



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

Edenilton da Silva Muniz

**Mídia-educação e letramento midiático:** a formação continuada de professores do  
Ensino Fundamental através do jogo Comenius Pocket

Florianópolis

2024

Edenilton da Silva Muniz

**Mídia-educação e letramento midiático: a formação continuada de professores do Ensino Fundamental através do jogo Comenius Pocket**

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

Orientadora: Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz.

Florianópolis  
2024

Muniz, Ednilton da Silva

Mídia-educação e letramento midiático : a formação continuada de professores do Ensino Fundamental através do jogo Comenius Pocket / Ednilton da Silva Muniz ; orientadora, Dulce Márcia Cruz, 2024.  
228 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. Formação Continuada. 3. Letramento Midiático. 4. Mídias. 5. Planejamento Didático. I. Cruz, Dulce Márcia. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

Edenilton da Silva Muniz

**Mídia-educação e letramento midiático: a formação continuada de professores do Ensino Fundamental através do jogo Comenius Pocket**

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 23 de novembro de 2023, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz  
UFSC - Orientadora

Profa. Dra. Andrea Brandão Lapa  
UFSC - Examinadora

Prof. Dr. Rafael Marques Albuquerque  
UNIVALI - Examinador

Prof. Dr. Sandro Jorge Tavares Ribeiro  
Universidade Estácio de Sá - Suplente

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

Insira neste espaço a  
assinatura digital

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Insira neste espaço a  
assinatura digital

Profa. Dra. Orientadora Dulce Márcia Cruz

Florianópolis, 2023.

## AGRADECIMENTOS

À medida que concluo esta pesquisa de mestrado, gostaria de expressar minha sincera gratidão a todas as pessoas e instituições que tornaram possível a realização deste estudo, especialmente em um contexto desafiador marcado pela pandemia da COVID-19, quando ingressei no curso de mestrado, em setembro de 2021. Esse percurso foi enriquecedor e transformador, e não teria sido possível sem o apoio e a colaboração de muitos.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à incrível e generosa orientadora, Dulce Márcia Cruz, por me acolher com um sorriso caloroso naquele momento tão difícil da pandemia. Sou grato pelas orientações dedicadas e valiosas ao longo de todo o processo de pesquisa. Ela nos incentiva a leituras, a participar de eventos e a publicar, além de ter me apresentado ao jogo Comenius e à professora Lurdinha com suas belas histórias. Posteriormente, apresentou-me o jogo Comenius Pocket, que me transportou para um universo diferente. Juntos, tentamos organizar esse quebra-cabeça. Dulce, além de me inspirar, ensinou-me a ver as coisas de uma maneira diferente. Não sei como expressar, mas é um sentimento e uma energia que jamais esquecerei. Suas contribuições foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Muito obrigado por ter acreditado em mim e pela oportunidade de caminharmos juntos!

À minha família, pelo apoio e incentivo constantes, mesmo em momentos de incerteza. À minha mãe, minha vida, que neste finalzinho de escrita compartilhou sua presença comigo. Obrigado por cuidar de mim em todos os sentidos e por cuidarmos das plantas e da horta, além de cuidarmos um do outro.

Ao meu querido irmão Edemilson, agradeço pelos cafés, convites para as refeições e pelas palavras de ânimo que foram meu refúgio nos momentos mais desafiadores, bem como pelas trocas de experiências e de leituras.

Aproveitando o ensejo, não poderia esquecer minha grande amiga Ana Cláudia Mota Estevam, que o universo colocou em meu caminho nesse percurso. Ela é uma pessoa que se preocupa e cuida. Obrigado por estarmos juntos nos momentos de estudos e por compartilharmos risadas da vida. Você é um ser humano admirável!

À minha parceira de profissão, Viviane Carvalho, quero expressar minha profunda gratidão pelas trocas e pelo apoio durante todo processo do mestrado. Sua energia positiva e encorajamento foram farol nos momentos mais desafiadores.

À minha querida amiga Alessandra Menezes, que irradiou alegria, dinamismo e comprometimento junto aos estudos, é uma pessoa incrivelmente energética. Nosso grupo acadêmico foi enriquecedor. Gratidão pelas risadas!

Ao professor José Douglas, gostaria de expressar minha gratidão por sua valiosa atenção durante nossas conversas nos cafés. Agradeço também pelo livro que você me presenteou, cujas palavras fortaleceram ainda mais o meu processo de pesquisa. Obrigado por ser um amigo tão inspirador e generoso.

Ao querido Harlen Cardoso, companheiro de oficina do Comenius Pocket, fiquei feliz pelos memoráveis momentos, contribuiu fortemente para que os dados da pesquisa fossem gerados.

À Universidade Federal de Santa Catarina, instituição que me acolheu junto ao Grupo de Pesquisa Edumídia, sou grato pelos vínculos que se estabeleceram nesse espaço sério de formação. Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Educação, representado por seus técnicos na Secretaria e por seus professores, em especial os da linha Educação e Comunicação (ECO), que participaram ativamente em meu percurso formativo.

Agradeço, carinhosamente, à professora Andrea Brandão Lapa, da disciplina de Educação, Comunicação e Cultura, que não apenas compartilhou conhecimento, como também acolheu, compreendeu e foi generosa. Fiquei feliz pela oportunidade de conhecê-la nesse espaço onde todos os acadêmicos se sentiam ouvidos, valorizados e respeitados. Nas aulas, Andrea demonstrou preocupação com o bem-estar de todos e estava disposta a ajudar, não apenas no aspecto acadêmico, como também no emocional. Sua capacidade de criar um ambiente de aprendizagem inclusivo e acolhedor foi uma inspiração em minha vida!

Aos professores e professoras do centro educacional onde realizei a pesquisa, agradeço pelas oportunidades de aprendizado. Juntos, compartilhamos nossas experiências e ressignificamos nosso olhar. Sem vocês, este estudo não seria possível!

Agradeço à Secretaria de Educação do município de Balneário Camboriú e à gestão da unidade cedida para desenvolver a pesquisa. Foi um espaço de muitas construções, colaborações e aprendizado.

Por fim, agradeço aos professores que aceitaram fazer parte da minha banca de defesa: professora Andrea Brandão Lapa, professor Sandro Jorge Tavares Ribeiro e professor Rafael Marques Albuquerque (criador do jogo Comenius Pocket).

Obrigado por esse presente! Foi uma honra tê-los na banca de defesa. Sou grato pelo aceite do convite e pelas contribuições de cada um.

*“Tenho a impressão de ter sido uma criança brincando à beira-mar, divertindo-me em descobrir uma pedrinha mais lisa ou uma concha mais bonita que as outras, enquanto o imenso oceano da verdade continua misterioso diante de meus olhos” (Isaac Newton).*

## RESUMO

A presente pesquisa visa identificar como o jogo de planejamento didático, o Comenius Pocket, contribui para o letramento midiático dos professores do Ensino Fundamental na formação continuada em um centro educacional municipal na cidade de Balneário Camboriú, localizada no estado de Santa Catarina, Brasil. O estudo tem como objetivos específicos: a) Investigar como os jogos podem ser utilizados na formação continuada de professores para a ampliação do letramento midiático; b) propor, executar e analisar uma formação de professores com o jogo Comenius Pocket; c) identificar e analisar na oficina, indicadores de ampliação do letramento midiático da aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket. A pesquisa tem como abordagem teórica os estudos sobre formação de professores, letramento midiático, mídias, jogo educativo e planejamento didático. Esta pesquisa é de natureza aplicada, transformadora, de tempo transversal, como fonte bibliográfica, de abordagem qualitativa, com procedimentos de pesquisa-ação participante, não experimental, com participação de 11 professores do Ensino Fundamental dos anos finais. Tendo como base a experiência coletiva de jogar o Comenius Pocket, a pesquisa utiliza como instrumento de geração de dados um questionário de perfil midiático, um instrumento de observação durante a oficina de formação presencial, um momento online/assíncrono na plataforma Moodle Grupos UFSC, com atividades de análise e reflexão e um questionário de autoavaliação semiestruturado com perguntas abertas e fechadas sobre jogos, mídias e planejamento didático. O perfil midiático dos professores indica que mais de 90% não pesquisam na internet ou revistas especializadas sobre assuntos relacionados a jogos ou a indústria de jogos, 64% sinalizaram que tiveram poucos momentos de aprendizado sobre jogos na formação inicial. Nas anotações de campo e observações empíricas, durante a prática do jogo, foram evidenciadas nas falas dos professores, críticas com relação à falta de recursos nas escolas, como livros, internet e celulares, e a necessidade de mais apoio da gestão escolar. Nos registros do Moodle, os professores levantaram debates sobre as cartas feitas por eles no modo criativo, e que essas criações denotam fortes características que apontam os jogos como atividades humanas capazes de elaborar o pensamento crítico para o uso das mídias na prática pedagógica. No questionário de autoavaliação, 82% dos professores mencionaram que a reflexão em grupo contribuiu para ampliar o letramento midiático. A partir dos instrumentos aplicados, os dados indicam a reflexão sobre seus planejamentos e as potencialidades das mídias no processo formativo, pois debateram as regras e desafios do jogo, tiveram a oportunidade de discutir e construir coletivamente práticas pedagógicas mobilizadas pelas experiências. A pesquisa também revela que o jogo Comenius Pocket tem potencial para gerar debates sobre a mídia-educação no contexto educacional, para a formação crítica e cidadã na sociedade contemporânea. Concluímos que esta pesquisa contribui para a área da formação de professores e mídia-educação ao destacar o potencial do jogo como instrumento de formação flexível, reflexivo e colaborativo. Possibilitou um espaço para investigações futuras e aperfeiçoamento e melhorias do jogo, levando em consideração a diversidade de contextos e a valorização das experiências dos professores.

