



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

Ana Cláudia Mota Estevam

Mídia-educação baseada em jogos: o Game Comenius na formação das
estudantes de Pedagogia

Florianópolis

2024

Ana Cláudia Mota Estevam

**Mídia-educação baseada em jogos: o Game Comenius na formação das
estudantes de Pedagogia**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Educação e Comunicação

Orientador(a): Prof.(a) Dr.(a) Dulce Márcia Cruz

Florianópolis

2024

Estevam, Ana Cláudia Mota
Mídia-educação baseada em jogos: : o Game Comenius na
formação das estudantes de Pedagogia / Ana Cláudia Mota
Estevam, Dulce Márcia Cruz, 2024.
168 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-
Graduação em Educação, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Educação. 2. mídia-educação. 3. formação inicial. 4. game
comenius. 5. letramento midiático. I. Cruz, Dulce Márcia. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-
Graduação em Educação. III. Título.

Ana Cláudia Mota Estevam

**Mídia-educação baseada em jogos: o Game Comenius na formação das
estudantes de Pedagogia**

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 20 de novembro de 2023, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.(a) Dr.(a) Dulce Márcia Cruz
UFSC - Orientadora

Prof.(a) Dr.(a) Monica Fantin
UFSC - Examinadora

Prof.(a) Dr.(a) Patrícia Brandalise Scherer Bassani
Feevale - Examinadora

Prof.(a) Dr.(a) Klalter Bez Fontana Arndt
UDESC - Examinadora suplente

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestra em Educação e Comunicação.

Insira neste espaço a
assinatura digital

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Insira neste espaço a
assinatura digital

Prof.(a), Dr.(a) Orientador(a) Dulce Márcia Cruz

Florianópolis, 2024.

Dedico este trabalho à educação pública e de qualidade como dever do Estado brasileiro e direito de todo cidadão, razão pela qual me constituo e me empenho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, é fundamental reconhecer o Estado de direito democrático estabelecido em nosso país, e que através das lutas dos movimentos sociais e da soberania do povo, bem como das políticas públicas educacionais consequentes proporciona o acesso gratuito e de qualidade, nos diferentes níveis de ensino, como também políticas permanência como cotas e bolsas. Sou fruto das cotas sociais, bolsista Capes, e essas políticas figuram como parte fundante do meu desenvolvimento no que diz respeito a oportunidade de acesso e condição de permanência.

Às pessoas que acreditaram no meu potencial humano, que me orientaram, incentivaram e estiveram ao meu lado nos momentos difíceis, doando seu tempo, palavras de carinho e contribuições para os meus estudos. Minha mãe, exemplo de mulher e pesquisadora, doutoranda em Educação, Edilsa Bastos, que me guiou no mundo dos estudos, até essa vaga, e torce por mim incondicionalmente e meu pai Cleber Bastos por me amar tanto e ser um pilar, um grande torcedor do meu sucesso. Ao meu companheiro de vida, Lucas Batista, que tanto acredita em mim e me acompanha nessa aventura, que se juntou a mim nessa jornada de cruzar metade do país, do nordeste ao sul, pelo suporte nas noites em claro e incentivo de sempre buscar mais. E a família que comprou comigo esse desafio e me apoiou de perto, de todas as maneiras que puderam: Minha sogra Ana Aureliano, meu sogro Dorival Batista, meu cunhado André Aureliano e minha concunhada Érika Aureliano, bem como os tios e tias que tem acompanhado todo o processo.

Às minhas amigas, nordestinas arretadas, que me ajudaram a conceber a proposta inicial de pesquisa, acompanhando cada passo: Laiane Menezes, Larissa Alves e Nadsan Reis. Bem aos outros amigos que torcem por mim, Raissa Brito, Ingrid Viana e Raimundo Neto, Evelin Santos, Lais Evangelista, Thialla Invenção, que se preocupam comigo e mantêm a chama da amizade acesa, independente da distância. Meus amores, vocês são uma rede de apoio inestimável!

Às pessoas maravilhosas que conheci em Santa Catarina: Edenilton Muniz, Alessandra Menezes, Douglas Alves, Edemilson Muniz, Isabel Vitorino e Cíntia Oliveira que tornaram minha nova etapa de vida mais leve, segura e divertida. Obrigada pelas vezes que me pegaram pela mão e me ajudaram a continuar caminhando. Não tem preço o quanto me sinto acolhida por vocês.

À minha orientadora Dulce Márcia Cruz que tem sido mais do que fundamental na minha formação como discente e profissional, tem sido uma amiga, humana e sensível, com quem pude contar, conversar e experimentar a docência. Obrigada e parabéns por ser uma profissional incrível, uma referência de docência, pela contribuição e atuação na formação de professores, na Universidade pública, e promovendo uma educação de qualidade.

Gratidão também a banca, nas pessoas da professora Monica Fantin, Patricia Bassani e Klalter Arndt, por topar fazer parte desse processo e contribuir para a minha aprendizagem, como também para o nosso Programa de Pós-graduação em Educação, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Ninguém caminha sem aprender a caminhar, sem aprender a fazer o caminho caminhando, refazendo e retocando o sonho pelo qual se pôs a caminhar. (Freire, 1996, p. 155)

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é compreender como o Game Comenius, enquanto artefato de letramento midiático, contribui para a formação inicial de professores em mídia-educação. A pesquisa é exploratória e se constitui em uma pesquisa-ação realizada no estágio de docência, em uma disciplina obrigatória da 7ª fase do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina, no semestre de 2022.1. A pesquisa também se configura como descritiva, de modo que relata como o estágio de docência e a aplicação dos diferentes formatos do Game Comenius aconteceram, na perspectiva do planejamento e da prática educativa. Os dados foram analisados segundo a perspectiva da análise de conteúdo de Bardin (1977), o que configura uma abordagem qualitativa, a partir dos feedbacks orais e escritos, compostos pelas anotações em um diário de campo da pesquisadora das falas e das postagens das estudantes nos fóruns do Moodle da disciplina, respectivamente. Os dados indicam que a forma intensiva como o Game Comenius foi trabalhado durante o estágio de docência levou à experimentação na prática de diversas formas de ensinar e possibilitou realizar modificações no planejamento durante o semestre, o que levou à reflexão crítica da prática educativa da professora utilizada na disciplina, assim como impactou o processo de aprendizagem das alunas. A pesquisa conclui que o processo de letramento midiático aconteceu ao longo da disciplina e em consonância com os conceitos da mídia-educação, bem como ocorreu contribuições das alunas para a reflexão sobre o fazer pedagógico, configurando assim uma troca no contexto formativo.

Palavras-chave: mídia-educação; formação inicial; game comenius; letramento midiático.

ABSTRACT

The objective of this research is to understand how Game Comenius, as a media literacy artifact, contributes to the initial training of teachers in media education. The research is exploratory and consists of action research carried out during the teaching internship, in a mandatory subject of the 7th phase of the Pedagogy course at the Federal University of Santa Catarina, in the semester of 2022.1. The research is also descriptive, in that it reports how the teaching internship and the application of the different Game Comenius formats took place, from the perspective of educational planning and practice. The data were analyzed according to the perspective of Bardin's content analysis (1977), which configures a qualitative approach, based on oral and written feedback, composed of notes in a field diary by the researcher of the students' speeches and posts in the discipline Moodle forums, respectively. The data indicate that the intensive way in which Game Comenius worked during the teaching internship led to experimentation in practice with different ways of teaching and made it possible to make changes to the planning during the semester, which led to critical reflection on the teacher's educational practice in the discipline, as well as impacting the students' learning process. The research concludes that the media literacy process took place throughout the course and in line with the concepts of media education, as well as contributions from the students to the reflection on pedagogical practice, thus configuring an exchange in the training context.

Keywords: media education; initial teacher training; game comenius; media literacy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Módulo 1 do Game Comenius	39
Figura 2 - Página do Modo Criador 1	41
Figura 3 - Módulo 2 do Game Comenius	42
Figura 4 - Modo Criativo 2	42
Figura 5 - Módulo 3 do Game Comenius	43
Figura 6 - Cartas recurso do Comenius Pocket	44
Figura 7 - Reino do Comenius RPG	45
Figura 8: Exemplo de apresentação de atividade no Moodle	52
Figura 9: Diário de campo	53
Figura 10 - Atividades de criação de Padlet na sala de aula 110	55
Figura 11 - Aula com Game Comenius módulo 1 no LABFOP	55
Figura 12 - Rótulo com orientação para os módulos 1 e 2 do Game Comenius	79
Figura 13 - Rótulo com orientação para o modo criativo dos módulos 1 e 2	87
Figura 14 - Modo Criativo 1 - Plataforma Remar	91
Figura 15 - Rótulo com orientação para o módulo 3	95
Figura 16 - Nuvem de palavras	106
Figura 17 - Triangulação de dados	108

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Distribuição das aulas da disciplina MEN2073 de 2022.1, turma 07308	58
Quadro 2 - Dados pessoais	62
Quadro 3 - Atuação profissional das alunas	63
Quadro 4 - Equipamento a que as alunas têm acesso	64
Quadro 5 - Consumo cultural digital das alunas	65
Quadro 6 - Consumo cultural geral das alunas	65
Quadro 7 - Uso pedagógico de mídias pelas estudantes	66
Quadro 8 - Uso pedagógico feito pelos professores das alunas	69
Quadro 9 - Recursos digitais utilizados por professores da graduação	71
Quadro 10 - Produção de materiais digitais pelas alunas	73
Quadro 11 - Autoavaliação de comportamentos e aprendizagens das alunas	74
Quadro 12 - Autoavaliação de comportamentos e aprendizagens das alunas 2	74
Quadro 13 - Fórum jogo 1	80
Quadro 14 - Fórum jogo 2	84
Quadro 15 - Modo Criativo do módulo 1	88
Quadro 16 - Modo Criativo do módulo 2	91
Quadro 17 - Fórum jogo 3	96
Quadro 18 - Comenius RPG	101
Quadro 19 - Relação entre Mídia-educação e análise	108

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABJ	Aprendizagem Baseada em Jogos
CED	Centro de Educação
CGI	Comitê Gestor da Internet no Brasil
DBR	Design-Based Research
EAD	Educação à Distância
EDUMÍDIA	Educação, Comunicação e Mídias
ERE	Ensino Remoto Emergencial
GBL	Game Based Learning
LABFOP	Laboratório de Formação de Professores
MEN	Metodologia de Ensino
Moodle	Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment
PPGE	Programa de Pós-graduação em Educação
RPG	Roleplaying Games
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UFSCar	Universidade Federal de São Carlos
UNIVALI	Universidade do Vale do Itajaí

SUMÁRIO

MEMORIAL	15
1 INTRODUÇÃO	16
2 A MÍDIA-EDUCAÇÃO E OS JOGOS NA FORMAÇÃO INICIAL EM PEDAGOGIA	23
2.1 PEDAGOGIA E FORMAÇÃO INICIAL PARA MÍDIAS	23
2.2 MÍDIA-EDUCAÇÃO E LETRAMENTOS	28
2.3 OS JOGOS NA FORMAÇÃO PARA MÍDIAS	32
3 O GAME COMENIUS	36
3.1 HISTÓRICO DO GAME COMENIUS	36
3.2 GAME COMENIUS E SEUS DIFERENTES FORMATOS	38
3.3 GAME COMENIUS E FORMAÇÃO DOCENTE	45
4 METODOLOGIA	49
4.1 INSTRUMENTOS DE PRODUÇÃO DE DADOS	50
4.2 DESCRIÇÃO DA DISCIPLINA	54
4.3 SUJEITOS	61
5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	77
5.1 IMPRESSÕES DO GAME COMENIUS - MÓDULO 1	79
5.2 IMPRESSÕES DO GAME COMENIUS - MÓDULO 2	84
5.3 IMPRESSÕES DO MODO CRIAR DO GAME COMENIUS - MÓDULOS 1 E 2	87
5.4 IMPRESSÕES GAME COMENIUS - MÓDULO 3	95
5.5 IMPRESSÕES DO COMENIUS POCKET	98
5.6 IMPRESSÕES DO COMENIUS RPG	100
5.7 SÍNTESE DOS DADOS (RESULTADOS)	105
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
REFERÊNCIAS	117
APÊNDICE A: Requerimento para Estágio de Docência	123
APÊNDICE B: Diários de Campo	126
APÊNDICE C: Planilha de acompanhamento das atividades	146
APÊNDICE D: Relatório Final do Estágio de Docência	147
ANEXO A: Plano de Ensino	152
ANEXO B: Fórum de aprendizagem do módulo 1 do Game Comenius	166
ANEXO C: Capturas de tela da aluna 6	167

MEMORIAL

Nascida no Paraná, logo cedo fui para o estado de São Paulo, seguindo aos 5 anos de idade para a Bahia onde morei até abril de 2022. Sou encantada pela cultura nordestina traduzida nos seus sons e seus sabores, pelas pessoas e costumes. Foi lá que criei raízes, um lugar no mundo para onde você volta. Também foi lá que me alfabetizei, estudei para ser professora e me descobri nesse processo.

Mas para falar melhor de mim, é preciso falar da mulher que me criou e contribuiu para o caminho que escolhi seguir. Minha mãe, Edilsa Bastos, que é fonte de inspiração prática, de coragem e determinação. Foi ela que me ensinou que a vida já é difícil por si só e que o melhor caminho a seguir é o dos estudos.

Essa mulher incrível não pôde estudar no período convencional por diversos motivos, trabalhou como empregada doméstica boa parte da vida e concluiu os estudos básicos já adulta, ali beirando os 30 anos. Fez cursinhos pré-vestibular na Universidade para Todos por alguns anos e, enfim, chegou a graduação em Pedagogia. Tanto a graduação, quanto o mestrado e atualmente doutorado, feitos em universidades públicas. Ela é a prova de que sempre há tempo para os sonhos, um exemplo de dedicação, e ela não pretende parar por aí.

Inspirada pela minha mãe, adquiri o gosto por romances ainda criança, pelo artesanato, bem como pelos estudos. Foi pelo incentivo dela que escolhi a Pedagogia, mas descobri no processo que foi a Pedagogia que me escolheu através dela.

Também sou fruto da educação pública brasileira e na minha trajetória formativa, de estudos e trabalho, tenho me tornado professora de forma crítica e autocrítica, buscando contribuir com a educação pública pelo o que tenho, o que sou e para que mais pessoas tenham acesso a esse direito básico.

Na Linha ECO do PPGE/UFSC, tive experiências que me ajudaram a vivenciar a universidade. Fiz as disciplinas, estabeleci conexões com professores e colegas, participei de processos colaborativos, sociais e políticos. Usei e abusei da sala de pesquisa em momentos de estudo individual e coletivo, como refúgio e fonte de criação. Foram muitos cafés, dias inteiros intercalados por pausas para alimentação e idas à biblioteca.

Sou grata por essa trajetória e desejo continuar nesse sentido, na e para a educação.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se inicia em um contexto histórico como o da pandemia da Covid-19¹, marcada por um vírus mortal, que demandou isolamento social e adoção de novas formas de ensinar e aprender. Antes mesmo da pandemia da Covid-19, as mídias e recursos tecnológicos já figuravam na educação, tensionando a formação inicial e continuada dos professores, bem como o investimento em recursos e estrutura para as instituições educacionais.

Contudo, a pandemia elevou a utilização dos recursos tecnológicos ao aspecto basilar, de forma que sua integração se tornou essencial para a garantia de diversos serviços, inclusive o atendimento educacional, com o que ficou conhecido como Ensino Remoto Emergencial (ERE)². O ERE foi um desafio para os professores, gestores, alunos e familiares, estabelecendo a necessidade de adaptação para uma nova forma de ensinar e de aprender, uma vez que a mediação das aulas e recursos didáticos foi feita através das plataformas on-line, aplicativos de mensagem, *Google Classroom* do Moodle e outras ferramentas. De acordo com as exigências de adequação ao novo cenário, os planos de aula pensados para o ensino presencial foram transpostos para o remoto, conforme afirma Behar (2020), uma vez que eram replicadas as práticas educativas anteriores no ambiente digital. Segundo Behar (2020), foi preciso um processo de adaptação para que os docentes conseguissem dar conta das possibilidades que o ensino remoto dispunha, explorando sites, jogos e outros meios que pudessem agregar na aprendizagem.

¹ Trata-se de uma doença infecciosa, causada pelo vírus SARS-CoV-2, conhecido popularmente como Coronavírus ou Covid-19. Os registros de casos com sintomas gripais fortes foram comunicados à Organização Mundial da Saúde (OMS) em 31 de dezembro de 2019 e levaram a uma paralisação das atividades presenciais em todo mundo. No Brasil, o período de isolamento social começou em março de 2020 e durou até o final do ano de 2021. A partir de 2022, os serviços retornaram ao presencial de maneira progressiva e com pré-requisitos como o uso de máscara, álcool em gel e distanciamento entre as pessoas, dentre outros.

² Nesta dissertação, usaremos a terminologia descrita por Behar (2020), por ter sido um termo que se generalizou nas pesquisas do país. Na UFSC, a PORTARIA NORMATIVA N° 353/2020/GR, DE 16 DE MARÇO DE 2020 suspendeu todas as atividades presenciais da universidade. Quatro meses depois foi instituído o Calendário Suplementar Excepcional para viabilizar o retorno não presencial das aulas, conforme Resolução Normativa N° 140/2020/CUn, DE 21 DE JULHO DE 2020. Na Resolução consta a seguinte denominação para as aulas não presenciais: “Art. 3º Nesta resolução normativa, consideram-se atividades pedagógicas não presenciais um conjunto de atividades disponibilizadas aos estudantes no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem Moodle, síncronas e assíncronas, utilizando tecnologias de informação e comunicação, a critério dos docentes e dos colegiados dos departamentos e dos cursos”. Disponível em: https://cad.paginas.ufsc.br/files/2020/07/Resolu%C3%A7%C3%A3o_Normativa_n%C2%BA_140.2020.CUn_assinada-1.pdf

Nessa perspectiva, entende-se que a formação dos professores, seja em caráter inicial ou continuada, refletiu na atuação desses profissionais durante a pandemia, de maneira que facilitou ou dificultou o processo de adaptação e apropriação dos meios para aquele cenário.

A proposta desse trabalho surge a partir do entendimento de que a formação de professores alinhados ao contexto histórico em que estamos inseridos é fundamental, considerando-se a grande influência das mídias no cotidiano particular e coletivo dos indivíduos, como ilustrado por Buckingham (2010), e considerando os períodos pré-pandemia, durante a pandemia e o pós-pandemia da Covid-19.

Este estudo ganha tal forma após reflexões geradas a partir de um estágio de docência na graduação em Pedagogia, como parte das atividades do Programa de Pós-graduação em Educação, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), na linha de Educação e Comunicação. Durante a realização do estágio de docência na turma 07308, em formato presencial, observou-se a riqueza das expressões orais em aula, registrados em diário de campo da pesquisadora (caderno produzido com registros dos acontecimentos de cada aula), as escritas de feedbacks nos fóruns disponibilizados no *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle), e a possibilidade de aprofundamento da pesquisa naquele contexto, considerando a experiência das alunas³ com os diferentes formatos do Game Comenius, presente no planejamento para o semestre⁴.

Tendo em consideração o retorno participativo da turma 07308 quanto às experiências (se gostaram ou não, suas sugestões, elogios, críticas e aprendizagens), optou-se por focar a pesquisa na integração e desenvolvimento do Game Comenius e suas diferentes formas de aplicação do semestre de 2022.1, visando a formação inicial de professores em mídia-educação, de maneira intensiva.

Nesse sentido, este trabalho de pesquisa com o Game Comenius está pautado na formação inicial de professores para as mídias. O termo mídia será entendido como

um sistema (meios de comunicação, cultura, mediação). Ela também tem sido usada como instrumento, linguagem, espaço de negociação e de conteúdos, distribuição de bens culturais, e também como aparato, aparelho ou dispositivo físico e tecnológico (Cruz; Ventura, 2018, p. 444).

³ Utilizaremos o gênero feminino para a descrição da turma em decorrência de serem maioria.

⁴ O Game Comenius possui uma plataforma onde estão disponíveis o acesso aos diferentes formatos de jogo, de maneira gratuita, no endereço <https://gamecomenius.ufsc.br/>.

Ainda de acordo com Cruz e Ventura (2018, p. 444),

no contexto da cultura digital, as mídias são, ao mesmo tempo, *hardware* (base material, suporte e meios de produção), *software* (programas e aplicativos que nela rodam), artefatos (produtos criados com os programas nos equipamentos), linguagens (diferentes formas de expressão e seus gêneros em constante mutação e suas possibilidades de interação) e cultura, que inclui as práticas sociais (modos de uso, consumo, apropriação e produção de informação).

Nessa perspectiva, e de acordo com os estudos de Soares e Santos (2012), entende-se a mídia como artefato tecnocultural, em que sua adoção nas práticas sociais, de ensino e aprendizagem envolve uma escala de globalização dos meios de comunicação, que modificaram e continuam modificando profundamente a relação entre as pessoas, apesar das distâncias e das diferentes linguagens (imagética, textual, sonoro...).

As mídias adentram as escolas por meio dos professores e alunos, e por isso é preciso pensar em como abordá-las de forma pedagógica, pautada na formação crítica dos sujeitos, constituídas de possibilidades que ultrapassam as barreiras curriculares. Assim, a apropriação crítica e produtiva dos artefatos tecnológicos se faz direito social, em termos de inclusão e acesso à bens socialmente construídos.

De acordo com Soares e Santos (2012), é possível compreender artefatos tecnológicos a partir da definição que fazem sobre artefatos escolares, no sentido de que são objetos criados como ferramentas com diferentes propósitos, funções e possibilidades de adaptação, sendo socialmente utilizados para comunicação, estudos, pesquisa, trabalho, dentre outros.

Nesse sentido, partimos do pressuposto que o Game Comenius se configura como artefato tecnológico, por ter sido produzido com a intencionalidade de contemplar uma formação profissional que, além de munir os professores e futuros professores para lidar com o contexto tecnológico das escolas, também busca contribuir com a formação desses professores enquanto sujeitos no mundo e ampliar o letramento midiático através do jogo, de forma lúdica e engajadora, através do meio físico (Comenius Pocket), meio digital (Módulos disponíveis no site), bem como na oralidade (Comenius RPG) (Ramos; Cruz, 2021).

De acordo com Cruz e Souza (2018), o letramento midiático nesse processo diz respeito às habilidades e competências através da apropriação instrumental, crítica e produtiva dos meios, tecnologias, de uso social e cultural. O termo

letramento midiático está intimamente relacionado à perspectiva da mídia-educação, já que são dois termos que carregam em si aproximações conceituais.

Tendo em vista tais aspectos e possibilidades, entende-se como ponto de partida para essa pesquisa o potencial das mídias na contribuição para a educação, não devendo se limitar apenas a comunicação, instrumento ou mesmo entretenimento, mas de formação cidadã do professor e dos alunos. Há então, um campo de estudo que vai tratar essa relação como mídia-educação, definido por Lapa e Belloni (2012, p. 182) como:

A mídia-educação trata de uma dupla dimensão: como meios da pedagogia e como uma educação para os meios. Isto é, uma educação para as mídias, tomando as TIC como objeto de estudo; e uma educação pelas mídias, tomando as TIC como ferramenta pedagógica.

As “TIC” tratadas por Lapa e Belloni (2012) na citação acima, se referem às Tecnologias da Informação e Comunicação. Refere-se aos recursos tecnológicos que medeiam o processo da comunicação como também de aprendizagem, conforme se deseja tratar neste trabalho.

Nesse sentido, as mídias na educação estão para além dos recursos tecnológicos (analógicos ou digitais) como suporte, configurando também como objeto de estudo que pensa a adoção desses meios de forma crítica, ativa e produtiva, como meio de democratização do acesso à informação, e por outro lado, um meio de alienação e/ou exclusão social.

É nessa perspectiva que se busca compreender a formação inicial de professores em mídia-educação, com, sobre e através das mídias⁵, a partir do Game Comenius, numa disciplina do departamento de Metodologia de Ensino (MEN) 2073 de 2022.1, turma 07308 - Educação e Comunicação, obrigatória da 7ª fase, do Curso de Pedagogia, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), no semestre de 2022.1.

Vale ressaltar que esta pesquisa está vinculada ao projeto guarda-chuva intitulado “Aprendizagem Baseada em Jogos: um Programa de Formação Lúdica para as mídias”, de responsabilidade da professora Dulce Márcia Cruz, aprovado no

⁵ Conforme Belloni (2009), Fantin (2012) e Rivoltella (2012), o com, sobre e através das mídias trata da compreensão dos meios tecnológicos como instrumento e objeto de estudo, de maneira que o “com” está relacionado a mídia como recurso didático, o “sobre” ou “para” diz respeito à apropriação crítica dos conteúdos e o “através” se refere à produção com/nas mídias pelos sujeitos de aprendizagem.

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH-UFSC), sob o número CAAE: 58447822.1.0000.0121.

O Game Comenius, por sua vez, é um projeto cuja produção teve início em 2015 pelo grupo Educação, Comunicação e Mídias (Edumídia), registrado no CNPq, pela UFSC. Atualmente o jogo de formação para as mídias é composto por diversos formatos e gêneros: a) três módulos digitais contendo as mídias tradicionais, audiovisuais e as digitais associadas às metodologias ativas; b) o Comenius Pocket, que consiste num jogo de cartas analógico (composto por cartas de missões com desafios pedagógicos, cartas recursos de diferentes mídias existentes, cartas imprevistos que podem tirar pontos ou invalidar o planejamento dos jogadores, cartas inspiração com personalidades da educação que podem ser conquistadas e acumuladas pelos participantes e outras possibilidades); e c) o Comenius *Roleplaying Game* (RPG), que dispõe de um mundo dividido em reinos que representam as áreas da Educação, personagens que são interpretados pelos jogadores e têm a missão de solucionar desafios a partir das próprias habilidades em conjunto com o grupo, utilizando a rolagem de dados para as tomadas de decisão, podendo validar ou invalidar completa, ou parcialmente, as decisões tomadas.

Tendo em conta que o desenvolvimento do Game Comenius visa a formação inicial e continuada de professores para as mídias no processo de jogar e criar com, sobre e através do jogo, é que se aplicou os diferentes formatos do game no planejamento da disciplina MEN2073 de 2022.1, iniciando pelos módulos digitais aplicados no Laboratório de Formação de Professores (LABFOP), da Pedagogia, seguida pelo Comenius Pocket e, por fim, o RPG, na sala de aula e na área de entrada do bloco A do Centro de Ciências da Educação (CED).

Mediante esse contexto histórico da imersão social nos meios digitais, a pesquisa deseja saber quais foram os efeitos da adoção do Game Comenius para o letramento midiático, a partir da prática educativa empregada na formação inicial das estudantes de Pedagogia da UFSC, considerando o plano de ensino da disciplina de Educação e Comunicação e o planejamento das aulas com o Game Comenius. Assim, o objetivo geral desta pesquisa é compreender como o Game Comenius, enquanto artefato de letramento midiático, contribui para a formação inicial de professores em mídia-educação.

Em termos de objetivos específicos, pretende-se:

- Analisar o perfil midiático das estudantes na perspectiva do letramento midiático;
- Investigar o potencial do jogo como artefato de letramento midiático para a formação inicial com, sobre e através das mídias;
- Refletir sobre a adoção do Game Comenius como artefato de formação midiática a partir dos feedbacks dos estudantes da Pedagogia;
- Identificar as dificuldades, aprendizagens e ideias nos feedbacks das alunas considerando a perspectiva subjetiva da experiência.

Para alcançar esses objetivos e compor a fundamentação teórica da pesquisa, utiliza-se de autores que fomentam conceitualmente a discussão e direcionam a análise dos dados, a exemplo de Belloni (2009), Rivoltella (2012), Fantin (2011, 2012, 2015), Cruz (2013, 2021), Cruz e Souza (2018), Cruz e Ventura (2018), que tratam da discussão sobre o currículo de Pedagogia, formação docente mediada pelas mídias, compreendendo esses elementos como prática cultural e tratando também da mídia-educação.

Arroyo (2012) tem destaque na discussão sobre o currículo como espaço de disputa entre saberes e conhecimentos considerados importantes, das contribuições que sujeitos da aprendizagem podem fazer para seu próprio processo de aprender e para o aprender do outro, enquanto Libâneo (2013) aborda a didática nas práticas educativas.

Cruz e Ramos (2021), Cruz (2021) e Ramos e Silva (2019) discutem a formação docente com jogos, considerando a prática educativa pautada em um planejamento que integre as mídias que os alunos já conhecem e que podem conhecer. As autoras propõem um processo de responsabilização social, de modo que os professores se apropriem de novas linguagens para o ensino com, sobre e através de meios que já fazem parte do cotidiano dos alunos, possibilitando o direito ao acesso e apropriação das mídias socialmente construídas e utilizadas.

No tocante à estrutura do trabalho, essa dissertação traz um memorial e o capítulo 1 como introdução descrevendo elementos essenciais para a constituição da pesquisa, a exemplo dos objetivos.

O capítulo 2 dispõe da fundamentação teórica, buscando elucidar os conceitos abordados no estudo, as suas relações e breves reflexões dialogadas com

os autores. Nesse sentido, é discutida a mídia-educação na formação de professores na Pedagogia e o processo de letramento através de jogos educativos.

No terceiro capítulo é abordado o Game Comenius, da sua criação enquanto projeto e é feita a apresentação dos seus diferentes formatos e gêneros, atrelada à perspectiva de formação de professores para e através das mídias, sendo o próprio jogo considerado uma mídia.

Com o capítulo 4, da metodologia, se pretende apresentar o percurso realizado na constituição dessa pesquisa, suas características, ferramentas, lócus e sujeitos.

No capítulo 5 é feita a descrição dos dados produzidos pelas alunas nos fóruns do Moodle, bem como a análise por categorias, associadas às anotações do diário de campo e do perfil midiático.

Por fim, as considerações finais apresentam reflexões sobre o trabalho de pesquisa realizado, uma síntese dos resultados e dos objetivos inicialmente traçados, bem como sugestões para outras produções que explorem os dados apresentados aqui, mas de outras perspectivas ou mesmo a abordagem de outros dados que não puderam ser empenhados aqui, a exemplo dos formulários de análise e avaliação dos módulos digitais do Game Comenius.

2 A MÍDIA-EDUCAÇÃO E OS JOGOS NA FORMAÇÃO INICIAL EM PEDAGOGIA

Neste capítulo é tratada a formação inicial em Pedagogia, com atenção para as diretrizes do curso a respeito das TICs, bem como aspectos conceituais, elucidando as ideias, pesquisas e discussões sobre mídias, mídia-educação e sua relação com a Pedagogia, letramento midiático e os jogos na formação para mídias. As práticas de ensino são abordadas considerando a formação de professores no contexto da didática, como meio de discutir a inserção do jogo na aprendizagem das estudantes.

Este referencial teórico busca estabelecer a relação necessária entre a discussão e formação de professores para as mídias através dos jogos educativos, de maneira que se alinhe ao contexto e demandas culturais, sociais e tecnológicas. A formação de professores nesse aspecto é um meio de prover à sociedade profissionais capacitados, com conhecimentos atualizados e em condições de não apenas se apropriar e reproduzir o uso mecânico das mídias, mas empregá-las na prática educativa cotidiana de maneira crítica e criativa.

2.1 PEDAGOGIA E FORMAÇÃO INICIAL PARA MÍDIAS

Para formação de qualquer sociedade partimos da educação, como elemento vital, que trata de conhecimentos historicamente construídos, bem como discutidos e estabelecidos pelo regime político, social e cultural do contexto. Conhecer esses aspectos aproxima o teórico da realidade, pois os estudos voltados à educação são vistos pela ótica da constituição cidadã. “A educação - ou seja, a prática educativa - é um fenômeno social e universal, sendo uma atividade humana necessária à existência e funcionamento de todas as sociedades” (Libâneo, 2013, p.14-15).

Sendo a Pedagogia uma ciência para e da Educação (Libâneo, 2013), a formação inicial neste curso precisa ser observada para além da perspectiva curricular e suas mudanças, das mais sutis às radicais, desde sua regulamentação em 1939. É preciso ter em consideração o contexto histórico em termos sociais e econômicos, aspectos culturais inerentes aos docentes em formação e os estudos e propostas educacionais de cada época.

Conforme a linha do tempo construída por Brzezinski (1996), é possível observar a transformação na essência do curso de Pedagogia quando passa da formação prioritária em bacharelado⁶ para uma licenciatura próxima a que conhecemos hoje, através de diversos pareceres e leis que vão sendo conquistadas/criadas no país.

Conforme apontado por Sant Ana (2017), a regulamentação da Pedagogia confere ao curso uma especificidade de profissão ao que antes era tratado genericamente como “formação de professores”. Apesar da perspectiva profissionalizante, tratava-se ainda de um desempenho técnico, o que configurou um ponta pé inicial necessário, mas com um longo caminho de regulamentações, indicações e propostas até chegar ao curso que conhecemos hoje.

Um exemplo do combate ao tecnicismo vinculado a formação de pedagogos foi o período da ditadura militar no Brasil, que durou entre 1964 e 1985, por sua vez, é um claro exemplo de regressões no país, inclusive da autonomia na Educação, como em alguns cursos de graduação tal como na Pedagogia. A ação adotada naquele momento foi de rigidez e tecnicismo, contra a qual Paulo Freire escreve no livro *Pedagogia do Oprimido*, de forma que propõe uma “Educação como prática de liberdade” (Freire, 2018), contra uma conjuntura sistêmica opressora. Para aquela realidade imposta, a luta dos professores e outras categorias foram importantes não somente para a educação, de maneira que estiveram empenhados em fazer valer os direitos humanos e na volta da democracia, o que levou posteriormente à criação de documentos basilares como a Constituição Federal (CF) de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996. Esses documentos foram marcos temporais das políticas públicas, que proporcionam um vislumbre no que diz respeito às mudanças na educação e constituem uma alicerce para os documentos e políticas educacionais subsequentes.

No que diz respeito à educação para as tecnologias no Brasil, é a partir da CF de 1988, enquanto documento oficial, que faz menção a pesquisa, inovação e implementação das tecnologias, embora de forma generalista referente a formação de recurso humano, produtivo comercial e voltado para a economia. Daí em diante, esse documento embasa os subsequentes como o caso da LDB de 1996, Base

⁶ Formalização do curso via Decreto Lei nº 1.190 de 4 de abril de 1939 que organiza a Faculdade Nacional de Filosofia e que cria o modelo de ensino 3+1, sendo 3 anos de bacharelado e um ano opcional de estudo da didática para aqueles que quisessem se licenciar.

Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018 e outros documentos voltados para as questões educacionais.

Nessa perspectiva, para promover essa formação social para as tecnologias nos espaços educacionais é preciso integrar e/ou atualizar os documentos norteadores tanto da educação básica quanto da formação de professores, considerando esse um primeiro passo. Um exemplo para observação é o documento das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica que prevê como critério formativo no Art. 2º “VI - o uso de tecnologias da informação e da comunicação e de metodologias, estratégias e materiais de apoio inovadores;” (Brasil, 2002, p. 3).

Outro documento é o das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, licenciatura, onde está previsto no Art. 5º,

VII - relacionar as linguagens dos meios de comunicação à educação, nos processos didático-pedagógicos, demonstrando domínio das tecnologias de informação e comunicação adequadas ao desenvolvimento de aprendizagens significativas; (Brasil, 2006, p. 2)

Por mais que as diretrizes pautadas na formação de professores contemplem a inserção do estudo e ensino da tecnologias, há um caminho a ser trilhado até os professores em formação, de maneira que torne esses artefatos cada vez mais comuns em sala de aula e em discussões da educação. Para tal, algumas ações podem ser adotadas, tendo em vista a perspectiva de Fantin (2012) sobre a mídia-educação como condição de pertencimento e formação para a cidadania instrumental e cultural, devendo estar presente na formação de professores:

a mídia-educação no currículo da formação de professores pode ir além do sentido instrumental e da análise das práticas de produção, consumo e recepção. Ela pode integrar-se com a didática e a prática de ensino, e com estudos da filosofia, da comunicação, da semiótica, da arte, relacionando tais conteúdos com a dimensão ética e estética de tais campos. (Fantin, 2012, p. 73)

Assim, a mídia-educação na formação inicial pode acontecer de diferentes formas, a exemplo das três possibilidades encontradas por Fantin (2012, p. 83) através dos seus estudos, sendo a primeira uma disciplina curricular específica para os estudos da mídia, o que pode ser limitante devido ao “caráter escolarizante e programático”.

