por considerar os videogames como um domínio semiótico singular, entende que a compreensão e a produção de significados se expressam na capacidade de compreender o jogo e produzir novos jogos.

Zagal e Bruckman (2007), ao analisar estudantes do curso de design de jogos, em nível universitário, percebem que eles têm dificuldades em entender os significados relativos aos jogos que estudam, respondendo a suposição de que "gamers", jogadores assíduos de videogame, seriam automaticamente letrados em games. Diante do analisado pelos autores, a experiência de anos em jogar não pode ser equiparada à alfabetização em jogos ou a capacidade de entender os conceitos em relação aos mesmos.

Portanto, para Zagal (2008) o processo de entender games pode ser definido como possuir a capacidade de explicar, discutir, descrever, enquadrar, situar, interpretar e/ou posicionar jogos: contextos de jogos como artefatos culturais, entendendo seu relacionamento e o papel desempenhado na cultura de forma geral; no contexto de outros jogos, entendendo seu relacionamento entre si, seja em termo de criadores, gêneros, personagens, entre outros; no contexto das plataformas tecnológicas, situando o jogo no contexto da plataforma a qual é jogada, bem como o papel dessa plataforma no design do game ; e no entendimento das estruturas e componentes dos diferentes jogos, como elas interagem entre si, quais são os princípios, padrões e procedimentos para sua construção.

3. FORMAÇÃO COM O GAME COMENIUS

Neste tópico, será feita a descrição do segundo módulo do Game Comenius, e como ele foi realizado, tendo como base o trabalho de Cruz e Müller (2018), que utilizou a Tétrade de Schell (2011), para descrever o processo de criação do primeiro módulo.

O Game Comenius é um jogo educativo que trata da didática a partir da inclusão das mídias na prática pedagógica. O jogador controla a protagonista Lurdinha, uma normalista que vive nos anos 1960, que aceita o desafio proposto pelo Comenius, pai da didática, de viajar no tempo em busca de aprender como tornar as aulas mais significativas para os estudantes por meio do uso das mídias no seu planejamento.

Figura 1 - Menu do Módulo 2 do Game Comenius



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Os desafios apresentados para os jogadores será o de planejar missões, responder quizzes, escolher o melhor procedimento, estratégia, mídias e agrupamento de acordo com as teorias e metodologias da educação. Por meio desse processo, segundo Cruz (2021, p.20), “o jogador poderá conhecer as potencialidades pedagógicas, bem como entender o ensino com, sobre e através das mídias.”

Atualmente o jogo é dividido em três módulos, cada um com seu recorte temporal e geração de mídias disponíveis, conforme expressas no quadro abaixo:

mídias impressas para o módulo 1, mídias audiovisuais para o módulo 2 e mídias digitais para o módulo 3.

Quadro 1 - Gerações de mídias escolhidas para os três módulos do Game Comenius

	Mídias Impressas	Mídias Áudio/ Visual	Mídias Digitais	
Mídias de Exposição	Lousa		Projetor Multimídia	
Mídias de Consulta/ Repositório	Livro Didático		Aplicativos / AVAs	
Mídia Popular	Livros, Jornais e Revistas	Televisão e Rádio	Redes Sociais e Jogos	
Mídia de Produção e Armazenamento pelo Aluno	Cadernos e Cartazes	Editores de Texto e Planilhas	Editores de Áudio e Vídeo	
Mídias Digitais Físicas	Computador e Notebook	Tablet e Smartphone	Data Show	Console

Fonte: Dados do projeto (2021)

O módulo 2, objeto da presente pesquisa, começou a ser desenvolvido no ano de 2019. Nesse módulo, o jogador também controla a personagem Lurdinha que, após já ter realizado sua missão na escola do primeiro jogo, será desafiada novamente em uma escola nos anos 1990 para atuar como mídia-educadora. Nessa escola ela ajudará três professores, Jean (Piaget), Vladimir (Vygotsky) e Paulino (Freire), a enriquecer suas aulas com a utilização das mídias audiovisuais e as que trouxe da sua aventura do módulo 1.

Seguindo o caminho do primeiro módulo, o jogo possui os mesmos aspectos principais, que é a de escolher mídias para os três momentos das aulas, acrescido de novas mecânicas como a de movimentação, coleta de mídias pela escola, upgrade de mídias existentes, entre outros, também mudando o gênero do jogo de uma simulação para uma aventura com elementos de RPG (*roleplaying game*).

Além da narrativa principal, controlando Lurdinha, o jogo também possui um modo criador customizável, que permite customizar missões para que outras pessoas possam ser desafiadas. Desse modo, segundo Cruz (2021), é possível escolher o

professor, o local, os procedimentos, agrupamentos, as mídias, a pontuação dessas mídias e o feedback para cada uma delas. Os jogadores poderão jogar de forma semelhante ao Modo História, com exceção das atividades de coleta de mídias no ambiente da escola. O foco deste modo é no planejamento, permitindo a adaptação para qualquer tipo de conteúdo.

Baseando-nos no trabalho realizado por Müller e Cruz (2018), intitulado “A produção de um jogo educativo pelas lentes da téttrade de Schell”, que descreveu a produção do primeiro módulo do Game Comenius a partir dos quatro elementos da téttrade de Schell (2011), que são narrativa, estética, mecânica e tecnologia, buscaremos fazer o mesmo ao narrar os elementos do segundo módulo, a seguir.

3.1 A CONTINUAÇÃO DA SAGA DA PROFESSORA LURDINHA - NARRATIVA

A narrativa inicial para o Módulo 2 do Game Comenius se baseou na seguinte premissa:

A protagonista, Professora Lurdinha, está bem estabelecida no ano de 2017, fazendo um excelente trabalho ao utilizar diferentes mídias em sala de aula. A participação e interesse dos alunos são evidentes nas suas interações durante a aula da Prof. Lurdinha. Ao fim de uma aula como outra qualquer, após os alunos irem embora, surge Comenius, o pai da Didática, novamente oferecendo a pena mágica para Lurdinha. Desta vez ela recebe a missão de ajudar professores da década de 1990 a usar as mídias da época em suas aulas. Os quadrinhos terminam com uma pequena animação da pena brilhando e piscando, convidando o jogador a interagir com ela para poder ser levado numa viagem até o ano de 1992 com um efeito de distorção da imagem e som para terminar com uma tela negra. (GAME COMENIUS, 2019).

A personagem Lurdinha, que já havia aceitado o chamado do “Pai da Didática” no primeiro módulo, desta vez é chamada para uma nova aventura, a de auxiliar professores da década de 1990 com a utilização das mídias, que são diferentes das que utilizou na sua aventura anterior, pois essa década foi marcada pela utilização das mídias audiovisuais, como a televisão, o rádio, gravadores de som, projetores de vídeo, entre outros. Lurdinha é uma professora de outros tempos, que veio de 1964, viveu em 2016 e agora viajou para 1992, buscando conhecer os acontecimentos da época, conviver e utilizar as tecnologias atuais, além de pensar nas mídias e sua utilização em ambientes de aprendizagem.

Figura 2 - Diálogo com Comenius



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Nesta versão, por se tratar de um jogo com elementos de RPG, que demandou a criação de personagens, diálogos e histórias individuais e coletivas, que serão descritas no tópico sobre estética, a narrativa inicial foi expandida e, posteriormente, refletida em 3 missões, cada uma com seus desafios e interações com outros personagens.

Para chegarmos nessa narrativa, assim como no primeiro módulo, houve várias alterações e discussões, realizadas por meio de reuniões dentro das equipes de roteiro e pedagógico, mas também em grande grupo. Dessa forma, a narrativa apresentada aqui foi a considerada desde nosso primeiro protótipo.

3.2 LURDINHA AGORA PODE ANDAR PELA ESCOLA - MECÂNICA

Muitas reuniões foram realizadas para que fosse decidido quais elementos da mecânica seriam criados para este novo módulo, levando também em consideração os feedbacks e a trajetória da criação do primeiro. Para além da mecânica que já fazia parte do primeiro módulo, que de acordo com Müller e Cruz (2018), foram criadas a partir dos desafios e atividades de um professor no seu dia a dia, como o planejamento, a execução e feedback das escolhas metodológicas, o jogo foi pensado de forma mais imersiva, por meio da escolha de elementos do gênero de RPG, com

diálogos, personagens que compõem a comunidade escolar, interações e coleta de objetos na escola, mecânica de movimentação, entre outras diferenças que demandaram, uma força tarefa das equipes, especialmente do Game Design e Programação, pois inserir essas mecânicas fora um desafio até então não realizado por nossa equipe.

Figura 3 - Início da Missão 1

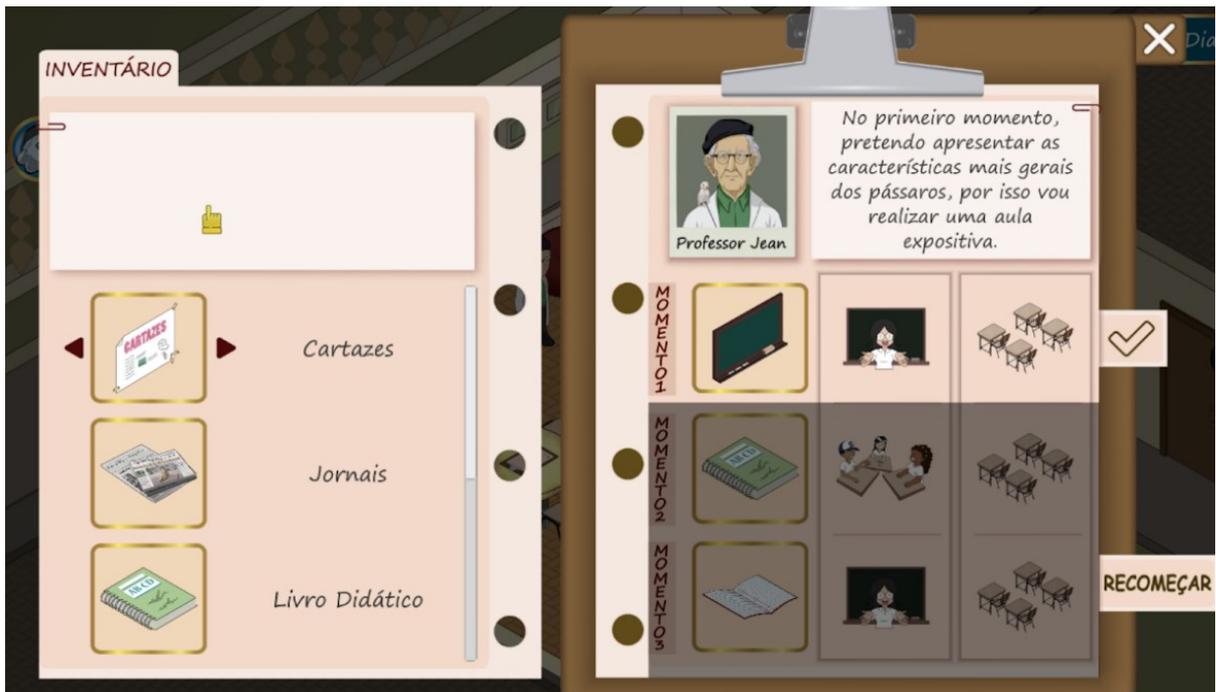


Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

A mecânica principal do game consiste em controlar a personagem Lurdinha, que no início de cada missão recebe um chamado para ajudar um dos professores da escola na elaboração do seu planejamento, escolhendo as melhores mídias para cada um dos três momentos da aula, levando em consideração o conteúdo que o professor irá trabalhar, os procedimentos e agrupamentos, clicando na prancheta na sala dos professores.

Lurdinha, diferente do primeiro módulo, agora possui um inventário onde ela guardará as mídias que coleta na escola, bem como as mídias que modifica dentro do laboratório de tecnologias ou em outros espaços da escola. O jogador poderá, em meio às missões, por exemplo, utilizar um gravador de som para gravar o som de um pássaro que as vezes aparece no pátio da escola para utilizar na aula de Ciências, ou conversar com algum aluno que tenha um familiar que viveu durante a Segunda Guerra Mundial e possua registros daquela época para a aula de História.

Figura 4 - Prancheta da Missão 1



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Além da dinâmica da coleta, modificação e escolha de mídias para o planejamento do professor, o jogo também tem um momento de *minigame* durante o andamento da aula, onde o jogador acompanha as crianças usando as mídias escolhidas e tem que interagir com algumas notificações pelos alunos.

Figura 5 - Minigame da Missão 1



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Para o momento pós-aula, o jogador poderá perceber se a escolha de mídias foi correta, bem como a atuação no minigame ao conversar com os alunos e professor em sala e pela organização do espaço da sala de aula. Ao final de cada missão, o jogador terá acesso a uma ficha de feedback da missão completa, que indicará a porcentagem de mídias coletadas, alunos ajudados, locais da escola explorados, interações importantes, bem como o feedback do momento da aula.

Figura 6 - Feedback da Missão 1



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Desde os primeiros testes do segundo módulo com público, a equipe continuou, mesmo durante o início da produção do terceiro módulo, realizando alterações e aperfeiçoamentos dentro do jogo por meio das contribuições que recebemos dos participantes.

3.3 PERSONAGENS, MÍDIAS E OS CENÁRIOS DA ESCOLA - ESTÉTICA

Como novidade deste segundo módulo, também por conta da implementação de mecânicas de RPG, o jogador pode pela primeira vez controlar a protagonista na exploração e interagir com os espaços da escola, o que demandou a elaboração da estética de personagens, bem como suas histórias, comportamentos, representação e avatares. Por conta da liberdade criativa proporcionada pela escolha do gênero do

jogo, buscamos trazer personagens que remetesse a figuras relevantes no campo educacional, a saber: a Orientadora Educacional é baseada na Antonieta de Barros; a Bibliotecária a partir de Cecília Meireles; a Técnica de Laboratório foi baseada na Maria Montessori, a aluna representante discente é inspirada em Madalena Freire e os professores de cada missão foram criados tendo como referência Jean Piaget, Lev Semenovich Vygotsky, Celestin Freinet e Paulo Freire.

Figura 7 - Comunidade Escolar do Módulo 2 do Game Comenius



Fonte: Dados do Projeto (2021)

Desde o início da jornada da nossa heroína, Comenius é o suporte para a Lurdinha avançar nas missões e seu aparecimento ocorre em momentos importantes de decisão de escolha e de feedbacks (Müller e Cruz, 2018). Para este jogo, como novidade, ele também é quem conversa com a protagonista durante os tutoriais do jogo. Decidimos manter a estética de fantasma como materialização deste personagem, visto que ele só interage com a própria protagonista e só é visto por ela.

Figura 8 - Representação do Comenius no Módulo 2



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Também tivemos que expandir a escola e pensar em como a história se daria naquele espaço, que precisaria ter salas de aula, biblioteca, sala de professores, sala multimeios, entre outros espaços que compõem a escola e que serão habitados pelos nossos NPC 's, pois a exploração desses espaços agora faz parte da mecânica do jogo, conforme apresentado anteriormente. A arte baseia-se principalmente na época em que o jogo se passa (os anos 1990) e na escola Estadual Lauro Müller, em Florianópolis. A principal referência estética do mundo dos jogos é o "Habbo Hotel", especialmente devido ao fato deste utilizar a perspectiva isométrica⁸.

⁸ A perspectiva isométrica mantém as mesmas proporções do comprimento, da largura e da altura do objeto representado.

Figura 9 - Referência Estética do Comenius Módulo 2 - Game Habbo Hotel



Fonte: Dados do Projeto (2021)

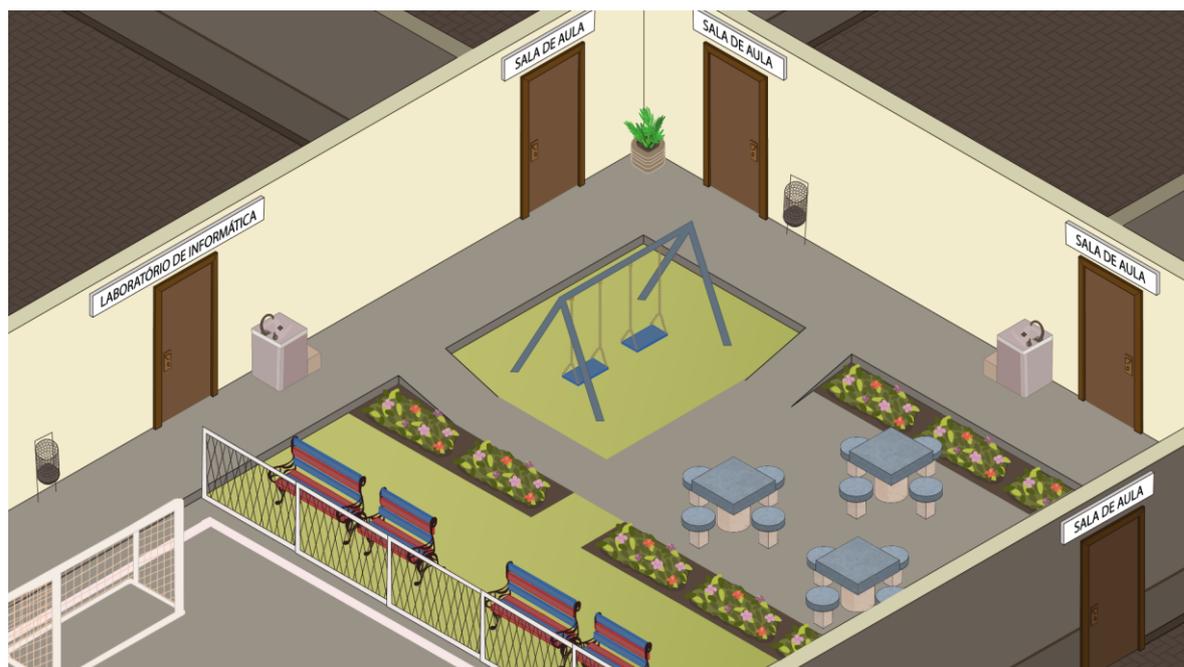
Figura 10 - Sala dos Professores



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Como a navegação da escola se tornou mais complexa do que no primeiro módulo, a equipe decidiu pela elaboração de um mapa da escola, que fica no inventário da Lurdinha, bem como placas de identificação das salas da escola, para que o jogador tenha um *gameplay* mais fluido.