Palavras-chave: Formação Continuada; Letramento Midiático; Mídias; Planejamento Didático; Jogo Educativo.

## ABSTRACT

This research aims to identify how the didactic planning game, Comenius Pocket, contribute to the media literacy of elementary school teachers in continuing education at a municipal educational center in the city of Balneário Camboriú, located in the state of Santa Catarina, Brazil. The study has specific objectives: a) Investigate how games can be used in the continuing education of teachers to enhance media literacy; b) propose, implement, and analyze teacher training with the Comenius Pocket game; c) identify and analyze indicators of media literacy expansion in the workshop based on the Comenius Pocket game. The theoretical approach of the research includes studies on teacher training, media literacy, media, educational games, and didactic planning. This research is of an applied, transformative nature, with a transversal time frame, as bibliographic source, with a qualitative approach, using participant action research procedures, non-experimental, with the participation of 11 elementary school teachers. Based on the collective experience of playing Comenius Pocket, the research uses a media profile questionnaire, an observation instrument during the face-to-face training workshop, an online/asynchronous moment on the Moodle Groups UFSC platform with analysis and reflection activities, and a semi-structured self-assessment questionnaire with open and closed questions about games, media, and didactic planning. The teachers' media profile indicates that more than 90% do not research the internet or specialized magazines on game-related topics or the gaming industry, 64% indicated that they had few learning moments about games in their initial training. In the field notes, teachers' statements highlighted criticism regarding the lack of resources in schools, such as books, internet, and cell phones, and the need for more support from school management. In the Moodle records, teachers raised debates about the cards created in creative mode, and these creations show strong characteristics pointing to games as human activities capable of developing critical thinking for the use of media in pedagogical practice. In the self-assessment questionnaire, 82% of teachers mentioned that group reflection contributed to expanding media literacy. Based on the applied instruments, the data indicate reflection on their planning and the potential of media in the formative process, as they discussed the rules and challenges of the game, had the opportunity to discuss and collectively build pedagogical practices mobilized by experiences. The research also reveals that the Comenius Pocket game as a training tool has the potential to generate discussions about media education in the educational context, for critical and civic education in contemporary society. We conclude that this research contributes to the field of teacher training and media education by highlighting the potential of the game as a flexible, reflective, and collaborative training tool. It provided space for future investigations and the refinement and improvement of the game, taking into account the diversity of contexts and the appreciation of teachers' experiences.

Keywords: Training; Media Literacy; Media; Didactic Planning; Educational Game.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Módulos atuais do Game Comenius	56
Figura 2 – Jogo de cartas Comenius Pocket	58
Figura 3 – Exemplos de cartas do Comenius Pocket	59
Figura 4 – Manual do jogador	60
Figura 5 – Regras do jogo	61
Figura 6 – Carta Professora Antônia e Professora Alice	62
Figura 7 – Carta Professor Vladimir e Professor Paulino	63
Figura 8 – Carta Professor Jean	64
Figura 9 – Carta Inspiração	65
Figura 10 – Carta Imprevisto	66
Figura 11 – Carta Modo Criativo em branco	66
Figura 12 – Carta Modo Criativo de estudante Pedagogia UFSC	67
Figura 13 – Esquema tipo de pesquisa	73
Figura 14 – Sequência da pesquisa	77
Figura 15 – Fachada do CEM Jardim Iate Clube	80
Figura 16 – Nuvem de palavras do relato da colaboradora 2	96
Figura 17 – Nuvem de palavras do Modo Criativo	106
Figura 18 – Nuvem de palavras referente ao Fórum no Moodle Grupos: reflexão sobre a prática do jogo Comenius Pocket	132
Figura 19 – Representação das dimensões da Mídia-educação	136

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Uma nova proposta do jogo Comenius Pocket	68
Quadro 2 – Informações gerais dos 11 participantes	90
Quadro 3 – Cartas da etapa Modo Criativo dos participantes da pesquisa	99
Quadro 4 – Análise pedagógica dos jogos na Educação	107
Quadro 5 – Análise de jogabilidade	109
Quadro 6 – Ficou com alguma dúvida sobre as regras do jogo? Se sim, qual?	115
Quadro 7 – Sobre análise Pedagógica do Comenius Pocket	116
Quadro 8 – Sobre o Modo Criativo do Comenius Pocket	117
Quadro 9 – Explique qual etapa de ensino foi escolhida pelo seu grupo para o Modo Criativo e por que?	118
Quadro 10 – Sobre a oficina do Comenius Pocket	121
Quadro 11 – Há algum comentário que queira fazer que não esteja no questionário?	124
Quadro 12 – Comentários na plataforma Moodle Grupos: reflexão sobre a prática do jogo Comenius Pocket	126

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Quanto às cartas recebidas no começo do jogo, você acha que:	111
Gráfico 2 – Quanto às cartas recebidas durante o jogo (na compra delas) você acha que:	112
Gráfico 3 – Sobre os imprevistos, você acha que:	113
Gráfico 4 – Sobre a competitividade do jogo, você achou que:	114
Gráfico 5 – Você recomendaria o Comenius Pocket para outras pessoas?	120

## LISTA DE ABREVIATURAS

AMI	Alfabetização Midiática e Informacional
APP	Associação de Pais e Professores
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAAE	Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CED	Centro de Educação
CEM	Centro Educacional Municipal
CNE	Conselho Nacional de Educação
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
EDUMÍDIA	Educação, Comunicação e Mídias
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEN	Metodologia de Ensino
NADE	Núcleo de Aprofundamento de Estudos
PIBIC	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica
PDDE	Programa Dinheiro Direto na Escola
PPGE	Programa de Pós-graduação em Educação
PPP	Projeto Político Pedagógico
SBGAMES	Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital
SEPEP	Seminário de Professores da Escola Pública Compartilhando Saberes
SEPEX	Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação da UFSC
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
1.1 PROBLEMÁTICA	5
1.2 OBJETIVOS	7
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
1.4 JUSTIFICATIVA	7
1.5 SÍNTESE METODOLÓGICA	11
1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	12
<b>2 FORMAÇÃO DE PROFESSORES E O LETRAMENTO MIDIÁTICO</b>	<b>13</b>
2.1 FORMAÇÃO DE PROFESSORES E A CULTURA DIGITAL	16
2.1.1 Formação em serviço	20
2.2 LETRAMENTO E LETRAMENTO MIDIÁTICO	24
2.2.1 Ludoletramento na Educação	31
2.3 MÍDIA-EDUCAÇÃO	33
<b>3 JOGOS</b>	<b>40</b>
3.1 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS	43
3.2 JOGOS EDUCATIVOS	47
3.3 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS POTENCIALIZADAS PELA FORMAÇÃO COM JOGOS	49
3.4 PLANEJAMENTO DIDÁTICO	50
3.5 GAME COMENIUS	54
3.5.1 Comenius Pocket	57
<b>4 METODOLOGIA</b>	<b>70</b>
4.1 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS: VALIDADE E CONFIABILIDADE	77
4.2 LÓCUS DA PESQUISA: CEM JARDIM IATE CLUBE	70
4.3 OFICINAS FORMATIVAS – INSTRUMENTO DE FORMAÇÃO	81
4.3.1 Oficinas formativas 1 e 2 – Disciplina de Produção de Linguagem Audiovisual, Digital e Hipermidiática na Educação (NADE 7171) e Disciplina Educação e Comunicação (MEN 2073) – UFSC/2022-1	82
4.3.2 Oficina formativa 3 – na 19ª Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação da UFSC (19ª SEPEX/2022)	83
4.3.3 Oficina formativa 4 – no Seminário de Educação em Balneário Camboriú	84
<b>5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA</b>	<b>86</b>
5.1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA DA OFICINA NO CEM JARDIM IATE CLUBE COM OS PROFESSORES	86
5.2 PERFIL MIDIÁTICO DOS PROFESSORES PARTICIPANTES DA PESQUISA	89
5.3 OFICINA DO JOGO COMENIUS POCKET NO CEM JARDIM IATE CLUBE: FORMAÇÃO COM OS PROFESSORES	93
5.3.1 Autoavaliação: aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket	98

<b>6 LETRAMENTO MUDIÁTICO E MÍDIA-EDUCAÇÃO: REFLEXÕES A PARTIR DAS SÍNTESE DOS RESULTADOS</b>	<b>134</b>
6.1 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS: ELEMENTOS PARA CONTINUAR O PERCURSO	137
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>143</b>
<b>APÊNDICE A</b>	<b>152</b>
<b>APÊNDICE B</b>	<b>153</b>
<b>APÊNDICE C</b>	<b>157</b>
<b>APÊNDICE D</b>	<b>160</b>
<b>APÊNDICE E</b>	<b>167</b>
<b>APÊNDICE F</b>	<b>179</b>
<b>APÊNDICE G</b>	<b>180</b>
<b>APÊNDICE H</b>	<b>181</b>
<b>APÊNDICE I</b>	<b>184</b>
<b>APÊNDICE J</b>	<b>187</b>
<b>APÊNDICE K</b>	<b>189</b>
<b>APÊNDICE L</b>	<b>192</b>
<b>ANEXO 1</b>	<b>199</b>
<b>ANEXO 2</b>	<b>203</b>

## MEMORIAL

O caminho empreendido até o momento em relação a minha constituição enquanto pesquisador interessado em estudar mídia-educação.