Outra proposta é o currículo transversal em que a mídia-educação seja um elemento transdisciplinar, presente em todo o currículo do curso, em todas as disciplinas, mas possui a fragilidade de que haja a descontinuidade (Fantin, 2012). Nesse sentido, Fantin (2012, p. 85) sugere uma ação intermediária que diz respeito a “*laboratórios autônomos de núcleos temáticos ligados à educação multimídia a ser incluída em uma programação disciplinar*”, mas sem a rotina disciplinar, de modo que ocorra através de intervenções.

E a última proposta é a *educação integrada*, que prevê o “professor-mídia-educador” (p. 86), de maneira que cada docente independente da área de formação, esteja apto para atuar com as mídias na dimensão de uso das TIC’s como ferramentas e objetos de estudos relacionados aos conteúdos da área de conhecimento com a qual trabalha.

A princípio não há escolha certa, dado o contexto de cada instituição educacional, políticas públicas e outros afins. Mas é necessário ter em conta que a mídia-educação esteja presente no processo formativo docente, dadas as exigências do contexto social para a “apropriação crítica das tecnologias e mídias digitais” e a “necessidade de refletir a condição do/a próprio/a professor/a, um sujeito formado/a como cidadão/ã, para que ele/a possa propor uma educação transformadora e formadora de cidadãos/ãs” (Koerich; Lapa, 2019, p. 100).

Voltando à educação, esta é uma exigência da vida em sociedade, com caráter global em termos culturais. A prática educativa nesse sentido, para ocorrer na atuação docente, é preciso ser aprendida nas formações inicial e continuada, como também nas experiências que cada qual desenvolve na própria trajetória de vida e nas relações que se desdobram. Libâneo define a Prática Educativa como

processo pelo qual são assimilados conhecimentos e experiências acumulados pela prática social da humanidade, cabe à Pedagogia assegurá-lo, orientando-o para finalidades sociais e políticas, e criando um conjunto de condições metodológicas e organizativas para viabilizá-lo (2013, p. 23-24).

Na prática, esses conhecimentos aparecem em disciplinas curriculares, onde cada universidade, com a autonomia que lhe cabe, estabelece o nome e ementa da disciplina que deve ser obrigatória, de acordo com os documentos educacionais norteadores. Na UFSC, há uma disciplina obrigatória no curso de Pedagogia que propõe, de forma organizada e metodológica, o estudo das mídias, conforme uma

das possibilidades especificada por Fantin (2012), sendo esta a MEN2073 - Educação e Comunicação, ofertada na 7ª fase.

A oferta da disciplina MEN2073 no curso de Pedagogia vai ao encontro da compreensão expressa por Fantin (2012, p. 70) quando diz que “a mídia-educação no currículo é mais que uma alternativa necessária e urgente para educar diante das novas formas culturais, é um âmbito formativo fundamental para a educação”, de maneira que professores em formação possam construir competências digitais como conhecimentos, habilidades e atitudes na integração das mídias à prática educativa profissional.

Ao mesmo passo que é relevante falar da formação de professores pelos documentos que regulamentam e direcionam o curso, é preciso falar dos documentos que regem a prática docente na rede básica. As competências digitais mencionadas no parágrafo anterior estão previstas na Base Nacional Comum Curricular de 2018, ao determinar como referência nacional, competências, habilidades e conhecimentos que devem ser abordados nos diferentes níveis de ensino. Contudo, conforme Rufino et al. (2020), a BNCC faz confusão ao definir os conceitos de habilidade, competência e objetivo, de forma que se aproxima da perspectiva comportamentalista, comum no meio mercadológico, condizente com o cumprimento de metas, mas desconsiderando a criatividade e produção no processo de aprendizagem.

Contudo, o que se objetiva para o trabalho educacional é uma abordagem que se aproxime (mas não se limite), ao cognitivo-construtivista, de forma que as competências possuem um caráter prático-social, conforme explicitado por Rufino et al. (2020).

Ainda conforme levantamento de estudos voltados para as competências digitais, realizado por Silva e Behar (2019, p. 15), não há consenso em apenas uma definição para competências digitais, e assim, cabe uma análise do contexto educacional ao qual se objetiva o trabalho para escolher a definição que melhor condiz.

É possível perceber, através da Revisão Sistemática realizada por Silva e Behar (2019), as aproximações dentre as compreensões sobre o termo, elaboradas por países através de documentos e trabalhos resultantes de pesquisas realizadas por autores da educação. Dentre as definições existentes acerca das competências digitais, uma delas apontada por Silva e Behar (2019) é a que se refere “ao domínio

tecnológico, mobilizando um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) com o objetivo de solucionar ou resolver problemas em meios digitais”.

A intenção em abordar a discussão de competências digitais não é aprofundar a temática, pois não é o foco deste estudo, no entanto, entende-se que a temática faz relação com a formação de professores, assim como sua prática educativa e o processo de ensino-aprendizagem. São elementos que auxiliam para compreender mais do que o domínio das mídias e das competências em termos instrumentais.

A este motivo se agrega o fato de que ela representa um tipo de trabalho educativo que cada vez mais se torna uma necessidade social no interior de um modelo de sociedade que, como a nossa, se pode definir como *learning society* devido ao papel decisivo que os meios e as novas tecnologias da informação desempenham em relação à circulação de significados e à organização e arquivagem de saberes. (Rivoltella, 2009, p. 134)

Nesse sentido, entende-se que a apropriação (em termos de desenvolvimento das competências) e estudo dos instrumentos digitais (compreensão holística da mídia-educação) precisa estar voltada para a formação cidadã, de modo a contemplar a formação de sujeitos para integrar a sociedade de forma ativa e crítica, adotando os meios digitais como autores e não apenas como consumidores passivos, ou mesmo produtivos, mas sem a reflexão crítica nessa prática, sendo assim, “entende-se, em primeiro lugar, por *educação para as mídias* uma educação crítica para a leitura das mídias, qualquer que seja o suporte” (Gonnet, 2004, p. 23).

Inerente ao processo, se tem por consequência o letramento midiático, no sentido da aprendizagem pautada nos diferentes formatos e tipos de linguagem que expressam e constituem esses meios, como é possível observar na seção seguinte.

2.2 MÍDIA-EDUCAÇÃO E LETRAMENTOS

O passado da mídia-educação, segundo Rivoltella (2012), pode ser visto através de três perspectivas: institucional, social e teórica. O termo **institucional** se refere aos documentos oficiais e o papel de algumas instituições sobre estes, a exemplo da Unesco e a Comunidade Europeia, responsáveis pela primeira abordagem referente a políticas públicas para a mídia-educação. Na análise de

cunho **social**, o qual o autor chama de “movimento da mídia-educação”, ele define a mídia-educação não apenas como caso de políticas públicas, mas como condição de impacto nas salas de aula, nas famílias e no trabalho dos professores. E, por fim, a perspectiva **teórica** leva aos paradigmas de que a educação é um dispositivo de ideologização, desconstrução cultural, com o lema de desconstruir e desarrumar para ver o que há por trás, investigando a estrutura.

Nesse sentido, é possível observar que a educação popular tem influência na pedagogia ativa; a mídia-educação tem caráter de contracultura, como espaço de democratização; e o pensamento crítico, sendo a mídia-educação uma ferramenta de desenvolvimento da autonomia e consciência crítica do sujeito.

A Declaração de Grünwald de 1982 tem peso na definição de mídia-educação, com recomendações que se fazem atuais até os dias de hoje como “programas de educação para as mídias, formação de educadores, pesquisas e cooperação internacional” (Belloni, 2012, p. 46). Contudo houveram muitos avanços e pontos que ainda precisam ser revistos, a fim de acompanhar as demandas emergentes.

Para dar seguimento a discussão sobre mídia-educação, é preciso entender e diferenciar o que configura como mídia, de maneira que a dimensão de *ferramenta pedagógica* se refere aos recursos físicos e relacionados à *tecnologia educacional*, Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), bem como a dimensão de *objeto de estudo* está voltado para o tratamento crítico, analítico e criativo do meio, considerando aspectos sociais, culturais e econômicos, característicos das mídias, de acordo com Belloni (2009), que destaca a propulsão desses estudos por volta dos anos 1980.

Ainda com referência nas definições de Belloni (2009), pode-se entender as TICs, como recursos tecnológicos, instrumentos pelos quais as pessoas podem ter acesso à informação e se comunicar, a partir dos aparelhos eletrônicos e/ou digitais, materiais impressos e outras estruturas que possibilitem interação entre seres humanos e destes com as máquinas.

No tocante às mídias, compreende-se como a forma/meio pelo qual as pessoas utilizam os recursos tecnológicos, em seu cotidiano, no contexto educacional e “como sistema de produção social de significados mediados pelos meios de comunicação” (Cruz; Ventura, 2018, p. 445), sendo necessário o letramento midiático, dentro e/ou fora das instituições de ensino, em diferentes

níveis de aprendizagem, de modo que “identificar letramentos como práticas sociais é necessariamente entendê-los como significando modos socialmente reconhecidos de fazer as coisas” (Cruz; Souza, 2018, p. 389)

No contexto formal, “mídia-educação significa antes de mais nada falar a linguagem dos alunos, usar meios de comunicação para criar condições ótimas de ensino e priorizar a comunicação sobre os padrões escolares.” (Belloni, 2012, p. 33)

A sociedade como um todo tem estado imersa no mundo tecnológico, sobretudo digital, principalmente para comunicação, mas também com outros objetivos como: pesquisas, produção de fotos e vídeos, serviços de banco, jogos, dentre outros. Com esse crescente uso, compreende-se que a mídia-educação se faz relevante nas instituições de ensino, uma vez que a

Mídia-educação é definida 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. (Bévort; Belloni, 2009, p. 1087)

A mídia-educação também compreende a mediação do processo de comunicação, ensino e aprendizagem, nos contextos sociais, culturais e políticos, com e além dos recursos tecnológicos. As mídias, em um aspecto geral, estão presentes na sociedade e no intermédio entre o sujeito e a cultura, articuladas com a comunicação. Nesse sentido, é possível que educar sob a ótica da mídia-educação promova o letramento midiático junto aos sujeitos, tendo em conta que o

Letramento midiático é uma expressão relacionada às habilidades e competências que envolvem o acesso, apropriação, a capacidade de compreensão e análise, consumo, produção, avaliação e a criação de conteúdos em uma variedade de contextos de mídias e linguagens. (Cruz; Souza, 2018, p. 387)

Para tal, é preciso que o sujeito da aprendizagem esteja exposto a práticas educativas pautadas na formação para as mídias e através de diferentes meios, possibilitando a experimentação a fim de desenvolver e incorporar ações que envolvem a educação com, sobre e através das mídias.

Na graduação, o letramento midiático pode acontecer na formação do professor através das disciplinas específicas dessa área de conhecimento, como também é possível que esteja integrada ao currículo, através da atuação mídia-educadora dos professores, de maneira transversal, dentre outras

possibilidades, como já foi discutido anteriormente a partir de Fantin (2012). Considerando essas possibilidades, a adesão de mídias nas diretrizes curriculares, nos planos de ensino e no cotidiano da sala de aula diz respeito ao trabalho **com** as mídias, no estudo **sobre** as mídias, sendo possível aprender como funcionam e o que representam na sociedade, além da dimensão do **através** das mídias que compreende o processo criativo, de produção (Cruz, 2021) que além de poder estar atrelada a conteúdos, também se dispõe através das vivências, discussões, compartilhamentos.

Mais do que recursos de apoio pedagógico, as mídias devem ser entendidas como “um conjunto de formas e trabalhos culturais” (Rivoltella, 2012, p. 23). A confusão acontece através da ideia de controle sobre as ferramentas ao invés de uma política incorporada às práticas educativas, tornando a presença das mídias algo orgânico à formação dos jovens de maneira contínua.

O currículo nesse sentido, entendido como prática e numa reflexão ampliada a partir de Arroyo (2012), tem um papel expressivo no processo de aprendizagem, corresponde ao estruturamento dos conhecimentos e se reflete nas práticas educativas dos profissionais da educação, no contexto teórico e prático na formação de professores e na atuação profissional destes nos espaços escolares. Incluir a formação para mídias nos currículos de formação dos professores, como também na prática pedagógica dos professores formadores, num exercício que extrapole a dimensão do teórico e que se coloque em ação, é uma forma de prepará-los para a atuação profissional.

A formação para as mídias, nesse sentido, compreende estudar

a mídia, sua linguagem, suas características, seus efeitos e também acerca dos seus modos de produção, ou condições econômicas, culturais e ideológicas que influenciam sua produção. O objetivo é a apropriação crítica sobre os conteúdos das mensagens e também das práticas que ela permite ou incentiva. (Cruz; Ramos, 2021, p. 16)

Esse processo de formação para as mídias contribui na superação da dicotomia entre ensino teórico e prático, segundo Libâneo (2013). Teoria e prática precisam estar presentes na formação inicial de professores em consonância, visto que ambos são fundamentais, pois a teoria diz respeito a conhecimentos secularmente construídos pela sociedade, enquanto a prática os mantém, como também produz outros saberes. Exercer a teoria e a prática na formação do

professor é permitir que ele relacione as duas perspectivas que por vezes é uma só, constituindo a formação profissional através de uma vivência própria e constituição do próprio saber.

Trata-se então de um processo dialógico e dinâmico, em que se tornar docente tem a ver com manter vivo o eterno aprendiz, desprovido de certezas absolutas ao passo que prioriza a rigorosidade na busca por novos conhecimentos ou no processo de compreensão do novo (Freire, 1996).

Articular a teoria com a prática na formação inicial proporciona novos saberes, pois permite o indivíduo relacionar o saber adquirido pela vivência com o teórico, e assim, produzir seu próprio saber em um processo pessoal e criativo. A necessidade de associar teoria, prática e mídias nos permite visualizar uma educação integral para além da educação tradicional e limitante, e que proporciona a formação de um professor apto a lidar com as vivências e realidade do estudante, reconhecendo as diferentes formas de aprender através das mídias, sejam elas analógicas ou digitais.

Nessa perspectiva, Rivoltella, (2009, p. 131) fala a respeito da pesquisa na mídia-educação, de maneira que esta “apresenta uma atenção direta nas escolhas que o educador pode fazer para intervir educativamente na relação que as mídias instauram com os sujeitos (sobretudo em idade evolutiva)”. À luz das reflexões de Paulo Freire (1996), é de maneira dialógica e crítica que se compreende a necessidade de movimento, adaptação e aprimoramento do processo de aprender e ensinar, de modo a contribuir para a formação do ser docente e dos seus educandos.

É a partir desse olhar que se baseia essa pesquisa, no sentido do jogo como artefato tecnológico (Soares; Santos, 2012), com caráter educativo, capaz de promover aprendizagens mídia-educativas, em diferentes níveis de aprendizagem, mas de maneira envolvente e pedagógica, considerando os aspectos de apropriação, crítico e criativo.

2.3 OS JOGOS NA FORMAÇÃO PARA MÍDIAS

O jogo é uma mídia e sua funcionalidade compreende as dimensões interativa, compreensiva, criativa e lúdica. Conforme apontado por Cruz (2021),

existem diferentes gêneros e características pelos quais os jogos podem ser classificados, a exemplo do RPG, jogos esportivos, de estratégia, dentre outros, e compartilham da mesma base estrutural, no tocante a regras, ludicidade, objetivos, bem como construção de narrativas. A experiência com os jogos pode acontecer de maneira física, analógica, a exemplo de cartas, peças, dados, ou mesmo com meios tecnológicos e/ou digitais, como computadores, celulares e consoles.

Na formação com, sobre e através das mídias, tendo os jogos como mídia, é imprescindível que o professor tenha conhecimento sobre o que vai ensinar por meio de testes, exploração e descobertas, desde sua concepção teórica até a experimentação ativa.

Além da dimensão do entretenimento, os jogos têm o potencial de proporcionar uma formação reflexiva e crítica dos sujeitos envolvidos, gerando um engajamento autônomo e ativo na construção de (auto)aprendizagens. Assim, pensar em práticas educativas lúdicas é fomentar o processo de letramento midiático com, sobre e através de jogos, de maneira que “alie diversão e aprendizagem, facilitando uma aprendizagem por descobertas.” (Santaella, 2012, p. 189)

Nesse sentido,

A educação “para” [sobre] a mídia diz respeito à apropriação crítica sobre os conteúdos, sobre as mensagens. A educação “com” a mídia é o uso da mídia como ferramenta didática, como instrumento de apoio para o professor que está atuando na sala de aula [...] Enfim, a educação também é educação “através” da mídia. Essa última dimensão diz respeito, sobretudo, à habilidade de produção na escola, onde a educação acontece por meio do trabalho que organizamos e propomos às crianças e jovens em sala de aula. (Rivoltella, 2012, p. 23)

Na visão do jogo como artefato de mediação dessas aprendizagens, pode-se exemplificar a educação “com” no processo de conhecimento do jogo e apropriação dos comandos que vão controlar o desenvolvimento da experiência. A educação “sobre” o jogo pode ser observada no processo de reflexão sobre as ações desempenhadas no jogo e seus feedbacks, com a narrativa e estratégias adotadas pelo estudante, de maneira crítica. E a educação “através” do jogo pode ser compreendida através do potencial de agência, de controle, segundo Murray (2003), ou mesmo na possibilidade de criação dentro ou fora do jogo, a partir dele.

Este processo de relacionar a atividade envolvente com a aprendizagem, pode ser compreendida nesse contexto como lúdica, pois segundo Boller e Kapp (2018), o papel do engajamento consiste em fazer com que o jogador esteja concentrado no jogo, de maneira que, além de envolvido, possa aprender com a experiência, e esse processo não precisa ser, necessariamente, divertido.

O lúdico nesse sentido tem a ver com o fazer prazeroso, com a satisfação de participar de uma brincadeira, de realizar missões e receber feedbacks durante o processo imersivo. De acordo com Santaella (2012), o lúdico atrelado ao jogo possibilita fortemente o desenvolvimento de habilidades socioafetivas e cognitivas. Trata-se de um elemento chave de motivação que leva os indivíduos a querer se envolver.

Mas ao mesmo tempo que as estratégias lúdicas de ensino ou atividades e recursos considerados lúdicos podem levar ao engajamento dos alunos, também pode ocasionar o efeito contrário, uma vez que o que definitivamente torna algo lúdico ou não, interessante ou não, é o emocional do aluno/jogador. Depende do estado emocional, vivências pessoais e compreensão própria de cada aluno para determinar se a proposta pedagógica é lúdica, e se tem efeito, conforme algumas reflexões de Luckesi (2014) sobre essa temática.

No quesito aprendizagem atrelado a esse contexto lúdico, tem-se o engajamento educacional com, sobre e através dos jogos, mas este não é um processo simples, seja pelos déficits na formação dos próprios educadores, como para encontrar jogos que atendam a proposta educacional. Por essa razão, em alguns casos, são utilizados jogos e/ou plataformas comerciais. No entanto, para que possam ser integrados ao processo educacional, é preciso que o jogo, somado ao planejamento, possua “objetivos de aprendizagem bem-definidos, ensinar conteúdos das áreas de conhecimento visadas ou promover competências para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos estudantes.” (Santaella, 2012, p. 188)

Todavia, para desenvolver essas competências, é importante ter em conta a reflexão sobre as práticas educativas e a adoção de jogos no processo de ensino-aprendizagem, compreendendo os aspectos das mídias no contexto instrumental e como objeto de estudo, do recurso físico de aprendizagem consciente, ativa, crítica e criativa. Tendo em conta que as mídias estão cada vez mais entranhadas no cotidiano dos educandos, nas escolas, universidades e em

outras áreas de atuação, exigindo dos profissionais conhecimentos condizentes, é preciso pensar metodologias de ensino atentas a essas demandas.

Discutir a formação inicial de professores, além dos aspectos curriculares e conceituais, é também levar em conta a democratização do acesso ao conhecimento, sendo esse um compromisso social do professor com a comunidade em que irá atuar, conforme Libâneo (2013). No caso específico dessa pesquisa, trata-se do acesso e aprendizagem acerca das mídias, dos meios de informação e comunicação de forma crítica, importante para o desenvolvimento da identidade profissional, como para a atuação na educação básica, embora dependa também do investimento por meio das políticas públicas de formação de professores e recursos estruturais.

Para essa formação profissional, é preciso pensar o currículo, seja através de disciplinas voltadas para a formação midiática na licenciatura, sejam específicas ou de maneira transversal, como propõe Fantin (2012), que considerem o com, sobre e através das mídias em todo o currículo, em todas as disciplinas, como uma prática associada a todos os conhecimentos, à todas as competências inerentes ao ser professor, dispondo à sociedade profissionais capacitados conforme as demandas culturais, sociais e políticas.

O Game Comenius nesse sentido é um jogo educativo que se propõe a formar com, sobre e através das mídias. Trata-se de uma referência pertinente para (re)pensar e aprimorar a formação inicial e continuada de professores.

3 O GAME COMENIUS

O intuito deste capítulo é apresentar a trajetória de criação do Game Comenius, seus diferentes formatos e gêneros, bem como sua proposta pedagógica de compor a formação inicial e continuada de professores para as mídias. O Game Comenius tem sido utilizado em oficinas, eventos, disciplinas de licenciaturas e da graduação em Pedagogia, bem como oferecido em cursos para a rede municipal de educação básica de algumas cidades.

3.1 HISTÓRICO DO GAME COMENIUS

O Game Comenius é um jogo, fruto criativo do grupo de pesquisa Edumídia, iniciado em 2015 e que permanece em construção até os dias atuais, com pesquisas para desenvolvimento e aplicações investigativas voltados para a formação inicial e continuada de professores, através de oficinas e cursos na modalidade presencial e a distância, bem como em disciplinas da graduação e pós-graduação.

As primeiras versões do jogo foram constituídas em tabuleiro, possibilitando ao jogador resolver missões, baseadas no planejamento e execução de aulas com mídias, podendo escolher também o tipo de agrupamento dos alunos, local da aula e a ordem de aplicação da aula com as mídias escolhidas.

O objetivo de pesquisa inicial que levou à criação do jogo foi de:

investigar metodologias e práticas pedagógicas inovadoras para produção e aplicação do Game Comenius em suas versões (digital online e tabuleiro) em situações de aprendizagem formal e informal que levem à formação com, sobre e através das mídias de estudantes de licenciatura e professores de modo geral. (CRUZ, 2021, p. 159)

O Game Comenius é um jogo voltado para a formação inicial e continuada de professores, tendo por base a mídia-educação para a prática pedagógica condizente com o mundo contemporâneo em que vivemos. O Game Comenius se propõe a alavancar o uso de mídias em sala de aula, em diferentes níveis de ensino.

A perspectiva pedagógica do Game Comenius, conforme Cruz (2021), utiliza como diretrizes a visão holística de Zabala⁷, que compreende os conteúdos divididos em conceituais/factuais, procedimentais e atitudinais e o que prevê a BNCC⁸, no tocante às aprendizagens que os professores devem desenvolver nos alunos, destacando-se as competências 4 e 5, que tratam de linguagem e tecnologias digitais respectivamente:

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2018, p. 9)

As mídias, de maneira generalista, estão intimamente atreladas ao ato de comunicar, de modo que a mídia-educação compreende os meios analógicos e digitais como, além de promover o ato comunicador, proponente de um processo de apropriação, crítica e produção com, sobre e através destes meios. Tal constatação por meio de documentos legais e nacionais orientam e fomentam o Game Comenius como artefato de formação profissional docente.

Segundo as reflexões de Buckingham (2010), os avanços tecnológicos até o presente momento, sobretudo as mídias digitais - celulares, computadores e consoles -, fazem parte da cultura popular juvenil, cujo acesso acontece desde a mais tenra idade e se desenvolvem dominando o funcionamento dessas linguagens.

Esses novos tempos demandam uma nova reflexão sobre o papel do docente, não apenas como educador/mediador da aprendizagem, mas também dos meios pelos quais se pode aprender, com ênfase para as mídias, presentes no dia a

⁷ Zabala (1998) dispõe de instrumentos de análise e orientações do processo de aprendizagem dos conteúdos para professores, baseado nos estudos de Cesar Coll (1983) sobre a classificação das capacidades dos indivíduos.

⁸ “A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.” Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 16 out. 2023.

dia dos educandos fora da escola, e que precisa ser incorporado também nos meios institucionais da educação.

Segundo Cruz (2021), um dos motivos que impulsionou a criação do projeto de pesquisa e do Game Comenius foi não haver, naquele período, jogos direcionados para a formação inicial e/ou continuada de professores produzidos em universidades, sendo a maioria voltados para crianças e jovens, conforme levantamento realizado na época. Sendo assim, a ideia era possibilitar experiências e reflexões a partir do jogo para uma diversificação de práticas educativas, com um caráter inovador.

A metodologia adotada pelo projeto é a Design-Based Research (DBR), que é um “processo iterativo de investigação, criação, produção e avaliação” constante, de maneira que o Game Comenius começou a ser desenvolvido, foi testado em formações e eventos, e através dos feedbacks recebidos de pessoas envolvidas no processo de criação e participantes pesquisados em termos de mecânica do jogo, gráficos e conteúdo pedagógico, compondo a equipe de produção, constituindo assim “ciclos de estudo, análise, projeção, aplicação, resultados, que depois são reciclados.” (Cruz, 2021, p. 165)

Através da aplicação do Game Comenius em oficinas e disciplinas ocorre a investigação prévia do letramento midiático dos sujeitos via perfil midiático, de maneira a identificar e compreender os acessos aos meios culturais e instrumentais midiáticos, e dispor de retorno para as formas de aprender, considerando as práticas educativas vivenciadas como estudantes e docentes.

Nesse sentido, além dos pesquisadores e produtores diretos do game, os participantes também participam da autoria quando além de jogar, passam a contribuir através das avaliações, em contextos de formação diversas como oficinas, eventos, formações continuadas e em disciplinas curriculares.

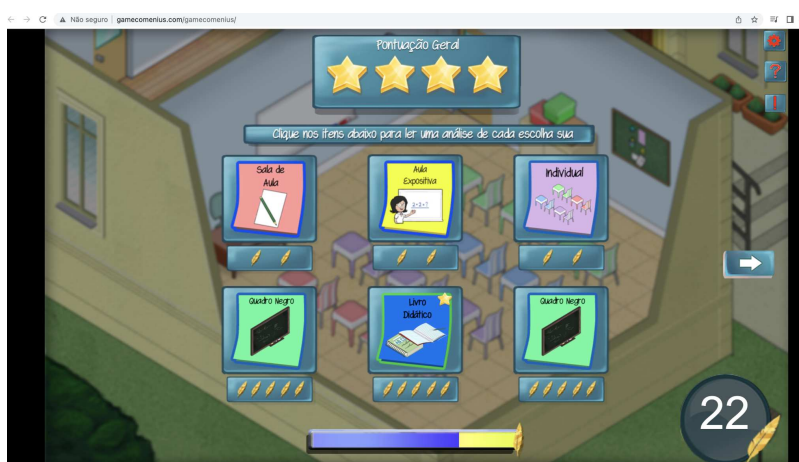
3.2 GAME COMENIUS E SEUS DIFERENTES FORMATOS

Em 2023, o Game Comenius possui diferentes formatos e gêneros: a) três módulos digitais contendo as mídias tradicionais, mídias audiovisuais e as mídias

digitais associadas às metodologias ativas; b) os jogos de tabuleiro do Módulo 1 e 2; c) o Comenius Pocket e d) o Comenius RPG.

O Game foi pensado para contribuir na formação de professores, inicial e continuada, com os “objetivos de buscar a aprendizagem das mídias na educação, apresentando os problemas que simulam situações de uma sala de aula real baseada em tomada de decisões”. (Cruz, 2021, p. 164)

Figura 1 - Módulo 1 do Game Comenius



Fonte: Fórum do Moodle, postado pela Aluna 8 (2022)

Ainda de acordo com Cruz (2021), a intenção da similaridade com uma experiência real é para gerar engajamento do jogador no processo de aprendizagem, uma vez que possa ser levado à identificação com o contexto. No módulo 1 do Game Comenius, que apresenta as mídias tradicionais (livro didático, quadro negro, fotografia, jornais e revistas ou cadernos e cartazes), a Lurdinha, personagem principal, professora normalista dos anos 1960, é desafiada por Comenius, o pai da Didática, a realizar uma viagem no tempo para aprender como inserir as mídias nas suas aulas e torná-las mais atrativas. Para saber mais acesse o link do jogo <https://gamecomenius.itch.io/comenius-1>).

Na Figura 1, podemos observar o feedback da missão que aparece para os jogadores em cada uma das oito missões do jogo. De acordo com a missão, a Lurdinha precisa escolher: 1) o local da aula - biblioteca ou sala de aula-; 2) o tipo de agrupamento para fazer a aula com os alunos - individual, duplas ou grupos -, 3) os procedimentos - aula expositiva, discussão entre alunos, atividade prática e

pesquisa; 4) uma dentre cinco mídias que se adequem a cada um dos três momentos da aula - livro didático, quadro negro, fotografia, jornais e revistas ou cadernos e cartazes. No quarto da professora há um quiz sobre cada mídia do jogo para que o jogador aprenda suas características, baseada na mídia-educação. Na praça da cidade há *quizzes* localizados nos prédios que trazem perguntas sobre conhecimentos gerais de artes plásticas (no museu), audiovisual (no cinema) e literatura (biblioteca).

Por meio de uma parceria com a Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), foi produzido o modo criador do módulo 1 na plataforma Remar, onde era possível customizar o jogo através do preenchimento de uma ficha correspondente aos três momentos da missão, sendo gerado um link ao final, o qual levava a plataforma para jogar a missão criada pelo jogador⁹. No semestre 2022.1, o jogo ainda estava disponível na internet, mas seus arquivos foram deletados no servidor da Rede Nacional de Pesquisa (RNP) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), no segundo semestre de 2022¹⁰.

Na Figura 2 é possível observar a tela de entrada na plataforma Remar, logo após o *login*, onde os jogadores eram levados a selecionar a opção criar e preencher as informações para gerar sua própria missão.

⁹ Ainda é possível assistir na internet o vídeo tutorial que apresentava as funcionalidades do jogo e explicava o passo a passo para criar as missões completas na plataforma. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=z1jun0P-6yQ> acesso 22 out 2023.

¹⁰ O Modo Criativo Game Comenius 1 foi um projeto financiado pela CAPES dentro do programa Grupos de Trabalhos Temáticos em EAD, no final de 2017, dentro da plataforma REMAR/UFSCar, como parte da infraestrutura de desenvolvimento e experimentação da Rede Nacional de Pesquisas (RNP) do governo federal. Em 2022, sem aviso prévio, os dados dessa infraestrutura da RNP foram excluídos. Com isso, projetos de diversas universidades que ali estavam ancorados se perderam. E todos os arquivos do Modo Criativo Game Comenius 1 – REMAR, que ali estavam armazenados, foram apagados (Mais informações ver: <https://edumidia.ufsc.br/nossos-jogos/game-comenius-2/crie-seu-proprio-game-comenius-modulo-1/>)

Figura 2 - Página do Modo Criador 1



Fonte: Plataforma REMAR/UFSCar (2022)

O módulo 2 do Game Comenius tem uma mecânica um pouco diferente, já que a Lurdinha pode passear pela escola. As escolhas incluem as mídias tradicionais do primeiro módulo somadas às audiovisuais - reproduzidor de DVD, retroprojektor, máquina fotográfica, televisão/rádio e computador - para planejar as aulas e os agrupamentos para cada momento da aula. O feedback apresentado pelo jogo a cada missão pode ser observado na Figura 3. Neste módulo, para poder conhecer a funcionalidade das mídias, Lurdinha tem que conversar com os personagens e explorar o espaço da escola. Trata-se de um jogo mais demorado e com bastante diálogo (<https://gamecomenius.itch.io/comenius-2>). O módulo 2 foi finalizado em 2022.

Figura 3 - Módulo 2 do Game Comenius



Fonte: Fórum do Moodle, postado pela Aluna 4 (2022)

O segundo módulo também possui um modo criativo, representado na Figura 4, no qual o jogador planeja suas próprias missões e seus feedbacks, escolhendo os desafios e escrevendo os diálogos, de forma customizável, utilizando a programação embutida no jogo. O Módulo 2 Criativo está disponível na mesma plataforma do jogo para criar missões e ser jogado, não permitindo compartilhar o link da criação para outros jogadores posteriormente, como era possível no modo criador do Módulo 1. Mas é possível gerar um arquivo PDF com os dados do planejamento realizado, no formato de um plano de aula.

Figura 4 - Modo Criativo 2



Fonte: Plataforma do projeto (2023)

As mídias associadas às metodologias ativas - softwares, datashow, câmera digital, internet, tablet e pendrive - e as mídias virtuais - ambientes virtuais, lousa digital, smartphones, redes sociais e cloud computing - aparecem no módulo 3 do Game Comenius, em que o jogador pode selecionar as mais adequadas além das tradicionais e audiovisuais. No início, o jogador pode escolher seu personagem representativo, o perfil da turma, nível de ensino, área de conhecimento e nome do conteúdo que será ministrado e uma das inteligências múltiplas que estão agrupadas em: corporal - cinestésica e naturalista; musical e interpessoal; intrapessoal e espacial-visual; lógico-matemático e linguística, conforme pode ser observado na Figura 5. (<https://gamecomenius.itch.io/comenius-3>).

Figura 5 - Módulo 3 do Game Comenius



Fonte: Autoria própria (2024)

O módulo 3 se divide em três metodologias: Aprendizagem Baseada em Problemas, Sala de Aula Invertida e Aprendizagem Baseada em Projetos, que acontecem em sala de aula, na casa do aluno e com saída de campo na cidade. O jogo foi concluído em março de 2023.

O Comenius Pocket é um jogo de cartas produzido com os elementos do Game Comenius, pelo professor da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), Rafael Marques de Albuquerque e abrange todas as mídias. Também tem como mecânica o planejamento de aulas, dessa vez de forma coletiva, gerando uma reflexão sobre as escolhas do grupo. É dividido em cinco cartas de missões, cartas de recursos azuis que contém as opções de mídias dos três módulos digitais, cartas de recurso

amarelas com funções extras, cartas de imprevistos e cartas de inspiração com sete personalidades da educação.

Este jogo é, preferencialmente, jogado em grupos pequenos, de até cinco pessoas, no formato presencial, mas também é possível adaptar para o modo remoto. Em cada rodada, é lida uma missão, para a qual cada jogador deve escolher uma mídia que é apresentada e justificar para o grupo. As cartas recurso são mídias e funcionalidades que auxiliam no planejamento da aula, exemplificadas na Figura 6, e geram pontuação pré-estabelecida no interior das cartas missão e com a possibilidade de acréscimo das cartas recursos amarelas. As cartas de imprevistos modificam a pontuação. Após receber o feedback do jogo no final de cada rodada, é possível aos jogadores negociarem sua pontuação, justificando e qualificando as escolhas, sendo o resultado decidido em consenso no grupo. A quantidade de pontos somados indica a quantidade de cartas inspiração que cada jogador receberá por rodada (<https://edumidia.ufsc.br/nossos-jogos/game-comenius-2/comenius-pocket/>). O jogo foi traduzido para o inglês e espanhol. Ele pode ser acessado gratuitamente para *print and play* na plataforma do projeto (<https://gamecomenius.ufsc.br/jogos/comenius-pocket/>).

Figura 6 - Cartas recurso do Comenius Pocket



Fonte: Plataforma do projeto (2023)

O Comenius RPG foi produzido pela equipe do Edumídia como parte da pesquisa do doutorando Fábio Medeiros, orientando da professora Dulce Márcia

Cruz, no PPGE/UFSC, no momento desta pesquisa. É composto por um mundo dividido em reinos, apresentados na Figura 7, e cada reino representa uma área da Educação, como Linguagens, Matemática, Natureza, Sociais e Educação Infantil.

Figura 7 - Reino do Comenius RPG



Fonte: Plataforma do projeto (2023)

Cada reino possui um personagem representativo a ser interpretado pelos jogadores, que têm a missão de solucionar desafios a partir das próprias habilidades em conjunto com o grupo, utilizando a rolagem de dados para as tomadas de decisão, podendo validar ou invalidar completa ou parcialmente as decisões tomadas. O RPG vem sendo jogado em diversos formatos, locais e públicos como parte do objetivo de formação docente da pesquisa do pesquisador.

3.3 GAME COMENIUS E FORMAÇÃO DOCENTE

Tendo em vista o viés de pesquisa do grupo Edumídia (CNPq) e dos estudos realizados pelos estudantes da graduação e pós-graduação vinculados ao grupo, diversos trabalhos foram realizados na perspectiva da formação de professores para as mídias, letramento midiático, formação através de jogos, game design, e com o Game Comenius dentre outros aspectos vinculados.