Figura 11 - Pátio 2 da Escola



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

A seguir, partiremos para a categoria da Tecnologia, que trata da plataforma escolhida para o desenvolvimento do Game, bem como a organização das equipes de programação para que o planejamento do jogo possa ser executado.

3.4 A PLATAFORMA DO GAME COMENIUS - TECNOLOGIA

O Módulo 2 do Game Comenius, assim como seu antecessor, foi desenvolvido para poder ser acessado por web browsers, em computadores, smartphones e tablets. A plataforma escolhida para seu desenvolvimento foi a *Unity*, que segundo o relato da equipe de programação, teve sua escolha

devido à facilidade de uso e aprendizado, já que a linguagem de programação C# era conhecida pelos programadores. Com isso, mesmo os membros da equipe que não haviam trabalhado com a engine anteriormente rapidamente puderam se adaptar. Outra vantagem da ferramenta é a versatilidade de plataformas-alvo, facilitando a implementação de uma versão jogável tanto em computadores quanto dispositivos *mobile*. (CRUZ, 2020)

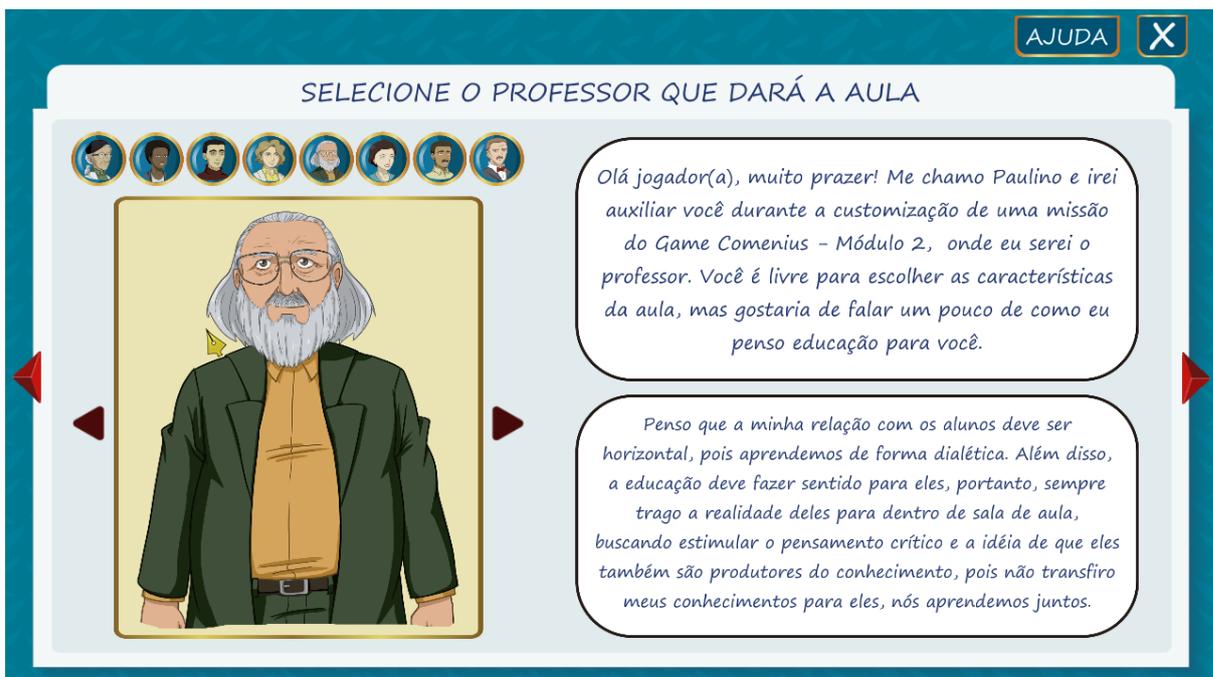
Pela equipe de programação ser composta por 4 estudantes, também foi inserido no dia-a-dia das equipes a utilização da plataforma *Github*, que facilitou o gerenciamento da programação e permitiu o trabalho simultâneo, sem conflitos e de fácil localização, dos nossos programadores.

A versatilidade da Unity também permite a implementação de sistemas de customização do jogo, que permite que jogadores criem as suas próprias missões que podem ser compartilhadas com outros usuários. Essas missões são salvas como arquivos em um banco de dados exclusivo criado pela equipe do Game Comenius.

3.5 MODO CRIATIVO E A CUSTOMIZAÇÃO DE MISSÕES

Como citado de forma breve na introdução deste capítulo, este módulo também conta, para além da narrativa principal do Modo História, com um modo customizável, que escolhemos chamar de Modo Criativo. Diferente do que já havia sido desenvolvido para o primeiro módulo dentro da plataforma REMAR, que também possui um modo customizável, este foi desenvolvido dentro do próprio jogo principal, com funções como: a criação de feedbacks, que serão falas dos alunos após o término da missão criada; escolha de professores, cada um com seu próprio *background* e metodologia de ensino; todos os agrupamentos, procedimentos e mídias do modo história disponíveis para escolha e ranqueamento pelo jogador, entre outros.

Figura 12 - Seleção de Professores do Modo Criativo



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Este modo também contou com uma ferramenta de tutorial, mediado pelo personagem Comenius, explicando detalhadamente todo o passo a passo do processo de customização de uma missão. Inicialmente, as missões criadas eram salvas no banco de dados e podiam ser acessadas no menu “Missões Criadas” dentro do espaço do modo criativo. Atualmente não é possível salvá-las para que outros jogadores acessem de outras máquinas, mas é possível jogar a missão após construí-la.

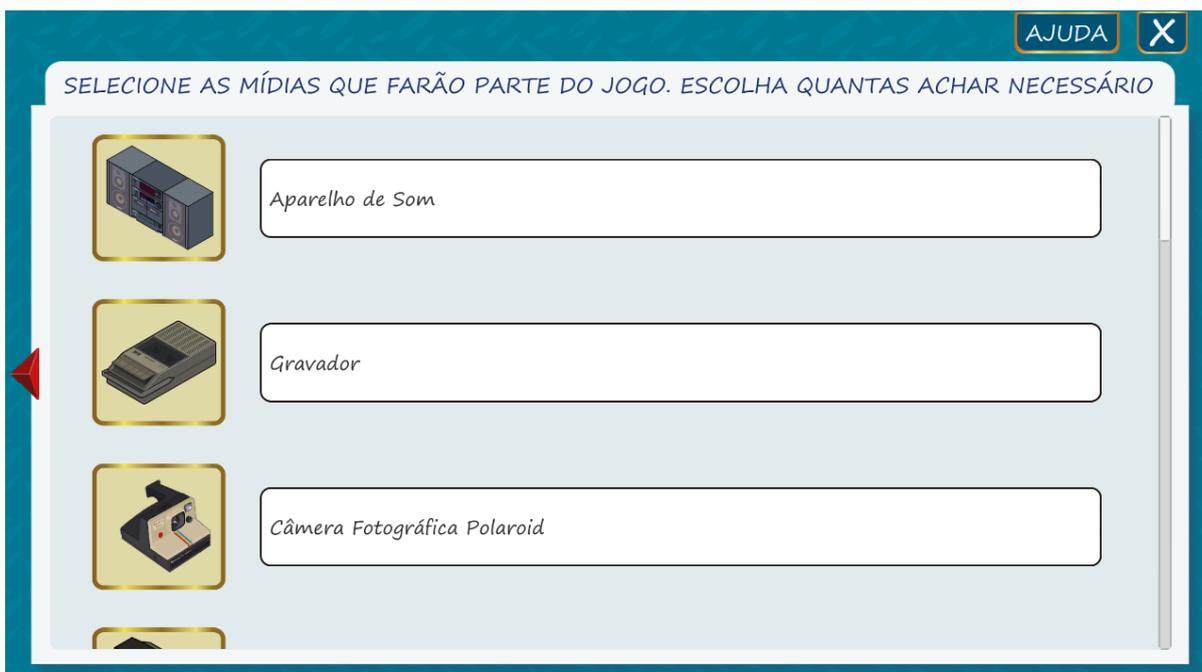
Figura 13 - Tutorial do Modo Criativo



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

A intenção de disponibilizar os modos criativos, ou customizáveis, do Game Comenius está diretamente ligada ao processo do aprendizado midiático, pois conforme já descrito anteriormente neste trabalho, espera-se que esse aprendizado seja para além do uso recreativo ou pessoal, mas que permita o processo de criação através do uso das mídias.

Figura 14 - Seleção de Mídias do Modo Criativo



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

Portanto, o modo criativo permite que o jogador crie seu próprio planejamento, independente da disciplina ou faixa etária dos estudantes, buscando auxiliar o professor em formação inicial ou continuada, fornecendo elementos para pensar como inserir o uso de mídias na sua prática docente.

Figura 15 - Customização da Aula no Modo Criativo



Fonte: Módulo 2 do Game Comenius (2021)

A seguir, explicaremos qual metodologia foi utilizada para a elaboração desta pesquisa, seguido da forma como a disciplina que gerou os dados analisados foi organizada durante a pandemia e como serão tratados os diferentes dados coletados.

4. PESQUISA DE FORMAÇÃO DOCENTE COM JOGOS DIGITAIS

Atendendo ao objetivo geral da pesquisa, que é o de investigar a contribuição do Game Comenius no processo de formação inicial das estudantes de Pedagogia da UFSC, este trabalho se pautará na análise de alguns dados gerados a partir da aplicação do Game Comenius Módulo 2 em situações de aprendizagem durante a disciplina de Comunicação e Educação do curso de Pedagogia da UFSC no ano de 2020. Essa aplicação teve como objetivo aperfeiçoar o jogo que estava em construção e, ao mesmo tempo, formar os jogadores para apropriar-se das mídias no sentido amplo, ou seja, apreender o jogo e as mídias como ferramenta, cultura e objeto de estudo.

Se fez necessário, para atingir o objetivo de descrever e analisar a experiência da oferta da oficina do Game, entender de que forma a disciplina de Educação e Comunicação (MEN7113), lecionada pela Prof.^a Dulce Márcia Cruz, ocorreu ao longo do semestre que, por conta da pandemia que se estende até os dias da realização deste trabalho, alterou de forma significativa o andamento da disciplina. Utilizamos o espaço do Ambiente Virtual de Aprendizagem do Moodle para entender a organização das aulas, a metodologia utilizada, bem como o planejamento da disciplina.

4.1 METODOLOGIA

A realização dos cursos do projeto geral do EDUMÍDIA utiliza alguns instrumentos para a produção de dados: a elaboração de pesquisa documental dos jogos produzidos e das interações por escrito nos diversos espaços de produção de dados; questionários online; entrevistas individuais ou em grupo (feitas presencialmente e/ou mediadas por videoconferência ou de modo textual online); observação participante dos cursos presenciais e também dos espaços virtuais (nas diversas instâncias do Moodle, no fórum do site do projeto)

A disciplina que gerou os instrumentos de produção de dados analisados neste trabalho, Educação e Comunicação (MEN7113), no semestre de 2020-1, ocorreu durante a pandemia do Covid-19 e contou com a matrícula total de 52 estudantes, divididos em duas turmas. A primeira turma teve início em março e, após duas semanas, em 16 de março de 2020, as aulas presenciais foram interrompidas por decisão da Administração Central da Universidade Federal de Santa Catarina por

conta da pandemia do COVID-19. No processo de organização da universidade para o ensino remoto e adaptação dos planos de ensinosa excepcionais, foram reabertas as matrículas. Dentro do curso de Pedagogia, em meio ao semestre de caráter excepcional, nem todas as disciplinas do currículo foram ofertadas, o que gerou a demanda de não somente a oferta de uma mas de duas turmas da disciplina de Comunicação e Educação. Assim, na primeira semana de setembro de 2020, a turma 7308, retornou às aulas nas sextas-feiras no horário vespertino, com 23 novas matrículas. E a turma 7308A, excepcionalmente criada pela situação de pandemia, foi ofertada nas segundas-feiras, no período noturno com 29 matrículas. As duas turmas finalizaram o semestre em dezembro de 2020.

No caso estudado, os instrumentos de produção de dados foram os seguintes: o “Formulário de Perfil Midiático de Estudantes das Licenciaturas - 2020”, que é aplicado ao início da disciplina, com a intenção de entender qual o nível de proximidade das participantes com a temática das mídias, contando com 49 respondentes; o “Formulário de Avaliação do Protótipo”, que foi aplicado ao final da disciplina, após a experiência de jogar o Game Comenius - Módulo 2, com 26 respostas; e o “Fórum de Aprendizagem do Módulo 2”, que se trata da última etapa da disciplina vinculada ao módulo do Game Comenius que nos propusemos a investigar nesta pesquisa, sendo um espaço disponibilizado para os estudantes comentarem a atividade, o jogo, suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius, que gerou 44 tópicos criados.

Os formulários de Perfil Midiático⁹ e de Avaliação do Protótipo¹⁰ foram elaborados na plataforma do Google Forms e possuem dados em sua maioria quantitativos, que serão expressos em gráficos e analisados levando em consideração tanto a frequência de determinada resposta, quanto sua ausência, na tentativa de entender quem são os sujeitos da pesquisa, sua apropriação da temática da disciplina, bem como suas percepções acerca do segundo módulo do Game Comenius.

Já os dados qualitativos encontrados nos fóruns do Moodle da disciplina, nos permitem ilustrar a descrição dos dados dos tópicos criados pelas próprias palavras

⁹ Apresentação do Formulário de Perfil Midiático disponível em Anexo A

¹⁰ Apresentação do Formulário de Avaliação do Protótipo disponível em Anexo B

das participantes, nos propusemos a elaborar a categorização utilizando a Tétrade de Schell (2011) como forma de separação dos tópicos criados para a análise.

Portanto, estes instrumentos descritos serão analisados de maneira diferente por sua elaboração e os tipos de dados coletados e cada um dos três comporá seu subcapítulo de descrição e análise de resultados, apresentados no tópico 4.2 deste trabalho.

4.1.1 A OFICINA GAME COMENIUS

As oficinas do Game Comenius fazem parte da disciplina de Comunicação e Educação (MEN 7113) desde 2016. Geralmente, tanto as oficinas, quanto o preenchimento de formulários e discussões em grupo, eram feitos antes do início da pandemia do novo coronavírus, Covid-19, de forma presencial no Centro de Ciências da Educação. Como é necessário que as participantes tenham acesso ao jogo para a oficina e a resposta do questionário, disponibilizamos o uso de uma sala com computadores, onde os estudantes podem ter a experiência individual ou em grupos de jogar o jogo e criar suas próprias missões.

Excepcionalmente, por conta do cenário de pandemia do Novo Coronavírus (Covid-19), tanto a realização da disciplina, quanto a proposta de trazer a experiência do Game Comenius para as turmas, precisaram ser reformuladas e ocorrer de modo diferente do usual, agora de forma remota. A turma 7308 iniciou as atividades normalmente antes da paralisação e teve apenas dois encontros presenciais em março, retornando de modo remoto no dia 4 de setembro, às sextas-feiras, no período vespertino, com 23 matrículas. A turma 7308A, criada após a pandemia, iniciou no dia 31 de agosto, nas segundas-feiras, no período noturno, com 29 estudantes. No total foram 52 matrículas, que formam o universo da pesquisa. A amostra contou com as estudantes que participaram das atividades que foram investigadas. Os formulários obtiveram 49 respostas para o Perfil Midiático, o de Avaliação do Protótipo do módulo 2 teve 36 respondentes. O fórum contou com 44 tópicos, criados individualmente por cada estudante no Fórum da Aprendizagem do Módulo 2 do Moodle, sendo 16 na turma 7308 e 28 na turma 7308A.

Conforme já descrito anteriormente, a situação da pandemia necessitou por diferentes estratégias na busca da garantia da qualidade do ensino, que precisou

deixar de ser realizada dentro dos espaços do Centro de Educação e foi transposta para as salas de videoconferências e a plataforma Moodle, em especial. Com a disciplina que propõe discussões sobre o uso consciente de mídias, que é o caso desta, não foi diferente.

Portanto, contando com a ajuda dos pós graduandos¹¹ que fizeram estágio docência no PPGE/UFSC no ano de 2020, foi criado um espaço gamificado, com elementos, sistemáticas e mecânicas de jogos em situações de não jogos, por meio da elaboração de uma Jornada do Herói, dividida em atos¹², onde cada ato e atividade realizada garantiu pontuações e avanços nos níveis das participantes.

No decorrer da realização da oficina, que faz parte do planejamento da disciplina e tem caráter diferente de uma simples solicitação para que as estudantes joguem o jogo e descrevam sua experiência, há a possibilidade de mediações e discussões simultâneas ao passo que as estudantes experienciam o jogar, buscando instigar um pensamento mais crítico para com a temática do uso consciente das mídias.