Ao pensar em preparar este memorial, algumas coisas vão sendo “desencaixotadas” de nossa memória: emoções, sentimentos e lembranças que se manifestam; são histórias contadas, experiências. Segundo Benjamin (2011), a memória está ligada à experiência, que é algo fundamentalmente coletivo. E só há experiência se o sujeito compartilhar as suas lembranças com o outro. Desse modo, quem sou eu? Como eu me inscrevo nesse mundo, nessa coletividade? Qual é o meu posicionamento? Como cheguei até aqui?

Ao tentar explicar como cheguei até aqui e porque resolvi estudar Educação – sim, com “E” maiúsculo, pois temos que nos posicionar/firmar como ciência –, posso dizer que foi algo de que tentei fugir, já que minha constituição histórico-cultural foi permeada sempre sobre as discussões sobre a Educação, pois venho de uma relação com amigos, colegas de trabalho professores, e os assuntos das rodas de conversa sempre foram sobre escola, educação, sindicatos, docência etc. Então, com o passar dos anos, percebi que esse é o meu lugar, pois são as questões relacionadas à educação que me inquietam, que me tocam, me marcam.

Mas quem sou eu mesmo? Nasci em 16 de janeiro de 1987, na cidade de Colíder/MT, cresci e vivenciei a maior parte da minha infância em Guaíra/PR, constituindo-se, assim, um sujeito em busca constante pelo conhecimento, mas não de qualquer conhecimento, o que me move são as descobertas, a ciência, as evidências. Foi nesse percurso que me formei, caminhei, indignei-me, lutei; ou melhor, em momentos sombrios, ainda LUTO! Na esperança, parafraseando Milton Nascimento, de não podar momentos e de cuidar dos brotos, pra que a vida, aqui (não somente), nos dê flores e frutos...

Minha relação com a educação vem desde muito cedo, na brincante infância da vida, em diálogo constante com meus professores. Constituí-me em meio a pessoas que falavam muito sobre educação e que sempre lutaram por uma educação pública, gratuita e de qualidade e, é claro, por melhores condições de trabalho docente. Vivi minha infância ouvindo, vendo e acompanhando os fazeres e saberes dos educadores de minha infância e adolescência. Frequentei toda a Educação Básica em escola pública e sempre com o desejo de me tornar professor. Lembro-me

do dia em que disse para minha mãe, estava nas primeiras séries do Ensino Fundamental, devia ter 6 ou 7 anos de idade, que gostaria de ser professor. Desejava ser o que minha mãe sonhava ser quando era criança, mas não teve oportunidade na vida, enfim... e esse desejo ficava ainda mais latente ao entrar na biblioteca da escola onde estudava no Paraná. Ah, como eu adorava aquele lugar, era mágico! Com cores nas paredes, imagens de crianças e seres outros que liam... Achava tudo aquilo fantástico!

Quando a gente cresce parece que as coisas vão ficando sem cor, vão perdendo o sentido e, por vezes, parece que abandonamos ou “deixamos de lado” as relações com a nossa infância. Durante um período fui abandonando a ideia de ser professor, assim que iniciei minha carreira. Não foi fácil conciliar trabalho e estudo, mas mesmo ao escolher um curso na universidade eu optei por uma licenciatura, nesse caso, em Educação Física na Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI (2005-2009). Naquela época, praticava e gostava de atividade física, tinha um encantamento pela dança e pelo movimento; iniciei estágios, serviços voluntários para horas complementares na formação e assim fui conhecendo a área de Educação Física dentro das escolas e em outros espaços. Lecionei em diferentes etapas desde a Educação Infantil e o Ensino Fundamental.

Durante o meu percurso na graduação, fui percebendo que, diante das leituras propostas no curso e das discussões realizadas nas aulas, meu encontro com o curso se dava mediante as disciplinas que abordavam discussões relacionadas à educação. Então, depois de me formar – mas ainda mantendo vínculo com a universidade – decidi fazer algumas especializações: a primeira em esportes coletivos; a segunda, em supervisão escolar. Fiz especialização em Docência na Educação Infantil na UFSC/CED/NDI (2016), foi então que de fato me encontrei com os pequenos e atuei como supervisor escolar. Assim, começaram a surgir muitas inquietações acerca desses corpos infantis e como eles se relacionam. Com essa experiência, ficou claro que queria ser um profissional da educação com um olhar voltado para as possibilidades de aprendizagem no século XXI, situando a todo momento a concepção histórico-cultural a partir dos estudos na especialização.

Após a especialização, fui aluno especial da disciplina “Formação Docente, Subjetivação e Tecnologias Contemporâneas” (UFSC/CED/PPGE), o que ampliou meus conhecimentos de estudos sobre formação docente, subjetividades, currículo e cultura digital, o uso de tecnologias digitais, o desenvolvimento profissional docente,

subjetividades e identidades docentes, competências docentes subjetivas, narrativas docentes de autoformação etc.

Também cursei a disciplina de “História do Corpo em Movimento”, (UFSC/CED/PPGE), quando conheci as rupturas e continuidades das representações sobre o corpo ao longo da história, as concepções do corpo construídas historicamente, as significações e ressignificações históricas do corpo, o olhar da medicina, da religião, da arte, da política e suas estéticas. Estudei a história da cultura dos movimentos corporais e educação.

Nesse percurso formativo, entre 2017 a 2020, realizei algumas publicações de artigos científicos em livros. Ainda atuando na Educação Infantil, publiquei com professoras um artigo sobre as experiências dos bebês, abordando os direitos da criança e apresentando aspectos relevantes na teoria histórico-cultural. Nosso intuito era compreender como os bebês chegam ao núcleo infantil e como eles se constituem atores sociais nas relações cotidianas no contexto da creche. Ainda nesse período, fizemos um estudo teórico sobre o papel da brincadeira na aprendizagem da criança com deficiência, reconhecendo-a como um instrumento pedagógico importante em seu desenvolvimento cognitivo e como facilitador na apropriação de conhecimentos e na resolução de conflitos.

Em 2019, tive a oportunidade de participar do I Congresso de Práticas e Pesquisas na Educação da Infância: Professora sim, tia não!, do Núcleo de Educação Infantil NEI Paulistinha/Unifesp. Foram momentos de diálogo e reflexão sobre práticas pedagógicas e estudos, e os objetivos principais foram: problematização da docência, precarização e profissionalização do trabalho com a infância na escola, corroborando as discussões de Paulo Freire. Assim, foi possível publicar nesse congresso e apresentar um minicurso sobre o conhecimento matemático na Educação Infantil voltado para jogos na pré-escola, contribuindo para a reflexão dos professores da Educação Básica com foco na pré-escola sobre o processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças e sua relação com a aproximação na apropriação do conhecimento matemático à luz da teoria histórico-cultural. Nesse caminho, desejei pesquisar a relação das minhas vivências na infância e na relação com crianças pequenas; trabalhar com professores me fez pensar sobre as possibilidades na educação com as tecnologias da informação e comunicação (TICs).

Ao retomar minhas leituras sobre o tema educação e tecnologia, resolvi atuar na supervisão pedagógica no Ensino Fundamental. No cotidiano escolar, vivenciei

situações que se tornaram grandes inquietações. Para exemplificar: como não ser afetado ao perceber que o grupo de professores tinha dificuldade para trabalhar com as TICs? Deve-se entender que as TICs vêm transformando e inovando o ser humano. Esse processo é notório, relacionamo-nos com um novo modelo de sociedade e de conectividade.

Então, entre 2018 e 2020 realizei um mestrado no exterior na Universidade Internacional Iberoamericana em Arecibo, Porto Rico. Minha pesquisa foi orientada pelo Prof. Dr. Kamil Giglio; com enfoque qualitativo, trouxe à baila as relações dos professores com as TICs. Com as situações vivenciadas, surgem os questionamentos e, por diversas vezes, nos caminhos de ida e vinda da escola, em conversas com colegas, interrogava-me sobre o uso das TICs na escola, qual era seu papel social, como os docentes estão sendo assistidos ao usar as tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

Apesar do interesse para o mestrado aparecer em outros momentos e até mesmo de ter me inscrito em outros programas de pós-graduação, foi o chão da escola que despertou o meu interesse e meu desejo de seguir pelo campo da Educação, sobretudo no que envolve a escola e as possibilidades de aprendizagem no século XXI, uma vez que considero as TICs essenciais no processo de apropriação dos conhecimentos de todos os componentes curriculares e seus objetos de aprendizagem, especialmente no Ensino Fundamental.