Dentre as produções, pode-se citar alguns trabalhos¹¹ de conclusão de curso, artigos para revistas e escritos para eventos, a partir da criação dos diferentes formatos do Game Comenius, bem como da aplicação em oficinas e dos dados gerados pelas aplicações. São trabalhos que valem a pena a leitura, conforme algumas indicações realizadas em rodapé, mas vale destacar que nenhum deles analisou a aplicação do Game Comenius, de forma intensiva de todos os formatos e gêneros em um mesmo semestre, com uma mesma turma, como foi feito nesta dissertação.

A formação dos sujeitos para as mídias compreende o processo de apropriação, análise crítica e produção dos meios, definição empregada na mídia-educação, de modo que se ultrapasse a ideia de utilizar as tecnologias apenas como ferramentas de apoio pedagógico, mas como bens culturais. De acordo com os estudos de Fantin (2011), a educação-comunicação é a área que compreende os aspectos teórico e prático na mediação dos processos escolares, considerando a formação dos sujeitos para as mídias, com aspectos críticos, ativos e criativos, e como meio para a democratização do conhecimento e oportunidades.

Pereira (2008) fala aos educadores analógicos que se encontram na geração digital, compreendendo o desafio que é atuar nesse espaço e realizar a integração entre os formatos, que não é um processo fácil e possivelmente não será completa. Contudo, o papel do educador incidirá no que o autor chama de literacia, voltada a habilidades que fazem relação aos saberes basilares, que são “a capacidade de leitura, interpretação e sentido crítico são agora mais necessários do que nunca.” (p. 138)

¹¹ LUZ, S. D. ; CRUZ, D. M. . Game Comenius e a formação de professores: o que você aprende ao aprender sobre mídia deve ser como jogar. 2016. (Apresentação de Trabalho/Seminário).

MÜLLER, A. C. N. G. ; CRUZ, D. M. . GAME COMENIUS: A prototipagem como recurso de percursos de aprendizagens. 2018. (Apresentação de Trabalho/Comunicação).

ARNDT, Klalter Bez Fontana. Formação, identidades e práticas docentes: um olhar sobre o letramento midiático de pedagogas. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/247365>. Acesso em: 22 out 2023.

MÜLLER, A. Formação continuada online de mídia-educação: a aprendizagem midiática de professores com o Game Comenius. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/251491?show=full>. Acesso em: 22 out 2023.

Trata-se de que os educadores atuem no processo crítico de aprendizagem dos sujeitos, de maneira que esses, nos processos de pesquisa e busca de informação, estejam atentos à confiabilidade dos sites, ao que se procura, ao que fazer com o que encontrar e a como comunicar-se. Para tal, é necessário uma formação prévia, na qual a escola tem um papel a assumir, bem como as políticas públicas voltadas ao desenvolvimento dessas competências não apenas instrumentais, mas também críticas.

Os Jogos Sérios ou *Serious Games* são “jogos educativos, educacionais ou de aprendizagem” (Cruz, 2021, p. 163), um exemplo de que os videogames podem ir além do entretenimento e se apresentam como propósitos em que os jogadores podem concordar ou discordar. Segundo Pereira (2008), estes estão para além do entretenimento e podem modificar a forma de aprender e de ver a escola. Os videogames também contribuem na aprendizagem e na socialização, pois é possível vivenciar experiências de mundo através de personagens e diferentes perspectivas.

O objetivo de incluir as mídias na formação de professores se configura como elemento a ser trabalhado em específico pelo projeto Game Comenius em oficinas, disciplinas, cursos de formações, e/ou em caráter geral, integrados à outros contextos, compreendendo os aspectos culturais e sociais condizentes, bem como a dimensão da aprendizagem a partir de experiências práticas: “Afinal, viver uma experiência significa apropriar-se dela, refletir e narrar sobre ela, deixando marcas em nós mesmos e nos caminhos por onde trilhamos.” (FANTIN, 2012, p. 62).

Através da interação, os jogos podem proporcionar uma imersão no mundo criado, conforme o jogador vai avançando e contemplando os desafios. Com o Game Comenius, é possível experienciar um pouco da sala de aula através das escolhas das mídias para cada momento de aula, tendo em vista critérios designados pelas missões a serem cumpridos.

O Game Comenius pode ser compreendido a partir das reflexões de Cruz e Ramos (2021), como algo a mais no processo formativo, considerando que estimula dos alunos seus conhecimentos prévios, diferentes habilidades de leitura, interpretação e planejamento, assim como pode instigar diferentes conteúdos e formas de fazer docente,

O Game Comenius, além de ser uma mídia que os professores em formação podem experimentar e aprender sobre ela, também é um meio de aprender sobre

outras mídias, suas funcionalidades e testar os seus usos através das missões/desafios disponibilizados pelo game em situações similares à de uma sala de aula real.

4 METODOLOGIA

Neste capítulo será apresentado o percurso metodológico adotado na pesquisa, considerando os instrumentos da coleta de dados, a descrição da disciplina e do lócus da pesquisa, bem como o perfil midiático dos sujeitos da pesquisa. O intuito é que esteja clara a experiência desta caminhada para a realização do estudo e dos dados encontrados, descritos e analisados em diálogo com o referencial teórico.

Esta pesquisa se volta para a formação inicial de pedagogos para as mídias, considerando o currículo do curso e o planejamento da única disciplina obrigatória e presencial voltada para esse conteúdo, MEN2073 - Educação e Comunicação, situada na 7a fase. Nessa disciplina, o Game Comenius foi incluído pela professora responsável enquanto proposta de formação de professores, específica para as mídias, em diferentes formatos, contemplando os meios analógicos e digitais.

O trabalho de coleta de dados se deu via estágio de docência, previsto no Art. 1º da RESOLUÇÃO NORMATIVA N.º 3/CPG/2021, de 08 de novembro de 2021, que dispõe sobre o Estágio de Docência na pós-graduação stricto sensu na Universidade Federal de Santa Catarina. O estágio de docência é uma prática adotada na Pós-graduação, obrigatória para doutorandos bolsistas da Capes e optativos aos demais, para que os alunos possam experienciar e se preparar para a docência no ensino superior.

Para realizar esse estágio, foi preciso preencher um requerimento, seguido do plano de aula da disciplina (Apêndice A), e encaminhar para análise e aprovação do colegiado do programa. Ao final do semestre, foi redigido um relatório do estágio (Apêndice D), que, após ser aprovado pela professora/orientadora, seguiu para aprovação do colegiado do programa.

Sendo assim, a pesquisa seguiu por uma via exploratória, devido ao trabalho de campo realizado através do estágio de docência, com atenção para o processo empírico de observar e participar, repleto de trocas entre a professora do estágio de docência (orientadora desta investigação), pesquisadora e participantes. Há também aqui um caráter descritivo, de modo que serão apresentados os dados e análise desses dados coletados, resultado da aplicação dos diferentes formatos do Game Comenius e da interação com a turma.

Um dos estudos que se baseia no processo de observar e participar é a pesquisa-ação, sendo seu propósito a atuação no meio. O meio, no caso deste trabalho, visa uma formação docente pautada no letramento midiático no qual as futuras professoras possam se amparar para a atuação profissional.

A pesquisa-ação conta o ciclo de trabalho que envolve “[...] um espiral de planejamento, reflexão e avaliação” (Mattar; Ramos, 2021, p. 155). Nesse sentido, houve o planejamento prévio a partir da reflexão constante acerca das atividades que seriam realizadas e sobre a melhor maneira de fazer a disciplina acontecer, bem como a avaliação ao final desse processo, realizado pela professora da disciplina, pela pesquisadora e pelas participantes.

Quanto aos dados, estes são tratados segundo a perspectiva da análise de conteúdo de Bardin (1977), tendo em conta os feedbacks produzidos sobre as experiências com os jogos na formação presencial, de forma on-line e oral. Em um primeiro momento, foi realizada a pré-análise, em que foram organizados e inseridos no corpo do trabalho os dados reunidos pelos diferentes instrumentos utilizados através de quadros seguidos de relações estabelecidas entre o perfil midiático e anotações realizadas em diário de campo da pesquisadora.

Em seguida, a exploração do material acontece através da categorização dos dados coletados, sendo finalizado pelo tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação por reflexões dialogadas com o referencial teórico.

4.1 INSTRUMENTOS DE PRODUÇÃO DE DADOS

Durante o semestre letivo da turma 07308, na disciplina MEN2073 de 2022.1, foram produzidos dados de diferentes formas, como: Formulários no *Google Forms* para o perfil midiático e para análise e avaliação dos módulos do Game Comenius digital e Comenius Pocket, fóruns no Moodle para postagem de prints, arquivos e feedbacks sobre as atividades realizadas e diário de campo produzido com as observações da pesquisadora, relatos e inferências decorrentes do estágio de docência.

Os formulários utilizados foram criados através do *Google Forms*¹², por pesquisadores do Edumídia a fim de que houvesse a análise e avaliação dos protótipos dos jogos e de cada jogo em si, pelos jogadores, no decorrer do desenvolvimento e aplicações em oficinas e disciplinas.

Foram selecionados para integrar esta pesquisa dois formulários. Um deles já vinha sendo utilizado pelos pesquisadores do Edumídia durante a produção do jogo, a fim de apoiar a análise investigativa, que é o formulário para constituição do perfil midiático dos sujeitos, detalhado mais à frente; e o formulário adaptado pelo na época mestrando do PPGE, professor Edenilton Muniz, como parte de sua pesquisa a respeito do Game Comenius Pocket, tendo sido aplicado numa oficina de teste com o Game Comenius Pocket, na turma MEN2073 de 2022.1.

A disciplina utiliza um Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA)¹³, utilizado pela universidade, o Moodle, para que os professores possam disponibilizar tanto materiais didáticos para os estudantes (arquivos Word/PDF, vídeos e outros) como as atividades para que eles possam interagir através de fóruns, chat, postar tarefas e contatar os professores. Segundo Souza Júnior (2020, p. 4), o Moodle é um ambiente

voltado a gestão de disciplinas em curso a distância ou apoio para atividades em cursos presenciais da UFSC. Ele também disponibiliza um conjunto de aplicações - ou ferramentas - capazes de dinamizar a interação entre alunos, professores e tutores (no caso de disciplinas da EaD).

O uso desse sistema pela UFSC começou no primeiro semestre de 2009, de acordo com Mano e Cruz (2016, p. 3), e “dentre os AVEA mais populares no país, o Moodle, uma multiplataforma que permite a criação de comunidades e de cursos “on-line”, bem como páginas de disciplinas, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem”, possui outras diversas funções como recebimento de trabalhos, atribuição de notas e presença, interação entre usuários via chat e fóruns de

¹² Ferramenta gratuita criada pela empresa Google e funciona como suporte para criação, divulgação e utilização em massa de inscrição de eventos, avaliações escolares, pesquisas acadêmicas ou de outro cunho, dentre outras funções. BIJORA, Helito. Google Forms: o que é e como usar o app de formulários online. **Techtudo**. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/google-forms-o-que-e-e-como-usar-o-app-de-formularios-online.ghml>. Acesso em: 23 out. 2022.

¹³ Conceito encontrado no site da UFSC, Campus de Araranguá, disponível em: <http://sig.ararangua.ufsc.br/moodle-ufsc/>. Acesso em: 15 nov. 2022

discussão, compartilhamento de textos, imagens, vídeos e links externos, a exemplo de formulários, funcionando de forma sincronizada com outros sistemas da instituição, como o CAGR, IDUFSC, Pessoa - Autenticação, dentre outros.

O Moodle é fundamental para o desenvolvimento da disciplina MEN2073, tendo em vista que todas as atividades são apresentadas e organizadas nesse ambiente virtual, sendo um sistema que advém da experiência com a EAD¹⁴ da Universidade Aberta do Brasil, adotada pela UFSC também no ensino presencial (Mano; Cruz, 2016).

Figura 8: Exemplo de apresentação de atividade no Moodle

27 maio - aprender com e sobre jogos

Aula dialogada - Metodologia: Aprendizagem Baseada em Jogos
 Jogos, Jogos digitais, Conceitos, história, Tipos, Elementos do Design de Games

Local: laboratório da Pedagogia, sala 102 - 1o andar - bloco C - CED

A Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ) ou GBL de Game-Based Learning é uma metodologia pedagógica que se foca na concepção, desenvolvimento, uso e aplicação de jogos na educação e na formação.

Temática: Recepção; crítica, estética e mediações culturais: letramentos

Texto base:

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. Games e formação docente. In: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M. SANTOS, E. O. (Org.). *Informática na Educação: pensamento computacional, robótica e coisas inteligentes*. Porto Alegre: SBC, 2020. (Série Informática na Educação).
<https://educacao.cele.br/org/games-e-formacao-docente/>

Texto complementar:

LEMKE, Jay L. Letramento midiático: transformando significados e mídias. *Revista Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, jul/dez., 2010.
https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132010000200009&script=sci_abstract&lng=pt

Jogando e analisando o Game Comenius

Fórum da aprendizagem do módulo 1

Fórum da aprendizagem do módulo 2

Fonte: Moodle (2022)

Foram criados fóruns para que as alunas pudessem postar prints e/ou feedbacks das experiências com os diferentes formatos do Game Comenius, conforme pode ser observado na Figura 8, o que levou à geração dos quadros apresentados no capítulo de descrição e análise desses dados.

Tendo em vista que a aplicação do Game Comenius se deu completamente de maneira presencial, em laboratório de informática (LABFOP) e sala de aula, sob a supervisão da professora da disciplina, durante o estágio de docência, foi possível realizar registros em diário de campo, pela pesquisadora, tendo em consideração a

¹⁴ De acordo com Lostada e Cruz (2017, p. 10), a EAD passou por três momentos históricos para chegar ao que utilizamos atualmente, sendo o primeiro momento dos cursos por correspondência, o segundo momento foi a integração de fitas de vídeo e rede de televisão no processo de aprendizagem e o terceiro momento que é o da integração das tecnologias digitais, o que nos leva aos dias atuais com o “uso das tecnologias digitais, de modo que seus alunos utilizam os mais diversos recursos de comunicação em suas atividades de aprendizagem”.

Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Essa ferramenta de registro já fazia parte do cotidiano da pesquisadora, e foi adotada no estágio de docência, revelando-se de grande valor no decorrer do semestre, sendo considerada como fonte de coleta primária e análise de dados na construção desta dissertação.

4.2 DESCRIÇÃO DA DISCIPLINA

Esta pesquisa foi realizada durante o estágio de docência no semestre 2022.1, no curso de Pedagogia, na disciplina obrigatória MEN2073, turma 07308 - Educação e Comunicação, componente da 7ª fase do curso, presente na Matriz Curricular do curso a partir da Portaria nº 270/Preg/Ufsc/09 de 01/09/09. Além dessa disciplina, o curso também conta com a oferta de disciplinas eletivas, propostas por seus professores a partir de suas pesquisas e interesses, dentro do Núcleo de Aprofundamento e Diversificação de Estudos (NADE)¹⁵.

A disciplina vem sendo ministrada de maneira presencial, no prédio do Centro de Educação (CED), variando a sala conforme disponibilidade de cada semestre. No semestre 2022.1 e conforme Figura 10, as aulas aconteceram na sala 110 do bloco A.

¹⁵ A partir da possibilidade de estágios de docência, duas dissertações de mestrado foram produzidas no PPGE/UFSC (HOCHSPRUNG, 2018; SANTOS, 2018), a partir dos resultados da aprendizagem baseada em jogos nas turmas do NADE, da Pedagogia.

Figura 10 - Atividades de criação de Padlet na sala de aula 110



Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Apesar da sala 110 ser a referência, também foi utilizado o Laboratório de Formação da Pedagogia (LABFOP), no Bloco C do CED, conforme Figura 11.

Figura 11 - Aula com Game Comenius módulo 1 no LABFOP



Fonte: Dados da pesquisa (2022)

Um breve histórico dessa disciplina no curso da Pedagogia é de que inicialmente foi criada uma disciplina optativa chamada MEN5109 - Educação e Mídias, no segundo semestre letivo de 2007, com carga de 72 horas e quatro créditos, e que foi oferecida regularmente até 2014, para estudantes de licenciatura. A demanda se deu devido à criação de uma nova área no Departamento de Educação, de Educação e Mídias. Em 2009 foi incluída no currículo, em caráter obrigatório, a disciplina MEN7113 - Comunicação e Educação e somente com a revisão curricular de 2021.2 é que houve a renomeação da disciplina e codificação

como é utilizada até o momento dessa pesquisa, MEN2073 de 2022.1 - Educação e Comunicação¹⁶.

A troca da ordem dos termos no nome da disciplina implica uma discussão de priorização do estudo, em detrimento do curso no qual ela é ofertada. Uma vez que se trata da Pedagogia, parecer fazer mais sentido que a Educação seja a prioridade na oferta dos conhecimentos, seguida da Comunicação.

Na temática desta pesquisa, vale citar a disciplina NADE - MEN7171 - Produção de linguagem Audiovisual, Digital e Hipermediática na Educação que vem sendo oferecida desde 2017. Ambas as disciplinas têm propostas formativas similares e são ministradas pela mesma professora.

A proposta da disciplina obrigatória MEN2073, conforme ementa, prevê os estudos acerca da

Educação, comunicação e cultura das mídias. As mídias e suas linguagens. Análise crítica e criativa das mídias. Estética e mediações culturais. Crianças, jovens, adultos e as interações com as mídias na escola, na família e na cultura. Conceitos, objetivos e perspectivas da mídia-educação. Produção de conhecimento, formação de professores e produção de mídias em contextos educativos presenciais e a distância (UFSC, 2009).

Nesse sentido, a ideia é que a disciplina possa instigar o pensamento e olhar crítico sobre o planejamento pedagógico com, sobre e através das mídias no mesmo período em que estão cursando o estágio obrigatório do curso nas escolas de educação infantil. Essa vivência concomitante das estudantes como docentes, mesmo que num contexto relativamente seguro e mesmo assumindo a regência de sala de aula em algumas situações, se dá devido ao supervisionamento dos professores orientadores, e tem potencial de contribuir para a significação desses conhecimentos trabalhados na disciplina.

Contudo, a oferta da disciplina não é um fim. Fantin (2012) cita sua função dentro do currículo do curso:

Com uma ementa que buscava discutir a relação entre educação comunicação, mídia e tecnologia por meio da reflexão epistemológica e de sua aplicação didático-metodológica no contexto educativo e na formação de professores, sabemos que ela significa apenas um

¹⁶ Histórico relatado no memorial da professora Dulce Márcia Cruz (2023).

ponto de partida para discutir as questões da mídia-educação na formação inicial. (Fantin, 2012, p. 81)

Refletindo o papel da disciplina na formação das participantes da pesquisa, bem como sua estrutura e experiência da pesquisadora durante o estágio de docência, foi possível associar as reflexões com os estudos de Fantin (2012), onde a autora aponta as possibilidades de se fazer a formação de professores em mídia-educação. Dentre estas, a mídia-educação pode estar relacionada a uma disciplina específica ou mesmo a todo um currículo, de maneira transversal em que todo professor seja um mídia-educador.

Ambas as perspectivas são consideráveis à medida que a disciplina específica pode aprofundar as aprendizagens, ao mesmo tempo que todo professor pode empregar na prática educativa a adoção das mídias, de forma contextualizada e crítica, provendo assim uma formação alinhada com as perspectivas tecnológicas atuais no que tange ao educacional, cultural e social.

De todo modo, cabe levar em consideração o contexto onde cada espaço educativo se encontra. No que diz respeito à UFSC, já existe uma disciplina específica, bem como uma eletiva voltada para a formação para as mídias. Talvez haja espaço para um processo de horizontalização na formação dos professores do curso, do departamento ou mesmo da universidade para que se constituam mídia-educadores, ofertando aos graduandos uma formação transversal para as mídias, de forma que as discussões pertinentes estejam presentes em toda a trajetória acadêmica.

Compreendendo a formação inicial de docente e o papel da experiência na aprendizagem, a professora da disciplina elaborou um plano objetivando o estudo conceitual das mídias e da mídia-educação, bem como agregou a esse processo a adoção de jogos como um dos métodos para se trabalhar a formação com, sobre e através das mídias. Assim, o Game Comenius figurou como artefato midiático, objeto desta investigação neste trabalho, tendo em vista que além de ser uma mídia, seu objetivo é promover a formação para diferentes tipos de mídias.

Voltando ao planejamento da disciplina, foi disponibilizado para a turma, via Moodle, o plano de ensino (Anexo A) com o detalhamento por aula do que seria feito durante todo semestre. No plano, constam os temas da aula, textos com arquivo e/ou link. No Moodle, as alunas contaram com uma planilha Excel on-line para

acompanhamento das atividades realizadas pela turma (Apêndice C), bem como fóruns para compartilhamento das atividades produzidas.

O Game Comenius foi inserido no plano de aula da disciplina, conforme pode ser observado no Anexo A, aprovado no início do semestre de 2022.1, pelo Colegiado do Curso de Pedagogia. No decorrer da disciplina, algumas mudanças foram realizadas nesse plano, por iniciativa da professora e, em outros momentos, em decorrência das devolutivas e contribuições da turma.

Ao final do semestre, as aulas foram distribuídas e realizadas da seguinte forma:

Quadro 1 - Distribuição das aulas da disciplina MEN2073 de 2022.1, turma 07308

QTD.	DATA	DESCRIÇÃO SINTÉTICA DAS AULAS E SEUS RESULTADOS
1	22/04	Semana de Integração de Pedagogia. Pediu-se apenas que a turma respondesse o perfil midiático através do <i>Google Forms</i> , disponível no Moodle. Dessa forma, não houve encontro presencial.
2	29/04	Realizado na sala de aula Apresentação da ementa da disciplina, recursos do Moodle, compartilhamento das expectativas sobre a disciplina pelos estudantes de forma oral e dos dados do perfil midiático da turma.
3	06/05	Realizado na sala de aula Exibição dos vídeos de apresentação em que os alunos deveriam responder os seguintes questionamentos: Como me vejo usando as mídias no futuro profissional? Como me imagino sendo professor pós-pandemia? O que poderá mudar na prática docente após essas práticas de ensino remoto/on-line? Os vídeos foram apresentados e comentados em sala por toda a turma, servindo de ponto de partida para as discussões teóricas que realizamos nas duas semanas seguintes.

4	13/05	<p>Realizado na sala de aula</p> <p>Letramento e Mídia-Educação – mapa conceitual sobre vídeo e texto da professora Mônica Fantin que deveriam ser realizados previamente para discussão em sala de aula, de maneira individual.</p>
5	20/05	<p>Realizado na sala de aula</p> <p>Leituras de três textos, em grupos de aproximadamente seis alunas, que deveriam ler individualmente de maneira prévia e discutir com seus grupos em sala, para postar os principais conceitos no Padlet. Também foi realizada uma discussão sobre os textos.</p>
6	27/05	<p>Realizado no LABFOP</p> <p>O Game Comenius o módulo 1 foi apresentado, no início da aula, através do datashow¹⁷, bem como um vídeo tutorial de funcionamento para a turma ter uma noção de como funciona a mecânica e se familiarizar com o gráfico. Após essa introdução, as alunas jogaram com acompanhamento e suporte realizado pela professora. Ao final da aula, foram passadas orientações sobre o módulo 2, que deveria ser jogado em casa, e ambos os módulos foram jogados de modo individual. Houve discussão ao final para que a turma pudesse avaliar a experiência. As alunas também deveriam responder os formulários de avaliação e análise dos jogos de maneira on-line.</p>
7	03/06	<p>Realizado no LABFOP</p> <p>Foi jogado o modo criativo do Game Comenius módulos 1 e 2, em duplas, onde as alunas tiveram suporte da professora para dúvidas e processos concernentes a salvar informações e postar nos fóruns. Houve discussão ao final para que a turma pudesse avaliar a experiência.</p>
8	10/06	<p>Realizado no LABFOP</p> <p>Foi realizada a aplicação do protótipo do módulo 3 do Game Comenius, de maneira individual, com suporte da professora. Houve discussão ao final para que a turma pudesse avaliar a experiência. Um fórum de discussões foi criado no Moodle para a turma postar prints e comentários, bem como foi aplicado o formulário de avaliação do protótipo, de maneira on-line.</p>

¹⁷ Recurso visual conectado ao computador e que transmite sua tela em forma de projeção na parede.

9	17/06	<p>Ponto facultativo</p> <p>Foi encaminhado para os alunos via <i>Moodle</i> material de leitura sobre práticas pedagógicas com mídias, pensando-se na Oficina das Mídias, que foi uma atividade proposta pelas alunas, mas que não chegou a acontecer.</p>
10	24/06	<p>Realizado na sala de aula</p> <p>Ocorreu a aplicação do Comenius Pocket com a turma, que foi dividida em dois grupos. As alunas avaliaram a experiência via <i>Google Forms</i>.</p>
11	01/07	<p>Realizado na sala de aula</p> <p>A turma recebeu o doutorando Fábio Medeiros, professor e mestre de RPG, para aplicação do RPG com a turma, no tema “Seca”. No Moodle foram disponibilizados alguns arquivos sobre como planejar uma aula, um formulário para planejamento de aula com jogo, uma lista com sugestão de jogos on-line e um fórum para postagem do planejamento realizado pelo formulário.</p>
12	08/07	<p>Realizado na sala de aula</p> <p>O professor Fábio Medeiros retornou com o RPG, com a companhia do professor Matheus Silveira. A turma foi dividida em três grupos para jogar o RPG do Comenius. Foi disponibilizado no Moodle um fórum para que as alunas pudessem avaliar as duas aulas com RPG, além das avaliações orais que foram feitas em sala.</p>
13	15/07	<p>Realizado no LABFOP</p> <p>Produção de memes sobre Consumo Infantil. Foram disponibilizados no Moodle alguns textos, slides e links de site sobre o assunto e para a produção de memes on-line. Um fórum foi criado para compartilhamento dos memes criados pelas alunas.</p>
14	22/07	<p>Realizado no LABFOP</p> <p>Aula com tema de “Internet e eleições - Fake News”. Alguns textos e links sobre a temática foram postados no Moodle, bem como o link do Kahoot que é o aplicativo que usamos para criar <i>quizzes</i> sobre a temática da aula, após uma boa discussão. O link dos <i>quizzes</i> criados teve espaço para postagem através do fórum criado.</p>

15	29/07	<p>Realizado na sala de aula</p> <p>Avaliação e auto-avaliação da aprendizagem do semestre. Foi realizada uma pequena dinâmica em que as alunas poderiam pegar post-its sortidos com perguntas sobre a disciplina/conteúdo. Encerramento.</p>
----	-------	---

Fonte: A autoria própria (2022)

O intuito de utilização do LABFOP foi acompanhar as alunas jogando os módulos do Game Comenius digital, a fim de poder orientar e ajudar com as possíveis dúvidas e observar a relação delas com o jogo, bem como para realização de atividades on-line, tais como a criação de memes e o uso do Kahoot, sendo estes meios diferentes de se trabalhar com a mídia-educação, considerando o processo de apropriação, análise crítica e produção.

4.3 SUJEITOS

A turma 07308 foi iniciada com 20 alunas matriculadas, havendo o não comparecimento de uma aluna durante o semestre, sendo assim, 19 cursistas, dois do sexo masculino. Por essa razão, utilizaremos o gênero feminino para a descrição da turma em decorrência de serem maioria. 16 alunas responderam o formulário de perfil midiático (sendo um do sexo masculino).

O formulário de perfil midiático é um instrumento de coleta que foi criado pelo grupo Edumídia, a fim de obter informações sobre estudantes de licenciatura de todo país e justificar a produção de um jogo voltado para a formação em mídia-educação, projetado para coletar dados dos participantes das oficinas de formação com o Game Comenius, desde 2014. O formulário possibilita o mapeamento característico dos participantes, das condições de acesso às mídias e perfil de utilização, bem como as relações pessoais com as mídias e da presença das mídias no contexto da formação inicial (período da graduação), resultando nos dados que serão apresentados a seguir¹⁸. Trata-se de um formulário aplicado em

¹⁸ Para a estruturação dos quadros de perfil a seguir, utilizou-se como referencial o trabalho de conclusão de curso de Bianca Marcelino Rocha (2016).

todos os semestres e de caráter obrigatório, utilizado desde que o Game Comenius era ainda um protótipo, no início da sua idealização.

Quadro 2 - Dados pessoais

Sexo	93% feminino
Idade	Entre 21 e 37
Moradia	50% mora com familiares
Renda Pessoal	80% até 1 salário mínimo
Renda Familiar	41% de 1 a 3 salários mínimos
Instituição de ensino	93,75% UFSC 6,25% PH Weingarten ¹⁹
Semestre que está cursando	87,5% 4o. ano (7o. semestre e 8o. semestre)
Modalidade	100% presencial

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Dentre os dados apresentados acima, é importante destacar que muitas das estudantes se encontravam numa situação multifase (dessemeestralizadas), em decorrência do período pandêmico da Covid-19, que impactou o desenvolvimento acadêmico das estudantes. Nos registros em diário de campo do primeiro encontro presencial, (Apêndice B), estão os relatos das desistências de disciplinas e dificuldades com o uso das tecnologias durante o período de ensino remoto, narradas pelas estudantes na disciplina.

Os próximos quadros do perfil midiático apresentam dados sobre o acesso e frequência de utilização de mídias pelos professores das alunas e pelas próprias alunas, bem como outros aspectos culturais do cotidiano delas.

Apesar do crescente acesso e consumo das mídias digitais neste século XXI, entende-se que a pandemia ampliou consideravelmente e em pouco tempo a perspectiva das mídias digitais no contexto educacional, de certa maneira como requisito de trabalho docente no ensino e na aprendizagem dos alunos.

Conforme pode-se observar na pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI)²⁰, no comparativo entre o início e o final da pandemia da

¹⁹ Uma aluna era estudante de intercâmbio, oriunda da Alemanha.

²⁰

Disponível

em:

<https://www.cgi.br/noticia/releases/conectividade-nas-escolas-brasileiras-aumenta-apos-a-pandemia->

Covid-19, 2020 e 2021, houve crescimento no índice de internet disponível na educação básica, recursos tecnológicos, bem como de mais formações de professores sobre o uso das tecnologias digitais.

Entende-se que estes fatores também têm relação com as graduações, de maneira que o ensino superior também foi afetado pelo contexto do distanciamento social e utilização das mídias para realização dos estudos, seja das alunas como estudantes ou como professoras da rede básica.

No que diz respeito à atuação profissional das estudantes através de estágios relacionados ao curso, ou mesmo estágios remunerados na educação, compreende-se que para o desenvolvimento da disciplina e relação de experiência/aprendizagem com o Game Comenius, tal informação pode dispor de indicativos e suporte de análise posterior. Portanto, conforme é possível observar no Quadro 3, mais da metade da turma se encontrava atuando na educação básica durante o semestre de 2022.1 e metade informou ter experiência de um a cinco anos como docente. Apenas 18% não tinham experiência docente, enquanto 31% não estavam atuando no momento do curso. Essa informação indica algumas dificuldades para a realização de tarefas durante a formação, tendo em vista que o curso é vespertino e a atuação docente tipicamente neste caso se dá no período matutino.

Quadro 3 - Atuação profissional das alunas

Experiência como docente	62,5% Estou atuando
	50% Educação Infantil 18,8% Ensino fundamental I 6,3% Ensino fundamental II 12,5% Ensino médio 6,3% Projeto de extensão que agrupa os alunos de várias faixas etárias
Nível de ensino em que atua	31,3% Não estou atuando
Tempo de experiência em atividades de docência	31,3% até 1 ano 50% acima de 1 ano e até 5 anos 18,8% Nunca atuei como docente

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Nos quadros a seguir serão marcados em rosa os maiores índices de respostas. Quanto aos equipamentos aos quais as alunas da turma 07308 têm acesso em seu cotidiano, seja pessoal ou de trabalho, conforme pode ser observado no Quadro 4, os indicativos são bastante satisfatórios quanto ao acesso à internet e a dispositivos eletrônicos mediadores (100%). No entanto, o acesso a consoles de jogos (e, por consequência, aos próprios jogos) não segue os altos indicadores (31%).

Quadro 4 - Equipamento a que as alunas têm acesso

Equipamentos ou recursos aos quais tenho acesso/disponível (em casa, na instituição de ensino, no local de trabalho)	SIM
Computador em casa	69%
Computador na escola	50%
Computador no trabalho	37,50%
Internet em casa	100%
Internet na escola	68,75%
Internet no trabalho	75%
Internet móvel (por exemplo, 3G)	100%
Internet em la house	18,75%
Tablet em casa	18,75%
Tablet no trabalho	6,25%
Notebook ou netbook	81,25%
Celular Pessoal	100%
Celular com acesso à internet	100%
Console de Games (por exemplo, playstation, wi, xbox)	31,25%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

É curioso observar que há altos indicadores de uso pessoal da internet (100%), batepapo (75%), redes de entretenimento (56%), e até mesmo de cunho profissional (37%), enquanto que o percentual de alunas com acesso a consoles (31%) é baixo. Os indicadores de consumo cultural podem ser vistos no Quadro 5 em que 100% das alunas fazem uso da internet “diariamente” e “várias vezes ao dia” informações que podem ser observadas entre o Quadros 4 e o Quadro 5.

Quadro 5 - Consumo cultural digital das alunas

	Nunca	De vez em quando	Quinzenalmente	Semanalmente	Diariamente	Várias vezes ao dia
Frequência que uso a internet para bate-papo	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	25,00%	75,00%
Frequência que atualizo meu Blog pessoal	56,25%	43,75%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%
Frequência que acesso Blog de terceiros	31,25%	56,25%	0,00%	0,00%	6,25%	6,25%
Frequência que acesso redes sociais (Orkut, Facebook, etc)	0,00%	6,25%	0,00%	6,25%	25,00%	62,50%
Frequência que uso internet para entretenimento	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	43,75%	56,25%
Frequência que uso internet para uso profissional	0,00%	12,50%	6,25%	6,25%	37,50%	37,50%
Frequência que jogo jogos eletrônicos	25,00%	43,75%	6,25%	12,50%	6,25%	6,25%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Como se vê, no que diz respeito ao consumo cultural mais geral, há uma baixa frequência em relação às diferentes perspectivas de vivências que têm a contribuir para a formação pessoal e profissional das estudantes da turma 07308. A importância de destacar isso está no fato da relevância que tais conhecimentos podem agregar na formação e desempenho profissional das futuras docentes, de modo enfático para as competências adquiridas. No Quadro 6, com exceção da televisão (50% de vez em quando e 43% diariamente), os dados indicam uma baixa frequência de consumo dos produtos culturais cinema, livros (digitais e impressos), shows musicais, teatro e museus, sendo os índices mais frequentes relativos a “de vez em quando”, mostrando que as estudantes estão imersas na cultura digital voltada para o entretenimento individual.

Quadro 6 - Consumo cultural geral das alunas

	Nunca	De vez em quando	Mensalmente	Quinzenalmente	Semanalmente	Diariamente
Frequência que vejo televisão	0,00%	50,00%	0,00%	0,00%	6,25%	43,75%
Frequência que vou ao cinema	18,75%	68,75%	6,25%	6,25%	0,00%	0,00%

Frequência que leio livros impressos	0,00%	43,75%	31,25%	0,00%	18,75%	6,25%
Frequência que leio livros digitais	12,50%	50,00%	0,00%	6,25%	12,50%	18,75%
Frequência que vou a shows musicais	12,50%	81,25%	0,00%	6,25%	0,00%	0,00%
Frequência que vou ao teatro	31,25%	68,75%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%
Frequência que vou a museus ou galerias de arte	50,00%	50,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

A proposta da disciplina MEN2073 de 2022.1, bem como o Game Comenius é prover de aprendizagens que possibilitem às estudantes atuar profissionalmente tendo as mídias incluídas no planejamento e prática educativa. Tal necessidade e importância pode ser observada através dos dados do Quadro 7, que denota a baixa adesão de mídias pelas alunas nas experiências profissionais que já realizam durante a graduação, pois em todos os indicadores, a maior porcentagem está localizada na resposta “nunca”.

Quadro 7 - Uso pedagógico de mídias pelas estudantes

	Nunca	De vez em quando	Mensalmente	Quinzenalmente	Semanalmente	Diariamente
Uso ou usei jogos eletrônicos em sala de aula	87,50%	6,25%	6,25%	0,00%	0,00%	0,00%
Proponho ou já propus atividades nas quais os alunos usam a internet	68,75%	18,75%	0,00%	6,25%	6,25%	0,00%
Uso ou usei jornal ou revista impressos como recurso pedagógico com os alunos	62,50%	25,00%	0,00%	6,25%	6,25%	0,00%
Uso ou usei redes sociais como recursos pedagógico com os alunos	81,25%	18,75%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%
Uso ou usei filmes como recurso pedagógico com os alunos	50,00%	31,25%	6,25%	0,00%	12,50%	0,00%
Uso ou usei vídeos disponíveis na internet (por exemplo, Youtube) e material audiovisual como recurso pedagógico com os alunos	43,75%	31,25%	6,25%	0,00%	18,75%	0,00%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Conforme observado acima, grande parte das alunas “nunca” utilizou jogos (87%), atividades com internet (68%) e redes sociais (81%) em sala de aula. Esses dados levam à reflexão sobre se esses indicativos podem estar relacionados à vivência delas como alunas, conforme podemos observar nos dados do Quadro 8, apresentado abaixo.