A seguir, trabalharemos a descrição e análise dos dados escolhidos deste período para compor a pesquisa. Estes dados foram recolhidos a partir de três fontes de dados: o “Formulário de Perfil Midiático de Estudantes das Licenciaturas - 2020”, o “Formulário de Avaliação do Protótipo” e o “Fórum de Aprendizagem do Módulo 2”.

4.2 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Com a intenção de entender quem são as participantes da disciplina, sua aproximação com a temática das mídias, suas percepções sobre a importância desse debate, bem como perceber, por meio dos relatos e respostas dos questionários, se o jogo utilizado na disciplina conseguiu atingir o que se propõe, se fez necessária à coleta de dados produzidos por essas pedagogas em formação.

Segundo Cruz (2021), desde 2015 o grupo realiza oficinas e cursos de média duração que são compostos por atividades pedagógicas que mesclam as práticas

¹¹ Os estudantes do Programa Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina que auxiliaram a professora foram: mestrandas Denise Figueiredo Loch, doutorandos Fábio Medeiros, Juline dos Santos e Ricardo Kerscher.

¹² Imagem da página da disciplina no Moodle, dividida em atos, disponível no anexo C. A organização do Ato III, destinada para o Game Comenius, está disponível no anexo D.

reflexivas com a coleta de dados qualitativos (e quantitativos) que posteriormente são utilizados pelo grupo na formulação de trabalhos, reflexões e, também, como feedbacks para o aperfeiçoamento do Game Comenius e das atividades relacionadas ao jogo para as equipes de produção (arte, pedagógico e programação). Os resultados são analisados pelo grande grupo e pelas equipes específicas da produção do jogo.

Este subtítulo será dividido em três momentos, iniciaremos pela descrição e análise do: Formulário de Perfil Midiático, realizado no início da disciplina pelo Google Forms; seguido do Formulário de Avaliação do Protótipo, também elaborado no Google Forms, mas aplicado ao final da disciplina, após a experiência do jogar o Comenius; e o Fórum de Aprendizagem do Moodle, última atividade relacionada ao segundo módulo do Game Comenius na disciplina.

4.2.1 Formulário de Perfil Midiático de Estudantes das Licenciaturas - 2020

No desenvolvimento da disciplina de Comunicação e Educação (MEN 7113) na sétima fase do curso de pedagogia da UFSC, no primeiro semestre de 2020, aplicamos um questionário, por meio da plataforma do Google Forms, que busca levantar tanto dados sobre os jogadores participantes, seu perfil midiático, quanto guiar as reflexões relacionadas aos diferentes aspectos do uso de mídias na educação.

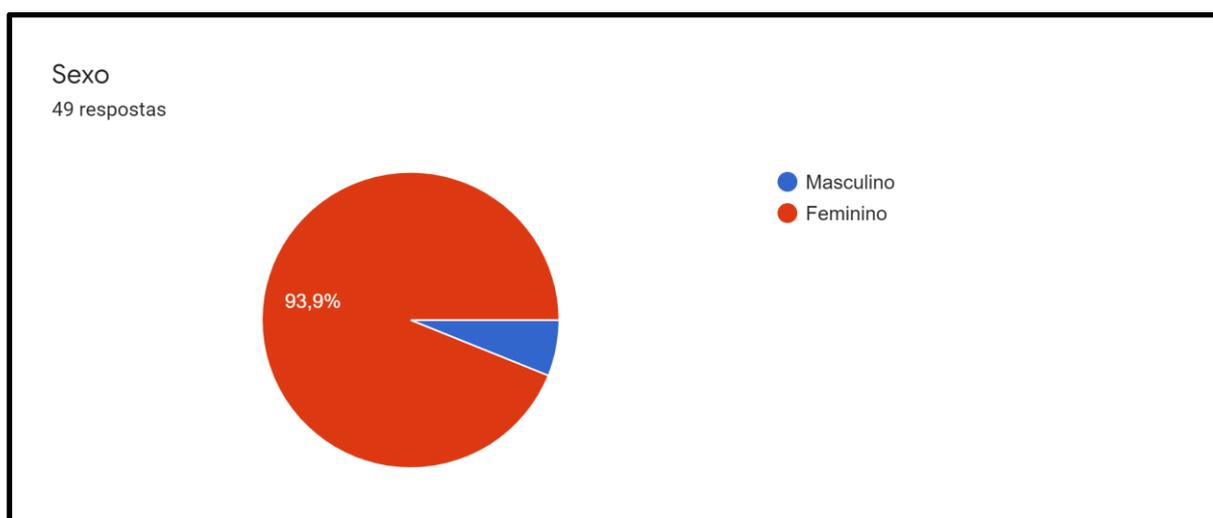
Segundo Cruz (2021), a pesquisa sobre o Perfil Midiático vem sendo reaplicada desde 2015, em todas as ações de formação do EDUMÍDIA. Ao longo do histórico de dados produzidos até o momento, foi possível evidenciar a distância que professores universitários, de modo geral e estudantes de Pedagogia (e seus professores) especificamente, estão dos jogos:

Falta repertório, experiência e conhecimento sobre eles enquanto produtos culturais midiáticos e, ao mesmo tempo, sobre o que podem oferecer de possibilidades para diversificação das práticas pedagógicas e da didática nos diversos níveis e modalidades de ensino (CRUZ, 2021, p.6).

Como o formulário possui muitas perguntas, 103 no seu total, divididas entre sessões de perfil pessoal, uso pedagógico dos recursos como docente e comportamentos e aprendizagens, neste subtítulo nos propusemos a evidenciar somente algumas das respostas que julgamos pertinentes para este trabalho, no caso, 14 questionamentos.

Iniciaremos apresentando que embora tenhamos 52 estudantes matriculados na disciplina, obtivemos 49 respostas no formulário do Perfil Midiático, número diferente também do total respostas dos próximos dois subtítulos. Isso ocorreu por conta da excepcionalidade do semestre em meio a pandemia do Covid-19, que precisou ser interrompido ao início do e continuado ao final do mesmo, mas também pela forma a qual a disciplina foi organizada: o Formulário do Perfil Midiático é aplicado logo ao início da disciplina, enquanto o Formulário de Avaliação do Protótipo e o Fórum do Moodle foram ações pensadas para o final do semestre.

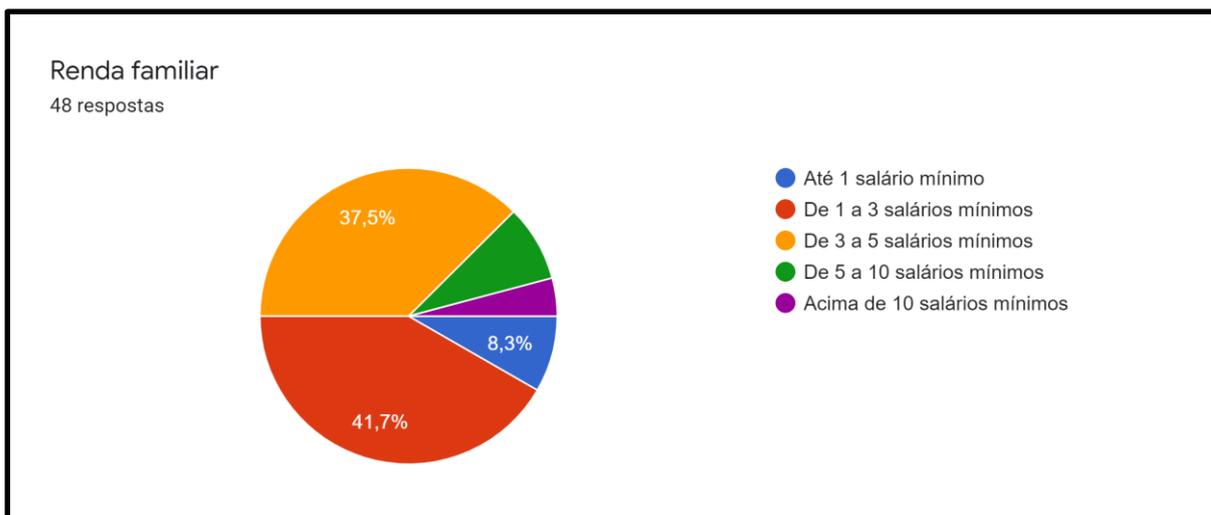
Gráfico 1 - Sexo



Fonte: Dados do projeto (2021)

Em relação ao perfil pessoal das respondentes, obtivemos mais de 93% das respostas para sexo feminino, expresso no gráfico 1 acima, e tendo sua maioria, de cerca de 63% das respondentes em idades entre 20 e 25 anos. A renda familiar das participantes é, em sua maioria na faixa entre 1 a 5 salários mínimos, correspondendo a quase 80% das respostas, conforme o gráfico abaixo.

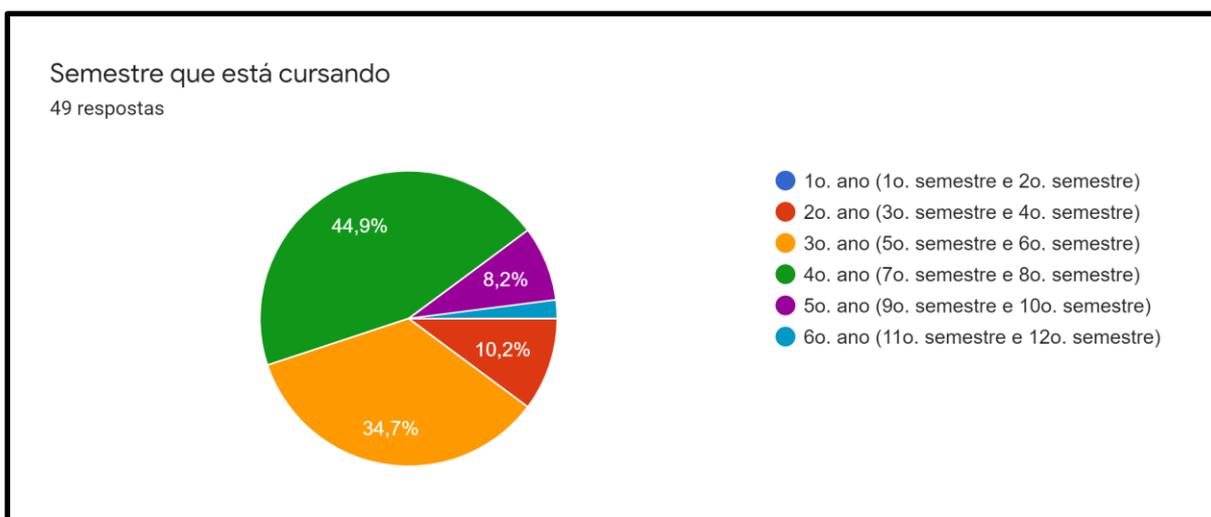
Gráfico 2 - Renda Familiar



Fonte: Dados do projeto (2021)

A disciplina ofertada não possui pré-requisitos, permitindo que possa haver matrículas de estudantes de diversas fases do curso. Neste semestre, cerca de 79% das estudantes da disciplina se encontravam entre o 3º e 4º ano de curso, segundo o gráfico abaixo.

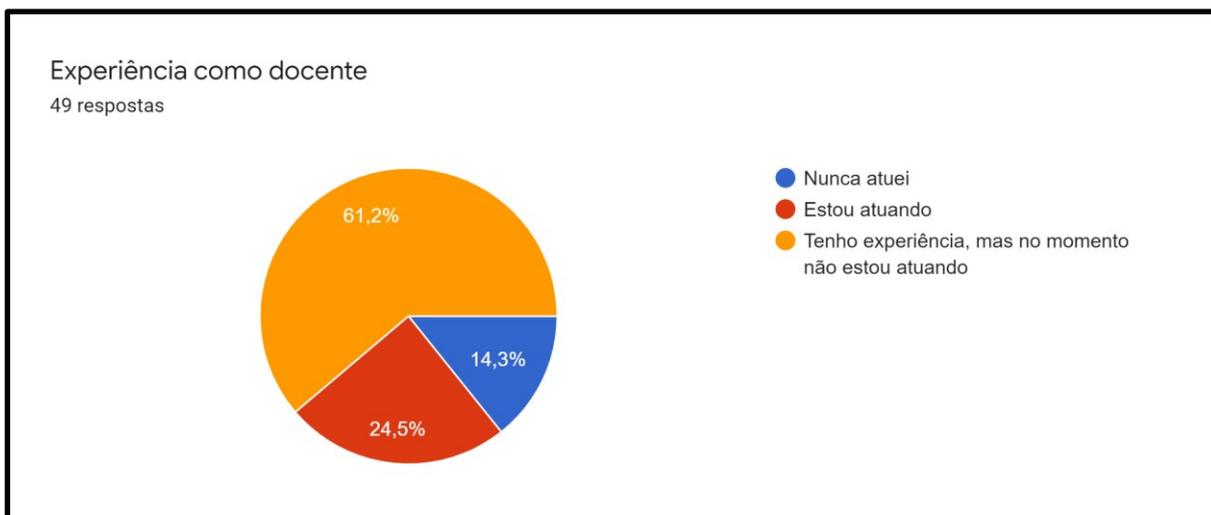
Gráfico 3 - Semestre que está cursando



Fonte: Dados do projeto (2021)

Partindo para o agrupamento de questões sobre a atuação profissional das estudantes, composto de três perguntas, obtivemos para o questionamento sobre a experiência docente a resposta de um pouco mais de 60% das respondentes que possuem experiência, mas não estão atuando no momento, segundo o gráfico abaixo, seguido de 24% de estudantes que atuam como docentes e 14% que nunca atuaram.

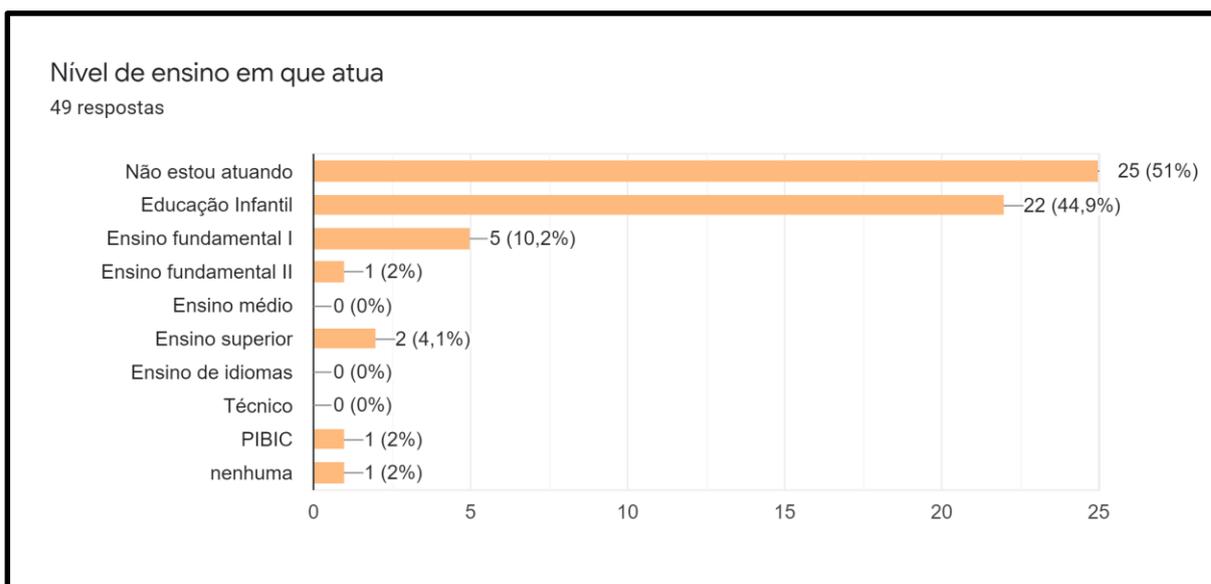
Gráfico 4 - Experiência como docente



Fonte: Dados do projeto (2021)

Sobre o nível de ensino em que as participantes atuam, 50% das participantes responderam que não estavam atuando no momento, seguido por 45% das participantes que estão atuando na Educação Infantil e 16% entre os segmentos do Ensino Fundamental e Ensino Superior, expressos nas representações abaixo.