Meu projeto de mestrado para o Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da UFSC, com ingresso no segundo semestre de 2021, teve como interesse inicial analisar as dificuldades dos professores do Ensino Fundamental do Centro Municipal Jardim Iate Clube e as suas relações com as TICs por meio de observação do processo de ensino dos sujeitos de aprendizagem na cidade de Balneário Camboriú, localizada no estado de Santa Catarina, Brasil.

Em meio às discussões nas disciplinas cursadas junto ao grupo de pesquisa Edumídia (CNPq – UFSC), do qual sou grato por participar e por estabelecer vínculos que enriqueceram meu percurso, deparei-me com descobertas nesse vasto oceano de dúvidas. Nesse caminho, fui agraciado por minha orientadora de mestrado, Prof.<sup>a</sup> Dra. Dulce Márcia Cruz, que me apresentou e compartilhou a história da notável Lurdinha, protagonista do jogo Comenius (digital) e, conseqüentemente, do jogo Comenius Pocket (analógico).

Nesse contexto, decidi me aventurar nesse universo da formação com jogos e nos tentáculos assegurados pela mídia-educação. Inicialmente temeroso, Dulce, com sua abordagem gentil, instilou-me confiança com seu vasto conhecimento sobre o assunto. Hoje posso afirmar que me sinto transformado por esse conhecimento estético e plural. Que maravilhoso foi esse ciclo!

Ao longo desse percurso formativo, diversas inquietações e incertezas permearam a prática docente em uma realidade de educação pública. Nesse cenário, pude vivenciar muitos anseios, mas também experimentei angústias.

Assim, esta dissertação de mestrado instigou-nos a aprofundar ainda mais os estudos relativos à formação através da mídia-educação junto aos professores do Brasil. Dulce e eu almejamos, juntos, continuar pesquisando, escrevendo e explorando o campo da pesquisa, buscando ampliar e dar continuidade aos estudos iniciados nesse percurso formativo.

Portanto, a linha de pesquisa "Educação e Educação" (ECO) contribuiu de maneira teórica e metodológica para as descobertas deste trabalho, configurado por diversas mãos de vínculos acadêmicos. Sou grato a todas as pessoas que caminharam comigo de alguma forma e finalizo com essa linda música de Moraes e Lobo, 1976, s. p.)

## EU AGRADEÇO

Eu agradeço  
Eu agradeço a você  
Muito obrigado por toda a beleza que você nos deu  
Sua presença, eu reconheço  
Foi a melhor recompensa  
Que a vida nos ofereceu

Foi muito lindo  
Você ter vindo  
Sempre ajudando, sorrindo dizendo  
Que não tem de quê

Eu agradeço, eu agradeço  
Você ter me virado do avesso  
E ensinado a viver

Eu reconheço que não tem preço  
Gente que gosta de gente assim feito você

## 1 INTRODUÇÃO

“Para se libertar da opressão dos dominantes, o dominado precisa apropriar-se do mesmo conhecimento que eles detêm. Assim, o acesso ao conhecimento dos dominantes é uma condição necessária para a emancipação do dominado” (Saviani, 2008).

O tema desta pesquisa acompanha o debate do campo da Educação que discute a necessidade de que professores e professoras tenham formação midiática em sua prática pedagógica. O pressuposto é de que, aos sujeitos de aprendizagem<sup>1</sup>, não pode ser restringido o acesso a diferentes linguagens do conhecimento, dentre elas, a da tecnologia da informação e comunicação propriamente dita, visto que o uso de mídias interativas é capaz de desenvolver competências<sup>2</sup> que contribuirão para a vida em sociedade.

Esta pesquisa apresenta uma formação com professores, identificando o letramento midiático baseado na oficina de um jogo analógico de planejamento didático, o Comenius Pocket, que integra a reflexão e a prática, compreendidas como “um processo de apropriação crítica e criativa em que se aprende – ‘com/para, sobre e através das mídias’ e que, em suas práticas, ‘dizem respeito à sua concepção como objeto de estudo, instrumento de aprendizagem, forma de cultura e também postura mídia-educativa” (Fantin, 2011, p. 38).

Uma questão relevante para a educação contemporânea é a integração das tecnologias na formação de professores e na escola, mas ainda há resistências que se manifestam diante dessa proposta, tanto por parte dos docentes em formação como dos que já atuam nas salas de aula. Consideramos nesta pesquisa que as tecnologias da informação e comunicação (TICs) são parte integrante da cultura e da sociedade em que vivemos e que não podem ser ignoradas ou excluídas do processo educativo.

---

<sup>1</sup> Nesta pesquisa, em alguns momentos, optamos por fazer uso do termo *sujeito(s) de aprendizagem* ao nos referirmos a aluno, conforme considera a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018 (Brasil, 2018).

<sup>2</sup> O Termo “competências” utilizado nessa pesquisa está sendo entendido como “capacidades humanas”, ou seja, construção social, que é por meio da apropriação dos diferentes elementos da cultura humana que cada indivíduo desenvolve suas *capacidades e habilidades*. Conceito advindo da teoria histórico-cultural (Lev Semionovitch Vigotski) como fundamento do trabalho docente: uma teoria científica contemporânea que nos permite compreender como acontece o desenvolvimento humano, como se formam as capacidades humanas. Uma teoria psicológica confirmada por estudos e pesquisas em diferentes ciências que possibilita uma teoria pedagógica que torna o trabalho docente muito mais humanizador.

Lévy (1999) acentua que as resistências à integração das tecnologias na educação podem ser superadas por meio de uma formação docente que contemple os aspectos técnicos, pedagógicos, éticos e políticos envolvidos nessa questão.

Freire (1996) contribui que a “*educação é um ato político e dialógico, que implica na conscientização e na emancipação dos oprimidos*”. Nesse sentido, as tecnologias podem ser usadas como instrumentos de libertação e não de dominação.

Morin (2000), por sua vez, defende uma educação que promova a complexidade do pensamento, a transdisciplinaridade e a ética da compreensão. Ele afirma que as tecnologias são meios de comunicação que ampliam as possibilidades de interação e de aprendizagem.

Vygotsky (1998) enfatiza o papel das interações sociais e da mediação cultural no desenvolvimento humano. Ele considera que as tecnologias são artefatos culturais que modificam as *funções psicológicas superiores*<sup>3</sup> que devem ser integrados ao processo educativo.

Lévy (1999) propõe uma “*inteligência coletiva*” que se baseia na cooperação, na criatividade e na diversidade dos saberes. Ele concebe as tecnologias como mídias que permitem a construção colaborativa do conhecimento e a participação cidadã. Assim, ao longo desta dissertação, trataremos o termo *mídia* à luz dos referenciais teóricos.

As potencialidades que as mídias podem oportunizar para as novas maneiras de se relacionar, ensinar e aprender possibilitaram o desenvolvimento desta pesquisa em um espaço privilegiado para a formação humana: a escola. Para Belloni (2018), a etimologia da palavra ‘*mídia-educação*’ tem expressões diversas para definição do tema, especialmente nos campos da educação e da comunicação, pois existem fortes resistências, o que gera variações conceituais, fazendo-se necessário considerar as etimologias. A autora explica que o sinônimo de *mídia* é o mesmo que *meios de comunicação ou tecnologias da informação e comunicação*, termo consagrado pelos usos mais recorrentes e com vantagem de ser conciso.

As mídias são tidas como recursos necessários para a Educação, no entanto, os sistemas de ensino ainda têm dificuldades para integrá-las, mesmo que as

---

<sup>3</sup> Segundo Vygotsky (1998, p 41), as funções psicológicas superiores “são aquelas funções mentais que caracterizam o comportamento consciente dos seres humanos, como sua atenção voluntária, percepção, memória e pensamento. Essas funções se desenvolvem por meio das interações sociais mediadas por signos e símbolos culturais”.

tecnologias já façam parte do nosso corpo e da nossa relação com outros corpos subjetivos.

O trabalho da educação e do papel dos professores como materializadores do currículo enquanto campo de debate político é o de garantir espaço de fala desses profissionais e que essas vozes possam discutir as mídias na escola de modo democrático e implicado à ação pedagógica.

É na cultura da convergência que as mídias ganham seu potencial na educação e nas relações sociais. Essa convergência significa, além das mudanças tecnológicas existentes, as relações entre as “indústrias, mercados, gêneros e públicos” (Jenkins, 2009, p. 43).

As mídias nos permitem pensar, percebendo os sujeitos de aprendizagem desse tempo e como eles se relacionam. As discussões sobre letramento midiático dentro do panorama educacional dizem respeito a como os professores consomem e são capazes de produzir mídia diariamente, ao compreender que esta faz parte da humanidade e a constitui, assim como se faz presente nas relações entre os seres. O conceito de letramento midiático “no Brasil, é utilizado como uma tradução do termo em inglês *media literacy* no sentido de mídia-educação” (Cruz e Souza, 2018, p. 387).

Mas ainda não há consenso sobre qual termo utilizar nos estudos da área. Em um exemplo sobre as diferenças de nomenclatura, o mesmo conceito *media literacy* utilizado por Kellner e Share, em inglês, num texto de 2005, na revista *Discourse: studies in the cultural politics of education*, é traduzido como “alfabetização midiática”, no artigo em português dos mesmos autores para a revista *Educação e Sociedade*, em 2008. . Já a tradução para *media literacy* na revista *Educação e Realidade*, de um texto de Buckingham (2010), é letramento digital. Na presente pesquisa, como adotamos o termo letramento midiático, faremos essa tradução para o texto de Kellner e Share (2005, tradução nossa) e nas referências não literais do texto de 2008. Quando utilizarmos citações literais do artigo traduzido para a revista de 2008 manteremos o que ali consta como “alfabetização midiática”.