O dado que mais chama atenção no Quadro 8 é sobre a adoção de jogos como recurso pedagógico, pois 81% das alunas sinalizaram que os professores “nunca” utilizaram nas disciplinas cursadas na Pedagogia. Esse dado confirma a informação da porcentagem indicada no Quadro 7 sobre seu próprio uso da mídia em aula (87% nunca). Nesse sentido, cabe perguntar: como incorporar práticas de ensino que não são vivenciadas/aprendidas pelas alunas?

Contudo, no Quadro 8, há uma distribuição variada das porcentagens no que se refere aos usos de diferentes elementos pedagógicos, a exemplo dos jogos eletrônicos em que 81% dos professores universitários nunca utilizam essa mídia. 50% dos professores ainda utilizam materiais impressos, o uso de redes sociais está entre 50% que “nunca” usa e 31% que utiliza “de vez em quando”, enquanto 56% dos professores utilizam filmes apenas “de vez em quando”. Tendo em vista os altos indicadores e não muito frequentes quanto a não adoção de mídias na prática pedagógica, sobretudo as digitais, pode-se especular que esses índices estejam associados aos déficits de letramento midiático e resistências das alunas em adotar as mídias enquanto estudantes e futuras docentes. Considera-se que para uma afirmação melhor embasada, se faz fundamental uma pesquisa aprofundada, junto a esses sujeitos, a fim de conhecer e conseqüentemente poder avaliar.

Buckingham (2010) nos fala a respeito do distanciamento entre a prática cotidiana, prática social, dos sujeitos com as mídias, enquanto que nos âmbitos educacionais a coisa muda de figura. No quadro 7, a frequência distribuída de uso de vídeo, internet, ambientes virtuais, por parte das alunas indica uma inclusão das mídias em suas vidas privadas, ainda que não seja uma prática comum. As redes sociais, por exemplo, apesar de terem um alto acesso e consumo social pelas alunas, não são praticamente utilizadas nas aulas, tendo em vista que 81% delas “nunca” utilizou ou utiliza “de vez em quando” esses meios na própria prática pedagógica.

Também chama atenção no Quadro 8 o indicador de 62%, no total, referente ao uso dos AVEA “semanalmente” ou “diariamente”, e “de vez em quando” que corresponde a 31%. Esse aumento pode ter a ver com o período da pandemia da Covid-19, uma vez que nesse contexto os serviços, a medida do possível, foram direcionados para o formato remoto, através de portais e meios digitais. No entanto, é uma informação que precisa ser melhor investigada.

Quadro 8 - Uso pedagógico feito pelos professores das alunas

	Nunca	De vez em quando	Mensalmente	Quinzenalmente	Semanalmente	Diariamente
Meus professores utilizam jogos eletrônicos como recurso pedagógico	81,25%	12,50%	0,00%	0,00%	0,00%	6,25%
Meus professores utilizam ou incentivam o acesso à internet como fonte de pesquisa em atividade realizada em sala de aula ou laboratório	6,25%	31,25%	12,50%	6,25%	25,00%	18,75%
Meus professores utilizam jornais ou revistas IMPRESSOS como recurso pedagógico	50,00%	18,75%	12,50%	0,00%	12,50%	6,25%
Meus professores utilizam jornal ou artigos de revistas DIGITAIS como recurso pedagógico	12,50%	25,00%	18,75%	6,25%	6,25%	31,25%
Meus professores utilizam redes sociais como recurso pedagógico	50,00%	31,25%	0,00%	0,00%	6,25%	12,50%
Meus professores utilizam filmes como recursos pedagógico	0,00%	56,25%	18,75%	12,50%	0,00%	12,50%
Meus professores utilizam vídeos ou materiais audiovisuais da internet (por exemplo, Youtube) como recurso pedagógico	0,00%	37,50%	18,75%	12,50%	12,50%	18,75%
Meus professores utilizam ambiente virtual de aprendizagem para a realização de atividades pedagógicas	6,25%	31,25%	0,00%	0,00%	31,25%	31,25%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Como uma das mídias menos utilizadas, o jogo parece ser ainda desconhecido dos professores. Em sua essência, para além das características específicas que envolvem a mecânica, narrativa e outros elementos, ele possui a perspectiva do lúdico incorporado ao processo que, por sua vez, poderia proporcionar o engajamento das alunas jogadoras, refletindo assim na aprendizagem, de maneira significativa relacionada a memórias afetivas. E responderia ao que Fantin afirma: “É nessa perspectiva da *experiência que transforma*, que a formação de professores em mídia-educação pode constituir momentos de significação, formação e transformação.” (2012, p. 63).

Em contrapartida, há uma utilização de recursos tecnológicos como meio de interação e/ou produção acadêmica, como é possível observar no Quadro 9, através das apresentações digitais, acesso a portais de pesquisa e envio ou publicação em ambientes virtuais, que sinalizam uma porcentagem de 100% da utilização pelos professores da graduação²¹.

É interessante observar a discrepância entre os Quadros 8 e 9, uma vez que difere a frequência de uso dos recursos em relação aos recursos que são utilizados. Os indicadores são altos quando visto no Quadro 9, de maneira que os professores utilizam recursos midiáticos que agregam na prática pedagógica, contudo, o Quadro 8 demonstra uma baixa frequência. Um exemplo disso é que no Quadro 9 os 100% dos professores fazem “Envio ou publicação de material digital em ambiente virtual”, no Quadro 8, apenas 62% está entre “semanalmente” e “diariamente”.

Apesar da tecnologia constar no trabalho docente, seria essa utilização apenas utilitária das mídias, como ferramentas de suporte para veiculação ou produção de conhecimento? Para responder a esse questionamento, seria interessante uma pesquisa mais detalhada, junto aos docentes do curso de Pedagogia, a fim de investigar as práticas educativas empregadas com as mídias.

Quadro 9 - Recursos digitais utilizados por professores da graduação

	SIM
Apresentação digital (Prezi, PowerPoint, etc.)	100,00%
Acesso a portais de pesquisa	100,00%
Acesso a museus ou galerias de arte virtuais	50,00%
Digitação de trabalhos durante o horário da aula	62,50%
Construção de apresentações digitais, utilizando o power point, por exemplo	93,75%
Edição de vídeo	68,75%
Criação de blog ou página na internet	25,00%
Participação em fórum em ambiente virtual	93,75%
Produção de texto coletivo em ambiente virtual	68,75%
Participação em chat em ambiente virtual	87,50%

²¹ É possível questionar se havia tamanho uso de apresentações, portais e materiais digitais em ambiente virtual antes da pandemia da Covid-19. Para responder a essa especulação, seria possível estabelecer uma análise comparativa dos formulários de perfil midiático das turmas anteriores, como sugestão de pesquisa futura.

Envio ou publicação de material digital em ambiente virtual	100,00%
Responder um questionário em ambiente virtual	81,25%
Participação em web conferência virtual	81,25%
Participação em videoconferência	87,50%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Quanto às produções realizadas pelas alunas, conforme o Quadro 10, há números expressivos, acima de 80%, no sentido do compartilhamento de dados com amigos, atualização e interação em redes sociais e relações com outros indivíduos por questões políticas, o que pode ser compreendido através dos reflexos dos tempos em que vivemos de relações globalizadas e facilitadas pelas redes sociais, à medida que a interação entre pessoas e o compartilhamento de dados estão cada vez mais rápidos e essenciais no cotidiano das pessoas.

No entanto, os processos de autoria possuem baixos índices, a exemplo da edição de sons digitais o que representa 31% das alunas, quanto a produção de jogos digitais, apenas 12% das alunas já experienciou, apesar do contato constante com outras funções presentes no meio digital.

Por isso, uma reflexão válida é de: como formar professores com determinadas habilidades, quando estas não passam por experiências que desenvolvam essas determinadas habilidades? Mais especificamente, como formar professoras adeptas dos jogos educativos, quando estas não passam por experiências que envolvam o conhecimento, análise crítica e produção de jogos? Como ensinar se não tiver aprendido?

Quadro 10 - Produção de materiais digitais pelas alunas

	SIM
Atualizo informações na internet (por exemplo, em uma página pessoal, em um blog, em minha linha do tempo no Facebook, em meu Twitter ou em outro similar)	81,25%
Compartilho notícias, fotos, vídeos e mensagens com meus amigos	93,75%
Já produzi e compartilhei vídeos na internet	75,00%
Já produzi e compartilhei textos de minha autoria	50,00%
Já participei de algum movimento social pela internet, como por exemplo ter assinado um manifesto digital ou ter divulgado alguma denúncia	81,25%
Já publiquei e compartilhei reclamações na internet referente a algum serviço em que não fui bem atendido	75,00%
Já criei um tópico ou participei em um fórum de discussão na internet	50,00%
Já produzi um jogo digital	12,50%
Já editei e manipulei imagens digitais	62,50%
Já editei e manipulei sons digitais	31,25%
Já criei uma página ou site na internet	43,75%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

No capítulo seguinte será possível acompanhar práticas educativas, empregadas no planejamento de uma disciplina voltada para estudos nas mídias, que se propõe ao ensino, análise e produção de Jogo com as alunas, através do Game Comenius.

Observando os quadros abaixo, quanto a autoavaliação das alunas, 68% delas realiza o acesso à rede de internet para interação com amigos “em parte” das vezes, durante estudos e trabalhos (Quadro 11), denotando uma aproximação com esses meios, enquanto 50% “concorda” que tem dificuldades em manter a atenção em uma atividade apenas (Quadro 12).

Quadro 11 - Autoavaliação de comportamentos e aprendizagens das alunas

	Sim	Não	Em parte	Não se aplica
Ao trabalhar ou estudar no computador, fico constantemente em contato com meus amigos pela internet	18,75%	12,50%	68,75%	0,00%
Prefiro escolher meus temas de estudo do que tê-los definidos por outra pessoa	43,75%	6,25%	43,75%	6,25%
Prefiro aprender apenas o que é necessário para uma tarefa, sem me aprofundar muito	6,25%	43,75%	31,25%	18,75%
As imagens me ajudam a compreender melhor os textos que leio	62,50%	6,25%	25,00%	6,25%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Quadro 12 - Autoavaliação de comportamentos e aprendizagens das alunas 2

	Concordo plenamente	Concordo	Nem concordo, nem discordo	Discordo	Discordo plenamente
Consigo fazer várias tarefas ao mesmo tempo, por exemplo: ouvir música, estudar e trocar mensagens com meus amigos	25,00%	0,00%	31,25%	31,25%	12,50%
Priorizo a rapidez na execução da tarefa, ao invés da precisão, ou seja, prefiro terminar antes mesmo que o resultado não fique tão bom	0,00%	6,25%	12,50%	25,00%	56,25%
Tenho muita dificuldade para manter a atenção por muito tempo em uma só tarefa	25,00%	50,00%	6,25%	18,75%	0,00%
Distraio-me com facilidade. Qualquer barulho ou pessoa tira minha atenção da atividade/tarefa que estou realizando	31,25%	31,25%	12,50%	25,00%	0,00%
Esqueço-me com facilidade dos compromissos e/ou do que acabei de escutar	0,00%	18,75%	50,00%	18,75%	12,50%
Penso e planejo muito antes de começar a fazer ou resolver alguma coisa	25,00%	31,25%	18,75%	25,00%	0,00%
Diante de uma tarefa, prefiro tentar algumas vezes, mesmo que eu erre, do que esperar até ter certeza de como fazer	18,75%	56,25%	25,00%	0,00%	0,00%

Sempre busco informações na internet para resolver problemas ou solucionar dúvidas	50,00%	43,75%	6,25%	0,00%	0,00%
Fico com muita raiva e impaciente quando tento resolver algo e não consigo	43,75%	12,50%	31,25%	12,50%	0,00%
Quando não estou conseguindo resolver algo desisto com facilidade	6,25%	6,25%	43,75%	43,75%	0,00%
Fico irritado se estou fazendo alguma tarefa e não há indicação se estou fazendo certo	25,00%	37,50%	18,75%	18,75%	0,00%
Consigo trabalhar muito bem junto com outra pessoa para resolver um problema, respeitando opiniões, aceitando sugestões e dialogando sobre a situação	50,00%	43,75%	6,25%	0,00%	0,00%
Considero que não tenho nenhuma dificuldade para aprender um conteúdo novo	6,25%	31,25%	31,25%	25,00%	6,25%
Tenho muitas dificuldades para expressar minhas ideias e pensamentos oralmente	31,25%	18,75%	25,00%	18,75%	6,25%
Não tenho dificuldade para expressar minhas ideias e pensamentos usando recursos de comunicação da internet	6,25%	25,00%	37,50%	25,00%	6,25%
Sempre comento, critico ou envio julgamentos para o autor quando leio notícias, textos ou vídeos na internet	0,00%	12,50%	18,75%	37,50%	31,25%

Fonte: dados da pesquisa (2023)

Ainda no Quadro 12, é possível observar, nos elementos destacados de rosa, indicadores que podem ter contribuído para o processo de letramento midiático na disciplina, considerando esse perfil de aprendizagem das alunas, uma vez que 56% delas persistem na realização de tarefas, apesar de eventuais erros. Quando falamos de jogos e jogos educativos, é comum que haja frustrações inerentes a proposta do jogo a exemplo de uma fase mais difícil, a consequência de algumas escolhas que podem refletir de forma positiva ou negativa, até mesmo problemas técnicos e físicos em relação ao meio pelo qual se está jogando, seja notebook, computador, console ou celular, dentre outros. Como será visto a seguir, algumas dessas situações que envolvem o jogo aconteceu durante a experiências das alunas, de maneira que seus feedbacks sinalizam nesse sentido, inclusive da persistência em tentar, testar e contribuir para melhorias.

Nesse sentido, a questão imagética, estética, contribui para a aprendizagem das alunas de acordo com 62% delas. Conforme será apresentado na seção seguinte, entende-se que o visual e intenção formativa do Game Comenius contribui na formação das estudantes, de maneira que chama a atenção e oferece um ambiente interativo, dinâmico, o aparece na fala das estudantes postadas nos fóruns dos módulos do Game e também nos registros do diário de campo.

O objetivo através da apresentação e descrição do perfil midiático das alunas é estabelecer um paralelo entre informações prestadas antes de cursar a disciplina com as experiências vividas pelas estudantes ao jogar o Game Comenius durante a disciplina. Na síntese dos dados realizada ao final do próximo capítulo, é feita uma triangulação das análises do perfil, dos fóruns e dos dados registrados por meio do diário de campo.

5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo será realizada a descrição das práticas com o Game Comenius com a turma 07308 da disciplina MEN2073 de 2022.1, acompanhada durante o estágio de docência. Para o tratamento dos dados, foi feita a categorização de acordo com a metodologia de Análise de Conteúdo, cunhada por Bardin (1977).

A pré-análise foi realizada a partir da estruturação dos dados coletados no corpo deste trabalho, dividido em seções para cada modalidade do Game Comenius por meio de figuras relativas aos prints das orientações para cada atividade com o Game Comenius, a descrição da atividade e quadros com a apresentação dos feedbacks das alunas acerca das suas experiências.

A ideia da produção, coleta e análise dos feedbacks como avaliação das alunas acerca da experiência com os módulos e diferentes formatos do Game Comenius, faz parte da estrutura de desenvolvimento e pesquisa do jogo, a partir da metodologia Design Based Research (DBR), detalhada em Cruz (2021). Dessa maneira, houve um aproveitamento dessa prática já existente e aplicadas nas disciplinas e oficinas das quais o Game Comenius faz parte, para integrar neste trabalho.

Os comentários realizados pelas alunas, em caráter de feedback referente às experiências com o Game Comenius foram organizados em quadros, dentro da dissertação, de maneira a promover fácil acesso aos dados por parte do leitor, bem como a relação com a análise durante o processo. Dentre outros fatores referentes aos quadros de feedbacks, destaca-se a legibilidade das informações durante a análise de dados, bem como o sigilo da identificação das alunas, tendo em vista que *prints* do Moodle dificultariam tal procedimento. É importante salientar que os comentários apresentados nesta pesquisa foram apenas os das estudantes que colocaram no ambiente a análise conforme solicitado na descrição da atividade, de maneira que possibilitem a categorização e consequente discussão dos dados, pois algumas postagens no fórum não possuem texto, apenas print e outros trazem escritos como: “pontuação final”; “yeah” e outros do mesmo segmento.

Quanto à exploração do material, relações foram estabelecidas entre os estudos realizados, bem como pesquisas que pudessem contribuir para a

organização e análise. Para tratamento dos resultados, foram estabelecidas categorias com base no enunciado da tarefa onde foi solicitado das alunas que comentassem a atividade, o jogo, suas dificuldades, aprendizagens e ideias que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius.

Sendo assim, as categorias determinadas para análise dos textos serão: Jogo, Dificuldades, Aprendizagens e Ideias. Essas categorias fazem relação com os objetivos da pesquisa, pois deseja-se saber os efeitos do Game Comenius para o letramento midiático das alunas, de maneira a considerar o processo de experimentação, relação ativa e crítica com o jogo, bem como criativa.

Nesse sentido, optou-se por utilizar o software FromText, que é um recurso aberto, criado por Gabriel da Silva Bruno e Paula Carolei. De acordo com os autores²² o software foi baseado na Teoria Ator-Rede, de Bruno Latour, funcionando como uma espécie de laboratório. Os autores se baseiam em Latour e Bardin²³ para fundamentação da pesquisa que originou esse software e pode ser acessada através do endereço <https://fromtext.net/>. A escolha desse software foi pautada na indicação dos autores de que a ferramenta pode ser utilizada em alinhamento com a abordagem da análise de conteúdo de Bardin. Ele se mostrou eficaz para a identificação e quantificação de ocorrências dos termos pesquisados e, conseqüentemente, na análise qualitativa, foco desta pesquisa.

Na categoria Jogo, buscou-se adjetivos que remetessem a avaliações positivas e negativas na experiência de jogar ou do próprio jogo, a fim de investigar seu potencial como um artefato de letramento midiático. Nos itens a seguir serão apresentados os resultados das experiências com cada jogo separadamente.

Quanto à categoria Dificuldades, foi realizada uma análise do que dificultou ou impossibilitou a experiência das alunas. Na categoria de Aprendizagens, foi investigado o que as alunas explicitaram quanto ao desenvolvimento dos seus conhecimentos a partir da experiência com o jogo. A categoria Ideias tinha o intuito de agregar sugestões que as alunas tivessem para aprimorar o jogo em si ou a prática educativa que envolve o jogar durante o semestre, dentro da disciplina.

²² BRUNO, Gabriel da Silva; CAROLEI, Paula. FromText: New Functionalities for a QDA Software. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. 1ed.: Springer International Publishing, 2019, p. 46-57.

²³ BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

LATOUR, B. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede**. São Paulo: EDUSC, 2012.

5.1 IMPRESSÕES DO GAME COMENIUS - MÓDULO 1

A aula do dia 27 de maio de 2022 aconteceu no LABFOP e a turma 07308 jogou o Game Comenius - módulo 1, no formato digital, com o suporte da professora. As alunas jogaram individualmente, de acordo as orientações disponibilizadas via enunciado postado no Moodle, conforme pode ser visto a seguir na Figura 12:

Figura 12 - Rótulo com orientação para os módulos 1 e 2 do Game Comenius



Fonte: dados da pesquisa (2022)

No início da aula, foi explicado às alunas que o Game Comenius - módulo 1 aborda as mídias tradicionais, bem como foi apresentado o vídeo do tutorial do jogo. O desafio do jogo consiste em que as alunas, enquanto jogadoras, ajudassem a personagem Lurdinha a preparar aulas, planejando e escolhendo as mídias que seriam usadas em cada um dos três momentos de cada missão/aula, o tipo de agrupamento, local e o procedimento, ou estratégia metodológica.

Nesse sentido, as jogadoras deveriam escolher o local da aula (sala de aula ou biblioteca), tipo de agrupamento (individual, duplas ou pequenos grupos), procedimentos ou estratégia metodológica (aula expositiva, discussão entre alunos, pesquisa e atividade prática) e as mídias (fotografia, jornais/revistas, livro didático, caderno/cartazes e quadro negro).

A partir da aplicação dos planejamentos ao longo das missões, são atribuídas pontuações (em forma de penas). Ao final do jogo, as alunas deveriam “printar”, ou seja, copiar em um arquivo, a imagem da tela final do jogo com as suas pontuações, postando no fórum criado no Moodle com essa finalidade, conforme enunciado publicado neste espaço. Também deveriam responder o formulário de análise do módulo 1²⁴. Apesar das 19 alunas terem postado o print do Jogo, apenas 10 delas escreveram comentários com avaliação, conforme se pode observar no quadro abaixo.

Quadro 13 - Fórum jogo 1

Enunciado do Fórum:	
Agora que você já jogou e analisou o Game Comenius - módulo 1 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 do Feedback da última missão que jogou!	
Respostas	
Aluna 2	Muito interessante e extremamente simples de jogar. Muito bem desenvolvido e pensado.
Aluna 3	jogo interessante, instiga a completar todas as missões. Achei a estética um pouco antiga.
Aluna 5	Gostei bastante de jogar Comenius 1, esse jogo realmente me surpreendeu. É super envolvente, afinal sou professora em formação e a proposta é nos desafiar em justamente planejar as aulas, além de nos recompensar bem ou mal por isso. Gosto de desafios. Confesso que o que mais me prendeu foram os quiz do cinema, museu e biblioteca. Adoro testar os conhecimentos, em todos os aspectos. Minha única sugestão é que tenha a opção de sair do jogo a qualquer momento e ter a possibilidade de retoma-lo quando puder, havendo um login, por exemplo.
Aluna 7	Gostei bastante do jogo, confesso que tive dificuldade no inicio, mas depois foi super divertido.
Aluna 8	O primeiro módulo achei bem interessante e mais fluido de jogar.
Aluna 11	Jogando pela segunda vez, compreendi melhor as missões do jogo explorando mais as explicações, os quiz e ao fazer os planejamentos de aulas (conquistando um pouco mais os alunos, que são exigentes rs).
Aluna 12	O jogo Comenius 1, é uma interessante ferramenta didática a respeito do uso pedagógico das mídias. É um jogo simples, mas que exige bastante concentração e reflexão quanto ao seu

²⁴ Optou-se por não utilizar o formulário para análise dada a gama de dados gerados e por ter sido um meio de avaliação da experiência com o Jogo que não foi bem-aceito pelas alunas.

	conteúdo.
Aluna 17	foi um jogo interessante!
Aluna 18	Jogo interessante e bem intuitivo. Me lembrou jogos online do início dos anos 2000. As vezes um pouco maçante, porém as opção de missões fora as aulas deixa a gente escapar e dar uma respirada.
Aluna 19	Foi interessante jogar esse jogo novamente, os gráficos são bem legais.

Fonte: Autoria própria (2022)

No feedback presencial, após jogar, as alunas falaram sobre não ter muita autonomia, acharam as mídias limitadas, questionaram a falta de livro literário e das mídias digitais também, conforme registro feito em diário de campo. Apesar da prévia apresentação do Game Comenius e sua proposta formativa, compreendendo as mídias tradicionais, as alunas sinalizaram ausências, mas nos feedbacks on-line, através do fórum, elogiaram a proposta do jogo como sendo desafiadora e interessante.

Essas limitações, com ênfase para a ideia de agência, diz respeito ao poder de controle do jogador sobre o jogo e é possível compreender a frustração das alunas nesse sentido, conforme reflexão de Murray (2003, p. 132), pois “O desejo de agência nos ambientes digitais deixa-nos impacientes quando nossas opções são tão limitadas”.

Dentre as recorrências de palavras-chave, adjetivos empregados nos feedbacks das alunas nos fóruns, a que mais se destacou na primeira categoria de análise, que é o Jogo, foi a palavra “interessante” em relação a sua proposta e jogabilidade. O Jogo também foi avaliado como “super” divertido e envolvente, e em outros comentários como um “pouco” maçante e com estética um “pouco” antiga.

No que diz respeito à categoria Dificuldades, dois feedbacks consideraram o jogo “simples”, com uma observação de que é preciso concentração. Houve uma aluna que achou difícil no começo, mas achou divertido.

Para a categoria Ideias, houve apenas um comentário em que a aluna sugere poder sair e voltar ao jogo através de um login, contudo, foi explicado para as alunas em aula que nenhum dos módulos do Comenius possui essa função, tendo em vista

que o Construct e o Unity (utilizados na programação dos módulos do Game Comenius) são ferramentas voltadas para a criação de jogos, uma espécie de motor gráfico (*engine*), e que dependem de outros fatores para disponibilizar essa função de *save* ou salvamento, a exemplo de servidores que armazenam as informações de login, exigindo uma manutenção, dentre outros.

De toda forma, os módulos do Game Comenius foram projetados de forma que sejam aplicados objetivamente em formações de professores e estudantes através de disciplinas, minicursos e oficinas. Trata-se de uma aplicação objetiva, que geralmente leva um turno, não havendo assim a necessidade de perfis pessoais dentro do jogo.

Em termos da categoria “Aprendizagens”, foi citado pelas alunas a perspectiva do desafio no jogo, a exemplo dos *quizzes* do cinema e do museu, bem como o estímulo à reflexão sobre o conteúdo.

Apesar da maioria dos feedbacks serem curtos e diretos, cenário que será modificado ao longo das experiências com os outros formatos do Game Comenius, e em grande parte positivos, as avaliações presenciais se contrapõem.

Conforme é possível verificar nas anotações do diário de campo (Apêndice B), as avaliações orais em sala de aula foram mais duras, de maneira que algumas alunas acharam o jogo difícil como um todo, bem como a identificação com a personagem principal, a Lurdinha.

Outro exemplo de dificuldade é o quiz das mídias, pois comentaram que erraram e ao serem questionadas pela professora como se sairiam se esse quiz estivesse numa prova, disseram que seria difícil, contudo, algumas alunas acreditam que uma linguagem diferente poderia tornar o quiz mais fácil.

Contudo, o que mais chama atenção em termos das avaliações das alunas entre os feedbacks do fórum e oral, ambos feitos em sala de aula, é quando a professora pergunta se aprenderam e o que aprenderam com o jogo, e a Aluna 15 responde

que não aprendeu nada, que o jogo não lhe acrescentou. Que o jogo pelo jogo foi até legal, mas em termos de conteúdo e possibilidades de planejamento estava muito limitado. Que se fosse para focar na história, até daria algo legal, mas as práticas do jogo eram limitadas. (Diário de Campo)

Sobre o processo de planejar durante as missões, as alunas acharam o planejamento limitado, destacando que fariam algumas escolhas diferentes da Lurdinha, e queriam ganhar mais penas no jogo.

Um fato curioso é que essa mesma aluna 15, que apresentou na aula essa negativa, postou o print no fórum apenas “yeah”, assim como outras alunas que se posicionaram presencialmente de forma semelhante, mas que no fórum foram positivas ou mesmo seguiram a linha de não fazer a avaliação on-line, escrevendo frases do tipo: “pontuação final”, “Comenius”, “print do jogo”, dentre outros semelhantes.

Para apurar as divergências entre as avaliações via fórum e as avaliações orais, seria necessário uma investigação, orientação para as próximas oficinas, a fim de compreender essa disparidade. Mas dentre os elogios e críticas que aconteceram na avaliação da experiência com o jogo, algumas alunas concordaram que apesar dos pesares, foi possível uma espécie de degustação do que seria a docência.

Até o dia da aplicação do Game Comenius - módulo 1, houve a percepção enquanto pesquisadora de uma certa resistência da turma em relação às tecnologias, o que havia também sido expressa no primeiro dia de aula. Especificamente no registro da aula desse dia, no diário de campo, foi feita uma reflexão pessoal sobre a aula e a postura da turma, registrado da seguinte maneira: “E quanto a apatia, na resistência ao uso das tecnologias e compreensão das mídias, não seria isso uma herança traumática da pandemia? Ou mesmo da falta do uso pedagógico na educação básica?” (Diário de Campo).

Neste ponto, é possível comentar que essa parece ser a proposta do jogo, um teste virtual do que seria planejar de acordo com as mídias disponíveis e aplicar na sala de aula, uma forma de aprender de forma prática através do contexto virtual, de simulação. Apesar do mundo altamente digital com o qual lidamos no dia a dia, muitas escolas possuem apenas acesso às mídias tradicionais, analógicas, e às vezes nem isso. A proposta de planejar com o que é dado e acompanhar os feedbacks dos alunos é uma forma de experienciar previamente a realidade que será encarada após ou até mesmo durante o curso de graduação.

Apesar das controvérsias entre os feedbacks on-line e oral, as discussões e devolutivas foram produtivas tendo em vista o constante processo de (auto)avaliação pelo qual o Game Comenius passa, a cada formação. Nesse

sentido, buscou-se valorizar as avaliações positivas e negativas no sentido da avaliação do Jogo, das aprendizagens (ou ausência dela), dificuldades e ideias a fim de aprimorar as próximas formações com o Game.

5.2 IMPRESSÕES DO GAME COMENIUS - MÓDULO 2

Na mesma aula do dia 27 de maio de 2022, após jogarem o módulo 1 no LABFOP, foi orientado que a turma jogasse o módulo 2 em casa, também de forma individual, devendo postar no fórum o feedback e um print da tela, bem como responder a dois formulários, um de análise e outro de avaliação do jogo que estava naquele momento ainda em fase final de protótipo²⁵.

Algumas alunas acabaram jogando durante a aula seguinte, do dia três de junho, devido a problemas e dificuldades de acesso ao jogo em casa e por isso, a análise dos feedbacks das estudantes está pautado, prioritariamente, nas 10 avaliações postadas nos fóruns.

Quadro 14 - Fórum jogo 2

Enunciado do fórum	
<p>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 "Resultado da aula/ considerações finais" da última missão que jogou!</p>	
Respostas	
Aluna 1	<p>Infelizmente o jogo travou várias vezes no mesmo ponto, após entrar na sala da coordenação, conversar com a coordenadora e coletar a câmera Polaroid não consigo sair da sala e voltar para os corredores do pátio.</p> <p>Segue o anexo do ponto onde o jogo trava</p>
Aluna 4	Print da missão 1, pois o restante do jogo não rodou no meu notebook.

²⁵ Esses formulários foram os mais criticados pelas alunas devido a repetitividade entre os dois, bem como não entendiam o porquê dos formulários quando já havia a postagem dos fóruns. Optou-se por não utilizar os dados desses formulários para análise.

Aluna 5	<p>Game Comenius - Módulo 2</p> <p>Fiquei desapontada com o módulo 2. O jogo travou para mim 2x no momento de ir para a sala de aula. Achei um pouco maçante os diálogos dos personagens e a única parte interessante para mim foi a parte da organização dos recursos para o planejamento. A dinâmica do Comenius Módulo 2 me lembrou o jogo The Sims. Particularmente não gosto muito dele.</p>
Aluna 7	<p>Infelizmente o jogo travou pela quarta vez, a primeira vez consegui jogar e não printei.</p>
Aluna 8	<p>Achei um pouco confuso e muito "denso" de diálogos. Mas achei interessante também as possibilidades das mídias.</p>
Aluna 11	<p>Gostei da forma que se dá o jogo, na questão de procurar as mídias pela escola para serem usadas em sala de aula, que por sinal foram bem recebidas pelos alunos (tv, camera, gravador...) e os diálogos com os personagens foram bem explicados ajudando na orientação dos planejamentos das aulas. O ponto crítico é não ter pontuação, o que torna mais emocionante o jogo e também os quiz que o primeiro módulo traz.</p>
Aluna 12	<p>Achei a proposta desse módulo mais legal em comparação ao módulo 1, acredito que seja pelas mídias presentes no jogo. No entanto, as vezes o jogo é confuso e não fica claro como cumprir as missões da melhor forma possível, as interações com os personagens em alguns momentos são cansativas e lentas.</p>
Aluna 17	<p>Gostei bastante do layout do comenius 2, e da forma como o jogo é organizado com varias missões. Entretanto, joguei ele mais de 5 vezes tentando encontrar os bugs das missões, e na última tentativa que fiz não consegui passar da missão.</p> <p>obs:Encontrei o que eu acho ser um bug do jogo na missão 2 do professor vladmir, em que se você escolhe a fita modificada para o planejamento, o jogo trava.</p>
Aluna 18	<p>Talvez eu esteja um pouco perdido aqui, mas este é o print da tela da segunda fase do jogo, pelo que entendi. Printei o início do jogo pois da primeira vez que joguei eu só respondi o formulário no fim antes do print e na hora de voltar o jogo reiniciou.</p> <p>Achei mais interessante o jogo 1, esse segundo jogo possuía uma introdução longa demais, um pouco maçante pois na sequência também surgem personagens com muitas falas. As atividades muitas vezes seguem um roteiro que não te permite mudar ou adicionar um pouco de si nas aulas. O método no geral é de uma época não vivida por mim então acaba ficando no campo da imaginação muitas vezes. Digo isso pois em 2022 as coisas já estão bem evoluídas e pensar a mídia educação nos anos 90 acaba sendo algo fora da curva, porém necessário se paramos pra ver e tentar pensar em como era e como agiam os mídia educadores da época. Tirando a frustração de não conseguir se colocar no game e sentir a todo momento que o jogo buscava regras pré definidas sobre educação, até que é um jogo interessante sim.</p>
Aluna 19	<p>Os gráficos são melhores, e achei mais legal jogar essa versão.</p>

Fonte: Autoria própria (2022)

Pelos relatos do Quadro 14, as alunas tiveram algumas dificuldades com o módulo 2, com relatos do jogo ter travado quando tentaram jogar em casa, ou mesmo dado *bug* após escolher determinadas opções de mídias e por isso,

perderam suas realizações e precisavam reiniciar todo ele. Situações relatadas nos fóruns e na aula seguinte.

Algumas alunas avaliaram também que esse Jogo tem um ritmo lento, com muitos diálogos, tendo em vista que a personagem precisa andar pela escola, encontrar mídias e conversar com professores e alunos para tal. Algumas dessas observações foram inseridas no fórum e fortemente reforçadas presencialmente, conforme registro em diário de campo. As alunas acharam o Jogo um “pouco” maçante, confuso, com muitos diálogos.

Nas avaliações dos fóruns, algumas alunas acharam o Jogo “interessante” por causa das opções de mídias, do diálogo com os personagens, enquanto outras alunas gostaram mais da dinâmica do módulo 1, por ser mais rápido, interessante e objetivo, por conta dos *quizzes* e do sistema de pontuação, algo que não tem no módulo 2. Nesse módulo também houve crítica sobre o engessamento do planejamento, sendo citada a necessidade de “seguir o roteiro” que o jogo impõe.

É interessante observar que cada jogador tem preferências e simpatiza mais com determinados jogos em detrimento de outros. Nesse sentido, é interessante que o Game Comenius ofereça diferentes formatos e metodologias de Jogo, no sentido de diversificação da experiência, podendo alcançar diferentes perfis de jogadores.

No que diz a categoria de análise voltada para a Aprendizagem, o mais próximo dentre as avaliações é quando a Aluna 18 fala que a experiência do jogo na década de 1990 é interessante para refletir como funcionava a atuação dos mídia-educadores.

Como já foi dito, no período em que aplicamos o Módulo 2 do Comenius com essa turma, 07308, este ainda se encontrava como protótipo, em fase de testes. Dentre os problemas encontrados pelas alunas, os tais *bugs* que levam o jogo a travar, muitos foram resolvidos a partir dessas críticas. Mas, infelizmente, alguns permanecem fazendo parte da estrutura do jogo, que já não se configura mais como protótipo. São problemas intrínsecos ao jogo, para o qual não se dispõe mais de verba e conseqüentemente mão de obra para sanar e resolver os problemas encontrados.

Vale dizer que, a cada módulo e formato do Game Comenius, tem-se uma abordagem diferente, um ritmo e propostas de interação diferenciadas, o que permite alcançar diferentes públicos e gostos, sem perder de vista o principal que é

a perspectiva didática. Nesse sentido, há um módulo que é mais objetivo, outro com mais história e diálogos, feedbacks mais detalhados do jogo em relação ao planejamento criado, sem contar com o *design* gráfico que é completamente diferente entre eles.