Gráfico 5 - Nível de ensino em que atua

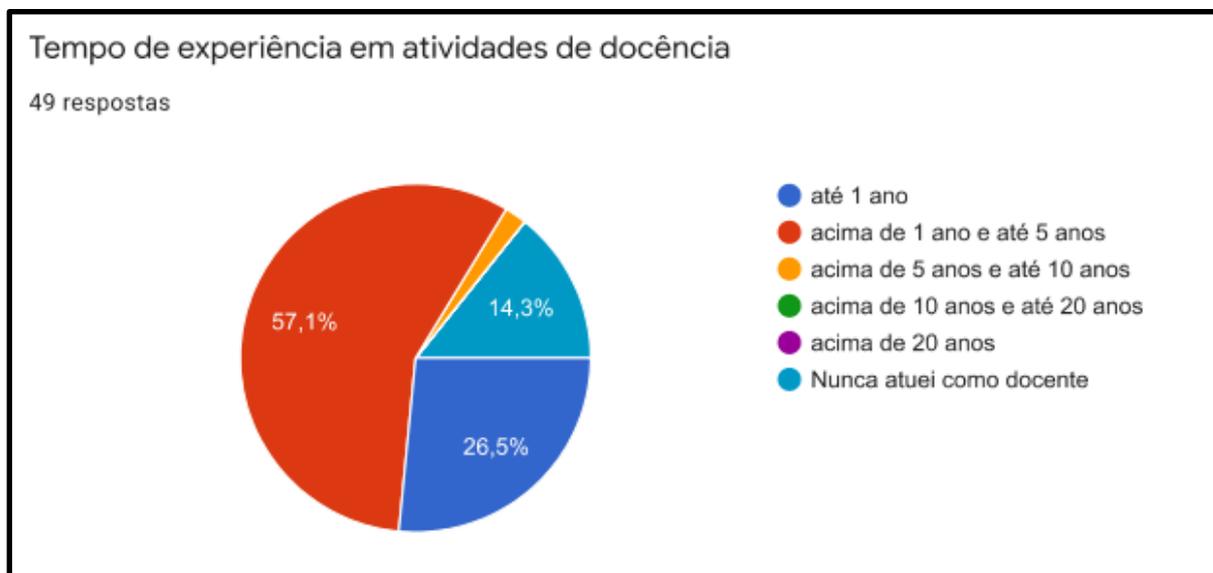


Fonte: Dados do projeto (2021)

A terceira e última pergunta da sessão de Atuação Profissional está relacionada com o tempo de experiência em atividades de docência. As estudantes respondentes do questionário possuem, em sua maioria (57%), experiência entre 1 a

5 anos na docência, seguido de 26% de estudantes com até 1 ano de experiência docente e 14% que nunca atuaram como docentes, descritos no gráfico abaixo.

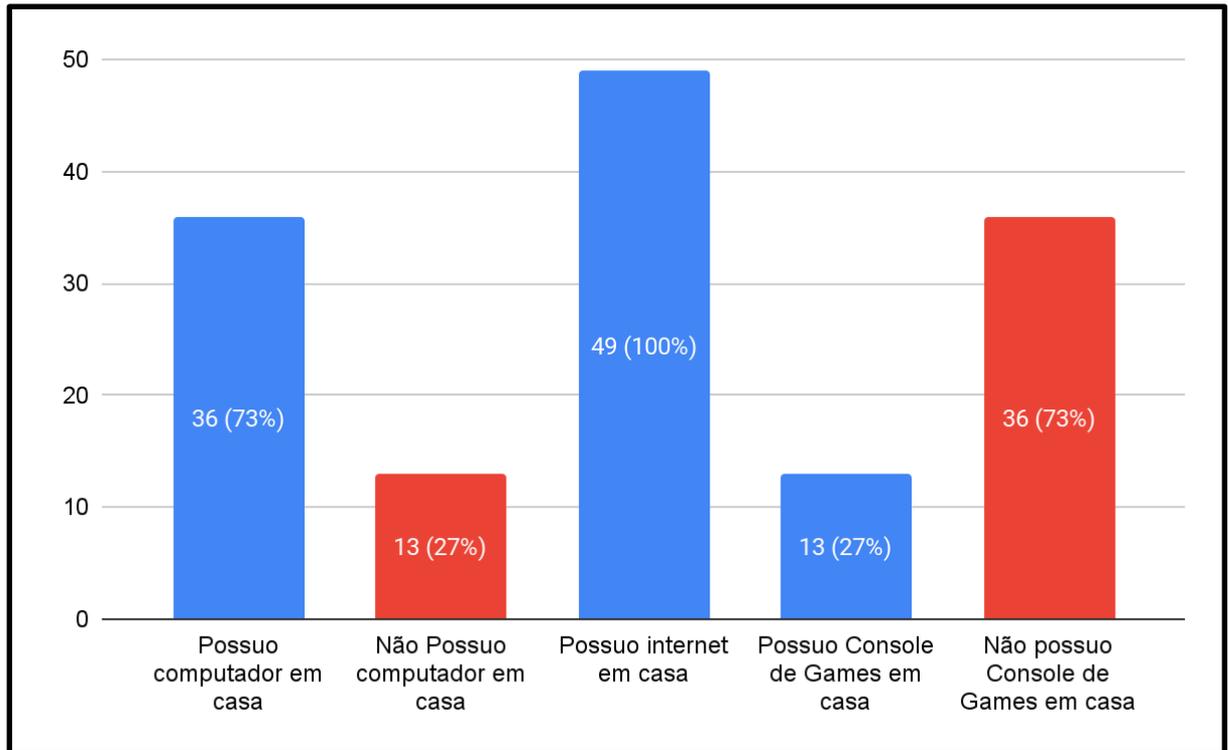
Gráfico 6 - Tempo de experiência em atividades de docência



Fonte: Dados do projeto (2021)

Após a sessão sobre atuação profissional, o questionário apresenta diversas perguntas acerca dos hábitos de consumo, disponibilidade de equipamentos e experiência com mídias pelas estudantes. Por conta da extensão de questões, elegemos algumas que possam contribuir para pensarmos a aproximação das participantes da disciplina com os jogos. A seguir, elaboramos uma representação gráfica utilizando de três questionamentos sobre os equipamentos ou recursos disponíveis, verificando se possuem computador, internet e consoles de videogame dentro do espaço doméstico.

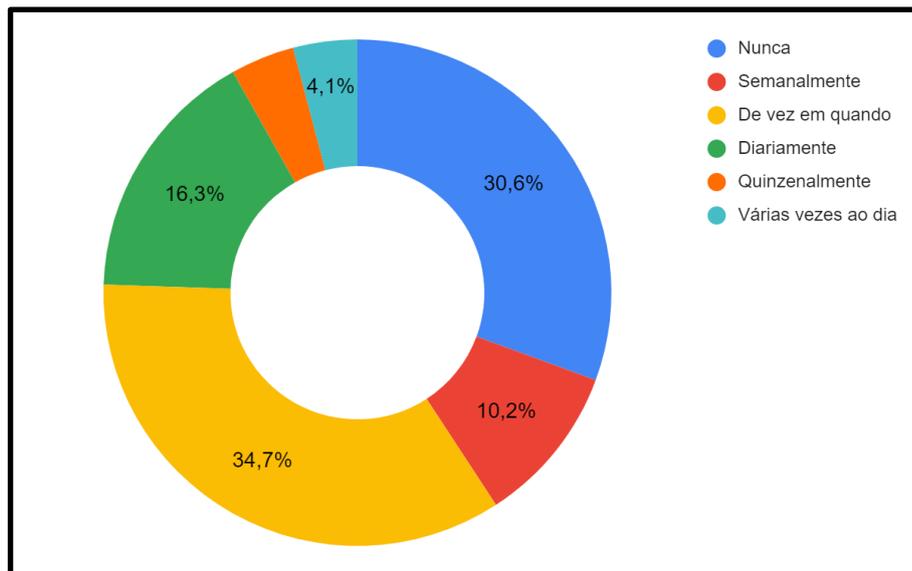
Gráfico 7 - Equipamentos ou recursos aos quais tenho acesso/disponível em casa



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

De acordo com o gráfico acima, podemos inferir que todas as participantes respondentes possuem internet dentro de sua residência. Importante destacar que tivemos uma grande porcentagem de respondentes que possuem computador em casa, cerca de 73%, e obtivemos essa mesma porcentagem para as que não possuem um console em casa. Os jogos na atualidade podem ser jogados de diversas plataformas, como o computador, celular e consoles, mas a ausência dos consoles pode ser um indicativo de uma não aproximação com os jogos pelas estudantes.

Gráfico 8 - Frequência que jogo jogos eletrônicos

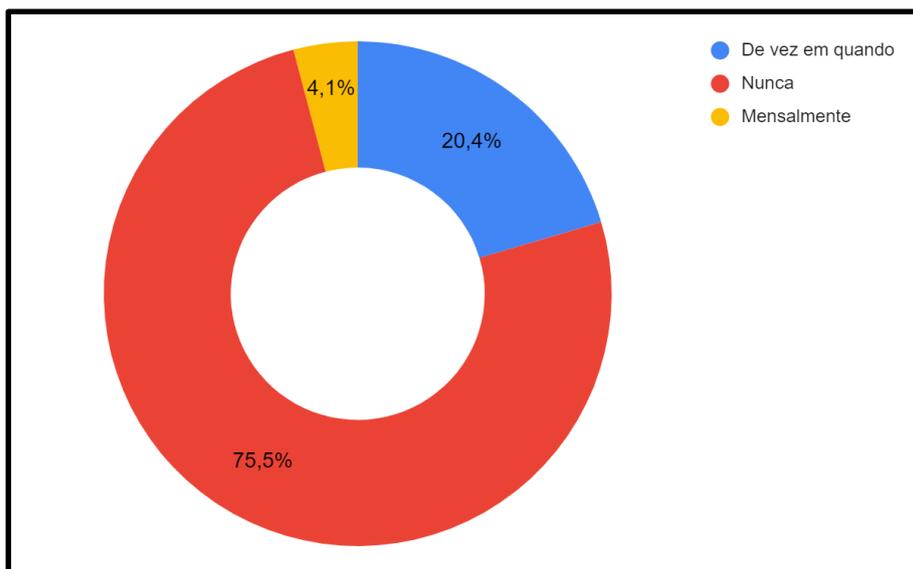


Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Ao serem questionadas sobre a frequência a qual os jogos eletrônicos fazem parte da sua rotina, mais de 65% das respostas obtidas apresentaram que as participantes nunca ou jogam de vez em quando jogos eletrônicos. Somente cerca de 25% das respondentes têm esse hábito diariamente ou semanalmente. A expressão do gráfico acima nos dá pistas de que provavelmente o hábito de não jogar pode refletir em dificuldades em interpretar ou jogar jogos em ambientes de aprendizagem.

A seguir, em vias de finalizar a descrição e análise dos dados do perfil midiático, trago duas representações ainda relacionadas à temática dos jogos, que compõem o uso de jogos pelas participantes em sala de aula e por seus professores. Para o primeiro questionamento, expresso no gráfico a seguir, tivemos um número expressivo, de 75%, de participantes que nunca usaram jogos no espaço da sala de aula, contra o restante que relata utilizar de vez em quando ou mensalmente.

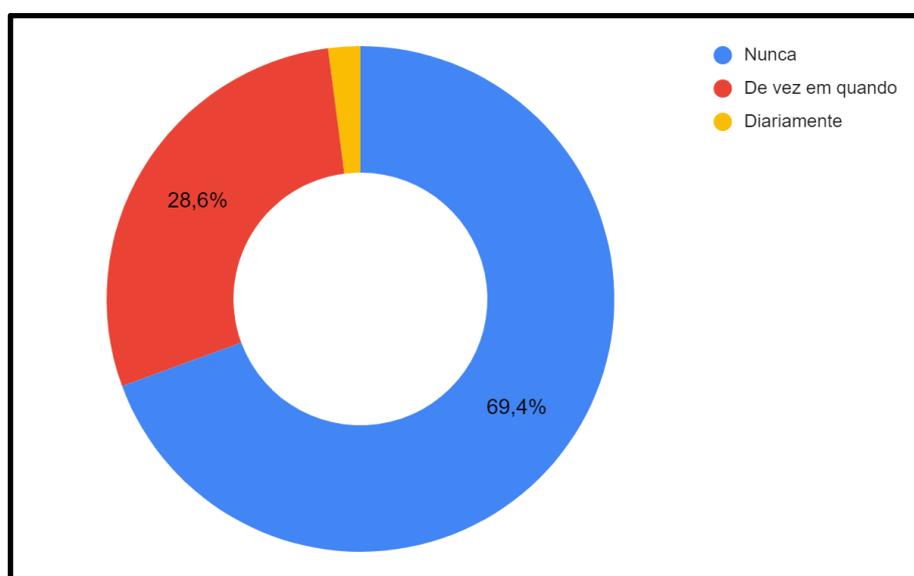
Gráfico 9 - Uso ou usei jogos eletrônicos em sala de aula



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Pensando que o uso de jogos pelos professores das participantes em sua trajetória possa contribuir para a sua aproximação com o uso dessas mídias pelas próprias estudantes em seu fazer docente, o gráfico abaixo mostra que aproximadamente 30% das participantes tiveram essa experiência ao longo da sua formação.

Gráfico 10 - Meus professores utilizam jogos eletrônicos como recurso pedagógico



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

As questões do Perfil Midiático escolhidas neste subtítulo podem nos dar subsídios para pensarmos a aproximação das participantes com a temática das

mídias, em especial os jogos, no seu dia a dia. Os dados mostram que o ato de jogar pouco faz parte do dia a dia das estudantes, seja no seu âmbito pessoal, escolar/acadêmico e profissional, embora tenhamos algumas respostas positivas e indicativas de que possuem recursos para esse ato, como o acesso à internet e ao uso de computadores.

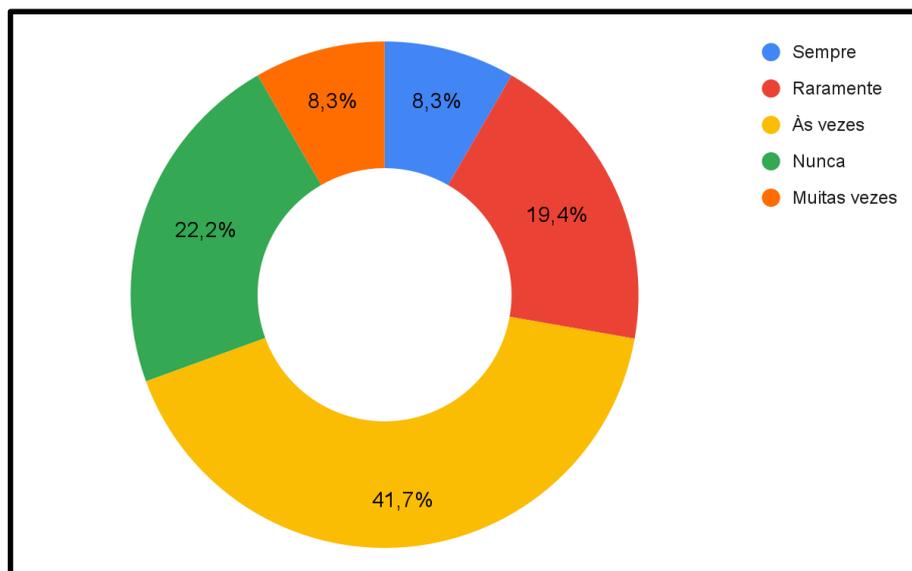
A seguir, apresentaremos a descrição e a análise dos resultados escolhidos para o Formulário de Avaliação do Protótipo do Módulo 2 do Game Comenius, que foi elaborado ao final da disciplina, após as discussões sobre mídias e educação e a experiência de jogar que compõem o planejamento da disciplina de Comunicação e Educação.

4.2.2 Formulário de Avaliação do Protótipo

O Formulário de Avaliação do Protótipo foi realizado, neste caso estudado, após a experiência de jogar o Game Comenius - Módulo 2, dentro do espaço da disciplina de Comunicação e Educação. O formulário na sua completude possui 45 perguntas, em sua maioria de múltipla escolha e divididas entre categorias como design, programação e pedagógico. Utilizaremos neste trabalho 10 perguntas, que pertencem ao conjunto de análise pedagógica, contendo informações mais específicas ao que buscamos responder. Neste formulário, obtivemos 36 respondentes.

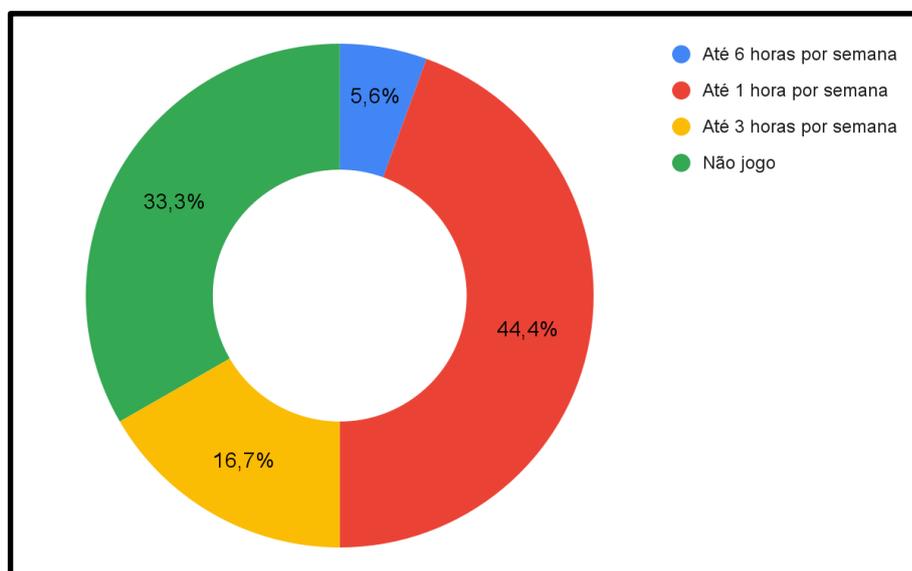
Para a pergunta "Você costuma jogar jogos digitais?", obtivemos 41% das respondentes dizendo que jogam "às vezes", resultado parecido com a soma das respostas "raramente e nunca", seguido de aproximadamente 16% resultante das respostas "sempre e muitas vezes", expressas no gráfico 13. Sobre a quantidade de horas jogadas por dia, apresentadas no gráfico 14, 60% das respondentes jogam entre 1 a 3 horas diárias, seguido de 33% que responderam não jogar e 5% que jogam até 6 horas diárias.

Gráfico 11 - Você costuma jogar jogos digitais?