Assim que, para Kellner e Share (2008, p. 709), “a educação midiática deve ser relacionada à educação para a democracia, na qual se estimula os alunos a serem participantes informados e letrados midiáticos em suas sociedades”.

Jenkins (2009) explica que estamos transitando pela convergência cultural, midiática e virtual. As plataformas digitais nos permitem acesso aos objetos de aprendizagem e a navegar pelos meios de comunicação. A internet nos anos de 1990

trouxe muitas mudanças, e muitas mídias “analógicas” gradativamente vão se transformando em digitais, como a própria televisão, o rádio e os jornais impressos. Fantin (2011, p.28) afirma que “as mídias não só asseguram formas de socialização e transmissão simbólica, mas também participam como elementos importantes da nossa prática sociocultural na construção de significados da nossa inteligibilidade do mundo”. Nesse contexto, a interseção entre mídia e jogo é fundamental. O consumo de mídias exige uma abordagem crítica, uma vez que os interesses econômicos desempenham papel significativo na regulação de nossa interação com o conteúdo que acessamos, compartilhamos e produzimos. Além disso, pode-se afirmar que a humanidade está intrinsecamente ligada à cultura do jogo, pois, ao longo da História, a atividade lúdica desempenhou um papel importante no processo de aprendizado e na formação da identidade humana. A antropologia tem estudado o tema, considerando a cultura dos povos e o vínculo com o jogo na comunicação entre os sujeitos.

Os teóricos comentados em Moreno-Murcia (2005) – Huizinga, 1938; Gruppe, 1976; Cagigal, 1979; Moor, 1981; Blanchard e Cheska, 1986 – categorizam o jogo como elemento da antropologia nos estudos da educação. O jogo tem o potencial de dotar de boas energias e sentimentos as pessoas. Mesmo não sendo uma atividade de trabalho e de estudos, os indivíduos envolvidos aprendem e interpretam a sociedade e sua cultura.

O jogo na sociedade pode ser entendido como simbiose cultural, produto da humanidade capaz de criar no sujeito a necessidade de aprender, interagir e desenvolver a leitura crítica de mundo na formação humana.

Nesse entendimento, a formação de professores pode pautar o jogo como elemento cultural nas práticas pedagógicas. A prática educativa no contexto atual apresenta certa espontaneidade de crianças, adolescentes e jovens envolvidos na ação de jogar, de modo original e muito próprio.

A seguir, apresentaremos os elementos que constituíram esta pesquisa, como a problemática, os objetivos, a justificativa e a delimitação desta investigação, e como este trabalho será estruturado.

## 1.1 PROBLEMÁTICA

O problema desta pesquisa é compreender o letramento midiático dos professores do Ensino Fundamental sobre mídias na educação, o que está inserido no campo da formação com um jogo de planejamento didático, o Comenius Pocket, tido como um instrumento de formação. De acordo com Fantin (2012, p. 439), “uma concepção ecológica de mídia-educação, que implica diferentes usos e formas de apropriação de todos os meios na educação, dos tradicionais aos contemporâneos, também considera os novos desafios na complexidade da sociedade contemporânea”.

Para Fantin (2005, p. 1), falar de mídia-educação “significa falar da construção de uma relação entre seus termos para aproximar objetos, saberes e fazeres envolvendo um olhar interdisciplinar que faz parte de um movimento internacional”. Enquanto em países do hemisfério norte o caminho percorrido da mídia-educação conectou a educação para a imagem e o audiovisual (os meios – cinema, rádio, TV, jornal, Internet – e as multimídias), nos países latino-americanos seu percurso esteve fortemente ligado aos movimentos sociais, sendo crescente, no contexto brasileiro, sua discussão em universidades, escolas e outras instituições da prática social. Fantin (2005) considera que um novo “olhar tropical” envolve uma reapropriação e questiona: o que é mídia-educação? Uma prática social, um campo, uma disciplina? Quais seus objetivos? O que seria um perfil profissional do Mídia-educador?

A esse respeito, a formação dos professores “com, sobre/para e através” das mídias permite ampliar o repertório de letramento midiático e produzir novos conhecimentos. Desse modo, conforme Habowski, Conte e Trevisan (2019, p. 10):

Não é possível negar a presença das tecnologias em nossas realidades educacionais, elas são parte constitutiva do agir pedagógico e dos processos de construção da cidadania nos contextos contemporâneos, exercendo um efeito semelhante ao do poder da comunicação, que pode ser dialógico ou não.

Portanto, é preciso estar atento às mídias utilizadas, verificar a finalidade e as intenções pedagógicas, para que, assim, se possibilite uma formação humana emancipada.

Ressignificar as práticas pedagógicas dos professores e professoras é um fator importante para qualificar o processo formativo dos sujeitos de aprendizagem. A utilização de mídias bem planejadas pode enriquecer a metodologia proposta pelo

professor para determinado objeto do conhecimento. Nessa perspectiva, Da Silva (2011, p. 17) explica que pensar mídias é “estudar também os seus processos de produção – o antes, o durante e o depois –, é pensar as relações sociais e processos de simbolização, apropriação do real e validação da experiência”.

Para o problema do letramento midiático “com, sobre/para e através” das mídias na formação de professores, devemos buscar entender a função da mídia-educação e o compromisso educacional e social que os centros educativos podem promover enquanto lugar de interação. Esse espaço midiático é lugar de reflexão sobre os objetivos a que se propõe o projeto político pedagógico na prática pedagógica. Para Santaella (1996), a mídia e suas relações com a sociedade permitem também estudar esses nexos com a produção de cultura.

Nesse contexto, investigaremos quais conhecimentos os professores do Ensino Fundamental apresentam sobre mídias e como o jogo Comenius Pocket poderia contribuir para ampliar o letramento midiático. Em uma tentativa de resposta, foram propostas formações através da oficina do jogo Comenius Pocket como estratégia metodológica para pensar planejamentos didáticos com mídias em diversas situações. Foram realizadas quatro oficinas formativas experimentais oferecidas em 2022: duas oficinas com estudantes em uma disciplina regular de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); um minicurso para estudantes e professores na 19ª Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação da UFSC (SEPEX); e um seminário de educação aberto para todos os professores da rede de ensino de Balneário Camboriú. Depois das oficinas formativas experimentais foi então aplicada a oficina no âmbito do estudo principal para a geração de dados da pesquisa com um grupo de professores do Ensino Fundamental de um Centro Educacional no município de Balneário Camboriú, foco desta pesquisa. Todas as oficinas do jogo foram ofertadas presencialmente, com pequenos grupos, sendo que os dados gerados constam nos apêndices deste documento.

O uso do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação possibilitou situações em que os professores precisam pensar nas mídias e em imprevistos que ocorrem no cotidiano da escola, para planejar suas aulas e tentar trazer estratégias diversificadas para romper com esse modelo tradicional junto aos estudantes. Isso porque o jogo de cartas apresenta o desafio de criação de planejamentos que deem conta de determinados objetivos de ensino-aprendizagem, utilizando uma variedade de recursos e mídias.

A partir das experiências das quatro oficinas formativas experimentais, vale refletir quais seriam as contribuições dos jogos para a educação, especialmente na formação continuada para a ampliação do letramento midiático dos professores e como seria uma formação e reflexão *com, sobre/para e através* das mídias aos professores do Ensino Fundamental.

## 1.2 OBJETIVOS

Identificar como o jogo de planejamento didático, o Comenius Pocket, contribuiu para o letramento midiático dos professores do Ensino Fundamental em uma formação continuada.

## 1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos que guiaram a dissertação são os seguintes:

- a) Investigar como os jogos podem ser utilizados na formação continuada de professores para a ampliação do letramento midiático;
- b) Propor, executar e analisar uma formação de professores com o jogo Comenius Pocket;
- c) Identificar e analisar, na oficina, indicadores de ampliação do letramento midiático da aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket.

## 1.4 JUSTIFICATIVA

A relevância social da pesquisa permeia o aprofundamento dos estudos relativos às mídias na educação e o letramento dos professores, uma vez que objetiva impulsionar o uso frequente dos diferentes recursos tecnológicos na prática pedagógica do professor para, assim, aproximá-lo de uma reflexão crítica do que está sendo ensinado ou ensaiado em sala de aula, promovendo a formação e a emancipação humana<sup>4</sup>, e não aquela relacionada a interesses sociais e políticos. Esse

---

<sup>4</sup> A emancipação humana no campo da educação se refere ao processo pelo qual os sujeitos se apropriam de conhecimentos, habilidades e consciência crítica que lhes permitem superar limitações, opressões e desigualdades. Envolve a capacidade de pensarem, de questionarem as estruturas de poder, de tomarem decisões informadas e de se tornarem agentes ativos de transformação em suas vidas e na sociedade, a capacidade de aplicar esse conhecimento de maneira reflexiva-crítica, ética e

processo de formação precisa estar articulado aos projetos pedagógicos da instituição de ensino, legitimando a prática do professor, rompendo com a educação bancária (Freire, 1997).