5.3 IMPRESSÕES DO MODO CRIAR DO GAME COMENIUS - MÓDULOS 1 E 2

Os dois módulos de criação foram aplicados na aula do dia 3 de junho de 2022, em duplas, no LABFOP. Após o momento criativo, as estudantes deveriam postar a tarefa no Moodle, conforme a descrição da atividade disponibilizada na Figura 13.

Figura 13 - Rótulo com orientação para o modo criativo dos módulos 1 e 2

MEN2073-07308 (20221) - Educação e Comunicação (PCC 16h-a)

Atividade: criando suas próprias missões Game Comenius 1

Antes de criar as missões, é importante assistir até o final o vídeo tutorial do jogo.



Depois, siga as seguintes instruções:

- Para criar sua missão, pode utilizar o template em formato doc que permite fazer todo o planejamento antes de entrar na plataforma digital. Depois de descrever todos os itens, entre na plataforma para criar sua missão digital.
- Para criar sua missão na Plataforma Remar, clique neste link:
- Clique em Cadastre-se e preencha os dados.
- Você receberá a senha para entrar na plataforma:
- Após entrar na plataforma, clique no **desenho da Pena**.
- Clique em Criar Jogo para escrever sua missão dentro do Game Comenius
- Crie pelo menos uma missão e salve como EDUCOM-2022-1.seunome
- Jogue sua missão para ver como ficou.
- Compartilhe o link da missão que criou para que outros colegas possam jogar seu jogo no fórum Criar e Jogar Missões customizadas.
- Se planejou a missão em doc, coloque o arquivo no fórum, junto com o link da missão/jogo, criada.

Última atualização: Tuesday, 24 May 2022, 11:22

Fonte: Moodle (2022)

No quadro estão organizados os feedbacks das alunas, de acordo a cada um dos passos que deveriam ser realizados na aula.

O modo criativo do módulo 1, hospedado na plataforma Remar²⁶, da UFSCar, possibilitou que as alunas pudessem criar a missão, determinar o melhor tipo de agrupamento, local da aula, mídias a serem utilizadas a cada momento de aula e os procedimentos, acompanhados de feedbacks. Após conclusão da escrita desse planejamento na plataforma, era gerado um link, o qual podia ser jogado pela pessoa que o criou, na mesma interface do jogo original, bem como poderia ser jogado por outras pessoas através do link compartilhado.

Os resultados da segunda etapa, após criar a missão, ou seja, o novo jogo, podem ser observados no Quadro 15. As postagens trazem os comentários feitos em dupla, pelas alunas, após jogar o jogo criado e compartilhado pelas colegas, a partir dos três critérios de análise pedidos para a tarefa, no item 2, que incluía jogar e analisar as missões da turma.

Quadro 15 - Modo Criativo do módulo 1

Enunciado do fórum		
Para essa atividade você precisa cumprir duas etapas:		
ENUNCIADO DA TAREFA	<p>1) CRIAR MISSÃO: planejar pelo menos uma missão completa, com todos os itens escolhidos e os feedbacks detalhados para suas escolhas. Salve sua(s) missão(ões) na plataforma Remar, jogue seu jogo no site do Comenius. Depois de jogar seu jogo, crie um tópico com o nome de sua missão e coloque o link dela aqui no Fórum. Se usar o template para criar a missão em doc, compartilhe o arquivo no fórum intitulado nome.remar.doc</p>	<p>2) JOGAR E ANALISAR OUTRAS MISSÕES: Jogue pelo menos uma missão de algum/a colega e comente no tópico respectivo o que achou de três aspectos do jogo: 1) planejamento, o 2) uso das mídias e os 3) feedbacks apresentados para os jogadores.</p>
Respostas no Fórum da tarefa		

²⁶ Há um estudo que trata a respeito desse modo criativo, nesse sentido, recomenda-se o artigo de MULLER, A. C. N. G. ; ANASTACIO, B. S. ; CRUZ, D. M. . O professor como game designer de um jogo digital: o caso do Game Comenius na Plataforma REMAR. In: XIII SJEEC - Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2019, Maceió, AL. Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. Maceió, AL: UNIFAL. v. 1. p. 122-131. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/6336>. Acesso em: 22 out 2023.

Duplas que jogaram	Temática ou título da missão criada	Análise crítica sobre o jogo criado
Alunas 3 e 7		<p>Comentário na missão das alunas 4 e 6: Muito interessante a missão e o assunto proposto. A dinâmica escolhida pela dupla faz com que os alunos tenham uma boa interação e um bom entendimento.</p>
Alunas 4 e 6		<p>Comentário na missão da aluna 9: Também não fui muito bem, mas gostei da temática e dos recursos que mais remetem à história.</p> <p>Comentário na missão das alunas 11 e 17: Ótima temática. Errei o agrupamento também, mas concordo com a resposta por possibilitar uma discussão mais ampla para chegar às conclusões.</p> <p>Comentário na missão das alunas 1 e 14: Obetivos bem claros!</p> <p>Comentário na missão das alunas 3 e 7: Ótimas escolhas de recursos para a aula, além do local e agrupamento.</p> <p>Comentário na missão das alunas 8 e 12: Tema relevante e bem adequado com as metodologias.</p> <p>Comentário na missão das alunas 10 e 15: A temática e proposta ficaram bem coerentes com o local e a metodologia escolhidas.</p> <p>Comentário na missão da aluna 13: Gostei da temática específica.</p> <p>Comentário na missão da aluna 2: A organização do espaço e recursos está em conexão com a proposta. Muito bom.</p>
Alunas 8 e 12		<p>Comentário na missão das alunas 4 e 6: Proposta bacana, apesar de não termos ido muito bem.</p> <p>Comentário na missão das alunas 1 e 14: Gostei muito da proposta da aula e dos objetivos. Arrasaram!</p> <p>Comentário na missão das alunas 11 e 17: Gostei da temática.</p>
Alunas 10 e 15	Missão sobre história do Brasil	<p>Comentário na missão das alunas 11 e 17: Gostamos de todas as propostas</p>

		e conclusões sobre o estudo de tema da alimentação e, erramos o agrupamento, mas, após analisarmos os motivos, concordamos com as criadoras quanto a escolha mais correta.
Alunas 11 e 17	Esta missão sobre: Cuidado com a alimentação foi criada pelas estudantes 11 e 17	<p>Comentário na missão das alunas 4 e 6: Ótima temática. Errei o agrupamento também, mas concordo com a resposta por possibilitar uma discussão mais ampla para chegar às conclusões.</p> <p>Comentário na missão da aluna 9: Não fui muito bem, porém achei a ideia bem criativa e interessante.</p>

Fonte: Autoria própria (2022)

Vale ressaltar que o modo criativo do Game Comenius - módulo 1 não está mais disponível. Era utilizado dentro da plataforma do Projeto Remar/UFSCar. Contudo, o jogo e todos os arquivos criados nele durante quatro anos foram apagados do servidor da Rede Nacional de Pesquisa (RNP), juntamente com outros projetos, sem aviso prévio e sem possibilidade de retorno. A turma investigada neste trabalho, 2022.1, foi a última a utilizar esse recurso. Perderam-se todas as criações realizadas e os links dos jogos criados pelas alunas não são mais válidos²⁷.

É possível observar através do quadro que a dupla de alunas 4 e 6 jogaram e contribuíram com a avaliação de parte dos jogos criados, de maneira sincera e comprometida com a atividade solicitada, denotando uma certa motivação, o que nos leva a especular de que possa ser proveniente da experiência como designer do próprio jogo. O processo de jogar para conhecer o jogo, criar a partir dele e depois avaliar, seja a própria criação ou ao dos colegas, o que remete a perspectiva crítica, vai de encontro com a proposta de formação para a mídia-educação que compreende o com, sobre e através.

²⁷ Para mais detalhes ver a página do grupo de pesquisa Edumídia, disponível em <https://edumidia.ufsc.br/nossos-jogos/game-comenius-2/crie-seu-proprio-game-comenius-modulo-1/>. Acesso em: 12 out 2023.

Figura 14 - Modo Criativo 1 - Plataforma Remar



Fonte: Cruz (2023)

Esse modo criativo, conforme pode ser observado na Figura 14, foi o primeiro experienciado pelas alunas e apesar de curiosas e um tanto inseguras, avaliaram bem a criação das colegas e se dedicaram a criar missões com os feedbacks. Uma observação que chamou a atenção durante a aula foi a relação de conforto e trocas ao vivenciar esse momento em duplas, tendo em vista que puderam dialogar sobre a criação das missões e na hora de jogar a missão das colegas.

Já o Modo Criativo do Game Comenius - Módulo 2 foi jogado na sequência. Ao contrário do Módulo 1, ele não permite compartilhamento dos links. Por isso, foi pedido às alunas que salvassem em PDF e colocassem no fórum do Moodle os planos criados e também comentários refletindo sobre sua utilização em sala de aula.

Quadro 16 - Modo Criativo do módulo 2

Enunciado do fórum	
<p>Neste fórum vamos publicar os planos impressos das missões que vocês criaram no Game Comenius 2, com o nome das duplas. Além de publicar o arquivo, respondam duas perguntas:</p>	
TAREFA	<p>1) O que acharam da experiência de criar e jogar uma missão feita por vocês no jogo digital?</p> <p>2) Como pensam que esse modo criativo poderia ser utilizado em sala de aula?</p>

Respostas no fórum da tarefa		
Aluna 1	<p>Foi interessante produzir algo a partir de um plano de aula criado previamente, no entanto tivemos problema com a primeira mídia utilizada que apareceu no momento de resolução de decisões como sendo uma ruim, uma vez que classificamos esta como a melhor.</p>	<p>Penso que precisa ser analisado e utilizado como recurso adaptado do plano, uma vez que tem alguns bugs e baixa quantidade de caracteres são permitidos em cada caixinha de diálogo.</p>
Aluna 3	<p>é muito legal estar nesse lugar de produção de um jogo, mas na criação da minha missão deram varias coisas erradas.</p> <p>escolhi 3 tipos de recursos para a missão, mas na hora de jogar só aparecem 2.</p> <p>meu primeiro momento a mídia certa era o retroprojeter, na hora de jogar ele aparece como uma mídia fraca.</p> <p>no segundo momento a mídia correta seria o livro ilustrado, mas ele nem aparece como opção na hora de jogar.</p> <p>não recomendo que os colegas joguem o meu jogo, contém erros.</p>	
Aluna 4	<p>Segue print e documento com o planejamento.</p> <p>*As falas que criamos para o professor com a Lurdinha são as mesmas que ele fala para a turma.</p> <p>* Não apareceram todas as mídias que selecionamos para o jogo, apenas 3 das escolhidas.</p>	
Aluna 5	<p>Game Comenius - Módulo 2</p> <p>Fiquei desapontada com o módulo 2. O jogo travou para mim 2x no momento de ir para a sala de aula. Achei um pouco maçante os diálogos dos personagens e a única parte interessante para mim foi a parte da organização dos recursos para o planejamento. A dinâmica do Comenius Módulo 2 me lembrou o jogo The Sims. Particularmente não gosto muito dele.</p>	
Aluna 6	<p>Segue print e documento com o planejamento.</p>	

	<p>*As falas que criamos para o professor com a Lurdinha são as mesmas que ele fala para a turma.</p> <p>* Não apareceram todas as mídias que selecionamos para o jogo, apenas 3 das escolhidas.</p>	
Aluna 7	Infelizmente o jogo travou pela quarta vez, a primeira vez consegui jogar e não printei.	
Aluna 8	Achei um pouco confuso e muito "denso" de diálogos. Mas achei interessante também as possibilidades das mídias.	
Aluna 9	Achei interessante a experiência em utilizar esse meio de criação.	Desenvolver as habilidades criativa dos alunos possibilita sua adaptação às demandas do contexto social, científico e tecnológico, facilitando o aprimoramento de sua capacidade de criar, modificar e produzir novos conhecimentos, estruturando sua própria aprendizagem e tornando o processo de formação em algo prazeroso.
Aluna 10	Foi interessante criar e pensar o jogo, no entanto no momento de jogar o modo criativo ele não disponibiliza todas as mídias que selecionei, disponibilizou apenas duas o que interfere no desempenho do jogo.	
Aluna 11	Achei bem legal ter a possibilidade de escolher a área de conhecimento, personagem, de escrever um diálogo com a Lurdinha e explicar o porque da escolha de tais mídias.	
Aluna 12	É uma experiência que é desafiadora, pois se faz necessário compreender muito bem quais são os objetivos do jogo e alinhar com as expectativas da aula proposta.	Esse Módulo Criativo, pode ser apresentado como uma proposta de desenvolvimento de planos de aula, assim como, pode ser objeto de discussão das teorias das propostas pedagógicas, já que os professores do jogo representam teóricos e teorias da educação.
Aluna 14	Criar os planejamentos foi bem atrativo e interessante.	Proporcionar aos alunos, possibilidades de desenvolver criatividade.
Aluna 15	Achei interessante criar o jogo e me surpreendi com a quantidade de possibilidades de experiência para jogarmos com as situações e construir um trabalho de reflexão sobre os conteúdos e mídias que utilizaríamos,	

	como professores, em cada aula específica.	
Aluna 17	Achei super interessante esse modelo de criar plano de aula podendo escolher o professor.	
Aluna 18	O pdf do jogo 2 eu coloquei no forum errado, desculpa pessoal. Não consigo criar um novo tópico lá então irei colocar aqui só para registrar o envio	
Aluna 19	jogo	

Fonte: Autoria própria (2022)

Conforme pode ser observado nas anotações do diário de campo, por ter sido uma atividade em duplas, a turma demonstrou maior animação durante a execução das criações, se comparado aos módulos jogados anteriormente, e avaliaram, após realizarem os passos acima, que foi “legal” partilharem o processo com outro colega. Algumas alunas disseram que teria sido melhor jogar os outros módulos também dessa forma, em dupla e não individualmente, tendo em vista a possibilidade de trocas realizadas entre os pares.

Na experiência de criar a missão no módulo 2, a maioria descreve esse modo do jogo como desafiador, mas interessante. Contudo, na hora de jogar as missões, foram desestimuladas devido aos problemas de bugs do jogo, o que impedia utilizar as mídias planejadas, ou travamento na hora de jogar, impossibilitando a conclusão da experiência, daí temos as dificuldades encontradas. Dentre as avaliações, as alunas propõem o uso adaptado por causa dos bugs e outra aluna sugeriu a função criativa para planejar aulas e discussão teórica, o que atende a categoria de análise das ideias.

Foi uma pena que o módulo 2 tivesse esses problemas, tendo em vista o potencial formativo, embora os bugs tenham sido resolvidos posteriormente, atendo-se apenas ao modo jogador. No entanto, é preciso destacar que apesar e por causa dos conflitos enfrentados, as estudantes se posicionaram e avaliaram o contexto, sem descartar as propriedades positivas da proposta do Game, o que nos leva a acreditar no processo de formação exitoso em relação a mídia-educação, com

o intuito da compreensão dos processos de aprendizagem com, sobre e através das mídias.

Por fim, a conclusão é de que há uma proposta diferenciada de ritmo do jogo, de interação com os personagens e escolha das mídias para o planejamento, pois apesar de ser mais detalhado e demorado, exemplifica uma forma diferente e lúdica de dispor do conteúdo e levar a jogadora/aluna a interagir com o game.

5.4 IMPRESSÕES GAME COMENIUS - MÓDULO 3

O Game Comenius - Módulo 3 foi jogado em sala de aula no dia 10 de junho de 2022, de maneira individual, no LABFOP, conforme rótulo da Figura 15:

Figura 15 - Rótulo com orientação para o módulo 3

MEN2073-07308 (20221) - Educação e Comunicação (PCC 16h-a)

Jogando e analisando o Game Comenius 3 - mídias digitais

Desafio

Sua missão será jogar e analisar o Game Comenius - Módulo 3 (Mídias Digitais)

Regras

- Ver o Trailer Game Comenius 3 -



- Jogar pelo menos uma vez cada uma das duas metodologias do Game Comenius 3 - Mídias digitais <https://gamecomenius3.itch.io/comenius-3>

- Publicar no fórum da aula e no portfólio um print das telas de feedback de duas missões com duas metodologias diferentes e um comentário sobre a experiência.

- Avaliar o protótipo no formulário de Playtest <https://forms.gle/E4PbEFcQMDUvzc8bA>

Última atualização: Friday, 10 Jun 2022, 15:45

Fonte: Moodle (2022)

Os feedbacks das alunas foram postados no Moodle, conforme o quadro estruturado abaixo, e também foi solicitado que respondessem o formulário de playtest²⁸ conforme pode-se na Figura 15 - Rótulo com orientação para o módulo 3.

²⁸ Esse formulário também não foi utilizado para análise, tendo em vista que os dados coletados através dele foram misturados com dados de outras formações. No mais, o formulário está voltado para a avaliação do design e mecânica do jogo e este trabalho está voltado para a experiência de aprendizagem com o jogo.

Quadro 17 - Fórum jogo 3

Enunciado do fórum	
Agora que jogou e avaliou o Game Comenius - módulo 3 você pode comentar aqui a atividade, o jogo, suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius. Compartilhe com a turma um print da tela do Feedback de cada uma das metodologias que jogou!	
Respostas no fórum	
Aluna 1	Gostei do jogo!
Aluna 3	<p>Dos 3 jogos do comenius, foi o que eu mais gostei. O design é o mais bonito, o jogo é mais rápido, dinâmico e desafiador. A escolha da fisionomia do professor também foi algo bem interessante.</p> <p>Contém alguns bugs, mas dá pra jogar.</p> <p>bug 1 a sala de aula na fase 2 fica toda preta.</p> <p>bug 2 a ferramenta de escolher as opções de resposta para a aluna na fase dois, não aparecem, só depois de clicar.</p>
Aluna 4	O jogo apresentou alguns erros no momento de respostas aos alunos, não apareciam as opções.
Aluna 5	<p>Sobre a parte 1</p> <p>Joguei a primeira parte direcionando meu planejamento para a Educação Infantil. Quando foram feitas algumas perguntas e orientações mais específicas, como revisão de conteúdo em casa, dúvidas e organização de projeto, me questionei se é adequado para o grupo. Sugiro que para cada grupo sejam feitas questões mais direcionadas, conforme as idades. Em geral gostei do jogo, mesmo não indo muito bem com o levantamento das mídias.</p> <p>Sobre a parte 2</p> <p>Nessa segunda parte optei por trabalhar com o Ensino Médio e obtive um resultado melhor. Gostei dos diálogos com os alunos, porém senti falta do feedback.</p>
Aluna 6	<p>Imagem 1 - Fase 1</p> <p>Imagem 2 - Fase 2.</p> <p>Imagem 3 - Bug fase 2: escrita da resposta da professora não aparece, apenas quando clicamos em cima.</p> <p>Imagem 4 - Bug fase 2: escrita da missão redundante.</p> <p>(Anexo C)</p>
Aluna 10	<p>Segue Print da Fase 1 do módulo 3</p> <p>Print da Fase 2 módulo 3. Na fase dois a tela do jogo ficou preta porém deu pra jogar.</p>

Aluna 11	Comenius 3 é divertido, me fez pensar na melhor forma de planejar uma boa aula, mas acho que não deu muito certo :/. O quiz é desafiador.
Aluna 12	Eu gostei das mídias apresentadas pelo jogo. O fato de podermos caracterizar a turma antes do planejamento da aula é bacana, pois permite organizar uma aula personalizada, além disso, o uso das mídias atuais, facilita a nossa identificação com o jogo.
Aluna 14	Muito legal esse terceiro módulo, escolher mídia as para trabalhar com a educação infantil foi desafiadora, no final deu muito certo. Essa opção de escolha de níveis de ensino é um diferencial dos demais jogos. Não consegui planejar o segundo jogo, da sala de aula investida, porque o jogo travou e não conseguia terminar a segunda metodologia. Tentei duas vezes, iniciei um novo jogo, mas travou. Bem legal, gostei.
Aluna 15	O jogo foi interessante, senti um aprofundamento por parte das teorias das mídias digitais. O jogo segue uma linha diferente dos outros dois jogos anteriores e se apresenta, em minha percepção, como um jogo que pode vir a trabalhar os conceitos de mídia-educação por si próprio.
Aluna 16	Gostei dessa nova proposta de elaborar as aulas! Porém encontrei problemas ao passar para o nível 2, pois voltava para o início. Isso aconteceu pois esqueci de tirar print da tela da avaliação da fase 1 e por isso tentei voltar através das setas, mas voltou para a tela inicial do jogo. Depois disso, não consegui mais passar para a fase 2. O jogo só foi normalizado quando entrei no link novamente.
Aluna 17	De todos os modulos, achei o 3 o mais legal é interessante, visto que, podemos Escolher o perfil da turma, e qual etapa da educação os mesmos estão. Achei esse um grande diferencial.
Aluna 18	Jogo muito bacana e mais interessante em relação ao Comenius 1 e 2. Indicações muito intuitivas e de fácil entendimento, menos maçante, mais dinâmico e legal de jogar. O jogo nos oferece mais opções de mídias e mais interatividade com o jogo e com a turma. Parte ruim foram os bugs que me tiraram muitas vezes a atenção do jogo e isso fez com que eu não prestasse mais a atenção em todos os detalhes já que eu foquei em reparar possíveis erros.
Aluna 19	Achei mais dinâmico, interessante com os gráficos melhores.

Fonte: Autoria própria (2022)

Por se tratar de um protótipo, este módulo apresentou alguns pequenos problemas e foi pedido à turma uma contribuição um tanto técnica, ao reparar nos erros e *bugs*, tendo em vista que o jogo estava em desenvolvimento. Sendo assim, as alunas anexaram alguns prints desses problemas no fórum.

Apesar dos contratemplos, o Jogo foi mais bem avaliado pelas alunas por conta das mídias digitais, metodologias ativas e da possibilidade de escolha de

características de personagem e da turma, nesse sentido, o classificaram como legal, interessante e dinâmico.

Contudo, foi possível observar que as alunas não mencionaram nas avaliações as inteligências múltiplas, que podem ser escolhidas pelos jogadores para caracterizar a turma do jogo. Nesse sentido, será que a disponibilidade dessa característica não faz sentido, não foi relevante? Não é possível responder sem uma investigação apurada, mas serve de alerta para formações futuras, a fim de que se estimule a reflexão ou mesmo se questione a relevância nesta etapa de criação da turma no módulo 3.

Dentre as dificuldades, o que se destaca além dos *bugs* é o desafio das alunas em adequar a metodologia ativa para a Educação Infantil. Nesse sentido e no campo das ideias, uma aluna sugeriu perguntas com conteúdos direcionados para cada idade/etapa de ensino.

Conforme é possível observar no Diário de Campo (Apêndice B), as avaliações orais sobre a experiência com o módulo 3 estão voltadas para a jogabilidade, mecânica do jogo, apontando setas e sinalizações de feedback das ações empregadas no jogo.

Mas tivemos algumas alunas, inclusive a Aluna 15 que, através do fórum, avaliou a experiência com o módulo 3 como mais produtiva no sentido teórico, com a possibilidade de aprofundamento e melhor abordagem dos conceitos de mídia-educação.

5.5 IMPRESSÕES DO COMENIUS POCKET

O Game Comenius Pocket foi o objeto de pesquisa do professor Edenilton Muniz²⁹, mestrando da linha de pesquisa da Educação e Comunicação, do PPGE, da UFSC, de forma que ele aplicou o jogo com a turma, em sala de aula, com auxílio de outro mestrando do programa, professor Harlen Divino.

²⁹ Para maiores detalhes, recomenda-se a leitura do seguinte artigo: MUNIZ, E. da S.; CRUZ, D. M. Formação docente e mídia-educação mediada com utilização do jogo Comenius Pocket. *Educ. Form.*, [S. l.], v. 8, p. e10815, 2023. DOI: 10.25053/redufor.v8.e10815. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/10815>. Acesso em: 5 fev. 2024.

Os feedbacks do jogo pelas alunas aconteceram por meio de formulário on-line, adaptado pelo pesquisador, voltado para avaliar o jogo e a experiência de aprender com ele. Foram 13 perguntas no total, sendo 10 delas fechadas. Dentre as perguntas abertas, o pesquisador questionou sobre possíveis dúvidas a respeito das regras do jogo, etapa de ensino escolhida pelo grupo para a formulação do planejamento de aula e o pedido de um comentário sobre a experiência com o jogo. Os dados da pesquisa do mestrando foram tratados por ele em sua dissertação, defendida em 2023.

A título de exemplo da relação com as atividades da disciplina, reproduzimos aqui os únicos comentários feitos no formulário on-line do jogo ao questionar se “Há algum comentário que queira fazer que não esteja no questionário?” A aluna 6 comentou que “A vivência prévia com os jogos digitais do Comenius facilitaram o entendimento e a jogabilidade do Comenius Pocket”.

A aluna 11 respondeu que “Não, apenas reafirmar que gostei da forma que o jogo se dá, as regras e também a carta de imprevisto, pois mexe com a sorte no jogo e também desafia mais os jogadores.” E a aluna 14 avaliou que “O jogo é muito legal, poderia inserir nas primeiras fases do curso.”

Apesar dos poucos feedbacks via formulário, a avaliação das alunas presencialmente envolveu a turma, demonstrando mais empolgação com Comenius Pocket em detrimento dos módulos digitais do Game Comenius.

Conforme registrado em Diário de Campo (Apêndice B), as alunas gostaram de jogar em coletivo, de maneira que foi possível explicar e refletir as escolhas das mídias e o planejamento. A competitividade foi instigante, bem como a possibilidade de negociação das pontuações por rodada tornavam o jogo menos frustrante, enquanto os imprevistos levaram as alunas a pensar em outros caminhos para o planejamento com as mídias.

Conforme observado durante a dinâmica de aplicação e diálogo posterior sobre a experiência com o Comenius Pocket, as alunas avaliaram que a aprendizagem fluiu melhor com o jogo analógico e no coletivo, bem como acharam divertido jogar com as cartas missão criadas pelos colegas, de maneira que aprenderam mais sobre mídias, lembraram o que foi estudado no processo de jogar, envolvidas pelo contexto lúdico, mas também pedagógico.

No Comenius Pocket, além de jogar as missões do jogo e criar planejamento com as mídias disponíveis, de acordo com o desafio e na execução da tarefa, é possível se colocar no papel de criador à medida que os jogadores podem criar as próprias cartas missão e incorporar as rodadas (ver descrição do modo de jogar no item 3.2 desta dissertação). Entende-se que, na perspectiva da mídia-educação, além de conhecer, se apropriar e compreender criticamente o papel das mídias, é preciso também colocar a mão na massa para produzir, e o Comenius Pocket consegue abarcar essas perspectivas de maneira envolvente e lúdica, mas sem descartar o pedagógico.

5.6 IMPRESSÕES DO COMENIUS RPG

As aulas de RPG foram ministradas em dois dias, no dia 01/07 e 08/07, dentro da disciplina, pelo doutorando da linha de pesquisa da Educação e Comunicação, do PPGE, da UFSC, professor Fábio Medeiros, como parte de sua pesquisa de doutorado.

No primeiro dia, toda a turma foi representada por uma personagem. As alunas criaram as características da personagem e do mundo do jogo de acordo com o tema “Seca”, proposto pelo professor Fábio, e as decisões foram tomadas de acordo com a numeração sorteada num baralho de cartas.

A experiência foi tão exultante que a turma pediu por mais uma aula, a qual ocorreu num segundo dia e, dessa vez, a turma foi dividida em três grupos, com cerca de seis pessoas em média. Um grupo foi ministrado pelo professor Fábio, outro pelo professor Matheus Fernando da Silveira e o terceiro foi ministrado por esta pesquisadora. O mundo desse jogo foi o do Comenius RPG, previamente apresentado pelo professor Fábio e o tema do jogo foi a Ditadura Militar (ver descrição do jogo no item 3.2 desta dissertação). Os grupos jogaram o RPG no Hall do bloco A, presencialmente.

Dentro dessa atividade, criamos um fórum no Moodle para que a turma pudesse avaliar a experiência e as aprendizagens com o RPG, conforme o enunciado e reprodução dos comentários no Quadro 18:

Quadro 18 - Comenius RPG

Enunciado do fórum	
<p>Considerando as aulas que tivemos, no dia 01/07 e 08/07, com a proposta do RPG, é importante que vocês compartilhem suas experiências nos seguintes aspectos:</p> <p>- O que achou da experiência que a aula proporcionou através do RPG, considerando os dois dias de aula?</p> <p>- Como as aprendizagens através do RPG podem contribuir na sua atuação profissional?</p> <p>Vamos criar apenas um tópico de discussão para fazer um diálogo continuado, combinado?</p>	
Respostas no fórum	
Aluna 1	<p>Já havia tido um contato inicial com o RPG em outra disciplina do curso durante o período remoto, no entanto a oportunidade de participar presencialmente mostrou-se surpreendentemente rica. Durante os jogos gostei muito de observar, principalmente, o papel do narrador que embora permita que os participantes explorem sua imaginação se mantém firme no direcionamento da história.</p> <p>Foi praticamente impossível não relacionar os enredos com o brincar de faz de conta que realizo com as crianças em meu estágio. Quando adentramos novos projetos, as brincadeiras ainda que "livres" caminham numa direção de dar sentido ao que estamos estudando, como por exemplo os meios de transporte no qual as crianças podem pintar caixas de papelão em tamanho grande e explorar os diversos tipos de automóveis utilizando a imaginação.</p> <p>Penso que um maior aprofundamento no mundo do RPG seria ótimo para colocar a sala de aula em contato com oficinas ligadas à temática.</p>
Aluna 3	<p>Já tinha ouvido muitas pessoas falando sobre RPG, porém nunca havia jogado nem fazia muita ideia do que se tratava. A primeira aula sobre RPG foi muito esclarecedora e me instigou muito para pesquisar mais sobre e jogar também, foi muito divertido ter essa experiência, é muito interessante ver como esse tipo de jogo tem uma diversidade de narrativas muito grande, inclusive para se trabalhar conteúdos. Certamente irei apresentar este tipo de jogo em sala de aula para meus futuros alunos.</p>
Aluna 5	<p>Achei super envolvente a experiência com RPG, pois exige o uso da imaginação o tempo todo. É muito legal ter que fazer escolhas que interferem fortemente no desfecho do jogo. A narrativa utilizada nessas experiências foi fantástica e o Fábio nos inspirou a pensar em de fato utilizar essa estratégia em nossa atuação em sala de aula. Eu particularmente me senti desafiada a pensar de que maneira eu poderia ser a narradora de um jogo RPG com meu alunos... A princípio parece ser difícil, mas o resultado almejado me leva a querer topar o desafio. Colocar o aluno como "senhor" das suas escolhas é definitivamente muito pedagógico. Eu pensaria em adaptar o tema do jogo conforme o conteúdo a ser proposto, para que fique bem didático.</p>
Aluna 6	<p>O primeiro dia do RPG foi muito esclarecedor, me tirou muitas dúvidas que tinha a respeito do tema. A didática e a relação que o professor construiu com a turma, compartilhando jogos, ideias e possibilidades, nos permitiu ter uma experiência mais rica. A história que construímos sobre a "Seca" no mundo, teve participação de todos, cada um na sua forma. O segundo dia foi uma experiência mais longa dentro do jogo, da sua construção e reviravoltas. A caracterização de cada personagem influenciou no decorrer da história.</p>

	Tudo isso me abriu os olhos para jogos e dinâmicas que não se prendem apenas ao instrumento / material do jogo em si - como as cartas, por exemplo - possibilitando novas formas de mediação.
Aluna 7	Tive a oportunidade de participar de apenas uma aula, mas gostei bastante da interação com os colegas, da possibilidade de criar tudo do jogo, trabalhar nossa imaginação... adorei! Infelizmente na outra aula estava me recuperando de uma cirurgia e não consegui participar por estar de atestado.
Aluna 8	Eu nunca havia jogado RPG, então além de ter sido uma oportunidade de conhecimento, foi também uma experiência divertida que com certeza irei levar adiante na minha formação docente.
Aluna 9	Nunca tinha jogado RPG, achei muito interessante essa prática em sala de aula, pela forma em que podemos utilizar a interação social, imaginação, trabalho em grupo, soluções de problemas, a utilização da matemática e o incentivo a leitura.
Aluna 10	A experiência com o jogo de RPG foi muito interessante principalmente a interação entre os participantes e como pudemos influenciar na tomada de decisões ao longo do jogo interferindo no resultado final. O jogo RPG contribui na atuação profissional possibilitando trabalhar diversos conteúdos através do jogo, criando uma experiência diferente em sala de aula.
Aluna 11	<p>Na aula do dia 01/07 imaginava que iríamos jogar o Comenius RPG, o qual já tinha jogado na disciplina do NADE, porém me surpreendeu esse formato de jogo RPG apresentado e jogado com a turma toda, a qual foi criando estratégias a partir da mediação do professor narrador para concluir a missão. Muito legal a experiência de jogar RPG aberto para todos participarem, foi divertido, também a questão de tirar cartas para saber se as estratégias escolhidas teriam boa ou não pontuação/uso, fez o jogo ficar mais desafiador.</p> <p>Na aula do dia 08/07 que jogamos o Comenius RPG, por mais que eu já tinha tido a experiência de jogar, desta vez foi com outro narrador que contou de forma diferente a história do jogo, e foi muito divertido também. No início eu e meu grupo ficamos mais observador e fomos de vagar, mas com decorrer nos soltamos e fomos nos comunicando de forma que fez o jogo ir para um caminho bem legal também.</p> <p>Acredito que o o jogo RPG pode contribuir de forma positiva para minha atuação profissional, onde dará maior liberdade de criar missões a partir do conteúdo que será trabalhado em sala, para que torne o aprendizado mais leve e interessante.</p>
Aluna 12	<p>Experiência RPG</p> <p>A primeira experiência com o RPG na disciplina, foi mediado pelo professor Fábio, quem elaborou a narrativa e o mundo desse jogo, que tinha como cenário um mundo "em seca", coletivamente fomos caracterizando esse mundo, suas especificidades e também construindo coletivamente a ficha da personagem principal Severina que representaria a turma toda no jogo. Além disso, as regras básicas foram explicadas e o RPG, em si, foi simplificado de forma a construir coletivamente um único personagem que atua nesse mundo. O que foi um desafio muito interessante e colaborativo, pois era necessário levar em consideração opiniões e ideias divergentes, o que gerou muito diálogo com a turma. Considero que tenha sido uma das experiências mais bacanas dessa disciplina, pois além de todo o repertório e referências apresentado pelo Fábio, senti que de maneira geral, houve um bom engajamento no jogo e um interesse geral em reproduzir ou minimamente se apropriar desse tipo de jogo, para pensar num</p>

	<p>planejamento ou proposta pedagógica.</p> <p>A segunda experiência com o RPG, também foi muito rica. No entanto, foi menos coletiva, visto que fomos organizados em pequenos grupos, dada a própria dinâmica do jogo Comenius RPG, fato que não deixou o jogo menos divertido ou colaborativo, pois os estudantes ficaram livres para se agrupar conforme interesses ou afinidades em comum. Essa característica dos grupos, cria uma identidade muito única para cada jogo, pois ainda que o mundo/mapa e contexto geral sejam idênticos, cada participante, trouxe uma singularidade para seu personagem, os diferentes mestres/mediadores do jogo, apresentavam problemas diversos no decorrer do jogo e a imprevisibilidade dos atos (decidido na sorte com os dados) reflete um caráter muito único desse tipo de proposta. As diversas versões finais do jogo, comprovam que isso depende muito das características de cada grupo.</p> <p>Nas minhas reflexões, essa é a melhor versão do jogo Comenius, pois com ela é vivenciado de fato um processo formativo e colaborativo, no qual a experiência individual de cada jogador/estudante se torna relevante para a apropriação e desenrolar coletivo da narrativa. E ainda, não assume um caráter competitivo e individual, acredito ser uma oficina muito pertinente não só na formação de professores mas nos processos de formação continuada e ainda nas confraternizações entre professores de uma mesma instituição, pois o jogo demanda um processo coletivo de percepção e tomada de decisões que eu considero relevante nas relações entre pares.</p>
Aluna 14	<p>Não gosto muito de jogos, dificilmente jogo, no entanto, o RPG chamou minha atenção, gostei da forma que o jogo prende atenção, desperta a criatividade e nos envolve na narrativa do jogo. Essa organização de poder jogar com a turma, foi muito interessante, porque cada um possui estratégias diferentes e isso são pontos significantes para jogar o RPG.</p>
Aluna 15	<p>A construção de uma noção básica e coletiva do que é o RPG foi muito bem colocada pelo doutorando Fábio que, dentro dessa proposta, nos colocou em uma posição de diálogo em relação a utilização de modelos para a sala de aula. Dessa maneira, tanto no primeiro dia, quando fomos introduzidos ao RPG como teoria e prática coletiva, tanto no segundo dia, quando pudemos atuar de maneira mais próxima da singular, puderam-se vivenciar construções coletivas que partiram do jogo e que se ampliaram para além da narrativa determinada pelo narrador. A verdade é que o RPG possui uma forte conexão com a história humana, uma história de resolução de conflitos, de escolhas singulares e, principalmente, de consequências coletivas. Isso nos leva a crer, portanto, que na utilização do RPG podemos construir narrativas que partem da realidade e se desenvolvem a partir da relação simbólica e histórica dos seres humanos, podendo ser um grande meio de se construir conhecimentos coletivos.</p>
Aluna 16	<p>Não tenho o costume de jogar, no máximo jogo baralho ou dominó quando minha família se reuni. Entretanto gostei da proposta e de jogar o RPG, da forma como nos envolve e nos questiona o tempo inteiro, mas tive agonia em certas situações em que o grupo era colocado "contra parede" e muita ansiedade em saber como tudo iria acabar. Então confesso que não sei se teria paciência de alongar o jogo por anos como foi mencionado.</p>
Aluna 17	<p>A principio achei uma experiência bem legal, diferente, dinâmica e interessante. Uma experiência que nos faz refletir bastante como pedagogos em formação, e o quanto podemos utilizar esse universo dos jogos a nosso favor, e que o RPG pode contribuir muito de forma positiva em nossa atuação em sala. visto que, é um jogo que pode trazer para a aula elementos ludicos e interativos na aquisição dos conteúdos, trazendo também uma forma bastante efetiva para a vivencia de situações que possam levar a reflexão.</p>

Aluna 19	Estive em apenas uma aula de RPG, achei muito interessante jogar ,pois nunca tinha jogado. E deve ser bem interessante jogar em sala de aula.
----------	---

Fonte: Aatoria própria (2022)

Comparado aos outros formatos e gêneros do Game Comenius, este foi o que teve maior aderência pela turma, com evidência para os extensos e detalhados feedbacks via Moodle, bem como pode-se observar que mais alunas interagiram no fórum. Apesar de algumas limitações impostas pelos mestres durante o jogo, o que poderia ser considerado como as dificuldades apontadas pelas alunas, e a ansiedade em saber o que aconteceria a seguir, as alunas relataram uma frustração positiva, elementar para a construção da história.