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

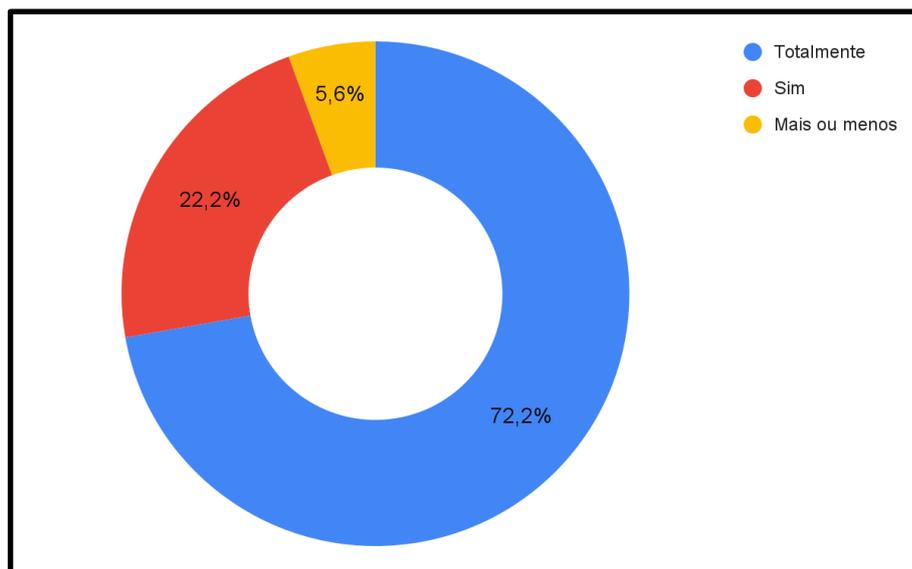
Gráfico 12 - Quantas horas por dia você passa jogando?



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Ao serem perguntadas sobre a necessidade do uso de mídias durante as aulas, a grande maioria respondeu afirmando totalmente, com 72% das respostas, 22% responderam que sim, enquanto somente 6% responderam “mais ou menos”, conforme expressado no gráfico abaixo. Nesse caso, não houve respostas negativas, expressando o reconhecimento da necessidade do uso de mídias durante as aulas pelas estudantes.

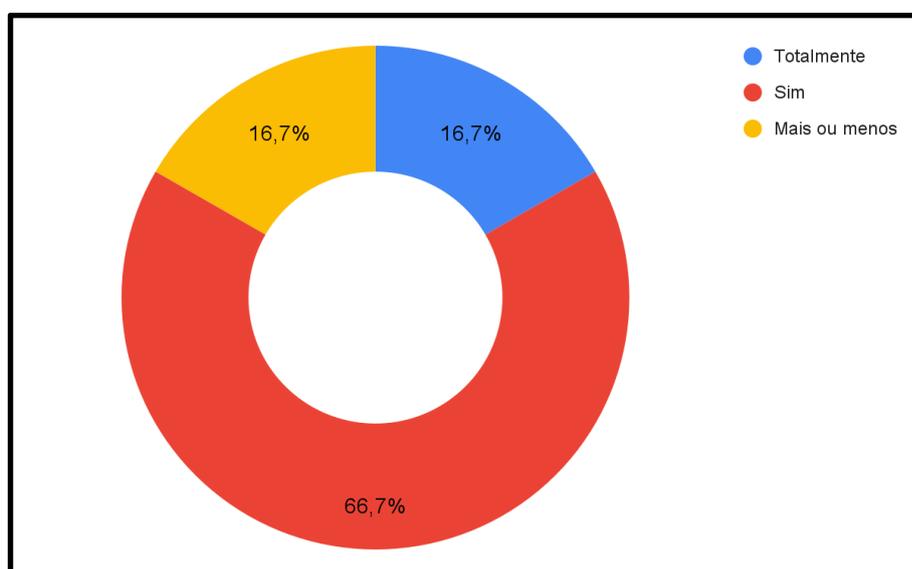
Gráfico 13 - Acho necessário o uso de mídias durante as aulas.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Os dois gráficos a seguir expressam os conhecimentos acerca do que as participantes conhecem sobre mídias utilizadas em sala de aula e o quanto se sentem aptas para sua utilização dentro daquele espaço, perguntas que colocam em evidência os conhecimentos adquiridos no decorrer da disciplina da graduação e a proposta do próprio Game Comenius. Ao receberem a pergunta “Conheço as diferentes mídias que podem ser utilizadas em sala de aula”, 83% responderam que sim ou totalmente, seguidos de 17% que responderam que conhecem mais ou menos.

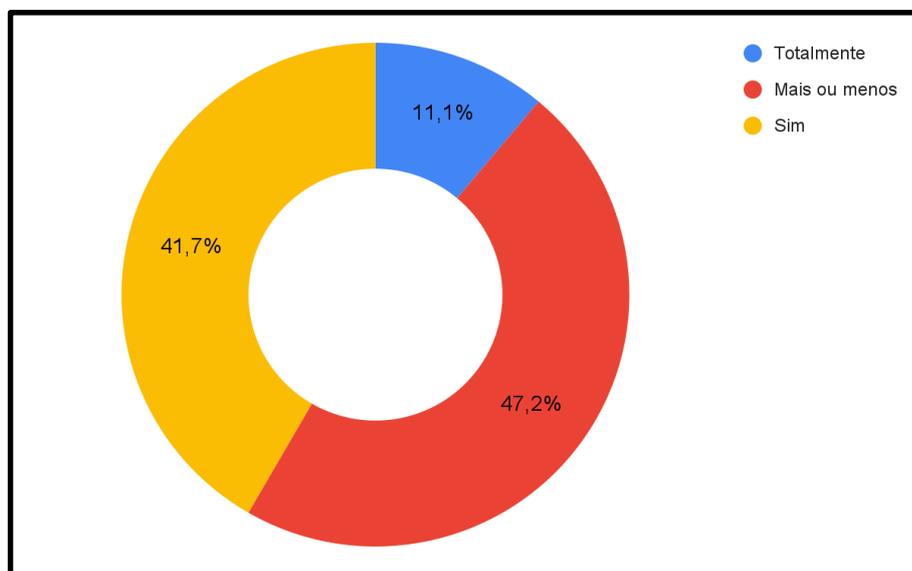
Gráfico 14 - Conheço as diferentes mídias que podem ser utilizadas em sala de aula.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Para o questionamento “Me sinto seguro para a utilização dessas mídias”, obtivemos a resposta “mais ou menos” da maioria, 47%, dos participantes, sendo apenas seguido de 53% as que afirmaram se sentirem seguros e totalmente seguros da utilização das mídias no ambiente escolar.

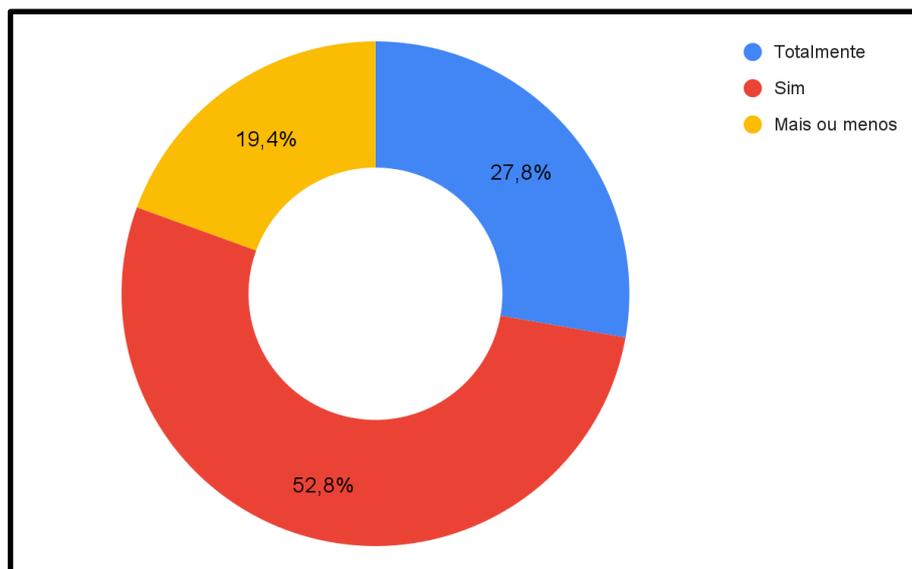
Gráfico 15 - Me sinto seguro para a utilização dessas mídias.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

No que tange às respostas dos gráficos acima, é possível perceber que as estudantes têm conhecimento das diferentes mídias, porém, em especial no segundo gráfico, a porcentagem expressiva, que reflete 17 das 36 participantes, demonstrou por meio da resposta “mais ou menos”, embora não respondidos como “não” ou “nada”, de que possuem inseguranças na utilização das mídias que conhecem dentro do seu fazer pedagógico, evidenciando a necessidade de formações iniciais e continuadas com a temática da mídia-educação, que serão expressas no gráfico a seguir.

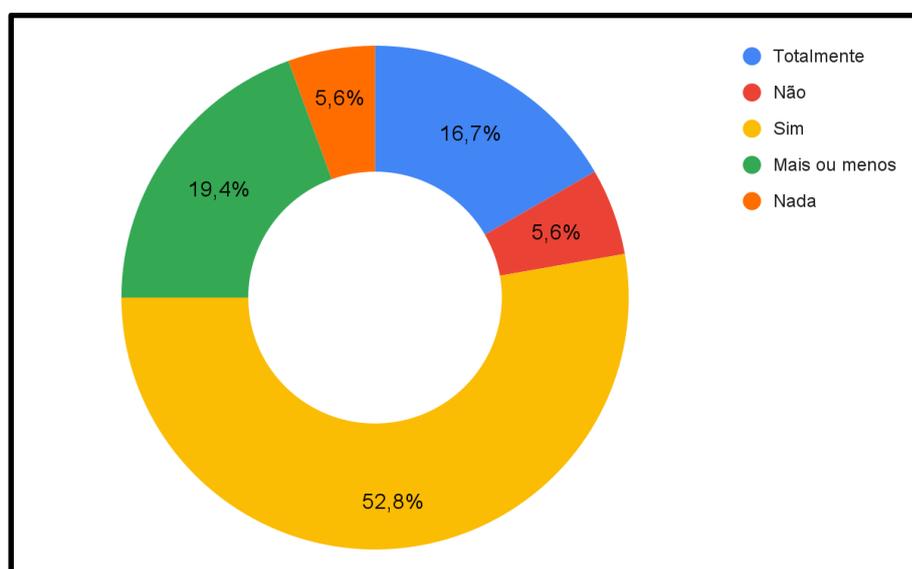
Gráfico 16 - Sinto a necessidade de formações iniciais/continuadas com a temática das mídias.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Diante da pergunta “Sinto a necessidade de formações iniciais/continuadas com a temática das mídias”, obtivemos a resposta “sim e totalmente” para 80% das participantes, e 19% que responderam “mais ou menos”. Aliadas as respostas dos três gráficos anteriores, podemos perceber que embora a maioria das participantes tenha conhecimento das diferentes mídias utilizadas no ambiente escolar e reconheça sua importância nos processos de ensino e aprendizagem, sente a necessidade de formações voltadas para a temática pois não há segurança, para a maioria, na utilização das diferentes mídias que conhecem no seu fazer pedagógico.

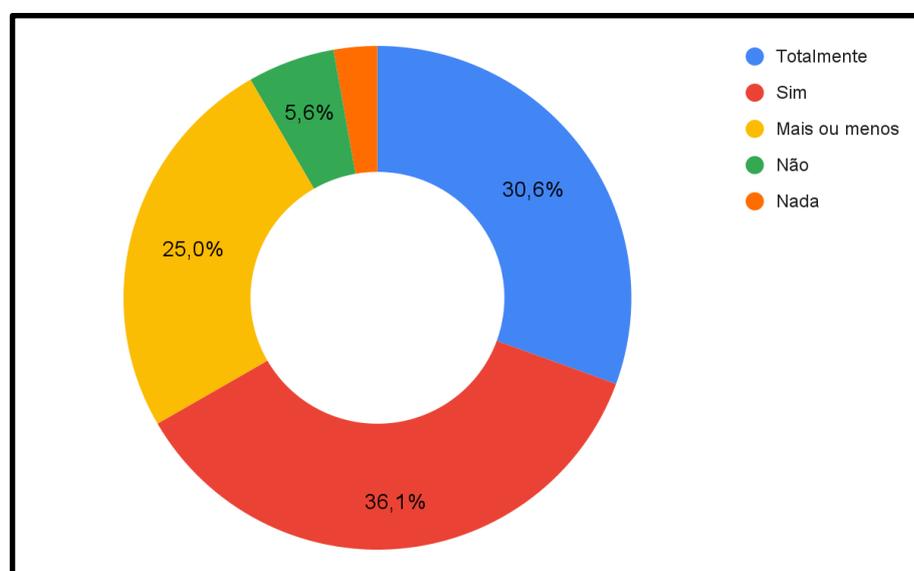
Gráfico 17 - Utilizei conhecimentos prévios para conseguir jogar.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Ao serem questionadas se houve a utilização de conhecimentos prévios para jogar o Game Comenius, representada pelo gráfico acima, a maioria das participantes, 69%, responderam que “sim ou totalmente”, seguido de 19% das que responderam “mais ou menos”, enquanto a porcentagem de 6% das estudantes respondeu “não” e “nada”. Por se tratar de um jogo com a narrativa do dia a dia na escola, no controle da personagem Lurdinha em busca de auxiliar os professores em seu planejamento, acreditamos que os conhecimentos prévios das fases anteriores do curso podem contribuir para a ambientação dentro do jogo, embora a navegação e o conhecimento do processo de jogar um jogo digital demande habilidades prévias que são alheias aos adquiridos na graduação, de esfera mais pessoal.

Gráfico 18 - O Game Comenius - Módulo 2 permitiu ampliar meu repertório de mídias em sala de aula.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

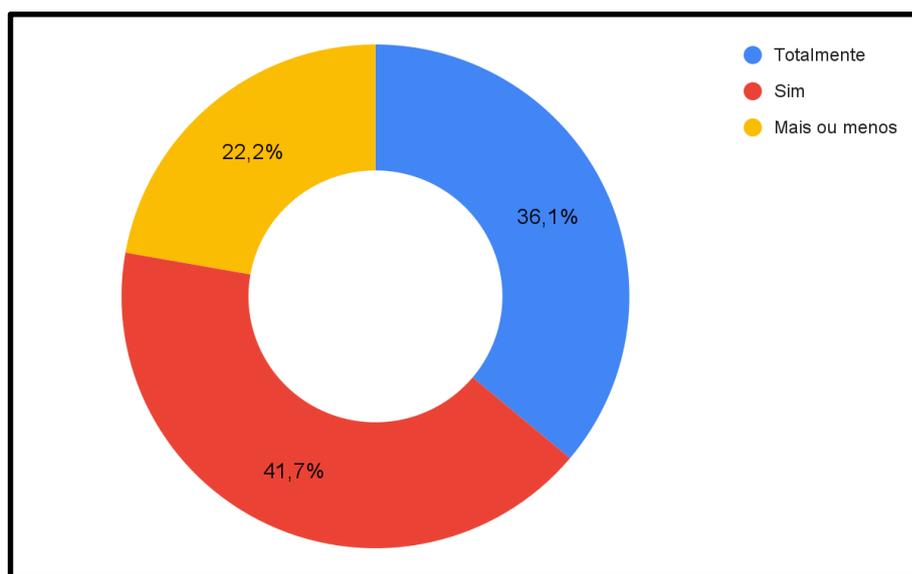
O gráfico acima, assim como os dois que apresentaremos a seguir dizem respeito às percepções das participantes sobre o aprendizado com o jogo, que fazem parte do que elencamos como principal questionamento, que é se, de fato, o Game Comenius, o Módulo 2 em específico, alcançou seu objetivo de ampliar o repertório de mídias das participantes, seu uso consciente dentro de sala de aula, bem como a formulação de planejamentos com o uso de mídias.

Ao serem questionados se o Módulo 2 do Game Comenius permitiu ampliar o seu repertório e mídias em sala de aula, 67% das participantes responderam que sim

ou totalmente, seguidos de 25% que responderam “mais ou menos” e 8% responderam que não e 3% responderam que o jogo não permitiu ampliar nada dos seus conhecimentos.

No que tange aos questionamentos referentes à contribuição do Game Comenius - Módulo 2 na elaboração de planejamentos, os dois gráficos abaixo foram gerados a partir das respostas das participantes.

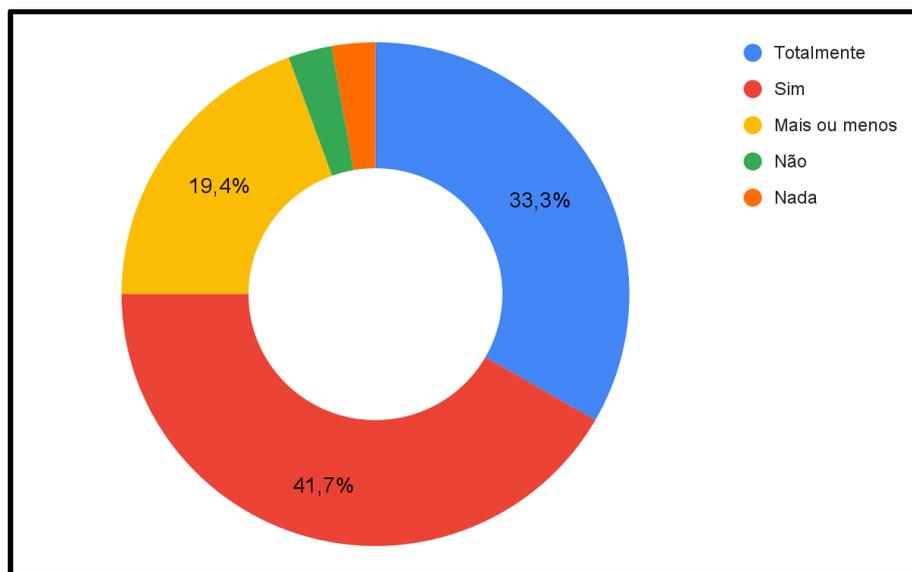
Gráfico 19 - Os elementos do jogo auxiliam a(o) professora(o) no momento do planejamento.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Ao serem questionadas se “os elementos do jogo auxiliam a(o) professora(o) no momento do planejamento, obtivemos 78% das respostas afirmando que “sim ou totalmente”, enquanto 22% responderam “mais ou menos” (Gráfico 21). Para a primeira pergunta, não houve respostas negativas como “não” ou “nada”, que poderiam indicar uma não contribuição do game no processo de elaboração do planejamento.