A 5ª competência da BNCC (2017, p. 9) explica sobre as condições didáticas propostas nas três etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), no que diz respeito à construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores, nos termos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN):

“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, 2017, p. 9).

Desde a década de 1990, a educação brasileira tem a necessidade de uma nova perspectiva para rever o ensinar e aprender. Silva e Campos (2010) explicam que o uso das mídias digitais nas escolas é uma introdução ao acesso midiático à informação e um meio de representar o conhecimento. É preciso considerar as resistências na implementação das mídias no sistema educacional público com relação ao processo formativo dos professores e à infraestrutura da escola.

Por esse motivo, a justificativa desta investigação consiste em compreender o letramento dos professores do Ensino Fundamental sobre mídias na educação, considerando que os sistemas de ensino ainda têm dificuldades para integrar as mídias no planejamento de modo crítico na prática pedagógica com os sujeitos de aprendizagem.

Os sujeitos de aprendizagem e seres históricos culturais e sociais do século XXI apresentam uma típica familiaridade com a internet, bem como com outros tantos recursos e possibilidades digitais. No âmbito educativo, essa dinâmica vem justificar e apresentar o motivo desta investigação, pois tem como base a própria prática *deste pesquisador* na formação inicial como professor de Educação Física e, atualmente, como coordenador pedagógico, experiência vivida nos últimos nove anos. Nesse

---

autônoma para melhorar a qualidade de vida e contribuir para o bem-estar coletivo. Ela promove a autonomia, a igualdade, o respeito pelos direitos humanos e a participação cidadã, permitindo que os sujeitos se tornem membros conscientes e engajados em suas comunidades e no mundo em geral. A emancipação na educação é um processo contínuo. Para saber mais: FREIRE, P. Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

percurso formativo, muitas inquietações e incertezas percorreram o fazer docente em uma realidade de educação pública, a qual foi possível vivenciar muitos desejos e, ao mesmo tempo, angústias.

Ainda assim, cabe aprofundar mais os estudos relativos ao letramento dos professores à implementação de mídias nos planejamentos e, conseqüentemente, na prática pedagógica, além de compreender quais são os desafios para os professores no processo de ensino-aprendizagem e na necessidade de uma formação continuada de qualidade.

Esse cenário requer emergência, precisa fortemente de um planejamento de políticas de formação midiática e de um olhar para as escolas públicas do estado de Santa Catarina, mais especificamente, no município de Balneário Camboriú, pois, enquanto servidor público da rede, local específico de pesquisa, percebo lacunas na oferta de formação “com, sobre/para e através” das mídias.

Todos os desafios aqui mencionados são sinalizações que justificam esta investigação para uma educação com sujeitos históricos e sociais, a partir de uma perspectiva crítica de educação. Nesse sentido, é preciso levar em conta as histórias e as experiências dos sujeitos participantes da pesquisa.

O interesse em trabalhar com formação de professores se dá a partir da minha prática enquanto supervisor escolar da unidade de ensino, desde 2020, pela Prefeitura Municipal de Balneário Camboriú. Como, nesta função, uma de minhas atribuições é desenvolver formação nos momentos de atividade pedagógica, pensamos em oferecer a oficina do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para as mídias, com objetivo de ampliar o letramento midiático dos professores que atuavam nesse espaço. Cabe demarcar que, nesse centro educacional em específico, não havia sinal de internet com qualidade e os sujeitos de aprendizagem não tinham acesso a ela.

No entanto, inserir mídias nos Centros Educacionais, adequar com equipamentos tecnológicos e internet de alta velocidade e letrar os professores para e com o uso de mídia não é suficiente. Isso tudo não garante que os sujeitos desenvolvam suas *funções psicológicas superiores*, características elementares da obra de Vygotsky (1998) “*A formação social da mente*”, isto é, as capacidades humanas nesse espaço escolar privilegiado com conhecimento sofisticado. Isto posto, é fundamental criar possibilidades metodológicas significativas para que os sujeitos se envolvam no processo de ensino e aprendizagem e compreendam as mídias como

um meio, como fundamento crítico e reflexivo para a emancipação desses sujeitos ao fazer uso de quaisquer que sejam elas.

Nesse formato investigativo e qualitativo, a relevância deste estudo pode contribuir para o aprofundamento de futuras pesquisas sobre educação, possibilitando um olhar crítico sobre o uso das mídias, identificando as fragilidades no contexto da escola, no sistema educacional e no investimento para a formação em letramento midiático.

Sendo uma pesquisa feita em uma única instituição de ensino, foi possível realizar o contato com os professores, exclusivamente, como atores pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse processo formativo e qualitativo, este estudo contribuirá para o aprofundamento de futuras pesquisas sobre mídia-educação, possibilitando um olhar crítico sobre o uso de jogos no planejamento, identificando as fragilidades no contexto da escola, no sistema educacional e no investimento do processo formativo docente. A relevância social da pesquisa permeia o aprofundamento dos estudos relativos às mídias, uma vez que o objetivo de impulsionar o uso frequente dos diferentes recursos midiáticos na prática pedagógica do professor pode aproximá-lo de uma reflexão crítica do que está sendo ensinado ou ensaiado em sala de aula, formando-o social e humanamente, e não para interesses sociais e políticos. Assim, todo processo de formação precisa estar articulado aos projetos pedagógicos da instituição de ensino, legitimando a prática do professor.

Para a formação acadêmica, esta pesquisa busca criar necessidades e motivos nos professores para que desenvolvam novos letramentos midiáticos, ou seja, conhecimento historicamente produzido dialeticamente e, principalmente, o conhecimento crítico que permitirá que ampliem seu letramento e se apropriem do conhecimento sofisticado, além de incentivar toda a equipe envolvida na gestão de cursos de licenciatura a refletir sobre o currículo para e com as mídias na formação inicial docente. Em outras palavras, partimos do pressuposto de que todo professor se constitui professor à luz de sua prática docente. Para os professores que já estão atuando em sala de aula, é necessária a formação continuada em serviço sobre o uso de mídias. Diante disso, a rede de ensino precisa buscar parcerias com as universidades públicas para a continuidade da formação, qualificando o profissional para o trabalho com os sujeitos de aprendizagem, de modo a sensibilizar e inovar sua prática.

Esperamos que esta pesquisa deixe evidências legitimadas de que a rede de ensino municipal possa promover formação aos professores sobre o uso de mídias, criar estratégias de melhorias quanto aos recursos pedagógicos e participar de programas para angariar fundos para melhorias em infraestrutura. Com isso, os profissionais da educação poderão planejar, garantir a qualidade e perceber a importância do uso de mídias em sua prática pedagógica, ressignificando-as.

## 1.5 SÍNTESE METODOLÓGICA

A metodologia foi estruturada a fim de responder os objetivos da pesquisa. Em primeiro lugar, investigar como os jogos podem ser utilizados na formação continuada de professores para a ampliação do letramento midiático, sobre os quais foi realizado um levantamento bibliográfico. Em segundo lugar, propor, executar e analisar uma formação de professores com o jogo Comenius Pocket e, para a geração de dados durante a oficina, foi dada necessária atenção aos registros de campo gerados, registros da jogabilidade. Em terceiro lugar, identificar e analisar na oficina os indicadores de ampliação do letramento midiático da aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket, nesse caso, em que foi proposta uma oficina presencial com apoio da plataforma virtual Moodle, para inserir os dados posteriormente. Como instrumentos, aplicamos um questionário destinado aos professores cursistas após a formação com o jogo Comenius Pocket, e pedimos sua participação no fórum de discussão no Moodle Grupos, assim como os registros de observação do jogo armazenados.

Com esses indícios empíricos e teóricos sobre o pensar e o falar desses profissionais, a partir da análise do questionário, partiu-se para a construção da(s) categoria(s) pelo método da análise de conteúdo. Diante dessa diversificação, foram seguidas as etapas da técnica de Bardin (2011), organizadas em três fases distintas: 1) pré-análise; 2) exploração do material; e 3) tratamento dos resultados, inferência e interpretação. Dessa maneira, foram comparados os dados gerados na observação, na instituição de ensino, com os critérios do autor. Nesse sentido, foi possível interpretar, com vistas na análise de conteúdo, destacando as opiniões dos professores participantes e as respostas obtidas do questionário on-line, em relação aos dados observados nesse contexto.

## 1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

No primeiro capítulo do trabalho apresentamos a introdução, o problema de pesquisa, os objetivos, a síntese da metodologia da pesquisa e a justificativa.

O segundo capítulo traz uma reflexão teórica sobre formação de professores sob o enfoque da mídia-educação, mais especificamente *com, sobre e através* das mídias, a formação em serviço e seu significado e a metodologia como formação de professores, levando-se em consideração características da formação continuada. O capítulo apresenta ainda o conceito de letramento e ludoletramento, as potencialidades para o desenvolvimento do letramento midiático no percurso formativo docente.