A maioria ainda não tinha vivenciado a experiência de jogar um RPG e ficaram empolgadas com as possibilidades do jogo em termos de explorar o mundo apresentado e em relação à narrativa guiada pelos mestres.

Em termos das categorias de análise, o Jogo foi bem avaliado pelas alunas, as dificuldades se aproximam do que as alunas caracterizam por desafios criativos ou menos do retorno das cartas ou dados (sistema de pontuação) impossibilitar algumas investidas. Algumas alunas avaliaram como importante e necessário ter o RPG na formação de professores e conseguiram se visualizar trabalhando o RPG nas suas práticas pedagógicas, o que aqui considera-se compatível com a categoria de análise das ideias, uma vez que as alunas conseguem ter um vislumbre de adoção da prática, de maneira criativa e autônoma a partir da experiência que tiveram.

O engajamento da turma nesse formato do Game Comenius é algo que não chamou a atenção apenas da professora, mas das próprias alunas que ficaram impressionadas com o envolvimento coletivo, cada qual à sua maneira. Assim, todo o processo se tornou rico e interessante em termos de aprendizagem, sendo uma proposta de formação flexível para a utilização com outros conteúdos.

Através do estágio de docência, pude participar da aplicação do RPG sobre ditadura militar no NADE - MEN7171, e aplicar como mestre na disciplina MEN2073. Vivenciar os dois tipos de experiência, também contribuiu na minha formação e se aproximou dos relatos das alunas, de maneira prática neste caso, de que o RPG pode ser acessível, lúdico e pedagógico, favorecendo no processo de formação de

indivíduos, havendo necessidade apenas de adaptação de conteúdos e linguagem, de acordo a faixa etária e nível de ensino.

Apesar das controvérsias sobre o RPG ser ou não considerado uma mídia, a partir da definição de Cruz e Ventura (2018), entende-se que, para além da narrativa (linguagem), o jogo conta com recursos para pontuação (dados e cartas) que podem ser utilizados de modo presencial ou on-line, ambos físicos, e aborda elementos culturais de acordo com as histórias utilizadas ou conteúdos empregados no enredo. Nesse sentido, trata-se de uma mídia que prioriza o meio oral de fazer acontecer o jogo, apelando substancialmente ao imaginário criativo.

5.7 SÍNTESE DOS DADOS (RESULTADOS)

A partir da devolutiva das alunas participantes desta pesquisa, a cada formato do Game Comenius jogado, é possível identificar elementos majoritariamente positivos ao longo das experiências, sobretudo nos feedbacks postados nos fóruns. Como pode-se observar na Figura 16, dentre as palavras que mais se destacaram nos feedbacks, as alunas acharam os jogos interessantes e se sentiram desafiadas. As alunas também expressaram terem se identificado de modo diferente com determinados formatos do Game Comenius, com destaque para o Pocket e o RPG, devido ao caráter dinâmico e coletivo.

Para a análise dos dados dos fóruns, foi utilizado o FromText, software aberto, que condiz com a análise de conteúdo de Bardin (1977), possibilitando a análise de dados a partir de palavras-chave.

Figura 16 - Nuvem de palavras



Fonte: FromText (2024)

Durante o semestre, a proposta da disciplina foi a de integrar o conceito de mídia-educação através do Game Comenius, de forma que as alunas pudessem conhecer e aprender a jogar o jogo, que é o “com”, fossem levadas a analisar e avaliar os jogos e a própria experiência enquanto jogadoras, que é o “sobre”, bem como tivessem momentos de criação a partir dele e dessem sugestões, que é o “através” da mídia.

Compreende-se nesse sentido que as alunas puderam vivenciar os três aspectos que pautam a mídia-educação, da educação com, sobre e através das mídias, através da apropriação, crítica e produção. Mas esse processo não foi isento de alguns problemas. Ao mesmo passo em que as alunas aprenderam e se engajaram na proposta de aprender com os jogos, houve também críticas a eles, devido a suas limitações, problemas de funcionamento e dentro da organização da disciplina.

De toda forma, considerando a ementa, a programação e execução da disciplina, buscou-se ofertar o que Fantin expressa como a criação de

condições para o desenvolvimento de uma competência midiática que envolva apreciação, a recepção e a produção responsáveis e uma possibilidade de mediação sistemática que auxilie na construção de uma atitude mais crítica em relação aos modos de ver, navegar, produzir e interagir com as mídias e as tecnologias. (2012, p. 64)

Na análise final da disciplina, algumas alunas sinalizaram que gostariam que houvesse mais discussões sobre planejamento de aula, abordagens teóricas sobre

esse aspecto, e de temáticas que pudessem contribuir na experiência com o jogo e, conseqüentemente, ajudasse na construção de relação entre a teoria (conceitos) e a prática (Game Comenius).

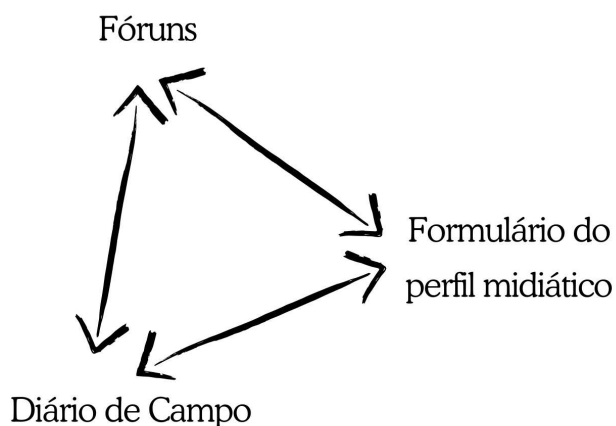
As contribuições das alunas foram importantes e necessárias, sendo levadas em consideração para as próximas aplicações do Game Comenius na disciplina. Da mesma maneira, foram úteis para modificações da programação da disciplina ainda durante o semestre 2022.1, com intuito de que esta pudesse proporcionar mais significado e engajamento às alunas.

Como já vinha acontecendo anteriormente a esta pesquisa, o Game Comenius continua integrado à disciplina MEN2073, ainda em processo de experimentação, tanto do jogo quanto da estratégia formativa, prioritariamente. Entende-se que há muito ainda que se aprender e aprimorar nos semestres seguintes, em termos de incorporação do jogo e tratativa dos dados produzidos e coletados, que são muitos.

Ficou como reflexão para a professora e pesquisadora, ao final da disciplina, levantar alguns questionamentos de como abordar as teorias de maneira diferente e melhor relacionadas aos diferentes formatos do Game Comenius, bem como fazer a adaptação da ordem de aplicação dos jogos para alcançar efetivamente o objetivo de contribuir para a ampliação do letramento midiático das alunas.

O acompanhamento das alunas na aplicação dos jogos, presencialmente, foi um diferencial para a produção, coleta, seleção, organização, descrição e análise dos dados, fossem eles via formulário do perfil midiático, fóruns do Moodle e feedbacks orais realizados em sala, registrados no diário de campo. Dessa forma, foi possível triangular os dados, conforme Figura 17, e encontrar as aproximações e divergências nas avaliações das alunas.

Figura 17 - Triangulação de dados



Fonte: Autoria própria (2023)

Ao pensar as categorias de análise estabelecidas para tratar os dados que são o Jogo, Dificuldades, Aprendizagens e Ideias, foi possível relacioná-las aos conceitos base que regem a perspectiva da mídia-educação abordados nesta pesquisa, de maneira que, por ensino e aprendizagem “com” mídias, se entende o trabalho de apropriação e execução por meio dos artefatos tecnológicos, com os instrumentos, numa perspectiva técnica.

O ensino e aprendizagem “sobre” as mídias, compreende os aspectos críticos do estudo com os meios tecnológicos, construindo uma relação de conhecimento que pode desenvolver momentos de Aprendizagem e Dificuldades. Por fim, o ensino e aprendizagem “através” das mídias, implica na atuação criativa com os meios tecnológicos, seja de maneira ativa, como o caso da criação de missões dentro do Game Comenius, ou com Ideias, sugestões, a fim de colaborar com as mídias, conforme pode ser observado no Quadro 19.

Quadro 19 - Relação entre Mídia-educação e análise

Conceitos de mídia/educação	Categorias de análise
Com	Jogo
Sobre	Dificuldades e Aprendizagens
Através	Ideias

Fonte: Autoria própria (2024)

Assim, ao entender a relação das categorias de análise e a abordagem teórica acerca da mídia-educação, é que se busca compreender o Game Comenius na formação inicial de professores, com o intuito do letramento midiático.

Do mesmo modo como as alunas foram se empenhando mais nas avaliações on-line ao longo do semestre, também aumentou a participação delas em sala de aula, à medida que os jogos foram se tornando mais “atrativos”. As alunas foram se identificando cada vez mais com as mídias próximas ao que temos nesse contexto temporal, bem como com os tipos de agrupamentos utilizados nas propostas de modalidade coletiva.

Entende-se que o Game Comenius deve seguir compondo o plano de ensino da disciplina MEN2073, pois estimula as alunas a experimentar o planejamento com a integração das mídias de forma ativa, reflexiva e criativa, através de uma exposição necessária a outros modos de aprender, sendo o jogo educativo uma alternativa pedagógica e lúdica, um diferencial dentro do currículo do curso e resultado das pesquisas e trabalho de profissionais e estudantes universitários.

Segundo Murray (2003), o jogo em si não contribui para a nossa sobrevivência, mas habilidades e comportamentos humanos são adaptados para poder lidar com os desafios colocados. Contudo, ainda segundo a autora, o jogo é um espaço de “treinamento seguro em áreas que possuem um valor prático real; eles constituem ensaios para a vida” (p. 142).

Numa relação então entre jogos e a formação e a formação profissional, essa pesquisa tem entendido que o Game Comenius favorece o letramento midiático, partindo da compreensão de que ele

incluir 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. 86)

O ponto importante da análise é que a prática educativa precisa favorecer a exposição das alunas a determinados conhecimentos e instigar o aprofundamento, nesse caso, ampliando o letramento midiático das alunas. Na atuação do professor,

“é educativa apenas a experiência que favorece a expansão e o enriquecimento da pessoa, diz Dewey.” (Fantin, 2012, p. 62)

Dessa forma, como pensar em professores jogadores, e/ou que adotam jogos e outras mídias na atuação profissional quando nem mesmo foram expostos a essas mídias, ainda mais de forma crítica e produtiva?

Como foi possível observar através do perfil midiático, quando trazemos à luz a perspectiva de adoção de mídias, e, mais especificamente, dos jogos na atuação profissional, as alunas sinalizaram que em 80% dos casos, eles não são utilizados na prática pedagógica. Sendo assim, temos alunas que, além de não serem jogadoras assíduas no contexto pessoal, também não se expõem a situações de jogo no seu contexto profissional (ver Quadro 7).

Buckingham (2020) chama a atenção para a tecnologia digital na educação de maneira “restrita e redutora– para testar em vez de ensinar, para coletar dados” (p. 231), bem como dissociada da realidade do estudante, sendo uma utilização pautada no técnico, o que pode ser observado na educação básica e no ensino superior no Brasil.

Retomando a análise entre o Quadro 7 (adoção de mídias na prática educativa pelas alunas) e o Quadro 8 (vivência com práticas midiáticas na graduação como alunas) do perfil midiático, percebe-se uma porcentagem similar de professores da graduação que também não costumam utilizar jogos na prática educativa. Dessa forma, fica o questionamento: como incorporar práticas de ensino que não são vivenciadas/aprendidas pelas alunas?

É preciso observar que mais da metade da turma estava atuando na educação básica, no período desta pesquisa. Esse dado pode ser constatado através do Quadro 3 e da relação dessas vivências como docentes através dos feedbacks nos fóruns dos módulos do Game Comenius, pois as alunas utilizaram as experiências na escola como referência de análise e criação, fazendo inferências e questionando as limitações do Jogo para pensar determinadas etapas de ensino. Um exemplo é o da Aluna 5, quando avalia o módulo 3 e fala do seu desempenho, tendo escolhido a educação infantil como etapa de ensino para planejamento no jogo.

Dessa forma, do mesmo modo que as alunas utilizaram das referências escolares para jogar, o jogar integrado à sua formação também pode figurar como

referência na atuação docente junto às crianças. No entanto, como dispor desses acessos e apropriação na graduação?

Apesar do currículo de Pedagogia da UFSC possuir uma disciplina voltada especificamente para a formação inicial para as mídias, no âmbito da Educação e Comunicação, ela ocorre de maneira obrigatória apenas no sétimo semestre, geralmente desvinculada das outras áreas de conhecimento que inferem na formação das pedagogas. Como agravante, dentro do currículo, a disciplina coincide com o primeiro estágio obrigatório, realizado na educação infantil, que representa um período bastante atribulado na formação das estudantes, o que foi percebido por seus comentários coletados informalmente, durante todo semestre.

Nesse sentido, temos um prejuízo duplo à medida que as alunas apenas experienciam a discussão das mídias no final do curso, bem como dificilmente a disciplina de Educação e Comunicação consegue se alinhar com outras. Quando acontece da MEN2073 estabelecer alguma parceria, esta se realiza com a disciplina de estágio na educação infantil, mas não é frequente, dadas as diferenças contextuais e de calendário das atividades. Dessa forma, muitas alunas se queixaram de cansaço durante o semestre, o que impacta o rendimento na disciplina de Educação e Comunicação.

Retomando uma análise baseada em Fantin (2012), compreende-se que as disciplinas específicas para o estudo da mídia-educação, como o caso da UFSC, são uma vitória, mas não deveria haver uma acomodação. Alguns autores (Gonnet, 2004, por exemplo) defendem que todo professor, nas suas respectivas especificidades, possam ser mídia-educadores, de maneira a formar outros professores mídia-educadores, bem como o estabelecimento de uma relação transversal no currículo da Pedagogia, a fim de que o letramento midiático das alunas seja ampliado de maneira processual durante o curso.

Possivelmente, um currículo transversal em que as alunas fossem expostas e tivessem experiências com a educação para as mídias, um letramento midiático de forma processual, talvez pudesse gerar menos impacto ou desgaste ao chegar no sétimo período e vivenciar uma disciplina específica.

Quanto ao Game Comenius, há ainda que se pensar na melhor forma e ordem de aplicação dos diferentes formatos e gêneros alinhados com leituras e discussões acerca das mídias, bem como com as expectativas e demandas das

alunas, sob intuito de que, conforme Fantin (2012), a mídia-educação é uma condição de pertencimento e formação para a cidadania instrumental e cultural, devendo ser presente no contexto escolar e, sobretudo, na formação de professores em caráter inicial e continuada.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho educativo a partir das mídias, longe de ser uma espécie de exercício artificial ou exótico, é antes de tudo a medida de nossa liberdade cotidiana, uma oportunidade que nos é oferecida para influenciar e dar vida a direitos que são resultado de uma visão humanista, cujo sentido original é importante reencontrar (Gonnet, 2004, p. 101)

De acordo ao que foi apresentado até agora, esta pesquisa demonstrou uma perspectiva promissora na investigação sobre os jogos na educação, como artefato tecnológico mediador e de ampliação de letramento midiático de professores em formação inicial, no tocante à mídia-educação.

O intuito da disciplina em que se realizou o estágio foi o de ampliar o letramento midiático das participantes, por intermédio dos jogos e tendo a mídia como aliada à educação, mídia-educação. A pesquisa então se pautou em compreender esse processo de letramento midiático, através do Game Comenius, percebendo que os diferentes formatos e gêneros do Comenius tem muito a agregar na formação inicial e continuada de professores e demais profissionais da educação.

Os dados indicam que a forma intensiva com o qual o Game Comenius foi trabalhado durante o estágio de docência levou à experimentação prática de diversas formas de ministrar os conteúdos, através de diferentes formatos do jogo, e possibilitou realizar modificações no planejamento conforme ocorria a devolutiva das alunas, podendo-se realizar mudanças na prática educativa, de forma a contribuir para esta e outras iniciativas voltadas para a formação de professores.

No entanto, ainda há muitas questões a serem modificadas para que a sequência didática, incluindo jogos, seja refinada e alcance seus objetivos de ensino e aprendizagem. Isso porque percebemos que alguns formatos do Game Comenius tiveram mais êxito que os outros em relação à avaliação das alunas, refletido na devolutiva de feedbacks on-line e oral, no modo presencial.

É natural haver dificuldades em “acertar” com cada turma e que a experiência com a turma 07308 proporcionou aprendizagens mútuas, à medida que as alunas conseguiram, cada qual ao seu jeito, expressar os descontentamentos, os encantos, as críticas e sugestões sobre a disciplina e sobre o Game Comenius, como nos permitiu o acompanhamento e autocrítica do planejamento e forma de ensinar.

Todavia, o dados que fundamentam esse estudo e outros que não puderam ser abordados aqui, podem contribuir com pesquisas futuras, a exemplo dos formulários de avaliação e análise dos módulos digitais do Game Comenius, a relação entre os comentários dos fóruns de todos os formatos do jogo de cada aluna, dos vídeos de apresentação produzidos no início do semestre pelas alunas e a avaliação da disciplina, dentre outras possibilidades que não puderam ser descritas aqui.

Fica a reflexão em que medida o Game Comenius influenciou a formação das estudantes e de que forma as experiências com os jogos serão levados para as outras disciplinas, com ênfase para as de estágio, bem como para a atuação profissional. Para responder a essa inquietação, valeria um trabalho de investigação junto às egressas do curso, o que fica de ideia para trabalhos posteriores.

Vale destacar que no período de estágio de docência, o módulo 2 do Game Comenius estava em condição de protótipo, enquanto que o módulo 3 estava em processo de desenvolvimento, ficando pronto em 2023. Os feedbacks das alunas contribuíram para correções e aprimoramentos do módulo 3 do Game comenius, de maneira que sugere-se um estudo acerca do processo de construção e testes deste módulo, uma vez que ele foi reaplicado no semestre seguinte, ainda em processo de desenvolvimento.

Nesse sentido, a experimentação e análise pelas estudantes foi de grande importância para as melhorias e construção do jogo, bem como para a reflexão sobre a prática educativa empregada na organização e aplicação do Game Comenius na disciplina.

O intuito do Game Comenius nesse sentido, em seus diferentes formatos, é contribuir na trajetória formativa dessas estudantes para as mídias, através de experimentações de planejamento didático, mediado por jogos que fazem alusão a situações reais, permitindo assim, o processo de simular, errar, aprender, produzir e avaliar esse processo e o meio pelo qual se deu de maneira crítica. E vale salientar que os diferentes formatos do Game refletiram de diferentes formas nas alunas, levando-as a processos de engajamento diferenciados, conforme suas preferências e afinidades.

A partir deste momento, vou retomar a primeira pessoa e enunciar algumas conclusões que são da pesquisadora mas também da estudante de pós-graduação

e pedagoga. Em termos de avaliações positivas e negativas, dificuldades e sugestões sobre o jogo, entendo que cada turma, cada semestre, cada contexto de aplicação, experiências e análise difere, bem como a bagagem cultural de cada aluna. Mas é palpável e necessário destacar o quanto a atitude da turma em relação à disciplina e às mídias se modificou no decorrer do semestre.

Aquela turma apática e traumatizada com o período pandêmico da Covid-19 se transformou, processualmente, tanto no envolvimento com as atividades, quanto na participação da disciplina, desenvolvendo uma espécie de empoderamento, havendo engajamento e responsabilização sobre o próprio processo de aprendizagem.

A avaliação preocupada que fiz no diário de campo, referente à primeira aplicação do Game Comenius - módulo 1, ganhou outra forma até o fim do período letivo, de modo que os dias em que saí desanimada, junto com a professora, se tornaram mais otimistas e empolgados conforme aumentou o envolvimento das alunas, suas produções e participação.

O estágio de docência realizado junto à turma 07308 me proporcionou vivências e aprendizagens únicas, que levaram a diferentes reflexões sobre o papel do professor universitário, o processo de aprendizagem das graduandas, da função do planejamento bem como da sua flexibilidade, o aprofundamento dos estudos sobre a mídia-educação no acompanhamento das discussões geradas em sala de aula. Além da perspectiva profissional de autocrítica da prática educativa observando a atuação da professora.

É através da vivência do estágio de docência, dos estudos, trocas entre pares e escrita deste trabalho que me construo como mídia-educadora e pesquisadora preocupada com os impactos das mídias na sociedade, das disparidades de acesso e manipulação das informações, com o processo de apropriação crítica e produtora dos meios, atentas às relações de poder que permeiam comunicação e informação mediante os aspectos culturais, econômicos e políticos.

Quanto à proposta desta pesquisa, problemática e objetivos, entendo que estes foram alcançados no decorrer do texto fundamentado, da descrição e, sobretudo, da análise dos dados gerados. Busquei o rigor no tratamento dos dados, que parte do princípio do engajamento na atividade investigativa.

Dessa forma, desejo que essa pesquisa contribua para a reflexão, questionamentos e ações que tenham em mira a formação inicial de professores, mais especificamente a formação de Pedagogos e Pedagogas que atuam na Educação, na formação basilar da sociedade através da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, tendo em vista a formação de profissionais mídia-educadores.

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel G. **Currículo, território em disputa**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1977.

BEHAR, Patricia Alejandra. O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância. **Jornal da Universidade**. 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>. Acesso em: 4 abr. 2021.

BEHAR, Patricia Alejandra et al. Competências conceito, elementos e recursos de suporte, mobilização e evolução. In: BEHAR, Patricia Alejandra. (org.). **Competências em Educação a Distância**. 1. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. - 3. ed. rev. - Campinas, SP: Autores Associados, 2009.

BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: contextos, histórias e interrogações. In: FANTIN, M; RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Cultura digital e escola: Pesquisa e formação de professores**. Campinas, SP: Papirus, 2012, p. 31-56.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. MÍDIA-EDUCAÇÃO: CONCEITOS, HISTÓRIA E PERSPECTIVAS. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009.

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

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 27 jan. 2023.

_____. **Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996. BRASIL. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 27 jan. 2023.

_____. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. **Resolução CNE/CP no 01**, de 18 de fevereiro de 2002. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena. Brasília, DF, 2002. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/res1_2.pdf. Acesso em: 24 jan. 2023.

_____. **Resolução CNE/CP No 1**, de 15 de maio de 2006. Institui Diretrizes

Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, licenciatura. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf. Acesso em: 24 jan. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 16 out. 2023.

BRZEZINSKI, Iria. **Pedagogia, pedagogos e formação de professores: Busca e movimento**. - Campinas, SP: Papyrus, 1996.

BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>. Acesso em 06 ago. 2022.

BUCKINGHAM, David. Epílogo: Repensando a alfabetização digital: Educação para a mídia na era do capitalismo digital. **Digital Education Review** - Número 37, junho de 2020. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1301648.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2024.

COLL, C. La construcción de esquemas de conocimiento en el proceso de enseñanza/aprendizaje. In: Coll, C. **Psicología genética y aprendizajes escolares**. Madri: Siglo XXI, 1983.

CRUZ, Dulce Márcia. **O professor midiático: a formação docente para a educação a distância no ambiente virtual da videoconferência**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Florianópolis, 2001.

CRUZ, Dulce Márcia. Letramento midiático na educação a distância. In: FIDALGO, F. S. R.; CORRADI, W. J.; LIMA, R. N. de S.; FAVACHO, A.; ARRUDA, E. P. (Org.). **Educação a distância: meios, atores e processos**. 1ed. Belo Horizonte: CAED UFMG, 2013, v. 1, p. 81-94.

CRUZ, Dulce Márcia. JOGAR, ANALISAR, CRIAR JOGOS E REFLETIR SOBRE SEU USO EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS. **Rev. FAEEBA – Ed. e Contemp.**, Salvador, v. 30, n. 64, p. 158-180, out./dez. 2021.

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela. Games e formação docente. In: SAMPAIO, Fábio Ferrentini; PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa (Org.). **Informática na Educação: games, inteligência artificial, realidade virtual/aumentada e computação ubíqua**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, livro 7, 2021, p. 1-27. ISBN: 978-65-87003-39-9

CRUZ, Dulce Márcia; SOUZA, Terezinha Fernandes Martins de. Letramento midiático. In: MILL, Daniel. (org). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologia e de Educação a Distância**. Campinas, SP: Papyrus, 2018.

CRUZ, Dulce Márcia; VENTURA, Lidnei. Mídia. In: MILL, Daniel (org). **Dicionário**

crítico de educação e tecnologias e de educação a distância. Campinas, SP: Papirus, 2018.

CRUZ, Dulce Márcia. **MEMORIAL DE ATIVIDADES ACADÊMICAS - MAA.** Memorial de Atividades Acadêmicas (MAA) para promoção ao topo da carreira do Magistério Superior – classe E (Titular de Carreira) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023.

FANTIN, M.. **Mídia-Educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália.** Cidade Futura: Florianópolis, 2006.

FANTIN, Monica. Mídia-educação: aspectos históricos e Teórico-metodológicos. **Olhar de professor**, Ponta Grossa, 14(1): 27-40, 2011. Disponível em <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor>>. Acesso em: 11 mar. 2022.

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

FANTIN, M. Mídia-educação no currículo e na formação inicial de professores. In: FANTIN, M; RIVOTELLA, Pier Cesare. **Cultura digital e escola: Pesquisa e formação de professores.** Campinas, SP: Papirus, 2012.

FANTIN, M. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales**, Niñez y Juventud, 13 (1), 2015, p. 195-208.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa / Paulo Freire.** – São Paulo: Paz e Terra, 1996

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 65 ed. - Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** 22 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GATTI, B. A.. Didática e formação de professores: provocações. **Cadernos de Pesquisa**, v. 47, n. 166, out. 2017.

GONNET, Jacques. **Educação e mídias.** São Paulo: Loyola, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** - 6. ed., São Paulo: Perspectiva, 2010.

HOCHSPRUNG, Juliana. **LIFE IS STRANGE: UMA EXPERIÊNCIA MEDIADA DE PRODUÇÃO DE NARRATIVAS CRÍTICAS COM JOGOS DIGITAIS.** Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da

Educação, Programa de Pós-graduação em Educação, Florianópolis, 2018.

KOERICH, Vânia Amélia Miranda; LAPA, Andrea Brandão. Trajetória de uma formação de professores/as para apropriação crítica de Tecnologias de Informação e Comunicação na prática pedagógica. In: RODRIGUES, Claudia Susie Camargo; WERNER, Cláudia Maria Lima; EGLER, Tamara Tania Cohen. **Educação, tecnologia e cidade**: uma experiência interdisciplinar. 1. ed. - Rio de Janeiro: Letra Capital, 2019.

LAPA, Andrea Brandão; BELLONI, Maria Luiza. Educação a distância como mídia-educação. **PERSPECTIVA**, Florianópolis, v. 30, n. 1, 175-196, jan./abr. 2012.

LEMKE, Jay L. LETRAMENTO METAMIDIÁTICO: TRANSFORMANDO SIGNIFICADOS E MÍDIAS. **Trab. Ling. Aplic.**, Campinas, 49(2): 455-479, Jul./Dez. 2010

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. - 2. ed. - São Paulo: Cortez, 2013.

LOSTADA, L. R. ; CRUZ, D. M. . A EAD COMO UM HORIZONTE DE NOVAS POSSIBILIDADES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS: O CASO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL. **POIÉSIS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação (Unisul)**, v. 11, p. 188-208, 2017.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MANO, M. L. C. ; CRUZ, D. M. . As práticas e linguagens da cultura digital na educação: uso do Moodle e letramento midiático de professores de uma universidade pública. **RENOTE. REVISTA NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**, v. 14, p. 1-10, 2016.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. - 5. ed.- São Paulo: Atlas, 2003.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia da Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas. 1. ed. São Paulo: Edições 70, 2021.

MINAYO, M. C. S. (Org.). Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: DESLANDES, Suely Ferreira; NETO, Otavio Cruz; GOMES, Romeu. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP. 2003.

OLIVEIRA, Edinaldo Aguiar de. Ensino remoto: o desafio na prática docente frente ao contexto da pandemia. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 28, 27 de julho de 2021. Disponível em:
<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/28/ensino-remoto-o-desafio-na-pratica-docente-frente-ao-contexto-da-pandemia>. Acesso em: 21 out. 2023.

PEREIRA, Luis. O papel dos videojogos no desenvolvimento de competências digitais. **Comunicação e Sociedade**, vol. 13, 2008, pp. 135-144.

Ramos, D. K., y Assunção da Silva, G. (2019). Professional development for the use of digital games in schools: changes in the pedagogical practice? RIED. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, 22(2), pp. 265-285. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.22685>

RIVOLTELLA, Pier Cesare. Midia-educação e pesquisa educativa. **PERSPECTIVA**, Florianópolis, v. 27, n. 1, 119-140, jan./jun. 2009.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In: FANTIN, M; RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Cultura digital e escola: Pesquisa e formação de professores**. Campinas, SP: Papyrus, 2012, p. 7-29.

RUFINO, Leonardo Ferreira et al. UMA DISCUSSÃO SOBRE OS CONCEITOS DE OBJETIVO, HABILIDADE E COMPETÊNCIA NA BNCC DO ENSINO MÉDIO. **Revista Currículo e Docência**. v. 02, nº 02, 2020.

SANT ANA, Wallace Pereira. Desdobramentos históricos do curso de Pedagogia no Brasil: Da Criação à Construção da Identidade do Pedagogo. **Mediação**, Pires do Rio - GO, v. 12, n. 2, p. 196-216, jul.-dez. 2017. ISSN 1980-556X (versão impressa) / e-ISSN 2447-6978 (versão on-line).

SANTAELLA, Lucia. O papel do lúdico na aprendizagem. **Revista Teias**, [S.l.], v. 13, n. 30, p. 11 pgs., dez. 2012. ISSN 1982-0305. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24277>. Acesso em: 19 set. 2022.

SANTOS, Amarildo Enes dos; OLIVEIRA, Carlos Antonio de; CARVALHO, Elma Nunes de. **EDUCAÇÃO 5.0: UMA NOVA ABORDAGEM DE ENSINO APRENDIZAGEM NO CONTEXTO EDUCACIONAL**. 2019. p. 8. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdades IDAAM, Manaus - AM, 2019.

SILVA, KETIA KELLEN ARAÚJO DA; BEHAR, PATRICIA ALEJANDRA. **COMPETÊNCIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: UMA DISCUSSÃO ACERCA DO CONCEITO**. **Educação em Revista**. v.35, e209940. Belo Horizonte, 2019.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** 2ª ed. Traduzido por Milton Camargo Mota. São Paulo: Loyola, 2005.

SOARES, Daniela de Meireles. **O PROFISSIONAL DA EDUCAÇÃO E A INDÚSTRIA 4.0: Mapeamento de competências para profissionais da educação na perspectiva da Indústria 4.0**. Dissertação (mestrado). MUST UNIVERSITY – Florida USA/Universidade Federal do Amazonas.e MASTER OF SCIENCE IN EMERGENT TECHNOLOGIES IN EDUCATION. FLORIDA – USA, 2022. Disponível em:

[https://www.riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6271/2/Disserta%
c3%a7%c3%a3o_DanielaSoares.pdf](https://www.riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6271/2/Disserta%c3%a7%c3%a3o_DanielaSoares.pdf). Acesso em: 25 out. 2022.

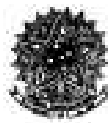
SOARES, Conceição. SANTOS, Edméa. Artefatos tecnoculturais nos processos pedagógicos: usos e implicações para os currículos. In: ALVES, Nilda. Libâneo, José Carlos. **Temas de Pedagogia: diálogos entre didática e currículo**. São Paulo: Editora Cortez, 2012. (pgs 308-330).

SOUZA JÚNIOR, José Ednilson Gomes de. **Moodle: guia prático do estudante**, 2020. p. 22. Disponível em:
[https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/Moodle-Guia-Pr%
C3%A1tico_do_Estudante.pdf](https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/Moodle-Guia-Pr%C3%A1tico_do_Estudante.pdf). Acesso em: 23 out. 2022.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. Matriz Curricular do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina. **Portaria nº 270/Preg/Ufsc/09** de 01/09/09. Florianópolis - SC, 2009. Disponível em:
[https://pedagogia.paginas.ufsc.br/files/2013/07/Matriz_
curricular_2009.pdf](https://pedagogia.paginas.ufsc.br/files/2013/07/Matriz_curricular_2009.pdf). Acesso em: 30 jan. 2023.

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

APÊNDICE A: Requerimento para Estágio de Docência



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE
CEP 88010-970 – Campus Universitário - Florianópolis - SC – Brasil
Fone: (48) 3721 2251 - Fax: (48) 3721 8638
www.ppge.ufsc.br - ppge@contato.ufsc.br

Requerimento para Estágio de Docência

Orientadora: Dulce Márcia Cruz

Discente: Ana Cláudia Mota Estevam

Matrícula: 202105281

Nível: Mestrado

Disciplina da Graduação: Educação e Comunicação

Código da Disciplina: MEN 2073

Número de Créditos: 4 créditos: 72 h/a - 56 h teóricas e 16h - PCC

Ano/Semestre: 2022/1

Turma: Pedagogia - 07308

PROJETO**EMENTA:**

Educação, comunicação e cultura das mídias. As mídias e suas linguagens. Análise crítica e criativa das mídias. Estética e mediações culturais. Crianças, jovens, adultos e as interações com as mídias na escola, na família e na cultura. Conceitos, objetivos e perspectivas da mídia-educação. Produção de conhecimento, formação de professores e produção de mídias em contextos educativos presenciais e a distância.

Objetivos:**3.1 Geral:**

Discutir a relação entre educação e comunicação a partir da reflexão teórica e de sua aplicação didático-metodológica no contexto formativo

de crianças e professores.

3.2 Específicos:

1. Analisar as relações entre educação, comunicação, mídia e cultura e as perspectivas teóricas e práticas da mídia-educação e suas mediações.
2. Reconhecer as linguagens dos meios de comunicação, suas especificidades e seus usos na educação, identificando as dimensões éticas e estéticas dos processos midiáticos de produção, recepção e mediação cultural.
3. Refletir sobre o uso das TIC e seu papel na sociedade contemporânea e na educação.
4. Analisar as formas de relação de crianças e jovens com a cultura digital.
5. Elaborar propostas pedagógicas de uso, produção e reflexão de mídia para e com crianças.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
 CAMPUS UNIVERSITÁRIO REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE
 CEP 88010-970 – Campus Universitário - Florianópolis - SC – Brasil
 Fone: (48) 3721 2251 - Fax: (48) 3721 8638
www.ppge.ufsc.br - ppge@contato.ufsc.br

Justificativa:

O Estágio de Docência representa uma oportunidade excelente para que alunos de Pós Graduação adquiram experiência no exercício de docência no ensino e, em virtude disso, tenho interesse em desenvolver atividades teóricas e práticas diretamente relacionadas com a disciplina acima mencionada.