Gráfico 20 - O Game Comenius - Módulo 2 permitiu ampliar meus conhecimentos sobre planejamento.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021)

Para a pergunta se “o Game Comenius - Módulo 2 permitiu ampliar meus conhecimentos sobre planejamento”, obtivemos a grande maioria de respostas positivas, com 75% respondendo que sim e totalmente, seguidos de 19% que responderam “mais ou menos” e 3% responderam “não” e “nada” (Gráfico 22).

No próximo tópico, nos propusemos a tratar dos dados qualitativos da pesquisa, obtidos no fórum de aprendizagem do Moodle, de forma a ilustrar a descrição dos dados, realizando um agrupamento por semelhança dentro das categorias elaboradas por Schell (2011) em sua tétrade.

4.2.3 - Fórum de aprendizagem

A etapa do Fórum de Aprendizagem¹³ foi organizada como o último momento da disciplina dentro da experiência com o Game Comenius. A atividade completa consistiu em jogar o jogo, avaliar o protótipo (no caso dos módulos 2 e 3), analisar o jogo e publicar no fórum comentários sobre a atividade, o jogo, suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius.

¹³ Imagem do Fórum de Aprendizagem disponível no Anexo F

A plataforma utilizada, como mencionada anteriormente neste trabalho, foi o Moodle, um Ambiente Virtual de Aprendizagem que já é amplamente utilizado pelas estudantes ao longo do curso para acompanhamento das disciplinas. Por conta do modelo remoto adotado durante a pandemia, a plataforma se tornou um dos canais mais importantes de comunicação e organização de estudantes em suas disciplinas.

Os comentários foram compilados em uma planilha, para que fosse possível identificar facilmente as turmas às quais os comentários pertenciam, bem como facilitar a disposição dos comentários por seus pontos principais. Nos propusemos aqui a fazer a descrição dos comentários, de forma a agrupar os 44 tópicos¹⁴ criados no fórum do Moodle de forma semelhante a já realizada neste trabalho, a partir das categorias da Tétrade de Schell (2011), que são: narrativa, estética, mecânica e tecnologia.

O reconhecimento do segundo módulo como um avanço ao primeiro apareceu em muitos dos tópicos criados, nos âmbitos da estética, narrativa e mecânica, especialmente pelo fato da atividade proposta pela professora ser o de analisar os módulos em sua ordem de criação. A seguir, em seus devidos subtítulos, organizamos as temáticas e selecionamos os comentários por meio das suas aproximações com as categorias de Schell (2011).

4.2.3.1 - Narrativa

A forma a qual este módulo foi organizado, trazendo mais elementos de RPG como os diálogos e criação de histórias paralelas, diferente do primeiro que era mais direcionado para o aprendizado da Lurdinha com as mídias, recebeu destaque dentro de alguns dos fóruns analisados. A inspiração de traços de personalidade, aparência e teorias pedagógicas na criação dos personagens que compõem a escola foi sinalizado positivamente, bem como a ampliação do debate para temas que vão além da discussão sobre mídias, como os diálogos sobre acessibilidade do estudante com deficiência.

“Gosto muito do módulo 2 do Game Comenius. No começo a quantidade de diálogos me incomodou um pouco, achei chato de ler e jogar, mas com o passar do tempo eu fui "entrando no clima" e percebi que a leitura era muito necessária para o bom andamento do jogo.” (Estudante 29)

¹⁴ Para conhecimento: 16 tópicos criados pela turma 7308 e 28 pela turma 7308-A,

“Achei muito legal o maior número de personagens do jogo e a possibilidade de diálogo com eles, além de ter mais opções de encaminhar o diálogo dependendo da escolha do jogador.” (Estudante 32)

Nem todos os comentários foram positivos, como esperado no processo de avaliar a experiência de jogar um protótipo. A escolha por uma narrativa mais extensa, que é característica do RPG, foi interpretada por poucas como cansativa, de acordo com os comentários abaixo:

“[...] achei ele extremamente longo. Sinceramente, parei de jogar na metade do terceiro dia, pois estava há 1h jogando e não tinha mais tempo disponível para ficar em frente ao computador.” (Estudante 27)

“Achei o jogo legal mas meio cansativo, ficar entrando de sala em sala, ficar procurando coisas e lendo mensagens grandes entre os personagens.” (Estudante 7)

Ainda assim, pudemos perceber em meio aos tópicos criados indicativos de uma maior imersão na história por parte dos jogadores, visto que a escolha do gênero do módulo 2 para o RPG proporcionou isso, por meio da criação de *NPC's* com *backgrounds* mais robustos.

4.2.3.2 - Estética

A estética esteve bastante presente nos comentários enviados dentro do espaço do fórum do Moodle, especialmente nos que evidenciam os avanços entre o primeiro módulo e este. A reformulação da escola, a estética dos personagens e a interface de feedbacks também foram destacados positivamente pelas participantes, conforme os comentários a seguir:

“O Módulo 2 parece ter um gráfico de jogo melhor e mais possibilidades em comparação com o Módulo 1. Achei muito legal o maior número de personagens do jogo e a possibilidade de diálogo com eles [...]” (Estudante 32)

“Acredito que o jogo foi muito bem pensado e estudado, acho os personagens incríveis!” (Estudante 29)

“Eu adoro os feedbacks no final em forma de jornais” (Estudante 29)

Os comentários relacionados à estética, todos positivos, geralmente se apresentaram junto do reconhecimento das novas mecânicas do jogo, ou dentro de

frases sobre a narrativa do jogo, o que expressa exatamente a forma a qual o grupo de estudantes responsável pela arte do jogo esteve envolvido no desenvolvimento do jogo, perpassando quase todas as áreas que compõem o desenvolvimento do jogo.

4.2.3.3 - Mecânica

A Mecânica, assim como a Estética, recebeu grande parte dos comentários positivos sobre o módulo. Como descrito anteriormente, a mecânica de movimentação e interação da Lurdinha com os ambientes da escola, suas mídias e personagens foi uma novidade deste módulo e apareceu nos comentários da seguinte forma:

“A versão 2 é possível que a personagem Lurdinha passeie pela escola, conhecendo todos os espaços dela. Isso é ótimo, porém ela trava em alguns cantos.” (Estudante 1)

“Eu percebi nesse módulo que nós jogadores tínhamos uma interação maior com a personagem Lurdinha. Em que podíamos levar ela para qualquer lugar, além da sala de aula, e isso é muito interessante. Essa troca de ambiente é muito boa, pois não deixa o jogo muito entediante.” (Estudante 28)

Ter o ambiente da escola para explorar recebeu bastante reconhecimento das estudantes e podemos reconhecê-lo como uma grande adição em relação ao primeiro módulo. Essa liberdade nos possibilitou a implantação de mecânicas como a de coleta e *upgrade* de mídias, deixando o jogo um pouco mais complexo, requerendo um maior engajamento das estudantes com esse módulo para alcançar os objetivos.

O Modo Criativo também recebeu destaques por fazer parte do próprio executável do jogo e ser de melhor navegabilidade em relação ao processo de customização do primeiro jogo, que precisava ser realizado fora do próprio jogo, na plataforma REMAR, da UFSCar.

4.2.3.4 - Tecnologia

Em relação à tecnologia, houve tópicos evidenciando problemas que ocorreram durante o *gameplay*, visto que o jogo ainda estava em fase de protótipo e em constante atualização. Os travamentos no andamento do jogo, bem como as dificuldades apresentadas pelas estudantes foram inseridas em uma planilha para que o grupo de programação pudesse fazer as correções possíveis e incluir as sugestões

consideradas pelo grupo como pertinentes. A seguir, três comentários apresentados no fórum:

“Após eu terminar o módulo 3 o jogo travou e não consegui ver minha avaliação...Tentei atualizar a página, mas o jogo reiniciou novamente” (Estudante 42)

“Infelizmente, meu jogo travou. Esperei um tempo e ele não voltou. Mas estava achando mais interessante que o primeiro, pela diversidade das mídias. Com mais tempo, vou tentar novamente.” (Estudante 3)

“Joguei o modo criativo e após finalizar acabou travando, só consegui imprimir e não consegui o feedback.” (Estudante 24)

Pelo fato do conjunto da atividade proposta pela disciplina ser o de jogar e analisar os jogos em sequência, imaginamos que os comentários sobre problemas técnicos seriam bastante evidenciados no fórum, pois o primeiro jogo já estava finalizado e com a maioria dos possíveis erros corrigidos. De qualquer forma, pudemos perceber por meio dos comentários que, embora alguns não tenham conseguido finalizar o jogo, a maioria das estudantes conseguiu ao menos terminar uma das missões da história.

Com a intenção de fazer uma análise geral dos dados que foram coletados nos três momentos da disciplina, se faz importante retomar as perguntas e hipóteses formuladas neste trabalho, visto que a proposta foi responder a essas indagações a partir da organização e análise dos dados desta pesquisa.

A hipótese levantada no início dessa pesquisa, tendo como base também as vivências ao longo do curso, minha participação na elaboração do Módulo 2 e situações de oficina presencial, era a de que não existe um hábito de jogar jogos eletrônicos/analógicos nas estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia da UFSC e que essa dificuldade de utilização de mídias em ambientes escolares se encontra diretamente ligada com os processos de formação inicial e continuada desses profissionais, bem como as políticas públicas voltadas para a mídia-educação. Nesse sentido, o Formulário de Perfil Midiático e as perguntas iniciais do Formulário de Análise do Protótipo se mostraram bastante úteis para conhecermos o nível de aproximação das estudantes com os jogos no seu dia a dia e nos processos de formação.

Conforme a descrição feita no tópico destinado a esse formulário, tivemos indícios de que a hipótese se comprova verificando as respostas sobre a frequência

em que as participantes jogam jogos digitais, tendo sua grande maioria respostas como nunca ou jogam de vez em quando, bem como o baixo interesse por consoles de videogame entre a turma. Ao serem questionadas se tiveram professores que utilizaram jogos em situações de aprendizagem, poucas estudantes sinalizaram ter tido essa experiência, o que pode explicar também os índices altos de estudantes que responderam nunca ter utilizado jogos em seu trabalho docente.

Sobre as perguntas que foram feitas ao longo do desenvolvimento da pesquisa, inicialmente questionamos a importância do letramento midiático para estas professoras em formação inicial e se elas sentem a necessidade de formação para as mídias. Algumas das respostas ao Formulário de Análise do Protótipo nos dão subsídios para pensarmos em respostas para esses questionamentos, como mais de 80% das respostas afirmando que é necessário o uso de mídias durante as aulas, seguido de 47% de respostas afirmando não se sentirem seguras para utilizar as mídias que conhecem no ambiente escolar. Sobre o questionamento acerca da formação inicial, obtivemos 80% das respostas como "sim ou totalmente", ao perguntar se elas sentem a necessidade de formações iniciais ou continuadas com a temática das mídias, evidenciando, portanto, o interesse das estudantes em se apropriar da temática para seu fazer docente.

Para as perguntas formuladas com relação ao Game Comenius, questionamos de que forma o Game Comenius pode ampliar o repertório sobre o uso de mídias no fazer docente para professores em formação e se Comenius 2 ajudou a pensar sobre o uso consciente das mídias ao como elaborar um planejamento, que são parte dos objetivos da elaboração do jogo, utilizaremos especialmente das respostas do Formulário de Análise do Protótipo e o Fórum de Aprendizagem. Ao serem questionados no Formulário se o Módulo 2 do Game Comenius permitiu ampliar o seu repertório e mídias em sala de aula, 67% das participantes responderam que "sim ou totalmente" no Formulário, e ao serem questionadas se "os elementos do jogo auxiliam a(o) professora(o) no momento do planejamento, obtivemos 78% das respostas afirmando que "sim ou totalmente". As respostas acima, aliadas aos comentários postados dentro do Fórum de Aprendizagem, no processo de análise do jogo, evidenciam que o jogo contribuiu positivamente no letramento midiático das participantes.

No t3pico seguinte, me proponho a fazer um resgate do processo de elabora33o do trabalho, bem como dos seus objetivos espec3ficos e geral, na elabora33o de considera33es finais para esta pesquisa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste trabalho foi investigar, a partir das respostas dos formulários das oficinas ofertadas do Game Comenius - Módulo 2 no curso de Pedagogia no semestre 2020-1, a contribuição dos jogos, em especial o Game Comenius - Módulo 2, nos processos de formação inicial de estudantes de pedagogia da UFSC. Para isso, nos pautamos na análise de alguns dados gerados a partir da aplicação do Game Comenius Módulo 2 em situações de aprendizagem durante a disciplina de Comunicação e Educação do curso de Pedagogia da UFSC no ano de 2020, que foram: o “Formulário de Perfil Midiático de Estudantes das Licenciaturas - 2020”, o “Formulário de Avaliação do Protótipo” e o “Fórum de Aprendizagem do Módulo 2”. Por meio das respostas, especialmente dos dois últimos instrumentos de coleta de dados, este objetivo foi atendido ao inferir, por meio das respostas e comentários no fórum, que o segundo módulo do Game Comenius pode contribuir de forma positiva na ampliação do repertório e uso de mídias das estudantes respondentes, bem como na elaboração de planejamentos que contemplem seu uso.

Os objetivos específicos se iniciam com o estudo da relação entre a formação docente, mídias e jogos educativos, parte do trabalho que ampliou significativamente os conhecimentos do pesquisador acerca dos conceitos trabalhados nesta pesquisa. Para atender a este objetivo, mas também para subsidiar as análises necessárias para este trabalho, foi desenvolvido um capítulo de fundamentação teórica contendo cinco conceitos: Mídia-Educação, Letramento Digital e Midiático, Jogos, Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais e Ludo Letramento.

Para atender ao objetivo de descrever e analisar a proposta do Módulo 2 do Game Comenius, fora elaborado o terceiro capítulo deste trabalho, sobre a formação com o Game Comenius, apresentando o projeto do Game Comenius e as particularidades do segundo módulo, a partir da Tétrade de Schell (2011). No capítulo é possível perceber os avanços, que foram destacados também pelas estudantes, em termos de narrativa, estética, mecânica e tecnologia, do segundo módulo em relação ao primeiro.

O último objetivo específico passou a ser atendido a partir do 4º capítulo do trabalho, onde descrevemos e analisamos a experiência da oferta da oficina do segundo módulo do Game Comenius dentro da disciplina de Comunicação e

Educação (MEN 7113), em meio a um semestre atípico por meio da pandemia do Covid-19. Esta disciplina, que participou da transição entre o ensino presencial e o remoto, teve seu plano de ensino adaptado e dividido em atos, na construção de uma Jornada do Herói com os estudantes no andamento da disciplina. O Game Comenius fez parte de um dos atos da jornada e foi por meio do desenvolvimento das atividades relacionadas ao jogar e analisar o segundo módulo que obtivemos os dados que foram analisados neste estudo.

Os resultados que obtivemos realizando essa pesquisa buscam contribuir para o constante aperfeiçoamento do Game Comenius, em especial o módulo 2, mas também para o desenvolvimento do terceiro módulo, que trará novos elementos e poderá, a partir das experiências das participantes dessa oficina e dos dados coletados, servir de subsídio para o Game Design. Para esta pesquisa, os resultados permitem responder às perguntas que foram formuladas para este trabalho, mas também criam novas interrogações e possibilidades de pesquisa, visto que utilizamos de um recorte de uma quantidade expressiva de dados coletados.

Acreditamos que a inserção de mídias de maneira crítica e reflexiva por conta dos professores pode impulsionar o processo de ensino-aprendizagem em todos os espaços. Para que isso seja possível, precisamos pensar em formações iniciais e continuadas, trazendo uma discussão crítica sobre o mundo que vivemos hoje, onde as tecnologias e os jogos digitais, se bem utilizadas, podem ser recursos significativos dentro do espaço da sala de aula.

Por fim, seria importante pesquisar no futuro o quanto a disciplina de Comunicação e Educação, ou as oficinas do Game Comenius, contribuíram no fazer docente dessas mesmas estudantes que participaram da disciplina em 2020-1, por meio de entrevistas semi-estruturadas, em termos de planejamento, uso consciente de mídias dentro de sala de aula, o uso de jogos educativos, entre outros. Também acreditamos que precisamos desenvolver mais jogos educativos, e pesquisas voltadas para o público alvo dos professores em formação, não de forma a dar uma nova roupagem para a sala de aula, mas de contribuir para que o espaço da escola reflita na realidade do mundo globalizado que vivemos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. Educação e Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 29 fev. 2021.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagens eficazes**. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Diretrizes curriculares nacionais para o Curso de Pedagogia**. Parecer CNE/CP n. 3/2006.