No terceiro capítulo trataremos dos jogos e suas definições, o jogo como elemento da cultura e sua complexidade nos diferentes conceitos na história da humanidade. Ainda neste capítulo será apresentada uma revisão de literatura sobre formação com jogos e a formação de professores para o uso de mídias a fim de compreender suas funções educacionais e implicações teórico-práticas na sociedade atual. Apresentamos o jogo Comenius Pocket e sua proposta de formação para as mídias, que intensifica a prática pedagógica para conectar a realidade social com a instituição educativa. Em poucas palavras, a mídia-educação é o campo que pode nortear a transformação dos saberes docentes diante da pluralidade de experiências dos estudantes na aproximação com jogos.

O quarto capítulo apresenta a metodologia da pesquisa, seus instrumentos de produção de dados e a caracterização dos sujeitos da pesquisa.

O quinto capítulo apresenta a descrição e a análise dos resultados da pesquisa, bem como as discussões que serão estabelecidas com base na metodologia utilizada, que fornecerá subsídios necessários para caracterização e detalhamento do objeto de estudo.

No sexto capítulo retomamos alguns conceitos, como letramento midiático e mídia-educação, para apresentar as principais reflexões com base nas categorias de análise.

Nas considerações finais, avaliamos o alcance dos objetivos, os principais achados da investigação e seus limites, também sugerimos novas pesquisas a partir dessa avaliação.

## 2 FORMAÇÃO DE PROFESSORES E O LETRAMENTO MIDIÁTICO

Não existe ação reflexiva que não leve sempre a constatações, descobertas, reparos, aprofundamento. E, portanto, que não leva-nos a transformar algo em nós, nos outros, na realidade (Weffort, 1997).

O presente capítulo propõe expor os intrincados conceitos do letramento midiático, enfatizando sua diversidade e sua relação com as práticas pedagógicas, sob a ótica da teoria pela abordagem da formação de professores, um tema complexo e desafiador, que envolve diferentes perspectivas e abordagens. Para debater melhor a formação docente, é importante ressaltar o currículo enquanto processo de identificação ou mesmo de conformação social, e a heterogeneidade como energia que permite o avanço de forças libertadoras. Assim sendo, num mundo onde tudo é incerto e desestabilizado, é necessária a oferta de uma formação docente para a transformação, contudo, é basilar avaliar que não é possível a formação de um sujeito identitariamente fixado, o que demanda a necessidade de projetos contextuais, cujas metas teleológicas não sejam levadas em consideração (Lopes, 2015).

O importante desse modelo de formação é que, através da ausência de certezas, fomentamos uma sociedade mobilizada contra projetos que se afirmam como únicos, autoritários e que, dessa forma, a mudança se apresenta como o resultado não de grandes revoluções organizadas, mas como consequência de ações mais contextuais.

Nesse caso, por exemplo, podemos dizer que “[...] um professor qualificado seria aquele capaz de oferecer a seus estudantes os conhecimentos acumulados pela humanidade e um professor emancipador seria aquele que questiona as condições as quais tornaram esses conhecimentos válidos” (Lopes; Borges, 2015, p. 496).

De acordo com Freud (2006 apud Lopes; Borges, 2015, p. 491), “[...] talvez hoje em dia nos pareça mais clara a afirmação de que a profissão de educador – tal como a de psicanalista e a de governo – é impossível”. O psicanalista infere que essa impossibilidade faz alusão à aceitação de que as profissões nos permitem crer na obrigatoriedade de resultados imperfeitos, pois estão articulados com uma ideia de fracasso (Lopes; Borges, 2015). Essa desconstrução sinaliza para o erro e o fracasso constitutivos do educar e apontam para a suspensão do entendimento racional e prático do conhecimento.

Na contribuição de Lopes e Borges (2015, p. 491), cabe explorar como essa ideia de impossibilidade interpela concepções que se apoiam num projeto identitário,

como discursos tradicionalmente defendidos na formação dos professores, a saber: autoridade e autonomia, identidade docente, profissionalização, direito à educação, centralidade na docência etc.

A docência vinculada à vocação se constitui a partir de discursos pedagógico-religiosos e pedagógico-estatais que tendiam/tendem a fixar a identidade do professor ideal: aquele que faz o "bem", autônomo, consciente, responsável, guardião da ordem. Esse professor ideal tem soberania (autoridade) sobre sua sala de aula, sabe o que faz e sabemos o que dele esperar. Se fosse possível apontar um espaço-tempo no qual essa ideia vigora, diríamos que, no Brasil, esse discurso era marcadamente dominante até os anos 1960. Houve o deslocamento de uma forte influência religiosa para o controle do Estado, ainda que, em ambos, as expectativas em torno do professor tendessem para a manutenção do status quo (Lopes; Borges, 2015, p. 491, grifo das autoras).

Segundo Gatti, Barretto e André (2011), essas perspectivas situam a formação de professores para além do improvisado, visando a superação de uma posição dedicada ou de ofício, e eliminando incertezas relacionadas ao papel profissional do educador. Os autores defendem que os professores precisam de condições para debater com conhecimentos complexos e diversos, capazes de fortalecer ações que mobilizam seus recursos cognitivos e afetivos:

[...] a ideia de profissionalidade emerge no Brasil com a ampliação dos sistemas de ensino, com o fortalecimento dos movimentos sociais dos anos 1980, como a sindicalização, entre tantas outras disputas que se evidenciaram naquele momento. O discurso docente tende a se afastar da ideia de missão e o professor passa a ser reconhecido como profissional qualificado pelo conhecimento técnico-científico e pela racionalidade prática, às quais, em um registro de luta política, se agrega a ideia de agente da mudança social (Lopes; Borges, 2015, p. 492).

Partindo desse olhar de potencialização da aprendizagem dos estudantes, Both, Soares e Soares (2016) refletem sobre a formação dos professores e o uso das mídias voltadas ao percurso docente na interação com os sujeitos de aprendizagem, na construção dos planejamentos, metodologias de ensino e aprendizagem, apontando os momentos em que podem ocorrer essa construção, como na hora da atividade do professor<sup>5</sup>, prevista na legislação e garantida na maioria das escolas públicas, e também durante as reuniões pedagógicas em serviço. Esses são alguns momentos que podem fazer parte da produção de conhecimento coletivo.

---

<sup>5</sup> Lei Federal nº 11.738/2008, art. 2º, §4º: "Na composição da jornada de trabalho, observar-se-á o limite máximo de 2/3 (dois terços) da carga horária para o desempenho das atividades de interação com os educandos. Disponível em: [www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11738.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11738.htm). Acesso em: 21 out. 2023.

Ao dialogarmos sobre a prática pedagógica docente, consideraremos, inicialmente, sobre a formação que esse sujeito acessou enquanto acadêmico de cursos de licenciatura em Educação, que sustentam a sua prática pedagógica, pois é na academia que o futuro professor está sendo formado e lapidado para atuar nas salas de aula. Percebemos, portanto, que a precarização da educação pode ser devidamente contestada através da formação docente e que, para tanto, corroboram com as mídias como importantes instrumentos de emancipação do professor para o letramento midiático.

Alguns fatores, como a formação inicial precária, podem interferir na utilização de mídias e, conseqüentemente, na prática pedagógica dos docentes. Essa fragilidade se destaca nos cursos ainda na universidade, ou seja, quando o professor está no seu processo formativo e afirmativo de carreira, pois o letramento midiático exige algumas superações. É sensato que o professor assuma uma postura crítica e problematizadora, que crie necessidades nos sujeitos de aprendizagem para questionarem a sua condição social e a buscarem a sua emancipação. Freire (1996, p. 33) afirma que "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". Nóvoa (1992) entende que a formação de professores é baseada na reflexão sobre a prática, que articula os saberes teóricos e experienciais. O professor é um profissional reflexivo, que aprende com a sua própria ação e com a troca com os seus pares. "A formação não se faz por acumulação (de cursos, de conhecimentos ou de técnicas), mas sim através de um trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e de (re)construção permanente de uma identidade pessoal" (Nóvoa, 1992, p. 25).

É primordial oferecer formações continuadas que garantam essas novas reflexões em tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) (BNCC, 2017), e que ofereçam o conhecimento científico e pedagógico aos docentes sobre mídia-educação, para, então, tornarem-se sujeitos operadores e críticos desses letramentos midiáticos no contexto educacional. Além disso, que essa formação para, sobre e através das mídias não somente treinem para o uso delas, mas que organizem momentos de reflexões sobre as suas potencialidades pedagógicas.

## 2.1 FORMAÇÃO DE PROFESSORES E A CULTURA DIGITAL

A cultura digital é um fenômeno que envolve transformações sociais, culturais, econômicas e políticas provocadas pelo desenvolvimento e pela integração das mídias. Ela afeta as formas de produção, circulação e consumo de informação e conhecimento, bem como as práticas de comunicação, expressão e participação de cada um e dos grupos sociais.

A educação, como um processo de formação humana, não pode ignorar essas mudanças, mas deve incorporá-las de forma crítica e criativa, buscando desenvolver as competências necessárias para os sujeitos de aprendizagem e os professores atuarem na sociedade contemporânea.

Fantin e Rivoltella (2012, p. 96) afirmam que “a cultura digital é uma cultura multimídia, que usa códigos, linguagens e estratégias pragmáticas de comunicação diferentes”. Fantin e Rivoltella (2012, p. 96), ao mencionarem Jenkins (2006), destacam que a cultura contemporânea é fundamentada na intermedialidade, o que implica que todas as tecnologias são convergentes.