Plano de Trabalho:

- Acompanhamento da elaboração do Plano de Ensino;
- Acompanhamento presencial das aulas;
- Produção de materiais-didáticos (vídeos, tutoriais, textos) para nortear os trabalhos durante a disciplina;
- Acompanhamento do processo de avaliação.

Carimbo e assinatura do Coordenador do Curso de	Carimbo e assinatura do Chefe de Departamento do	Carimbo e assinatura do(a) Orientador(a)
---	--	--

Graduação	Curso de Graduação	

Florianópolis, 16 de março de 2022.

Ana Cláudia Mota Estevam

APÊNDICE B: Diários de Campo

Aula do dia 22/04, MEN2073-07308

Turma dispensada para a semana de recepção dos alunos.

Aula do dia 29/04, MEN2073-07308

Esse foi o nosso primeiro dia de aula da disciplina e conforme disponibilizado no Moodle, previamente para consulta dos alunos, sendo:

- Questões relevantes para a relação mídias e educação.
- Relação com a pandemia: citar 3 pontos positivos e 3 pontos negativos.
- Conteúdos, ferramentas e práticas para aprender na disciplina.

A professora iniciou a aula com a apresentação da disciplina e do Moodle. Explicou que vamos trabalhar com o Comenius na disciplina e fez uma rápida apresentação desse projeto, pois não se deseja influenciar na experiência que os alunos terão.

Tivemos uma rodada de apresentação, com delimitação de tempo de 1min por pessoa, em que comecei me apresentando, falando que sou estudante do mestrado e orientanda da professora Dulce, que estava ali devido ao estágio docência na disciplina e que isso contribuirá para a minha pesquisa.

No mais, os outros alunos deveriam dizer seu nome, período (semestre) do curso, se estão fazendo o estágio obrigatório e a expectativa que tem em relação a pandemia.

Uma aluna – apontou que teve dificuldades em lidar com a tecnologia.

Aluna 19 - já havia começado essa disciplina antes e desistido, pois não se adaptava as aulas remotas e teve muita dificuldade nesse sentido. Está dessemestralizada.

Aluna 3 – Está fazendo estágio obrigatório. Teve uma experiência ruim com a pandemia. Deseja concluir bem a disciplina e aprender com ela.

Aluna 15 – Disse que a pandemia atrasou o curso e foi ruim, teve que voltar a morar com os pais e tem boas expectativas para a disciplina.

Aluna 8 – Teve dificuldades com a pandemia e sua expectativa com a disciplina é entender e discutir de forma crítica as mídias.

Aluna 12 – Não gostou da educação remota, acho o EAD cansativo e tem esperança na disciplina.

Aluna 17 – Achou a pandemia e o EAD estressantes e está aberta para a disciplina.

Aluna 5 – A pandemia foi difícil, desistiu dessa disciplina no semestre passado. Deseja aprender a usar os recursos midiáticos para trabalhar com jovens na escola.

Aluna 2 – A pandemia foi um caos, teve que assistir aula no trabalho, não possui expectativas para a disciplina para não se decepcionar, acha importante estudar as mídias e ajudou o sobrinho.

Aluna 4 – achou a pandemia um caos, está curiosa com a disciplina e com os jogos na educação. Ajudou a fazer jogos em casa no ensino remoto.

Aluna 9 – A pandemia a colocou para baixo, trabalha no comércio, foi difícil aprender. Está curiosa com a disciplina.

Aluna 16 – Esteve regular no curso até o início da pandemia. Quer aprender como lidar

Aula do dia 06/05, MEN2073-07308

Hoje foi dia de assistir os vídeos de apresentação produzidos pela turma sobre sua relação com as mídias. Os alunos tiveram a tarefa de gravar 1min de vídeo contemplando alguns aspectos de como imaginam sua prática pedagógica em relação as mídias, que tipo de professor desejam ser e outras questões.

Aluna 17 – disse que vê a mídia como ferramenta mediadora na atuação como professora pós-pandemia, de maneira criativa.

Aluna 14 – deseja trabalhar com práticas inclusivas, espera um relacionamento com as mídias e acha esse processo desafiador.

Aluna 8 – deseja uma carreira acadêmica – com formação crítica e consciente, usando as mídias como ferramentas de ensino.

Aluna 3 – acredita no uso de TIC a favor da docência equilibrada, com olhar humano – e relatou solidão na pandemia.

Aluna 9 – se imagina uma professora atenta, usando mídias, se dispondo aberta para essa experiência.

Aluna 16 – se vê trabalhando com a inclusão, usando a mídia como ferramenta mediadora.

Aluna 10 – aberta as possibilidades, acredita no uso das mídias, inovação e na formação docente para o uso das mídias.

Aluna 12 – descreveu quer ser referência de confiança. Lidar com as mídias pode ser uma relação de amor e ódio.

Aluna 13 – se vê ensinando com respeito e acredita que as mídias são importantes na educação e ajuda com a organização da escola.

Aluna 15 – (o vídeo foi subjetivo, então ele falou em sala sobre as suas expectativas), que a mídia está no cotidiano e que une as pessoas, a exemplo das redes sociais.

Aluna 18 – (também fez um vídeo subjetivo e falou um pouco na aula sobre suas expectativas), deseja ser um professor atento, aberto as tecnologias. (utilizou no vídeo uma linguagem corporal, com referência as redes sociais).

Aluna 11 – acha o uso de mídias enriquecedor, aprendemos novas formas de ensinar durante o período remoto.

Aluna 6 – ressaltou a relação com o digital, atenta as expressões das crianças.

Após a apresentação dos vídeos para toda a turma, começamos a dialogar sobre as impressões e as compressões sobre as mídias na educação.

Aluna 10 disse – que vê as mídias como ferramenta mediadora, e o uso das tecnologias para promover a inclusão.

A professora pediu que as alunas falassem sobre a experiência com a autoria, em se tratando da produção de vídeos como tarefa, o que acharam e se houve/quais foram as dificuldades.

Alguém citou que o desafio da atividade pareceu uma gincana.

Aluna 4 - disse que vê as mídias como meio de comunicação.

Alguns avaliaram que tiveram dificuldades, gerou um pouco de atividade e que foi pouco tempo para preparar o vídeo (uma semana).

Perguntaram se era necessária uma ficha técnica com descrição de como/onde o vídeo foi feito.

A professora disse que as alunas poderiam colocar nos comentários das postagens que fizeram no fórum do Moodle o app utilizado.

Constatou-se em discussão que essa disciplina é ofertada para turmas da 7ª fase, e que foram dois anos de pandemia, utilizando o ensino remoto, e algumas pessoas ainda não tinham tido contato com a produção audiovisual.

Aluna 15 – questionou como vamos utilizar as mídias de forma profunda sem o conhecimento necessário. (compreendi como um questionamento sobre ainda não ter tido textos referência para a discussão do assunto das mídias)

Aluna 13 – comentou que devemos tentar e se aproximar das mídias.

Aluna 15– disse que falta teoria que justifique os conceitos que apareceram nos vídeos, como o letramento...

Uma aluna – disse que tem os momentos diferentes para se tratar do conceito na prática. Citou a autonomia e a autoformação.

Aluna 12 - salienta a necessidade de método, processo responsável para o uso das mídias como recurso, não apenas como ferramenta.

Aula do dia 13/05, MEN2073-07308

Foram reunidos grupos com até quatro pessoas para compartilhamento dos mapas conceituais solicitados previamente, sobre a mídia-educação da professora Monica Fantin. Assim, os alunos deveriam construir um mapa coletivo com os aspectos que conseguiram destacar, organizados em três colunas.

Conceitos ↔ à Objetivos ↔ à Perspectivas

Surgiu questionamento sobre a diferença entre alfabetização e letramento. A professora deu espaço para que a turma discutisse o que entendiam sobre os

conceitos e depois apresentou como geralmente é entendido pelos autores da educação.

O que é ser mídia-educador?

Aula do dia 27/05, MEN2073-07308.

Tivemos uma apresentação sobre a docência e jogo feita pela professora Dulce, falando sobre o que são os jogos, o perfil de consumidores, dos jogos em termos de consumo pelos usuários e na perspectiva pedagógica, do ludoletramento enquanto aprendizagem com, sobre e através dos jogos, e assim, apresentou o Comenius, reproduziu o tutorial do game 1 para a turma e pediu que jogassem as oito fases, seguido do preenchimento do formulário avaliativo.

Após jogar o Comenius 1, e responder o questionário avaliativo do jogo, obtivemos uma pausa e em seguida uma roda de conversa sobre a experiência de jogar o Comenius, a fim de compreender o que acharam do jogo, suas críticas e sugestões, bem como as contribuições previstas para a formação da turma.

Dentre as avaliações feitas pelas poucas pessoas que falaram, houve quem dissesse que não gostou muito, acho difícil se colocar no lugar da Lurdinha para pensar a aula na perspectiva dela, bem como teve quem achou frustrante não conseguir alcançar a pontuação máxima nos objetivos.

Acharam os quiz do cinema e teatro legais, difíceis, mas mesmo assim, queriam que tivesse mais perguntas.

Sobre o quiz das mídias, avaliaram que houve erro em uma ou duas mídias, no sentido de que erraram a resposta, testaram com as outras opções, mas todas deram erro.

Ainda na perspectiva do quiz das mídias, queriam um feedback sobre o que erraram, mas não há.

A professora Dulce fez um questionamento, sobre como a turma acha que se sairia se pegasse o quiz das mídias e colocasse em uma prova. Apesar do grande silêncio, alguém disse que se sairia mal, que seria bem difícil.

Ao serem questionados sobre a linguagem do quiz de mídias, algumas pessoas concordaram com a colega que disse que com uma linguagem diferente, talvez, ficasse mais fácil (mas sem sugestão – interpretação minha)

A professora perguntou se aprenderam algo com o jogo e o que seria? A **Aluna 15** foi bastante seca em dizer que não aprendeu nada, que o jogo não lhe acrescentou. Que o jogo pelo jogo foi até legal, mas em termo de conteúdo e possibilidades de planejamento estava muito limitado. Que se fosse para focar na história, até daria algo legal, mas as práticas do jogo eram limitadas.

Uma outra aluna disse que o planejamento aplicado no jogo era limitado, quase como se tivesse pegado o planejamento pronto na internet para poder aplicar com a turma da Lurdinha. E por se tratar de um jogo, queria ganhar mais penas.

Em termos de planejamento do jogo, uma aluna disse que faria diferente da Lurdinha.

Quando a professora Dulce pergunta se viram alguma mudança/diferença entre as missões iniciais e as finais, alguns alunos responderam que perceberam mais atividades práticas ao invés de expositivas.

Perguntei se, apesar de algumas pessoas já terem experiência com a sala de aula, se o jogo contribuiu para se imaginar em sala de aula no lugar da Lurdinha. Alguns concordaram, mas sem comentar mais a fundo. Uma aluna chegou a dizer que foi como uma ilustração de como seria viver a docência.

A professora Dulce explicou que o jogo apresenta uma sequência didática, passos procedimentais do planejamento e aplicação. Que se fosse professora de didática, trabalharia primeiro com os conceitos do planejamento e de como fazê-lo, e depois aplicaria os Comenius para que os alunos pudessem experienciar e analisar os planejamentos propostos através dos games.

Uma aluna chegou a dizer que jogar o Comenius serviu para uma visão crítica.

A professora perguntou se os alunos usariam o jogo na sua didática. Todos ficaram em silêncio.

Mais ao fim da aula...

Com base em uma recepção mais próxima do negativo quanto a experiência com o jogo, a professora explicou para turma os próximos passos da disciplina, que será os alunos jogarem o Comenius 2 em casa e responder ao questionário de avaliação. Na próxima aula, jogaremos o Comenius 1 e 2 no modo criativo, em duplas, em que umas duplas avaliarão o planejamento das outras.

Ocorreu a proposta de uma aluna para que possamos jogar o Comenius 2 na próxima aula, discutirmos ele e se não desse tempo, de fazermos o modo criativo na aula seguinte, visto que a professora explicou que o game 2 tem menos missões, mas possui um ritmo lento.

Contudo, a professora explicou que gostaria de dar foco ao modo criativo na próxima aula, tendo em vista o processo criativo e crítico que o modo criação dispõe. Mas no mais, os alunos deveriam dizer o que queriam nas aulas, com propostas, uma vez que os alunos não gostaram do Comenius 1. Mas considerando que a turma já costuma ser quieta, pouco participativa, ninguém se contrapôs e teve uma aluna que falou algo no sentido de “melhor do jeito da professora, porque senão essa coisa do jogo vai se arrastar mais e vai ser pior para a gente”.

Minhas reflexões

Tenho notado, ao longo das quatro aulas que assisti, que a turma é pouco participativa no sentido da participação oral nas aulas, de modo a ser também pouco críticas. Poucas pessoas se propõem a opinar, participar... e até então, eu achava que essas pessoas pudessem tolher as outras. Mas nessa última aula, algumas dessas pessoas não vieram, e mesmo assim, se observa corpos quietos, calados, bem como uma certa apatia por parte de alguns sujeitos.

Também na primeira aula, ao serem perguntados sobre o que esperavam e pretendiam com essa disciplina, foi quase unânime um certo trauma com o remoto (representando a tecnologia de certo modo), bem como compreensão de que precisavam aprender sobre mídias/tecnologias para poder lidar com isso na escola.

Me pergunto se: a falta de participação ou mesmo a participação crítica não seria proveniente de uma educação de base que não estimulou de maneira devida esses estudantes, principalmente no sentido da formação pessoal em saber o que querem para si, tirar dúvidas, fazer sugestões, tomar a frente da sua formação?

E quanto a apatia, na resistência ao uso das tecnologias e compreensão das mídias, não seria isso uma herança traumática da pandemia? Ou mesmo da falta do uso pedagógico na educação básica?

Essa disciplina de Educação e Comunicação é ofertada no 7º período. Daqui a um ano, em média, alguns desses alunos já terão concluído o curso e atuarão em sala de aula. Outra pergunta que me faço é como o curso de pedagogia da UFSC

está preparando esses profissionais? Esse questionamento surge a partir da percepção de que alguns desses alunos nem conseguem se imaginar como professores. Se negam a imaginar sua atuação em sala de aula, por se colocarem ainda como estudantes.

Percebe-se também que tem alunos que ainda não compreenderam a proposta da disciplina.

Como pedagoga, compreendendo a proposta das diretrizes para o curso de pedagogia e do currículo do curso, percebo que os alunos, acrílicos e apáticos, estão longe de compreender para que e quem estão se formando. O curso de pedagogia não dá e nem conseguiria dispor de tudo mastigado para que se formem professores. O curso de pedagogia está para ensiná-los a aprender, bem como as metodologias e caminhos necessários a percorrer para desempenhar sua atuação como professor.

Apesar das falhas que pode se observar enquanto formação humana, oriunda dos déficits da educação básica, percebe-se uma falta de compromisso com a própria formação, uma falta de compreensão acerca da responsabilidade que eles têm/terão enquanto professores. A falta da aprendizagem também pela empatia. Há também um problema comportamental, talvez até uma imaturidade. Mas a questão é que não são mais crianças. Não estão na universidade obrigados e/ou amarrados. E uma vez que estão aqui por escolha, precisam se dedicar a tal.

Aula do dia 03/06, MEN2073-07308

Às 13h40 ainda tínhamos apenas duas alunas. (algumas avisaram via whatsapp que iam se atrasar).

Começamos a aula às 14h com sete alunas, retomando a aula passada com explanação sobre a criação do Comenius (jogos customizáveis na plataforma REMAR).

Realizamos a distribuição de marca páginas com a temática do Comenius, e disponibilizamos para as alunas observarem o protótipo do Comenius 1 em tabuleiro, com as cartas, desafios, instrumentos...

Algumas alunas relataram que tiveram dificuldade em jogar o Comenius 2 em casa porque travava e tinha uns bugs. Explicamos que ainda estava em formato de

protótipo e que as alunas poderiam printar os momentos que dava erro no jogo e nos mandar.

A professora explicou que o Jogo 1 foi construído na plataforma “Construct” e o Jogo 2 e 3 no Unity.

A Dulce explicou na aula sobre pensar o jogo como meio de planejamento, usar para integrar mídias. Fez o resgate dos conceitos de letramento e ludoletramento, a fim de orientar as alunas para melhor aproveitamento da experiência com o Comenius 1, considerando o sistema de pontuação através dos *quizzes* e das penas.

Depois, orientamos as alunas a se cadastrarem na plataforma REMAR, passamos um vídeo tutorial mostrando como criar a missão do Comenius 1 e liberamos para as alunas tentarem, individualmente ou em duplas.

Tivemos um intervalo de aproximadamente 30 min.

Orientamos as alunas para a criação do Comenius 2, individual ou em duplas.

A professora reforçou a orientação de que as alunas preencham os formulários de avaliação e análise dos jogos e informou que na próxima aula teremos o Comenius 3 e encerramento da etapa de games digitais. Também explicou como funciona o Game 3.

A professora fez a demonstração do modo criar no jogo 2 e reforçamos com as alunas o uso do fórum no Moodle para postagem dos prints e comentários sobre a experiência com os games.

Durante a aula, fomos tirando dúvidas das alunas e orientando a medida que iam precisando.

A aluna 18 chegou atrasada e não tinha jogado o Comenius 1 ainda. Orientamos que ele jogasse em aula o Game 1, para depois ir para o modo criar na plataforma REMAR. Ajudei ele a criar registro na plataforma REMAR.

As alunas 12 e 8 que estavam sentadas juntas, fazendo a atividade em dupla, não estavam conseguindo criar o acesso na plataforma REMAR, então emprestei o meu perfil para elas.

A professora organizou as presenças da turma, mas faltava as presenças das duas primeiras aulas que tinham sido por lista de assinaturas. Ficou da Dulce me mandar foto dessas listas para que eu postasse no Moodle.

Uma aluna criou missão no jogo 1 sem escrever feedbacks para que usasse o link dela.

As alunas também receberam impresso um guia de planejamento

Aula do dia 10/06, MEN2073-07308

A aula começou as 14h, dando 30min para que as alunas fossem chegando.

A professora começou comentando a respeito do percurso que alunos tem feito com o Game Comenius.

História do Game 3 e a importância de os alunos contribuírem com os formulários de avaliação.

O foco de planejamento é o aluno ser autônomo.

A professora apresentou o vídeo tutorial de como jogar o Comenius 3.

Assim que os alunos começaram a jogar o Game 3, fui à mesa de cada um e orientei sobre a planilha de acompanhamento o que cada um ainda tenha para fazer.

Após o intervalo, a Dulce apresentou a projeção de algumas telas do Game 3.

A professora quer ouvir sobre o que a turma está achando da experiência com o jogo 3. É a primeira vez que vai ter feedback direto e presencial.

A aluna 18 avaliou o jogo 1 e 2 como mais antigo, preso e distante do hoje, gostou mais do 3, porque é mais atual. Disse que jogar aqui foi melhor em termos de acesso (computador pessoal travou), jogo 2 tinha muito texto.

Aluna 5 – achou o jogo 2 muito maçante e concorda com a aluna 18, o jogo 2 travou.

O jogo 3, da pra fazer escolhas em termos de turma e tais. Escolheu educação infantil e sentiu as perguntas distantes, a promoção pediu para explicar melhor. Ela não conseguiu relacionar a linguagem, a dinâmica com os alunos. Algumas coisas não encaixam como sala de aula invertida. Gostou do feedback. Gostou do comentário de criança que disse que a TV dá soninho.

Procurou por revistas e não tinha.

Gostaram mais do Game 3. Gostaram das cores, diferente do 2 que é mais desanimado.

Acharam que o quiz ajuda mais na aprendizagem da metodologia, porque o planejamento não fazia muita diferença.

Aluna 3 – a metodologia da sala de aula invertida, do que a outra (primeira).

Queriam entender melhor antes de planejar do que só no quiz.

O texto grande não é muito bom. Sugestão é que seja dividido pelas etapas.

Aumentar a interação e diminuir os textos grandes e estáticos.

O feedback geral é muito bom.

Aluna 6 – não concordou, porque foi do procedimento, “escolha arriscada”, faltou pensar os momentos da aula (3 momentos) como os games 1 e 2.

Não sabiam onde apertar, faltou um brilhaço.

Verde e vermelho para as respostas do quiz, a lógica das cores.

Símbolo de “check”. Seria legal aparecer, ou estrelas. / Resposta “você acertou” “Muito bem”.

Sobre a ordem de trabalho com o Comenius na disciplina, os estudantes disseram o seguinte:

Uma aluna disse que prefere que tenha uma aula explicando sobre o jogo antes de jogar, porque quer saber antes para ganhar no jogo.

Não jogar os jogos diretamente jogar, explicar, avaliar...

Aluna 18 – conversar como conteúdos, propostas, apresentar primeiro. Mais tempo de aprofundamento.

Aluna 5 – jogar e criar junto de cada jogo. Só o jogo 1, depois somente o jogo 2, por ciclos.

Aluna 18 – estamos falando de mídias, não muitas mídias, por isso é importante ter tempo para aprofundar.

Sobre uso – visto que os alunos avaliaram mal o jogo 2, perguntou-se se devemos pular o jogo 2.

Aluna 18 – organização – jogar 1 e 3, e depois o 2.

O print da tela é a comprovação de que jogou.

Fiz questionamento sobre conteúdos – conceituais, atitudinais e procedimentais, o que acharam (a professora ajudou na formulação da questão).

Jogar primeiro e ver o que acontece ou estuda antes e depois joga?

Aluna 18 - está na 3ª fase e acha que talvez tenha pulado algo em termo de assuntos do curso.

Game play – ter as coisas salvas, ter login e senha. (Os alunos sentiram falta disso)

Aluna 5 acha que é bom a disciplina estar na 7ª fase por já ter conhecimento de planejamento.

Será que precisa trazer um apanhado sobre didática e planejamento no início dessa disciplina? (Essa pergunta da Dulce ficou em aberto)

Professora deixa em aberto para eles opinarem sobre o que querem aprender no restante da disciplina.

Passamos a planejar juntos as próximas aulas

Cogitamos a temática dos memes, Kahoot, podcast, planejamento de jogos com formulário, RPG, Edição de vídeos, oficina de mídias.

Optou-se por: memes, Kahoot, planejamento de jogos com formulário, RPG, oficina de mídias.

Essa oficina de mídias foi proposta por uma aluna, em que se usaria as duas últimas aulas do semestre, sendo a penúltima aula para as duplas prepararem as apresentações, escolhendo um tema que poderiam ser utilizando qualquer mídia e sendo apresentados para a turma através de uma ou mais mídias. E a última aula seria para as apresentações e encerramento da disciplina.

Temos 7 aulas ainda, ficou decidido que teria aula da seguinte forma:

1. Pocket + formulário de avaliação
2. Oficina de mídias
3. Oficina de mídias
4. RPG
5. Meme
6. Kahoot
7. Ponto facultativo dia 17?

Aula do dia 24/06, MEN2073-07308

MEN2073 - Educação e Comunicação – sexta a tarde – 13h30 as 17h10

A professora explicou como o jogo funciona e mostrou as cartas. Dividimos a turma em dois grupos.

O Edenilton ficou com um dos grupos e o Harlen com o outro grupo.

Fui ajudar o Harlen com o grupo dele, que começou com 6 pessoas, dentre as seis, fizemos uma dupla, para que ficasse 5 jogadores.

O Harlen começou a reexplicar o jogo enquanto ia organizando as cartas e fazendo a redistribuição.

Ficou ainda um pouco confuso a função das cartas de recurso e planejamento. Ai fiz uma intervenção explicando novamente essas cartas.

A primeira rodada aconteceu e estavam todos pegando a vibe de como funcionava a proposta do game e eu fiquei observando.

O Harlen passou para a **Aluna 15**, que se voluntariou, para marcar a pontuação.

Eu intervi novamente no final da primeira rodada, explicando que os jogadores poderiam trocar duas cartas recurso por uma, caso quisessem. E expliquei para pegar cartas inspiração de acordo aos pontos feitos na rodada, podendo trocar as cartas repetidas pela mesma quantidade de cartas recurso.

Na segunda rodada o jogo foi mais rápido. Na dupla que havia, houve troca de uma aluna que foi embora por não estar bem, por outra que tinha acabado de chegar. Foi nessa mesma rodada que uma das alunas completou as 7 cartas inspirações.

Para a terceira rodada, mais dois alunos chegaram e agregaram-se com os alunos que já estavam formando duplas. Ao todo, no grupo, ficaram quatro duplas.

Contabilizamos então as cartas inspirações, retiramos as missões já utilizadas, redistribuímos as cartas recursos e retiramos as cartas imprevistos utilizadas.

Tivemos certa tensão, cuidado e um nível de dispersão na contagem dos pontos e os alunos gostaram da carta inspiração.

Começamos um pouco perdidos, tentando entender as regras e propostas. Esperava-se um pouco de resistência, dado os componentes do grupo que eram os mais críticos da turma, mas tudo funcionou muito bem e eles adoraram o jogo, mais até que os Game Comenius digitais.

No modo criativo, os alunos se organizaram em duplas e tiveram 15min para planejar e produzir. As duplas escolheram a etapa de ensino, criaram uma missão, distribuíram a pontuação entre as mídias escolhidas e depois apresentaram para a turma.

Na apresentação das criações tivemos:

Aluna 12 e Aluna 8 (missão da Tarsila Maioral) = Cadernos e projetor

Aluna 15 e Aluna 18 = quadro e audiovisual

Aluna 11 e Aluna 7 = Caderno, quadro e cartazes

Aluna 13, Aluna 14 e Aluna 10 = caderno e audiovisual

Aluna 4 e Aluna 6 – celular e livros

Aluna 16 e Aluna 17 = cadernos e celulares

Os alunos gostaram do Comenius Pocket e disseram que nesse modo de jogo é possível jogar em grupo, no coletivo, pois acompanhado e conversando com os colegas é mais legal. Sendo assim, a aprendizagem, segundo a turma, flui melhor no coletivo e presencial.

Nesse jogo presencial é possível explicar as escolhas pessoais dos recursos midiáticos escolhidos.

A pontuação e competitividade instigam mais. A competição é positiva e motivadora.

No presencial, com o Comenius Pocket, a perda não é tão frustrante, pois é possível negociar e isso ajuda na aprendizagem.

Os imprevistos levam os jogadores a pensar em alternativas.

Os alunos acham que seria legal jogar as cartas criadas pelos colegas. Eles avaliaram que seria bom ter tempo de jogar o jogo, criar as missões e jogar as missões criadas pelos colegas.

A turma avaliou que o modo criar permitiu que eles refletissem melhor sobre o uso das mídias.

Foi praticamente unânime que a turma aprendeu mais sobre mídias e aprenderam mais sobre mídias e lembraram outras.

Aula do dia 01/07, MEN2073-07308

A professora Dulce apresentou o Fábio, sua proposta de pesquisa e lhe passou a fala.

Fábio fez uma apresentação com slide sobre os tipos de jogos, estética, experiências, sobre perfil de jogador, tipos de jogadores.

Alunos contam de experiência da gincana de Biguaçu, contando experiências próprias e familiares com jogos.

Tivemos cerca de 17 alunos presentes.

Aluna 12 perguntou ao Fábio sobre se dá para jogar presencial e remoto. Ele respondeu que prefere presencial.

Aluna 16 – foi mais cedo. Não estava se sentindo bem.

RPG jogado hoje foi com cartas no lugar de dados, (o professor Matheus não pôde ir, então só tinha o Fábio como mestre). Por isso não jogamos o RPG do Comenius com grupos pequenos e sim uma modalidade em que toda a turma interpretou uma personagem só.

O mundo foi de Seca. A personagem será a Severina. Os naipes das cartas representam os desafios que as alunas têm que ser exitosas para vencer a Seca.

Nesse mundo de Seca, vive-se no sertão. A Severina é a heroína.

Os recursos são escassos: falta comida, água doce (só há no subterrâneo, de difícil acesso), vegetação, animais e roupas. O clima é seco, com temperaturas altas, há muitos conflitos e guerras por disputa territorial e ditadores. Esses elementos foram sendo decididos em conjunto pela turma, mas com poucas pessoas falando (Beatriz, Wallace, Laurielle... o mais “falantes”).

Perfil da Severina:

- Determinada
- Guerreira
- Sobrevivente
- Ter um cachorro/dragão de nome Baleia
- Famílias em disputa
- Cientista sobre o clima (essa era a profissão de Severina no passado)
- Fez parte do projeto Ciência sem Fronteira.

Criação de aquedutos para transportar água de um lugar para o interior.

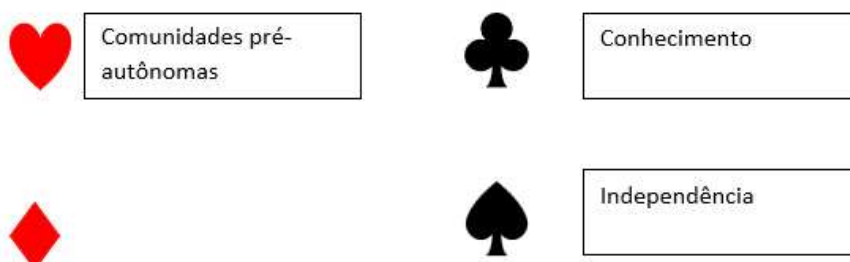
Pontuação das cartas do baralho:

- 2 a 5 – deu ruim

- 6, 7, ou 8 – deu certo, mas com algum prejuízo
- 9 ou 10 – deu super certo.

Carta da emoção (Aluna 12) – Conquistar a massa para ajudar com o transporte de água.

Aluna 18 tirou 8. – Inflamou um ditador e por isso houve perda de familiares.



Tentar fazer a formação das pessoas

Aluna 6 tirou 4, não deu certo. – As comunidades estão isoladas, seca das mentes que não se unem.

Subterfúgio para recuperar recursos.

Tiraram 5 – não deu certo. – Tentaram se infiltrar nas cidades, mas talvez tivesse espões e por isso não deu certo. Agora estão com menos pessoas.

O dragão de água – que funciona como mito, une as pessoas protegidas no bunker.

O dragão inunda as cidades, cria uma fonte eterna.

O dragão usou toda a força dele e voltou a ser o cachorro caramelo.

Ação pela força – gerou independência.

Tratar da mente – ter conhecimento.

O Fábio voltou a explicar que o RPG – surgiu em 1970 – era elitista – as pessoas que tinham o acesso a cultura erudita, leituras de gêneros de fantasia e fantásticos.

Os alunos acreditam que podem usar em aula, que dá para usar conteúdos na aula, que é algo muito legal.

A professora Dulce questionou o Fábio sobre como fazer em relação a participação dos alunos.

O Fábio explicou sobre o uso de estratégias, como a distribuição de cartas, limitando uma escolha por pessoa.

A Dulce também questiona quais são as alternativas? Se tem um passo a passo de como professores podem usar RPG? Quais são os limites da criação, do tempo de jogo...?

O Fábio explica que características são equivalentes a ações. Quanto mais elementos, mas variáveis.

Trazar recursos que dialoguem com o repertório dos alunos que vão participar.

Algumas questões da experiência com o RPG podem ganhar destaque e profundidade, levando os alunos a pesquisar.

Usar o lúdico na pesquisa-ação.

Fantástico + real.

Valoriza os interesses e conhecimentos dos alunos na aula, no momento da aprendizagem, empoderamento.

Inferências culturais – falar com referências de jogos, filmes...

Atuar como outra pessoa / personagem, é instigante.

Trabalhar com RPG na escola tem ensinado aos alunos um tipo de jogo.

Clube de RPG

Processo de autoria

RPG – jogo colaborativo, construção coletiva, que ouve o outro...

Importância do mestre em guiar, mediar...

Para quem quer conhecer mais, entrar em contato com o Fábio.

Marcamos as 14h, porque a aula passada a turma pediu para jogar RPG novamente e fazer uma confraternização.

Hoje vamos jogar o RPG em grupos menores, com a temática do Comenius, como jogamos com a turma do NADE.

O Matheus veio hoje. A ideia é que eu, o Fábio e o Matheus sejamos os mestres. A profe ficou de nos ajudar.

Abrimos a aula com uma apresentação do Fábio para introduzir o RPG do Comenius. A turma já começou a interagir (**Aluna 12 e Aluna 15**).

Matheus se apresentou – professor de história na UFSC, mestre, estuda jogos na educação. RPG.

As 14h30, tínhamos 18 alunas.

Fizemos 3 grupos com seis pessoas cada, em que um dos cinco personagens vai se repetir.

Fomos para o hall de entrada do prédio, onde tinha mesas e cadeiras, o que facilitou a organização dos grupos no mesmo espaço, mas como uma boa distancia entre eles.

Fiquei responsável por um dos grupos. Confesso que estava nervosa, pois essa era a minha primeira vez. Um grupo de alunas me chamou para ficar com elas e isso já me deixou bastante contente e mais segura.

Eu já tinha experienciado esse RPG com outra turma, NADE, mas não como mestre. Como mestre essa foi a minha primeira vez.

Com base no tema ditadura militar, fui deixando pistas para que as alunas pudessem descobrir do que se tratava. Foi desafiador para mim, e com base nas avaliações das alunas, acredito que elas conseguiram experimentar e ter uma boa noção sobre a proposta do jogo, mas sou parcial para esse tipo de avaliação.

Ao retornarmos para a sala de aula, fomos fazer um lanche e conversar um pouco sobre a experiência. As meninas gostaram bastante.

Aula do dia 15/07, MEN2073-07308

Cheguei atrasada. Enquanto a aula não começava, visto que tinha poucas alunas, comecei a fazer o acompanhamento individual das alunas pela planilha de acompanhamento das atividades.

A professora começou a aula apresentando essa planilha de acompanhamento pelo Datashow.

Depois puxou uma discussão sobre “estar conectado e só”.

Passou o TED Talk: Shevy

Acertamos como será a aula de hoje e as outras duas. Hoje faremos a aula sobre consumo infantil.

A própria aula estava com o tema em suspense, para decidirmos se seria sobre fake news ou Kahoot, ou mesmo preparar a oficina de mídias que tinha sido proposto pelas alunas.

As alunas pediram pra que não fizéssemos mais a oficina de mídias, pois elas tinham pensado em algo mais simples, sendo que eu e a profe fizemos um planejamento bem esquematizado sobre essa oficina. Além disso, foi consenso que a turma já tem produzido bastante. Então decidimos por não fazer a oficina das mídias.

A professora começou falando sobre o consumo infantil, perguntando o que os alunos entendem por “consumo e consumismo”.

“produto de necessidade transformado em produto de desejo.”

Embalagens são propostas para chamar a atenção das crianças e custa muito, aproximadamente 40% do valor do produto.

CETIC - Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação.

Unpacking – recebidos, desempacotar – influencers recebem produtos para gravar e divulgar a abertura.

Documentário no Youtube – Criança, a alma do negócio.

Alimentação, brinquedos e tecnologias.

Após o intervalo a turma criou, em duplas ou individual, memes com base na discussão realizada em sala e postaram no Moodle.

Aula do dia 22/07, MEN2073-07308

Hoje nosso tema foi Fake News, no laboratório.

Pedimos que as alunas criassem perfil no site do Kahoot, de maneira prévia a aula, bem como respondessem a um quizz que a professora preparou e mandou o link no grupo.

A **Aluna 12** trouxe livros de literatura infantil, propondo como mídia educativa, a qual concordamos. Os livros são ótimos! eu os observei e tirei fotos.

Enquanto a professora apresenta vídeos e fala sobre o tema da aula, os alunos foram respondendo o Kahoot que ela criou, em sala, pois a maioria ainda não havia respondido.

Fomos dialogando sobre os tipos e formas de Fake News, como se apresentam.

Depois, a turma foi orientada a criar seus próprios kahoots e compartilhar no fórum do Moodle para que os colegas possam jogar uns os desafios dos outros. Foi bem divertido.

Aula do dia 29/07, MEN2073-07308

Fiquei responsável de fazer uma dinâmica para o encerramento da disciplina. Como já era previsto uma avaliação da disciplina pelas alunas, decidi fazer um sorteio de perguntas relacionados aos temas trabalhados, conceitos e jogos, de maneira que a turma pudesse dizer o que aprendeu e o que achou da proposta pedagógica. Cada aluna que respondeu a uma pergunta ganhou chocolates BIS. Após a avaliação da disciplina através da dinâmica, fizemos um lanche com pedido realizado através de um aplicativo, falamos mais sobre a experiência com a disciplina e algumas alunas falaram sobre o que mais chamou a atenção a exemplo do Comenius Pocket e Comenius RPG, que foram os jogos que mais gostaram, principalmente por poder fazer trocas com os pares, construir uma discussão dialógica.