BUCKINGHAM, David. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez. 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>. Acesso em: 03 fev. 2021.

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

CRUZ, Dulce Márcia. Letramento midiático na educação a distância. In: FIDALGO, Fernando Selmar Rocha et al (Org.). **Educação a distância: meios, atores e processos**. Belo Horizonte: CAED UFMG, 2013.

CRUZ, Dulce Márcia. **Game Comenius Módulo 2: mídias audiovisuais**. Florianópolis: Núcleo Universidade Aberta do Brasil, 2020. 45 slides, color.

CRUZ, Dulce Márcia. **O lúdico e o letramento midiático: o potencial pedagógico dos jogos digitais na formação para as mídias**. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil: Cnpq, 2021. 56 p. (Relatório de pesquisa PQ).

CRUZ JUNIOR, Gilson. **Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos: experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço.**, 2012. 245 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós Graduação em Educação, Florianópolis, 2012.

CRUZ JUNIOR, Gilson. **Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do "mau-exemplo" nos videogames**. 2016. 212 f. Tese (Doutorado em Educação). Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

FANTIN, Mônica. Mídia-educação no ensino e o currículo como prática cultural. **Currículo sem Fronteiras**, n. 12, n. 2, p. 437-452, 2012.

GAME COMENIUS. **Documento de Design do GAME COMENIUS: salvando o futuro da educação**. v. 2, n.04. Florianópolis, 2019, mimeo, 58 p.

GEE, James Paul. **What videogames can teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você**: como os games e a tv nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Zahar, 2006. 110 p. Tradução: Sérgio Góes.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia da Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas. São Paulo: Almedina, 2021. 470 p.

MÜLLER, Ana Cristina Gomes Nunes. **Game Comenius**: produção de um jogo digital de educação para as mídias. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2017.

_____; CRUZ, Dulce Marcia. A produção de um jogo educativo pelas lentes da téttrade de Jesse Schell. **XVII SBGames**. Foz do Iguaçu. 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoShort/188185.pdf>
Acesso em: 20 jun. 2021.

OLIVEIRA, Dalila Andrade et JUNIOR, EDMILSON ANTONIO PEREIRA. **Trabalho docente em tempos de pandemia**. Belo Horizonte: Relatório Técnico, GESTRADO/UFGM, 2020. Disponível em: https://anped.org.br/sites/default/files/images/cnte_relatorio_da_pesquisa_covid_gestrado_v02.pdf Acesso em: 15 fev. 2021.

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

SHELL, Jesse. **A arte de game design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SOARES, M. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n.25, Abr, 2004. p. 5-17

ZAGAL, José P. A Framework For games Literacy and Understanding Games. **Future Play 2007**, Ontário, Canadá, p. 33-40, 2008. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/74>. Acesso em: 08 set. 2021.

ZAGAL, José P., BRUCKMAN, Amy S. From Gamers to Scholars: Challenges of Teaching Game Studies. In: **Digital Games Research Association (DiGRA)**, 2007. Proceedings of the Digital Games Research Association International Conference (DiGRA), Tokyo, Japan: DiGRA, 2007. p. 575-582.

ANEXOS

ANEXO A - Apresentação do Formulário de Perfil Midiático

Perguntas Respostas 49

Seção 1 de 5

PERFIL MIDIÁTICO DE ESTUDANTES DAS LICENCIATURAS - 2020-1

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) para participar, como voluntário(a), do Projeto de Pesquisa sob o título "Comenius: Uma Proposta de Pesquisa e de Formação Docente para as Mídias Utilizando Jogos Eletrônicos". Meu nome é Dulce Márcia Cruz, sou a pesquisadora responsável e professora do Departamento de Metodologia de Ensino do Centro de Ciências da Educação na Universidade Federal de Santa Catarina. Com este questionário pretendemos analisar a presença das mídias na vida dos estudantes de licenciaturas, procurando perceber o uso em relação a sua vida acadêmica, social e pessoal. O questionário demora cerca de 10 a 15 minutos para ser respondido. Não há respostas certas nem erradas, mas a sua sinceridade é fundamental para atingirmos o objetivo deste estudo. O questionário é anônimo, os dados preenchidos são confidenciais e apenas serão utilizados pela pesquisa. Não haverá nenhum tipo de pagamento pela participação e será garantido o sigilo que assegura a privacidade dos sujeitos que tiverem seus dados coletados.

Em caso de dúvida sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável nos telefones 48-3721-4500 ou pelo e-mail dulce.marcia.cruz@gmail.com

Dúvidas a respeito da ética aplicada nesta pesquisa poderão ser questionadas ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina pelo telefone (48) 3721-9206.

Consentimento livre e esclarecido

Declaro que compreendi os objetivos desta pesquisa, como ela será realizada, os riscos e benefícios envolvidos e concordo em participar voluntariamente da pesquisa. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer penalidade. Dou meu consentimento para que a equipe de pesquisadores que elaboraram o questionário utilize os dados por mim fornecidos, de forma anônima, em relatórios, artigos e apresentações.

ANEXO B - Apresentação do Formulário de Avaliação de Protótipo



Game Comenius - Módulo 2 - AVALIAÇÃO DE PROTÓTIPO

Este questionário visa conhecer quais aspectos do design, programação e pedagógico são importantes para você como jogador. Sabemos que esses itens, se mal elaborados, podem impactar no jogo. Contamos com a sua colaboração para podermos aprimorá-lo.

Este questionário é parte de um projeto de pesquisa coordenado pela Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz, e-mail gamecomenius@gmail.com, do Departamento de Metodologia de Ensino e do Programa de Pós-Graduação em Educação, do Centro de Ciências da Educação, UFSC.

Agradecemos a sua participação!

Esperamos que goste da experiência e que ela seja proveitosa.

Equipe do EDUMÍDIA - Educação, Comunicação e Mídia (CNPq)

ANEXO C - Página do Moodle da Disciplina MEN 7113

MEN7113-07308 (2020) - Comunicação e Educação

Painel > Cursos > MEN7113-07308 (2020)

MAPA DA AVENTURA

Paço de nobreza - Atividade

300% concluído

Hierarquia, partecipe desta aventura épica, solucione as desafios e retorne com a elite.

Informações Reservar

PESQUISAR NOS FÓRUMS

Busca avançada

Olá heroínas!

DISCIPLINA ÉPICA: COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO

Saudações Aventureiras!

São tempos difíceis que não imaginávamos viver. Estamos nos reunindo virtualmente neste momento de grande demanda para seguir a honrada missão de construir condições para uma educação de qualidade e inovadora, mas sem abrir mão da segurança de todos. Vamos seguir juntos nesta jornada, montando uma proposta de intervenção em educação que utilize as soluções tecnológicas presentes em nossa cultura contemporânea com o objetivo de aproximar as pessoas, estreitando relacionamentos e desenvolvendo aprendizagens.

Lidar com a diferença e sempre associar e até mesmo heranças reduzem na conexão, mas com ajuda, paciência e aplicação qualquer desafio poderá ser alcançado, ao mesmo tempo que dá resposta a essa disciplina que está dentro de nós com capacidade de intervenção.

Mantenhamos a fôca e permanecemos unidas. Tenho certeza que vamos aprender muito juntos nessa empreitada!

- Ativos
- Programa de disciplina: 10 Atos Aventureiros PDF
- Plano de ensino: 20,70 Documento PDF
- PERFIL MEGAFÔNICO
- Clique aqui para acessar a sala - Turma 07308 - Itens
- Vídeo jornada de Herói
- Compartilhar de Atos 07308: 10 Atos Aventureiros PDF

Sistema-Insc	
MEN 7113-07308 (2020)	
Disciplina	
Apreciação da disciplina e Expectativas	8409
Apreciação vídeo e plano de ensino	1168
Letramento e Mídia Educação	1809
Metalinguagem	2508
Práticas sobre Educação na Pandemia	8210
Pesquisas sobre Educação na Pandemia	8210
Oficina: PNL/PC	2310
Oficina: Gamificação	3010
Oficina: Brincadeira e Alfabetização	3611
Oficina: Webquest e Storytelling	3811
Oficina Game: Camerluis 1	2011
Oficina Game: Camerluis 2	2111
Oficina Game: Camerluis 3 e Fictas	8412
Lista de atividades	1112

Quadro de acompanhamento de entrega das atividades

apreciação projeto Game: Camerluis 1-Atos Aventureiros PDF

ÚLTIMOS AVISOS

Apresentar um novo tópico...

(Nenhuma aviso publicado)

Jornada do herói

Eventando Moodle

11.09 Apresentação dos vídeos e Fórum Mapa Mental

25.09 Multitesteamentos e Fórum de apresentação das en...

30.10 Educação e Pandemia. Base de dados para publica...

30.10 Gamificação e Fórum para os planos de aula gami...

13.11 Webquest e Fórum de atividade

Mapa da aventura

4.09 Apresentação e Fórum para os vídeos

18.09 Letramento, mídia educação e Fórum para gamif...

20.10 Educação e pandemia e Fórum para os relacionos d...

25.10 Aula Podcast

30.10 Gamificação e Fórum para os planos de aula gami...

Game: Camerluis (2011, 2311, 0412)

Sua jornada chegou ao fim! (1/1/2)

VOCE acessou com: Lucas Souza Pinheiro (16198863) (581)

Página 1 de 1

Obter o aplicativo para dispositivos móveis

ANEXO D - Ato III da Disciplina MEN 7113 (Game Comenius)

Ato III - Décima segunda aula (30/11)



Contexto

Olá, aventureiros e aventureiras!!!

Durante as próximas semanas vocês conhecerão o Game Comenius.

Ele é um Serious Game voltado para professores e estudantes de licenciatura, que pretende promover a diversificação de recursos e práticas didáticas incentivando o uso de diferentes mídias integradas ao planejamento da aula.

Desafio

MISSÃO GAME COMENIUS

DESFECHO

<div style="background-color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> GAME COMENIUS 1 </div>	<p style="margin: 0;">FORMULÁRIO DE ANÁLISE - ATÉ DIA 23/11 FÓRUM APRENDIZAGEM DO MÓDULO 1 - ATÉ DIA 23/11</p>
<div style="background-color: #ffc107; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> GAME COMENIUS 2 </div>	<p style="margin: 0;">FORMULÁRIO AVALIAÇÃO PROTÓTIPO - ATÉ 30/11 FORMULÁRIO DE ANÁLISE - ATÉ 04/12 FÓRUM APRENDIZAGEM DO MÓDULO 2 - ATÉ 30/11</p>
<div style="background-color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> GAME COMENIUS 3 </div>	<p style="margin: 0;">FORMULÁRIO AVALIAÇÃO PROTÓTIPO - ATÉ 09/12 FÓRUM APRENDIZAGEM DO MÓDULO 3 - ATÉ DIA 9/12</p>

Descrição:

Sua missão será jogar e analisar o Game Comenius - Módulo 1 (Mídias Tradicionais), Módulo 2 (Mídias Audiovisuais) e Módulo 3 (Metodologias Ativas)

Regras:

Jogar módulo 1 - Analisar o jogo e publicar no fórum

Jogar módulo 2 - Avaliar protótipo, analisar o jogo e publicar no fórum

Jogar módulo 3 - Avaliar protótipo e publicar no fórum

Fazer planejamento final da disciplina

Materiais

[Trailer Game Comenius 1](#)

[Trailer Game Comenius 2](#)

[Trailer Game Comenius 3](#)

Ferramentas

[Game Comenius - Módulo 1 \(Mídias Tradicionais\)](#)

[Game Comenius - Módulo 2 \(Mídias Audiovisuais\)](#)

[Game Comenius - Módulo 3 \(Metodologias Ativas\)](#)

Extras

[Vídeo: Customização dos planejamentos - Game Comenius 1](#)

[Vídeo: Tutorial Jogo Customizável - Game Comenius Módulo 2](#)

Desfecho

[Análise do Game Comenius 1 - até 23/11](#)

[Fórum da aprendizagem do módulo 1 - 23/11](#)

[Avaliação do Protótipo Game Comenius 2 - até 30/11](#)

[Análise do Game Comenius 2 - até 04/12](#)

[Fórum da aprendizagem do módulo 2 - 30/11](#)

[Avaliação do Protótipo Game Comenius 3 - até 09/12](#)

[Fórum da aprendizagem do módulo 3 - 09/12](#)

ANEXO E - Fórum de Aprendizagem do Moodle

MEN7113-07308 (20201) - Comunicação e Educação

[Painel](#) > [Cursos](#) > [MEN7113-07308 \(20201\)](#) > [Game Comenius \(20/11, 27/11, 04/12\)](#) > [Fórum da aprendizagem do módulo 2 - até 30/11](#)

ADMINISTRAÇÃO

- ▼ Administração do fórum
 - ▶ Modo de assinatura
 - Assinar este fórum
 - Mostrar assinantes

Fórum da aprendizagem do módulo 2 - até 30/11

Agora que você já jogou e analisou o **Game Comenius - módulo 2** você pode comentar aqui a atividade, o jogo, suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius.

Ah sim, compartilhe com a turma um print da tela "**Ficha de desempenho da aula**" da última missão que jogou!

Tópico	Autor	Comentários	Última mensagem
Jogando a versão 2	Maria Carolina Beltran Cavine Ribeiro (17103038)	0	Maria Carolina Beltran Cavine Ribeiro (17103038) Fri, 18 Dec 2020, 16:25 PM
game comenius 2	Janahina Victoria Suarez Casala (17204763)	0	Janahina Victoria Suarez Casala (17204763) Wed, 16 Dec 2020, 09:28 AM
Game comenius - Módulo 2	Juliana Costa Torralba (15250476)	0	Juliana Costa Torralba (15250476) Tue, 15 Dec 2020, 17:31 PM
Módulo II	Thayane Karina Ferreira (17104022)	0	Thayane Karina Ferreira (17104022) Fri, 11 Dec 2020, 22:00 PM
Módulo 2	Tadiane Mendes Serafim (17105218)	0	Tadiane Mendes Serafim (17105218) Fri, 11 Dec 2020, 16:39 PM
Módulo 2	Ana Carolina Koerich (17101060)	0	Ana Carolina Koerich (17101060) Thu, 10 Dec 2020, 21:22 PM
Print	Yasmin Pires Roese (19200811)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:15 AM
Dificuldades	Angelo Fernando Carvalho (18206098)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:14 AM
Game Comenius - módulo 2	Nina de Arruda Botelho Van Ham (16205474)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:12 AM
Análise	Eliane Breghehelo Guerreiro de Lima (14101604)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:11 AM
Game Comenius - módulo 2	Larissa Silveira Rika (15205198)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:10 AM
Game Comenius - módulo 2	Maria Helena Souza de Paula (13104270)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:09 AM
Game Comenius - módulo 2	Jessica Sohn Rodrigues (17104018)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:08 AM
Print_modulo2_comenius	Aline Furtado (15205771)	1	Amanda Becker (18103978) Thu, 10 Dec 2020, 00:07 AM
Comenius 2	Amanda Becker (18103978)	0	Amanda Becker (18103978) Tue, 8 Dec 2020, 21:54 PM
Módulo II	Fernanda de Campos Melo Marcelino (15104225)	0	Fernanda de Campos Melo Marcelino (15104225) Wed, 25 Nov 2020, 20:38 PM

◀ [Análise do Game Comenius 2 - até 04/12](#)

[Avaliação do Protótipo Game Comenius 3 - até 09/12](#) ▶

Você acessou como Lucas Souza Pinheiro (16104863) (Sair)
 MEN7113-07308 (20201)
[Obter o aplicativo para dispositivos móveis](#)

APÊNDICES

APÊNDICE A - Comentários do Fórum de Aprendizagem do Moodle - Comenius Módulo 2 - Turmas 7308 e 7308A - 2020-1

Nome	Turma	Comentário
Estudante 1	7308	A versão 2 é possível que a personagem Lurdinha passeie pela escola, conhecendo todos os espaços dela. Isso é ótimo, porém ela trava em alguns cantos. Gostei muito da variação de personagens e das metodologias diferenciadas de cada professor.
Estudante 2	7308	Gostei da parte em que o jogo faz uma analogia entre as personagens com pessoas reais como Piaget, Vigostky e entre outros. Achei bacana que nos balões de fala temos a opção de aumentar a fonte da escrita, isso é ótimo! Achei que o game é muito demorado, muito texto, muitas falas, ter que entrar sempre em todas as salas falar com todo mundo, acaba cansando...
Estudante 3	7308	Infelizmente, meu jogo travou. Esperei um tempo e ele não voltou. Mas estava achando mais interessante que o primeiro, pela diversidade das mídias. Com mais tempo, vou tentar novamente.
Estudante 4	7308	O Comenius 2 tem uma jogabilidade muito parecida com os jogos antigos, porém hoje em dia isso não é atrativo, estamos acostumados com mais dinamismo, achei o jogo um tanto quanto lento. Achei a parte de planejar aula muito legal, porém o feedback dos alunos foi genérico de forma que não me ajudou a melhorar quando eu errava. Coletar as mídias achei um pouco lento, pouco fluído.(PS: Fiquei olhando as notícias no jornal e não reparei que o jogo tinha acabado, então tirei foto só do final, dos créditos)
Estudante 5	7308	O módulo 2 foi o que eu mais curti, gostei da ideia de poder interagir com o ambiente e com os personagens da escola. A ideia de explorar o espaço a procura de novas mídias também foi uma proposta muito interessante. O tempo de duração do jogo foi perfeito, joguei ele até o final e realmente achei muito divertido de jogar. Como meu perfil é de jogadora explorada dá pra entender pq gostei tanto hehehe.
Estudante 6	7308	Estava adorando o módulo 2 do Comenius, mas infelizmente depois de realizar a primeira "tarefa" travou todo o jogo, tanto no meu celular como no computador. Assim que conseguir, irei cumprir as tarefas, mas ainda trava bastante. Gostei muito deste segundo momento, o início de ir em busca de instrumentos me lembra muito um caça ao tesouro e isto é muito legal de ser trabalhado, pois, eu queria continuar cumprindo as tarefas, mas infelizmente não

		conseguido seguir. Coloquei o print pra verem o que acontece, para exatamente neste momento e não segue mais.
Estudante 7	7308	Quando estava na terceira missão, o jogo trancou e eu fiquei com preguiça de iniciar tudo novamente. Achei o jogo legal mas meio cansativo, ficar entrando de sala em sala, ficar procurando coisas e lendo mensagens grandes entre os personagens. Mas o objetivo do jogo é interessante e planejar a aula é legal!
Estudante 8	7308	Detestei, Fiz todos os procedimentos, mas na hora da aula tinha opções que eu tinha que clicar sobre o professor que não ficou claro. Como errei ao não selecionar a opção certa, acaba que a aula segundo o jogo foi ruim. Trouxe diversas mídias, mas como o jogo não foi explicado direito, não entendi no que clicar. Entendi a importância de trazer elementos que contextualizem melhor o conteúdo abordado, como sons, imagens e até mesmo a pena como uma característica representativa do animal.
Estudante 9	7308	Sem comentários
Estudante 10	7308	Não gostei, achei muito complicado e chato.
Estudante 11	7308	Achei o jogo longo e um pouco lento (no meu pc) mas gostei.
Estudante 12	7308	Achei um jogo muito cansativo e desestimulante, com muitas explicações escritas, e escritas muito longas, ficando longe de um jogo interativo e divertido. Minha opinião
Estudante 13	7308	Sem Comentários
Estudante 14	7308	Achei o jogo de fácil acesso e mais prático de compreender do que o primeiro, porém tive dificuldades em juntar algumas mídias e criar novas, no terceiro dia para montar os jogos, eu não me encontrei e acabei não conseguindo finalizar o planejamento do dia com a mídia "jogos", sugerida pelos estudantes.

Estudante 15	7308	<p>Eu estava jogando, fiz o planejamento do dia 3 mas não consegui mais avançar ao decidir refazer o planejamento após ter encontrado novos elementos pela escola, portanto farei as pontuações anotadas até esse momento do jogo.</p> <p>Gostei muito mais da dinâmica dessa modalidade do que da modalidade um;</p> <p>Achei muito legal a utilização de termos científicos (e inclusive psicopedagógicos entendendo que esse jogo é voltado aos professores, acredito que seja uma ferramenta bastante interessante para o enriquecimento cultural) e uma visão crítica sobre diversos temas, inclusive sobre ser professor;</p> <p>A disposição de várias informações interessantes ao longo do jogo também é bastante interessante;</p> <p>Mas tive dificuldade logo no início ao recolher os materiais pela escola, empacuei e fiquei um bom tempo empacada pensando em desistir, estava achando chato pois não estava atingindo o objetivo centrar que era produzir um plano de aula, mas quando consegui seguir voltei a me animar mais;</p> <p>Alguns diálogos se confundem e acaba sendo a mesma pessoa que faz as falas (e na minha leitura seriam estudantes diferentes);</p> <p>Por mais que seja um jogo bem dinâmico eu o achei deveras cansativo devido a alta carga de leitura, isso me faria desistir facilmente de um jogo ou faria com que eu não avançasse muitas vezes por me cansar logo de início;</p> <p>Eu gosto muito de jogos que precisam explorar o lugar, mas nesse jogo isso foi uma coisa que me incomodou um pouco, pois não achei muito intuitivo e nem muito prático a transição dos espaços e por vezes fazemos muitas coisas mas parece que não evoluímos no jogo, o que dá uma desmotivada;</p> <p>Achei legal a diversidade de sujeitos dispostos no jogo (mas senti falta de um professor que não branco ou homem);</p> <p>E nessa versão achei muito interessante que a gente recebe o feedback diretamente dos estudantes ao final de cada aula, isso me deixou bem feliz;</p> <p>Mas senti falta da opção de poder organizar os espaços da sala de aula, pois nesse módulo podíamos apenas selecionar os materiais que seriam utilizados e isso me fez sentir que talvez eu não estivesse pronta para planejar uma aula com diversas mídias.</p> <p>As longas falas do texto, com o passar do tempo nos esgotam e depois do segundo dia eu já não conseguia mais lê-las e acabava pulando e tentava entender conforme tinha que cumprir uma missão.</p>
Estudante 16	7308	<p>Gostei muito do Comenius II, ficou mais interativo, reflexivo, contém mais ferramentas também.</p>
Estudante 17	7308-A	<p>O jogo é bom, nos ajuda a entender bem quais mídias utilizar de acordo com as necessidades do plano de aula.</p> <p>O jogo é interessante, possui diversidade de personagens e indica novas formas de tornar as aulas mais criativas a partir das mídias.</p>

Estudante 18	7308-A	Muito interessante o jogo, com o desenvolver consegui aprender melhor como é a dinâmica do jogo. É desafiador realizar o plano, mas muito bom o jogo!
Estudante 19	7308-A	Essa aula eu participei e consegui abrir o jogo, mas chegou no fim não passava mais as fases e travou. mas consegui ver o jogo e achei muito legal, a gente conseguir através de um jogo planejar a aula e ver ela acontecer. parabéns pela iniciativa de criar o jogo.
Estudante 20	7308-A	Achei a proposta do jogo muito criativa e divertida. Com esta proposta de montarmos o nosso próprio planejamento consegui me prender mais no jogo.
Estudante 21	7308-A	Achei muito interessante o 2, me prendeu mais que o primeiro. A proposta de criarmos nosso plano de aula foi muito legal. Acho que no campo para escrevermos os Momentos da Aula, poderiam ser ampliados, pois estava colocando as ideias, mas, faltava campo para continuar escrevendo e então precisava reduzir as palavras. Fiquei confusa quando selecionei as mídias para utilizar nas aulas, tinha selecionado 4. Mas, no momento de jogar só apareciam 3/4 das ferramentas que tinha selecionado no plano. Os diálogos eram extensos, podiam ser um pouco mais objetivos. Parabéns pelo jogo, achei bacana!
Estudante 22	7308-A	Achei cansativo o módulo 2
Estudante 23	7308-A	Joguei, porém não terminei toda a fase. Demorei para encontrar os objetos e conseguir chegar na parte da aula.
Estudante 24	7308-A	Adorei o jogo 2, muito interessante podermos criar nosso próprio jogo e fazer o próprio ensino de aula. Me prendeu mais que o primeiro e trouxe várias informações sobre mídias-áudio visuais. Joguei o modo criativo e após finalizar acabou travando, só conseguir imprimir e não consegu o feedback. Por isso mandei só o pdf, cujo realizei no jogo e coloquei para imprimir para postar aqui. Ademais, tentei jogar o modo normal e acabou travando na parte de explorar a biblioteca. Não consegui sair da sala. Segue anexo a ultima parte que consegui jogar no modo normal:
Estudante 25	7308-A	Neste módulo achei interessante os professores a serem ajudados pela Lurdinha, São nossos teóricos importantes (há uma indicação de que foram inspirados em piaget, Paulo Freire, Montessori ...)
Estudante 26	7308-A	sem comentários

Estudante 27	7308-A	<p>Achei o jogo mais interessante do que o primeiro módulo, pois possibilita mais opções de mídias para o planejamento das aulas.</p> <p>Porém, achei ele extremamente longo. Sinceramente, parei de jogar na metade do terceiro dia, pois estava há 1h jogando e não tinha mais tempo disponível para ficar em frente ao computador. Achei também que ele possui muitos diálogos, e as conversas entre a Lurdinha e os professores acabam sendo repetitivas, pois depois os objetivos da aula vão estar descritos na prancheta, logo, eles não precisavam ficar tanto tempo falando sobre esses objetivos.</p> <p>Uma dica seria, após o primeiro dia, que o jogador pudesse escolher quantos dias passar na escola. Pelos meus cálculos, se fosse uma semana de aula, levaria cerca de 2h jogando, pois eu queria explorar todas as salas e recursos. Então acho muito tempo e o jogo acaba se tornando muito cansativo...</p> <p>Acabei não tirando print da tela, mas parei na metade do terceiro dia, no planejamento para o professor Paulino.</p>
Estudante 28	7308-A	<p>Eu percebi nesse módulo que nós jogadores tínhamos uma interação maior com a personagem Lurdinha. Em que podíamos levar ela para qualquer lugar, além da sala de aula, e isso é muito interessante. Essa troca de ambiente é muito boa, pois não deixa o jogo muito entediante.</p> <p>Nesse jogo 2, eu consegui realizar todos as fases mas não deu tempo de bater foto.</p>
Estudante 29	7308-A	<p>Gosto muito do módulo 2 do Game Comenius. No começo a quantidade de diálogos me incomodou um pouco, achei chato de ler e jogar, mas com o passar do tempo eu fui "entrando no clima" e percebi que a leitura era muito necessária para o bom andamento do jogo.</p> <p>Acredito que o jogo foi muito bem pensado e estudado, acho os personagens incríveis!</p> <p>O que me incomodou foi que no momento de planejar a aula eu tinha coletado muitas mídias que seriam úteis para a aula, mas faltavam momentos da aula para encaixá-las. Eu ficava muito mais indecisa! Pensava que todas as mídias coletadas que possuíam uma relação mais direta com o tema da aula seriam usadas...</p> <p>No geral, o jogo é ótimo! Repleto de conteúdo e aprendizado!</p> <p>Ps.: eu adoro os feedbacks no final em forma de jornais <3</p>
Estudante 30	7308-A	<p>Não participei da última aula sobre o modo criativo do Game Comenius mas foi muito interessante realiza-lo, será uma ferramenta que levarei para outros momentos.</p>

Estudante 31	7308-A	Eu estava amando jogar de verdade. É muito mais motivador, o desenho é mais bonito os comandos permitem uma imersão maior do jogador na história, o comenius n desaparece igual no primeiro existe mais interação, novos espaços na escola. Só que no meu pc não consigo ir muito longe, qnd eu entre na sala dos professores para conversar com o professor mais velho sobre a aula de passarinho eu n consigo mais sair da sala
Estudante 32	7308-A	Gostei muito do jogo. O Módulo 2 parece ter um gráfico de jogo melhor e mais possibilidades em comparação com o Módulo 1. Achei muito legal o maior número de personagens do jogo e a possibilidade de diálogo com eles, além de ter mais opções de encaminhar o diálogo dependendo da escolha do jogador. Senti falta da pontuação e feedback constante que estava presente no módulo 1, poderia ter uma tabela de XP's pontuando cada ação, como falar com personagens, se encaminhar pra um novo espaço etc.. Também senti dificuldade na hora de escolher as mídias da aula do primeiro professor, não consegui selecionar as que eu queria, não ficou muito clara as opções de escolhas na prancheta de planejamento, Quando fui tirar o print saiu da tela e foi para os créditos, não sei como recuperar meus resultados anteriores.
Estudante 33	7308-A	Também gostei bastante de jogar o módulo 2, achei mais desafiador que o primeiro, acredito que pelo uso das mídias audiovisuais que não estamos acostumados a ver no ambiente escolar. Percebi que há uma liberdade maior de escolhas e de mídias a serem utilizadas para cada situação. Foi bem bacana poder explorar o ambiente da escola, conversar com o diretor, coordenadora, professores e alunos, foi muito interessante analisar as diferentes concepções de educação de cada professor e como isso interferia no planejamento da aula. Vou enviar o print da tela da ficha de desempenho da aula do primeiro professor, joguei até o segundo e não consegui completar a aula pois tive problemas com a internet. Mas fiquei bem curiosa para conhecer os próximos.
Estudante 34	7308-A	No início achei o jogo bem confuso, tive um pouco de dificuldade, mas conforme fui lendo com calma entendi o que era para ser feito. Gostei de ter mais liberdade para encontrar as mídias e poder escolher aquela que eu acho mais adequada. Eu joguei até o terceiro dia, pois nisso o jogo travou e não consegui jogar mais, reiniciei achando que iria voltar da onde parei igual no módulo 1, mas não, tive que começar de novo, por isso segue o print do 1º dia. Esse módulo é bem mais complexo e ao meu ver precisa de mais atenção, é uma pena que eu não consegui terminar de jogar.
Estudante 35	7308-A	eu com a ajuda da professora, foi mais tranquilo.

Estudante 36	7308-A	Eu gostei do módulo 2, pois permite uma maior liberdade ao jogador e os cenários são bem bacanas. Além disso, é bem interessante para pensar sobre o uso das mídias audiovisuais e o planejamento com elas. Notei que apresenta a diversidade nos personagens e problematiza algumas questões presentes nas escolas. No entanto, o que me frustrou muito durante o jogo foi que ele travou três vezes, e como não tem a opção de continuar, tive que começar do zero. Eu recomecei algumas vezes, mas sem sucesso, em todas elas o jogo travou no 2º dia e não tive como avançar.
Estudante 37	7308-A	Em relação ao módulo I, percebo que há alguns avanços. Nesse caso, do módulo II, as informações sobre o jogo estão melhor distribuídas. Também destaco o fato de que o jogo vai mostrando caminhos em que as próprias mídias e as suas possibilidades de utilização vão sendo demarcadas. Isso auxilia o jogador. No mais, assim como o módulo I, penso que falta ao jogo uma perspectiva crítica, ou seja, um debate sobre a realidade concreta da educação e da escola de educação básica.
Estudante 38	7308-A	<p>Esse novo modelo de jogo me agradou bastante porque possibilita uma maior mobilidade e liberdade de escolha dentro do jogo. Explorar os ambientes da escola e as mídias espalhadas por ela foi divertido. Também me agradou muito o fato de que os professores tinham diferentes concepções teóricas de educação e precisávamos nos atentar a isso também para a elaboração do planejamento. Foi um desafio pensar em novas mídias para o uso em sala, mas gostei bastante.</p> <p>Fui até o segundo professor, de história, mas não consegui avançar porque o jogo apresenta uma falha no mesmo momento, em todas as três tentativas que fiz (quando vamos para a sala aplicar o planejamento). Portanto, estou enviando o feedback que recebi depois de completar a primeira tarefa, e um print do momento que o jogo travou.</p>
Estudante 39	7308-A	Tive dificuldade para jogar travava muito no meu PC e por demorar muito para fazer acessar um comando eu desistir. Achei confuso para jogar. Obs: comecei por volta das 17h e era 19 desistir.
Estudante 40	7308-A	Sobre o segundo módulo achei bem interessante. A possibilidade de se movimentar durante o jogo deixou ele mais atrativo e dando mais autonomia ao jogador. Continuo achando o jogo bem explicativo, facilitando o entendimento de quem o joga. Porém ainda sinto que existe muitos textos, que por sua vez acabam sendo cansativos. Mas a proposta é muito legal, trazendo diversas formas de se pensar o desenvolvimento e a aprendizagem e suas melhores ferramentas para se trabalhar com elas.

Estudante 41	7308-A	<p>Encontrei bastante dificuldade para jogar o módulo 2 e não consegui finalizar o jogo pois travava tudo. Tive que reiniciar algumas vezes até que travou tudo e não saia de uma mesma imagem. Estava bem desanimador pois eu estava gastando muitas tempo tentando concluir o jogo mas a verdade era que eu não saia do lugar, do segundo dia para ser mais exata.</p> <p>Não pude concluir se o erro era da internet ou do meu computador com o jogo mas foi um pouco frustrante por esse motivo. Tirando isso me diverti na primeira rodada, em que foi travar só depois da aula dada do segundo dia e assim pude concluir dois desafios. Encontrei maior dificuldade desses desafios por não existir um "passo-a-passo" mas quando fui testando e descobrindo com clicks ali e clicks aqui fui entendendo melhor o funcionamento e as regras do jogo.</p>
Estudante 42	7308-A	<p>Bem, no início tive uma certa dificuldade para entender o jogo... Diferente do primeiro módulo, esse nos permite se envolver bem mais, onde vamos atrás das mídias e temos maiores diálogos... Eu peguei algumas mídias antes do planejamento do primeiro professor, porém só quando cheguei para fazer o 3º planejamento que percebi que a cada planejamento havia novas mídias a serem pegadas, porém como não teve um 'sinal' antes não me dei conta que elas já estavam disponíveis... Após eu terminar o módulo 3 o jogo travou e não consegui ver minha avaliação...Tentei atualizar a página, mas o jogo reiniciou novamente e acho que como ele é mais completo e envolve mais tempo de jogo não pude recomeçar do zero infelizmente... Mas tirando isso, gostei muito!!</p>
Estudante 43	7308-A	<p>O jogo foi mais complexo nesse modulo, não existiam os "passo-a-passo", fui descobrindo sozinha as próximas metas, ficou bastante confuso para mim mexer apenas com as mídias também. Além disso, desde que comecei a jogar online, não me adapto a jogos onde tenho que esperar os bonecos/personagens andar, fico bastante incomodada com a demora</p> <p>Novamente joguei e depois vim colocar a atividade no moodle e já tinha visto toda a ficha de desempenho do jogo, envio uma foto apenas como comprovação da realização da atividade.</p>
Estudante 44	7308-A	<p>Gostei bastante do jogo desse modulo no primeiro tive um pouco de dificuldade.</p>