APÊNDICE C: Planilha de acompanhamento das atividades

Ordem	MENSURAS 07308 (2022.1) - Educação e Comunicação	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	pode-se descartar 3 atividades		PREVIA		
													CONCLUIÇÃO PARCIAL	PRELIMINAR	CONCLUIDO FINAL	NOTA UFSC	
	ESTUDANTE																
1	Ana Paula Alves Fernandes (18202028)													14	10,00	FS	
2	Carla Lara Martins de Souza (17202041)													12	10,00	FS	
3	Eduarda Rodrigues Viana (18202027)													14	10,00	FS	
4	Estefania de Sousa Nogueira (18150088)													13	10,00	FS	
5	Guarabau Garcia Guimarães (17104023)													10	10,00	FS	
6	Júlia Maria Silva Kowitz (18101028)													14	10,00	FS	
7	Keleia Diniz de Souza (18101283)													14	10,00	FS	
8	Larissa Cristina Lima (18150081)													14	10,00	FS	
9	Letícia Silva Bock (18150080)													14	10,00	FS	
10	Luana Lora da Silva (18101284)													14	10,00	FS	
11	Luana Lora da Silva (18101284)													14	10,00	FS	
12	Marta Buariz Paschoi Magalhães (18104302)													15	10,00	FS	
13	Melissa Kötter (181015)													12	10,00	FS	
14	Netiele Silva dos Santos (18202073)													15	10,00	FS	
15	Sarriana Graciele Freitas (18104324)													14	10,00	FS	
16	Thaísara Silvana Ribeiro (18202073)													12	10,00	FS	
17	Victoria Maria Silveira (18202072)													14	10,00	FS	
18	Wendee Guizarte Almeida dos Santos (18202044)													12	10,00	FS	
19	Álvaro Wagner da Silva (18202080)													13	10,00	FS	

APÊNDICE D: Relatório Final do Estágio de Docência



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

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

CAMPUS UNIVERSITÁRIO REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE

CEP 88010-970 – Campus Universitário - Florianópolis - SC – Brasil

Fone: (48) 3721 2251 - Fax: (48) 3721 8638

www.ppge.ufsc.br - ppge@contato.ufsc.br**Relatório FINAL - Estágio de Docência**

Nome da aluna: Ana Cláudia Mota Estevam

Matrícula: 202105281

Telefone para contato: (48) 99669-1982

E-mail: ana__claudia33@hotmail.com

Curso: Mestrado

Programa: PPGE

Orientador: Dulce Marcia Cruz

Supervisor do Projeto: Dulce Marcia Cruz

Coordenador da Pós-Graduação: Dr. Amurabi Pereira de Oliveira

Período de abrangência do relatório: um semestre letivo

Ano: 2022

Semestre: 1º

Créditos: 4

Disciplina atendida: MEN 2073 Educação e Comunicação – turma 07308

Curso de Graduação atendida: Pedagogia

Atividades realizadas no período:

- Participação nas atividades de planejamento e construção do plano de ensino da disciplina;

- Contribuição na organização do conteúdo da disciplina no Moodle;
- Observação e suporte na aplicação das atividades práticas (presenciais e assíncronas);
- Acompanhamento e participação semanal das aulas;
- Orientação e atendimentos aos alunos através do Moodle, WhatsApp e presencialmente;
- Retorno dos feedbacks das atividades;
- Desenvolvimento dos materiais utilizados na disciplina;
- Planejamento e condução de ações pedagógicas pontuais subordinadas à temática da disciplina e à pesquisa de mestrado.

Cursos de graduação, alunos e disciplinas envolvidas nas atividades

O estágio foi realizado no curso de graduação em Pedagogia do Centro de Ciências da Educação na disciplina Educação e Comunicação, oferecido para os(as) alunos(as) de pedagogia e licenciaturas e ministrado pela professora Dra. Dulce Márcia Cruz.

Conteúdo e cronograma

Conteúdo programático:

1. Educação, comunicação e cultura das mídias.
2. Mídia-educação e mediações culturais.
3. As mídias e suas linguagens (fotografia, jornal, cinema, televisão, computador, internet, smartphone, tablet).
4. Crianças e mídias: formas de uso e apropriação na família e na escola (fotografia, HQ, audiovisual, blog, sites, redes sociais).
5. Cultura digital, construção das competências e formação de professores.

Cronograma sintético		
Aula	Conteúdo	Data
1	Semana de integração da Pedagogia Responder Perfil Midiático online	22/04

2	Aula dialogada: Temática: Educação, comunicação e cultura das mídias. Tarefas no Moodle	29/04
3	Aula dialogada: Temática: Conceitos, objetivos e perspectivas mídia-educação (ME)	06/05
4	Aula dialogada: Mídia-Educação – mapa conceitual sobre vídeo Monica Fantin -	13/05
5	Aula dialogada: Aula com Painel Integrado - Padlet	20/05
6	Aula dialogada / Aula prática: Temática: Recepção: crítica, estética e mediações culturais: letramentos / Game Comenius 1 e 2	27/05
7	Aula prática: Game Comenius – Modo Criativo - 1 e 2	03/06
8	Aula dialogada/ Aula prática: Metodologia: Aprendizagem Baseada em jogos Game Comenius 3	10/06
9	Feriado	17/06
10	Aula prática: Comenius Pocket	24/06
11	Aula prática: RPG: temática da seca	01/07
12	Aula prática: RPG do Comenius	08/07
13	Aula prática: Produção de memes a respeito do consumo infantil	15/07
14	Aula dialogada/ Aula prática: Temática: As mídias e suas linguagens - Criar Kahoot	22/07
15	Encerramento da disciplina	29/07

Principais dificuldades encontradas, críticas e sugestões:

Começo dizendo do desafio que foi retornar à modalidade de aula presencial após 2 anos de distanciamento social, ainda utilizando máscaras e ter de lidar com as marcas que esse período nos deixou. Contudo, também foi um momento especial, de retomada, que nos permitiu avaliar as consequências do desenvolvimento e apropriação das mídias que o período pandêmico nos proporcionou.

Durante a disciplina, foi palpável a transição da turma que inicialmente se mostrou um tanto apática e traumatizada quanto as aprendizagens mediadas pelas tecnologias, tanto para a própria formação, quanto para a apropriação a fim de incorporar nas práticas pedagógicas, e se tornou uma turma mais receptiva, participativa e crítica.

Pudemos juntos, ao longo do semestre, refletir e intervir no planejamento didático da disciplina, se caracterizando como um processo construtivo e coletivo.

Considerações finais:

Acredito que esse momento foi muito rico e contributivo para a minha formação enquanto docente, podendo partilhar e aprender com a professora Dulce, bem como com a turma, acerca dos estudos sobre o ensino e aprendizagem COM, SOBRE e ATRAVÉS das mídias, pensando, aprimorando e utilizando para a prática pedagógica e auto formativa, podendo também intervir e contribuir para a execução da disciplina.

Penso que a disciplina curricular Educação e Comunicação tem um papel fundamental na formação inicial de professores, tendo em vista que colabora diretamente para a aquisição de conhecimento, no que diz respeito a integração das mídias no planejamento e execução pedagógica, dinamizando as aprendizagens e contribuindo para a apropriação dos recursos que podem fazer diferença na educação, superando distâncias, propagando conhecimento e descobrindo coisas novas.

A avaliação da disciplina se deu considerando o processo formativo e participativo, tendo os alunos atuado de maneira ativa, produzindo conhecimento e atendendo os objetivos da disciplina. Com o feedback da turma, pudemos repensar a disciplina para a oferta nos semestres seguintes, buscando trabalhar de maneira que faça sentido e agregue na formação dos licenciandos.

Parecer final:

Dulce Márcia Cruz

Orientadora e Supervisora do Projeto

Florianópolis, 18 de agosto de 2022

ANEXO A: Plano de Ensino



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO METODOLOGIA DE ENSINO
 CAMPUS UNIVERSITÁRIO REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA - TRINDADE
 CEP: 88040-900 - FLORIANÓPOLIS - SC

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO:

Curso:	PEDAGOGIA	Semestre:	2022/1
Disciplina:	MEN 2073 - Educação e Comunicação	Turmas:	07308
Carga Horária:	72 h/a - 56 h teóricas e 16h - PCC	Créditos:	4
Horário:	6as feiras – 13:30h	Local:	sala de aula a definir ^e LABFOP
Professor/a:	Dulce Márcia Cruz		
Horários de atendimento:	3ª, 5ª e 6ª feiras, das 9 às 12h.		
Forma de atendimento:	presencial sala 304 Bloco D - CED - Interação do Moodle (mensagem, fórum); grupo de WhatsApp.		
E-mail/ contato:	dulce.marcia@gmail.com		

2. EMENTA:

Educação, comunicação e cultura das mídias. As mídias e suas linguagens. Análise crítica e criativa das mídias. Estética e mediações culturais. Crianças, jovens, adultos e as interações com as mídias na escola, na família e na cultura. Conceitos, objetivos e perspectivas da mídia-educação. Produção de conhecimento, formação de professores e produção de mídias em contextos educativos presenciais e a distância.

3. OBJETIVOS:

3.1 Geral:

Discutir a relação entre educação e comunicação a partir da reflexão teórica e de sua aplicação didático metodológica no contexto formativo de crianças e professores.

23.2 Específicos:

1. Analisar as relações entre educação, comunicação, mídia e cultura e as perspectivas teóricas e práticas da mídia-educação e suas mediações.
2. Reconhecer as linguagens dos meios de comunicação, suas especificidades e seus usos na educação, identificando as dimensões éticas e estéticas dos processos midiáticos de produção, recepção e mediação cultural.
3. Refletir sobre o uso das TIC e seu papel na sociedade contemporânea e na educação.
4. Analisar as formas de relação de crianças e jovens com a cultura digital
5. Elaborar propostas pedagógicas de uso, produção e reflexão de mídia para e com crianças.

4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

1. Educação, comunicação e cultura das mídias.

Página 1 de 9

2. Mídia-educação e mediações culturais.
3. As mídias e suas linguagens (fotografia, jornal, cinema, televisão, computador, internet, smartphone, tablet).
4. Crianças e mídias: formas de uso e apropriação na família e na escola (fotografia, HQ, audiovisual, blog, sites, redes sociais).
5. Cultura digital, construção das competências e formação de professores.

5- METODOLOGIA

As atividades serão baseadas na proposta da Pedagogia de Multiletramentos pensadas a partir de quatro momentos: 1) Prática Situada, cuja ênfase é para práticas que façam parte das culturas dos aprendizes; 2) Instrução Aberta, por meio da qual se introduzem critérios de análise crítica para as práticas vivenciadas; 3) Enquadramento Crítico, o qual se refere aos sentidos, aos seus contextos e propósitos sociais, e 4) Prática Transformada, na qual os aprendizes "re praticam", ressignificam sentidos e os movem de um contexto para o outro.

Vamos experimentar diversas metodologias ativas (Sala de Aula Invertida – SAI; Aprendizagem Baseada em Jogos - ABJ, Aprendizagem Baseada em Problemas - ABP, Aprendizagem Baseada em Casos – ABC, Aprendizagem Baseada em Projetos - ABP, Gamificação) sob a forma de oficinas, visando alimentar um portfólio virtual no Moodle, contendo as diversas produções midiáticas realizadas durante o curso.

O ambiente do Moodle terá as atividades distribuídas em tópicos semanais com as tarefas a serem realizadas de modo individual, em duplas ou grupos. Será também criado no Moodle um espaço individual de Portfólio, para que os estudantes possam guardar seus produtos, estudos e reflexões. Com isso, basicamente os alunos vão colocar suas produções no tópico da semana e também no portfólio.

6- AVALIAÇÃO

Serão três formas: Avaliação diagnóstica inicial; avaliação formativa durante o processo; autoavaliação constante expressa na percepção da aprendizagem e aplicação do conhecimento em outros contextos por parte dos estudantes. Uma proposta é criar

momentos de autoavaliação em momentos-chave do processo.

Forma de controle de frequência: lista de chamada

Itens avaliados

1) 10% - participação nas aulas

2) 20% - atividades de leitura, reflexão

3) 30% - atividades de produção de textos multimodais

4) 40% - atividades práticas de produtos midiáticos

ATIVIDADE	FORMA DE AVALIAÇÃO	CRITÉRIOS	NOTA/ PESO
ITEM 1	Individual	<p>10% frequência nas aulas - presença lista de chamada</p> <p>a) participação; b) envolvimento na atividade e no debate; c) reflexão crítica; d) interação online.</p> <p>Conteúdos Atitudinais: Envolvimento, criatividade, dedicação, autonomia, reflexão crítica, interação online e colaboração com a turma. Autoavaliação.</p>	10
ITEM 2	Individual, dupla ou grupo.	<p>20% atividades de leitura e reflexão</p>	20

Página 2 de 9

		<p>Conteúdos conceituais: a) síntese das principais ideias do/a autor/a; b) reflexão crítica sobre essas ideias; c) posicionamento pessoal sobre a contribuição da obra; d) elaboração de questões para o debate.</p> <p>Conteúdos Procedimentais: Realização e participação nas atividades propostas entregando seus produtos no Moodle, alimentando o portfólio, cumprindo cada um dos passos no prazo concordado</p>	
--	--	---	--

ITEM 3	Individual, dupla ou grupo.	<p>30% atividades de produção de textos multimodais</p> <p>Conteúdos conceituais: a) síntese das principais ideias do/a autor/a; b) reflexão crítica sobre essas ideias; c) posicionamento pessoal sobre a contribuição da obra; d) elaboração de questões para o debate.</p> <p>Conteúdos Procedimentais: Realização e participação nas atividades propostas entregando seus produtos no Moodle, alimentando o portfólio, cumprindo cada um dos passos no prazo concordado.</p>	30
ITEM 4	Individual, dupla ou grupo.	<p>40% - atividades práticas de produtos midiáticos</p> <p>Conteúdos Procedimentais: Realização e participação nas atividades propostas, cumprindo cada um dos passos, entregando seus produtos no Moodle, alimentando o portfólio.</p> <p>Conteúdos Atitudinais: Envolvimento, criatividade, dedicação, autonomia, reflexão crítica, interação online e colaboração com a turma. Autoavaliação.</p>	40

7. BIBLIOGRAFIA

Observação - todos os materiais utilizados na disciplina estarão disponíveis no Moodle

7.1 Bibliografia Obrigatória

BRASIL. Orientações Curriculares para o Ensino Médio. In: **Linguagens, Códigos e Tecnologias**. Brasília: MEC, 2006. Disponível em: <http://goo.gl/RxeyS3>. Acesso em 06/08/2020

BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, v. 35, n. 3, 2010. Disponível em <https://docente.ifsc.edu.br/luciane.oliveira/MaterialDidatico/P%C3%B3s%20Tecnologias%20Educaionais/Cultura%20Digital,%20educacao%20midiatica.....pdf> Acesso em 06/08/2020

FANTIN, M. Mídia - Educação no Ensino e o currículo como prática cultural. **Currículo sem Fronteiras**, v. 12, n. 2, p. 437-452, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss2articles/fantin.pdf>. Acesso em 06/08/2020

RIVOLTELLA, P.; FANTIN, M. Crianças na era digital: desafios da comunicação e da educação. **REU - Revista de Estudos Universitários**, v. 36, n. 1, 23 ago. 2010. Disponível em <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/view/464/465> Acesso em 06/08/2020

FERREIRA, Marlucci Guthiá; CRUZ, Dulce Márcia. Rev. Itinerários de pesquisa com crianças, cultura lúdica e mídias: desafios e possibilidades. **Tempos Espaços Educ.** | São Cristóvão, Sergipe, Brasil, v. 12, n. 30, p. 105-116, jul./set. 2019, 2019. Disponível em <https://www.revista.ufs.br/index.php/revtee/article/view/9347> Acesso em 06/08/2020

LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Revista Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, jul./dez., 2010.

Disponível em

<https://www.scielo.br/pdf/tla/v49n2/09.pdf> Acesso em 06/08/2020

7.2 Bibliografia Complementar

BELLONI, E.; BÉVORT, M. L. Mídia-Educação: conceito, história e perspectivas. **Educ. Soc. M Campinas**, v. 30, p. 109, 2019. Disponível em

<https://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf> Acesso em 06/08/2020

CERNY, R. Z.; ALMEIDA, J. N. de; RAMOS, E. M. F. Formação Continuada de Professores para Cultura Digital. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 2, n. 12, p. 1331-1347, maio/out. 2014 a.

Disponível em <https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/20425/15384> Acesso em 06/08/2020

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. Games e formação docente. In: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M. SANTOS, E. O. (Org.). **Informática na Educação: pensamento computacional, robótica e coisas inteligentes**.

Porto Alegre: SBC, 2020. (Série Informática na Educação).

<https://educacao.ceie-br.org/games-e-formacao-docente/>

RIVOLTELLA, P. C. Formar a competência midiática. Novas formas de consumo e perspectivas educativas. **Comunicar**, 2005.

<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-167>

Materiais audiovisuais

Vídeo Jornada do Herói - disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Stdko2NIUNI> Vídeo: Monica Fantin

- disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tEb3bLmEvvM>

8. CRONOGRAMA DO SEMESTRE

Aula	Data (s)	ATIVIDADE	OBS: Encaminhamentos; metodologia de ensino
1	22/04	Semana de integração da Pedagogia Responder Perfil	Participação nas atividades do Curso durante a primeira semana

		Midiático online	
2	29/04	Aula dialogada Temática: Educação, comunicação e cultura das mídias. Tarefas no Moodle	Apresentação da turma, da proposta da disciplina e organização. Recursos básicos do Moodle e visita ao ambiente virtual da disciplina. Durante a aula, duplas se reúnem para fazer planos de aula e publicar no Moodle. Tarefa para casa (individual): produzir um vídeo de auto apresentação e relação com mídias de 1 minuto e publicar no Moodle.
3		Aula dialogada	Metodologia: Sala de aula invertida - SAI

	06/05	Temática: Educação, comunicação e cultura das mídias. Tarefas no Moodle.	Assistir vídeos de apresentação e discutir na turma Criar plano de aula para publicar no portfólio - ver conteúdos prévios sobre planejamento didático Assistir vídeos das colegas e comentar no fórum.
--	-------	---	---

4	13/05	<p>Aula dialogada</p> <p>Temática: Conceitos, objetivos e perspectivas mídia-educação (ME)</p> <p>vídeo Monica Fantin https://www.youtube.com/watch?v=tEb3bLmEvvM</p> <p>Texto base: FANTIN http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss2articles/fantin.pdf</p> <p>Texto complementar: Belloni; Bévort https://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf</p> <p>Tarefas no Moodle</p>	<p>Metodologia: Sala de aula invertida - SAI</p> <p>Reflexão e discussão sobre vídeo e texto como base no mapa conceitual produzido (roteiro de perguntas para estudo dirigido do vídeo e texto)</p> <p>Assistir vídeo da Mônica Fantin.</p> <p>Criar mapa conceitual mídia-educação e publicar e apresentar mapa conceitual produzido em casa de modo analógico (papel) ou digital</p> <p>Ferramentas (digitais) MindMeister Mindmaps GoConqr Draw.io Canva Coogle</p> <p>Na sala de aula invertida ou Flipped Learning ou Aprendizagem Invertida, o professor compartilha o conteúdo que foi previamente preparado e selecionado para que o aluno estude antes de ir para a escola. Ele não apenas lê o material e assiste aos vídeos como também levanta dúvidas e elabora comentários. No período da aula, discute com colegas e professor os assuntos já vistos em casa. Ver mais: shorturl.at/egpF9</p>
---	-------	--	---

5	20/05	<p>Aula estilo Painel Integrado</p> <p>São criados 3 grupos e cada qual deve ficar com um dos textos base para leitura prévia:</p> <p>Leitura para casa individual de um dos textos por sorteio</p> <p>Texto base: Buckingham https://docente.ifsc.edu.br/luciane.o.liveira/MaterialDidatico/P%C3%B3s%20Tecnologias%20Educaionais/Cul</p>	<p>Metodologia Painel Integrado</p> <p>Passo a passo na aula:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No dia da aula os grupos se reúnem e elencam aspectos, termos, ideias que são chaves para o debate do que estudaram; 2. As alunas são re-divididas em grupos novos que devem conter pessoas dos três textos. Elas vão conversar sobre o que estudaram e compartilhar as anotações dos seus grupos de origem; 3. Esse novo grupo mesclado, mediante o diálogo, deve identificar pontos em comum e divergentes
---	-------	--	--

	<p>tura%20Digital,%20educacao%20mid iatica.....pdf</p> <p>Texto base: SILVA https://periodicos.ufsm.br/letras/art icle/download/25319/14659</p> <p>Texto complementar: Rivoltella https://www.revistacomunicar.com /i ndex.php?contenido=detalles&nu me ro=25&articulo=25-2005-167</p> <p>Texto complementar: FERREIRA, Marluci Guthiá; CRUZ, Dulce Márcia. Rev. Itinerários de pesquisa com crianças, cultura lúdica e mídias: desafios e possibilidades. Tempos Espaços Educ. São Cristóvão, Sergipe, Brasil, v. 12, n. 30, p. 105- 116, jul./set. 2019, 2019. Disponível em https://www.revista.ufs.br/index. ph p/revtee/article/view/9347 Acesso em 06/08/2020</p>	<p>em relação aos textos, bem como dúvidas e o que mais surgir;</p> <p>4. Os achados desses grupos mesclados serão compartilhados com a turma, podendo os outros grupos interagirem.</p> <p>5. Cada grupo publica uma síntese no Moodle do que apresentou para a turma.</p>
--	--	---

6	27/05	<p>Aula dialogada</p> <p>Temática: Recepção: crítica, estética e mediações culturais: letramentos</p> <p>Texto base: Games e formação docente. CRUZ, DM; RAMOS, D.K. 2021. https://ieducacao.ceie.br.org/games-e-formacao-docente/</p> <p>Texto complementar: LEMKE https://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0103-18132010000200009&script=sci_abstract&tlng=pt</p> <p>Tarefas no Moodle</p> <p>Jogar em aula e depois em casa</p> <p>Game Comenius - módulo 1 - mídias tradicionais - http://www.gamecomenius.com/mo_dulo1</p>	<p>Aula LABFOP</p> <p>Metodologia: ABJ</p> <p>A Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ ou GBL de Game-Based Learning) é uma metodologia pedagógica que se foca na concepção, desenvolvimento, uso e aplicação de jogos na educação e na formação.</p> <p>Reflexão na turma sobre o jogo e a experiência de planejar usando mídias.</p> <p>Prática: Jogar e publicar resultados Game Comenius 1, 2, 3 no fórum; responder formulários de análise</p>
---	-------	---	--

		<p>Game Comenius - módulo 2 - mídias audiovisuais - http://www.gamecomenius.com/mo_dulo2</p> <p>Analisar</p> <p>Análise do Game Comenius 1</p> <p>Análise do Game Comenius 2</p> <p>Avaliar o protótipo Game Comenius 2 Avaliar o protótipo Game Comenius 3</p>	
--	--	---	--

7	03/06	<p>Aula prática</p> <p>Temática: Tecnologia, produção de conhecimento e formação de professores.</p> <p>http://gamecomenius.com/modulo3/</p> <p>Tarefas no Moodle</p> <p>Pesquisar jogos e responder formulário de planejamento de aula online.</p>	<p>Aula LABFOP</p> <p>Metodologia: ABJ</p> <p>Jogar Game Comenius módulo 3 - mídias digitais e colocar print de tela final no fórum com comentário sobre experiência. Reflexão em grupo sobre o planejamento com mídias digitais. Comparar com planos iniciais.</p> <p>Preencher formulário de planejamento de aula com jogos.</p>
8	10/06	<p>Aula dialogada</p> <p>Temática: Educação e pandemia – problemas e soluções estratégias didáticas inovadoras.</p> <p>Tarefas no Moodle</p>	<p>Metodologia: ABP</p> <p>A ABP, também conhecida pela sigla em PBL (do inglês Problem-Based Learning) é uma proposta pedagógica que defende a ideia de que a aprendizagem significativa deve ser baseada na solução de problemas.</p> <p>https://wakke.co/o-que-voce-precisa-saber-sobre-aprendizagem-baseada-em-problemas/</p>
9	17/06	<p>Pesquisa sobre problemas e soluções estratégias didáticas inovadoras. Publicar no Moodle e comentar sobre pesquisa das colegas.</p>	<p>As alunas são divididas em 6 grupos, cada grupo é atribuído para uma estação e troca a cada 35 min aproximadamente;</p> <p>Teremos três estações focadas na parte teórica relativa à formação do professor, que são as estações do Comenius Pocket e a estação do computador;</p> <p>As outras estações são para que as estudantes experimentem a perspectiva da criança no uso de avaliação diagnóstica do Edu Edu e jogos.</p>

10	24/06	<p>Aula dialogada</p> <p>Temática: Crianças, jovens e as interações com as mídias e as tecnologias na escola, na família e cultura.</p> <p>Texto base: RIVOLTELLA; FANTIN http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/reu/article/view/464/465</p> <p>Texto complementar: OLIVEIRA; CERNY - Memes para conscientização sobre infância e consumo https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/431</p> <p>31 Tarefas no Moodle</p> <p>Publicar e comentar sobre pesquisa.</p>	<p>Reflexão e discussão sobre texto em aula</p> <p>Metodologia: ABP</p> <p>Cultura infantil</p> <p>Prática: produção de memes sobre consumo https://www.gerarmemes.com.br/</p> <p>Pesquisa youtubers infantis ou para crianças e outras manifestações da cultura infantil na internet.</p>
11	01/07	<p>Aula dialogada</p> <p>Temática: As mídias e suas linguagens -1</p> <p>Tarefas no Moodle</p> <p>Criar Kahoot em grupo ou individual</p>	<p>Aula LABFOP</p> <p>Metodologia: PBL</p> <p>Oficina de produção midiática - 1</p> <p>Narrativas digitais - pandemia - fake News – Kahoot Atividade: jogar em aula</p>

			Criar, jogar e publicar link do Kahoot produzido
12	08/07	Aula dialogada Temática: As mídias e suas linguagens -2 Tarefas no Moodle Publicar links dos podcasts	Aula LABFOP Metodologia: PBL Oficina de produção midiática - 2 Narrativas digitais - Podcast. (roteiro, storyboard, edição simples)

Página 8 de 9


			Prática: Produzir um podcast simples ou um plano de aula com podcast.
13	15/07	Aula dialogada Temática: As mídias e suas linguagens - 3 Tarefas no Moodle Publicar no Moodle	Aula LABFOP Metodologia: PBL Oficina de produção midiática - 3 Narrativas digitais audiovisuais - Videoaula - storytelling. (roteiro, storyboard, edição simples) Prática: Produzir uma videoaula simples ou um plano de aula com vídeo.
14	22/07	Aula dialogada Temática: As mídias e suas linguagens - 4 Tarefas no Moodle Publicar no Moodle	Oficina 4: RPG na educação Metodologia: ABJ Jogar RPG em sala de aula Gamificação – criar plano de aula gamificado a partir da experiência com o RPG usando template.

15	29/07	Temática: Formas de apropriação da cultura e das mídias: apreciação, crítica e produção em contextos educativos.	Avaliação e auto-avaliação. Análise da aprendizagem do semestre a partir do portfólio Encerramento
----	-------	--	---

ANEXO B: Fórum de aprendizagem do módulo 1 do Game Comenius

 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Moodle UFSC

Ana Cláudia Mota Estevam (202105281) 

MEN2073-07308 (20221) - Educação e Comunicação (PCC 16h-a)

Painel ▶ Meus cursos ▶ MEN2073-07308 (20221) ▶ 27 maio - aprender com e sobre jogos ▶ Fórum da aprendizagem do módulo 1

NAVEGAÇÃO

Painel

- ▶ Página inicial do site
- ▶ Moodle UFSC
- ▼ Meus cursos
 - ▶ MEN7113-07308 (20192)
 - ▶ MEN7113-07308A (20192)
 - ▶ MEN7113-07308 (20201)
 - ▶ MEN7113-07308A (20201)
 - ▶ MEN7113-07308 (20221)

ANEXO C: Capturas de tela da aluna 6

Imagem 1 - Fase 1

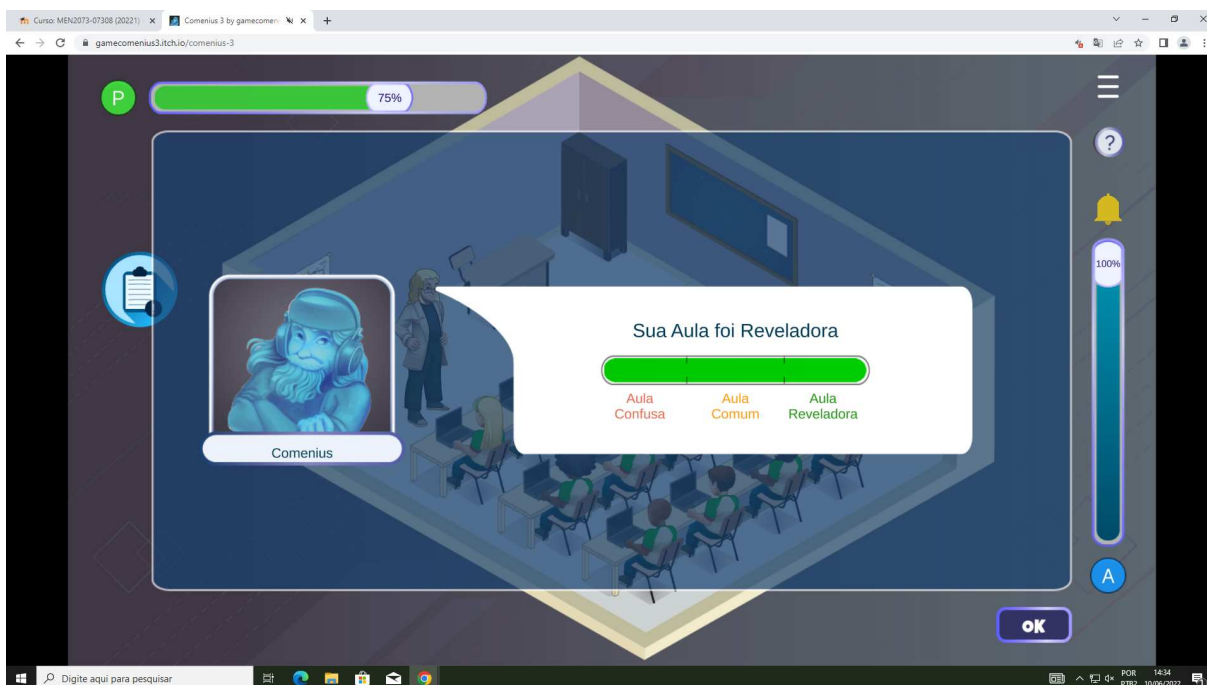


Imagem 2 - Fase 2

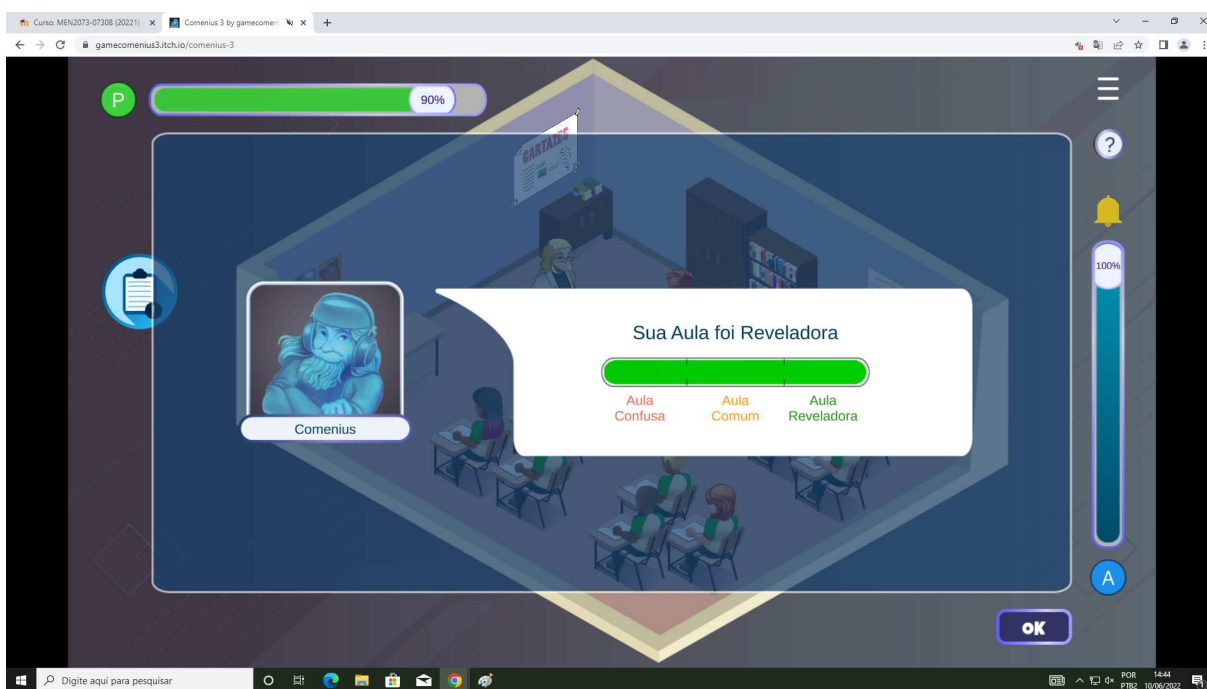


Imagem 3 - Bug fase 2: escrita da resposta da professora não aparece, apenas quando clicamos em cima.

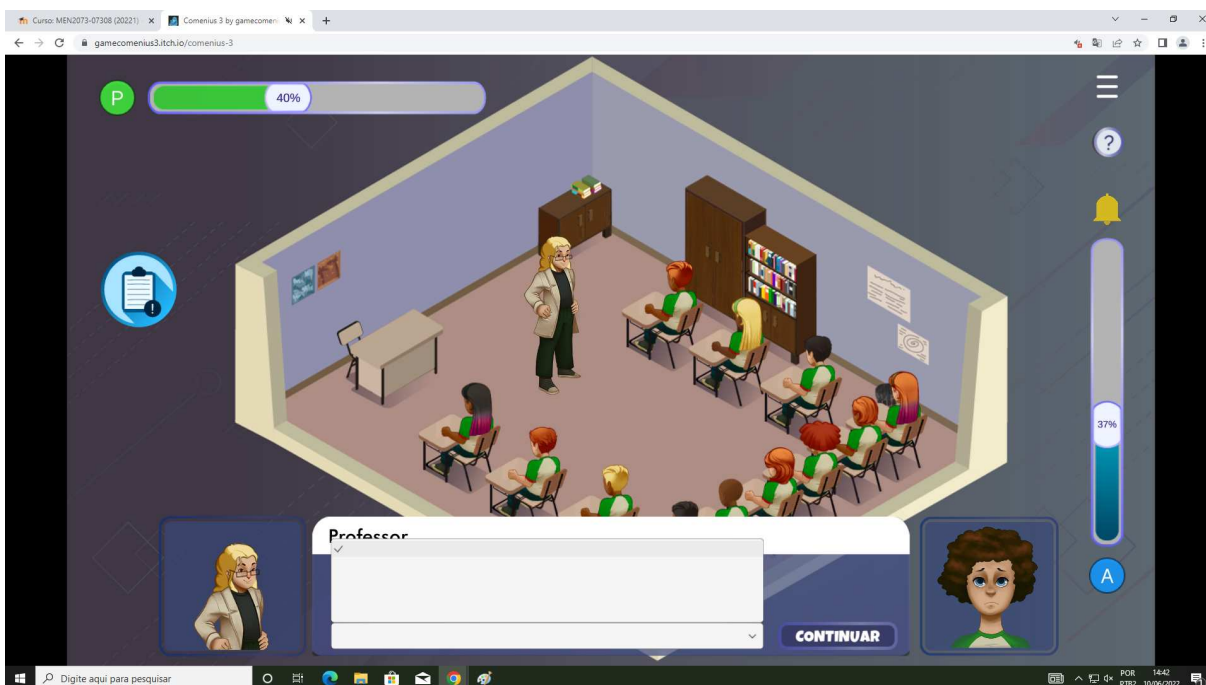


Imagem 4 - Bug fase 2: escrita da missão redundante.