De acordo com Fantin e Rivoltella (2012, p. 98), a portabilidade é um aspecto essencial da cultura digital, que se caracteriza pelo uso de dispositivos cada vez menores, leves e multifuncionais, que se tornam quase uma extensão do corpo humano. Esses dispositivos permitem aos usuários se conectarem, se comunicarem e produzirem conteúdos de forma autônoma e criativa, transformando-os em protagonistas da mídia pessoal. Nesse contexto, as crianças, os jovens e os estudantes estão imersos em um ambiente rico em tecnologias digitais, que ouvimos frequentemente o discurso da falta de formação e de capital cultural dos professores e que não sabem aproveitar as potencialidades dessas ferramentas e ficam “atrasados” em relação aos seus sujeitos de aprendizagem.

A abordagem inovadora no uso das mídias por parte dos professores demanda tempo, dedicação, incentivo e uma infraestrutura adequada, sendo uma tarefa que vai além da mera boa vontade. Ressaltamos que, frequentemente, os professores enfrentam condições de trabalho precárias, o que não favorece a dedicação necessária para a incorporação efetiva das mídias na prática pedagógica. Muitas vezes, essa dedicação é exigida de maneira adicional, ultrapassando os limites das responsabilidades tradicionalmente remuneradas. Destacar esses desafios não tem como intenção culpabilizar os professores, mas sim enfatizar a importância de

condições favoráveis para que possam efetivamente integrar inovações tecnológicas e metodológicas em seu trabalho educacional.

A formação dos professores é um desafio e uma oportunidade para repensar os planejamentos didáticos, os currículos, as metodologias e as avaliações inseridas na cultura digital. Segundo Stalder (2018), a cultura digital é caracterizada por três dimensões: a estrutural, a relacional e a simbólica. A dimensão estrutural se refere à infraestrutura tecnológica que possibilita a produção, o armazenamento, o processamento e a distribuição de dados digitais. A dimensão relacional se refere às formas de interação, comunicação, colaboração e participação que emergem das redes digitais. A dimensão simbólica se refere aos significados, valores, identidades e representações que são criados e compartilhados na cultura digital.

Essas três dimensões afetam e são afetadas pela educação, exigindo dos professores a formação continuada para apropriação desses conhecimentos. A importância da cultura digital na formação dos professores está relacionada à necessidade de compreender e integrar as mídias como recursos pedagógicos, como meios de comunicação e expressão, como fontes de informação e conhecimento, como espaços de aprendizagem colaborativa e como ferramentas de cidadania e inclusão social.

Mediante tais colocações, Pretto (2013) defende que a escola precisa estar na rede, e não apenas usar a rede como recurso. Que o professor se compreenda como autor do processo pedagógico e formativo, utilizando as redes colaborativas para criar e compartilhar conhecimentos com seus sujeitos de aprendizagem e com outros professores. O autor também analisa as políticas públicas brasileiras para o campo da cultura digital, destacando a importância do uso do *software* livre, da produção coletiva para o fomento da cultura livre.

A rigor, a educação e a cultura digital são dimensões intrínsecas da formação humana, e a escola junto ao corpo docente precisa refletir e dialogar sobre as transformações midiáticas e sociais que ocorrem na sociedade contemporânea.

Nesse sentido, a cultura digital oferece oportunidades e desafios para a educação, tais como: oportunidades de ampliar o acesso à informação e ao conhecimento, de diversificar as fontes e os recursos educacionais, de estimular a autonomia e a colaboração dos sujeitos de aprendizagem, de promover a interação e o diálogo entre diferentes culturas e saberes, de favorecer a inovação e a criatividade pedagógica; desafios de garantir a qualidade e a relevância da informação e do

conhecimento, de desenvolver o senso crítico e a ética dos usuários, de superar as desigualdades e as exclusões digitais, de proteger os direitos e as liberdades dos cidadãos, de enfrentar os riscos e as ameaças da *cibercultura* (Silva e Santos, 2018, p. 23).

Não basta nascer imerso na cultura digital para dominar os seus dispositivos, afirmam Buckingham (2010; 2020) e Martín-Barbero (2014), quando criticam os deterministas tecnológicos por desconsiderarem os contextos sociais, culturais e econômicos em que as tecnologias são desenvolvidas e difundidas, e por tratarem as diferenças geracionais como homogêneas. O problema de se conceder à tecnologia um papel determinante é problemático. “As tecnologias não provocam mudança social independentemente dos contextos em que são empregadas; além disso, as diferenças intrínsecas entre as tecnologias não são tão absolutas como geralmente se sugere” (Buckingham, 2007, p. 119). Da mesma forma, temos que observar os indivíduos dessas gerações rotulados como *nativos digitais*, pois essas diferenças entre gerações são atribuídas à tecnologia, sem levar em conta outras forças sociais, históricas ou culturais” (Buckingham, 2007, p. 73).

Segundo Buckingham (2010), a escola enfrenta desafios complexos com o surgimento da mídia digital na sociedade. Um desses desafios é lidar com as desigualdades de acesso à tecnologia, que não se limitam à disponibilidade de equipamentos ou habilidades técnicas, mas envolvem também o capital cultural – a capacidade de se expressar e se comunicar por meio de formas culturais.

É importante refletir que a própria escola é uma instituição que reproduz essas desigualdades de acesso, ao privilegiar certas formas culturais em detrimento de outras. Além disso, é necessária vigilância no que se refere ao conceito de capital cultural, para não cairmos no entendimento de uma hierarquia de valores culturais para justificar a exclusão social. Portanto, é preciso reconhecer a diversidade cultural e o potencial emancipatório da mídia digital.

O desafio que estamos tentando tratar e propor é conceber uma formação de professores que esteja adequada à sociedade contemporânea em suas dimensões importantes, como nas diretrizes curriculares, nas pesquisas e nas demais demandas da cultura digital.

Para fomentar uma formação que atenda essa perspectiva, é importante provocar os professores para a interação prática e a aplicação real, criando conexões entre o pensamento crítico e as atividades dos professores e dos sujeitos de

aprendizagem com as mídias na educação. Jenkins (2009) nos convoca a pensar sobre a importância de cultivar ambientes educacionais que incentivem a participação ativa dos professores e sujeitos de aprendizagem, permitindo a articulação efetiva entre o pensamento e a ação no contexto da educação para as mídias. De acordo com o autor, essa abordagem interativa e prática possibilita uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, na qual a troca de ideias e a aplicação de conhecimentos são fundamentais para a construção do letramento midiático, que será melhor discutido adiante. Dessa forma, a cultura digital se torna uma prática imediata e a atividade humana sustenta a formação dos professores.

Ao trazer essas inquietações e a história dessa abordagem, devemos contemplar um panorama das exigências legais no que diz respeito à formação docente e sua relação com a cultura digital, compreendendo como vital analisar as intencionalidades pedagógicas. A configuração que aqui se estabelece busca identificar no Conselho Nacional de Educação (CNE), a Resolução nº 2, de 2015, vinculada ao Ministério da Educação (MEC), que define as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para a formação inicial em nível superior e para a formação continuada, e indica que os docentes sejam habilitados a utilizar e se apropriar das tecnologias digitais, estabelecendo a fluência dos instrumentos da cultura digital. Entretanto, além da Resolução CNE nº 2, de 2015, outros documentos legais são importantes para pensar a formação docente, a educação, a saber: a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394, de 1996; a Resolução CNE/CP nº 1, de 2006, que institui diretrizes curriculares nacionais para o curso de graduação em licenciatura plena em Pedagogia; e o Decreto nº 8.752, de 9 maio de 2016, que estabelece a Política Nacional de Formação dos Profissionais da Educação Básica.

Já não é possível negar que estamos todos imersos na cultura digital, a todo tempo conectados às telas que nos acompanham, quando vamos ao restaurante, ao shopping, pois os espaços foram pensados com telas. Nos espaços educacionais, diante dessa realidade, é necessária uma ressignificação da relação *aluno* – ou, melhor dizendo – o sujeito de aprendizagem e o professor. Não se pode desconsiderar o fato de os estudantes usarem as mídias para as mais diversas formas de socialização: fazem uso de computadores, *tablets*, celulares, navegam por redes sociais, escutam músicas, estudam, em suma, se conectam com o mundo por diferentes dispositivos midiáticos e que isso tem forte impacto na formação dos professores.

A formação de professores e a cultura digital, para Jenkins (2009), contribuem para uma compreensão mais ampla e crítica dos processos formativos mediados pelas tecnologias digitais. O autor explica que os professores devem reconhecer e valorizar as competências e as práticas culturais dos estudantes que interagem com as mídias digitais, bem como estimular o desenvolvimento de habilidades para a participação cidadã, a colaboração, a expressão criativa e a resolução de problemas. A formação de professores deve contemplar tanto o domínio técnico dos diferentes instrumentos digitais quanto o conhecimento dos contextos sociais, culturais e éticos em que são utilizados. Além disso, a formação de professores deve promover uma postura reflexiva e crítica sobre o papel das mídias digitais na educação, na cultura e na sociedade.

Na sociedade da cultura digital, em que muitas pessoas que estão isoladas se conectam, seria preciso fazer com que a compulsão à conexão e ao *cyberbullying* fosse criticada e combatida nas escolas. Se fosse assim, os sujeitos de aprendizagem e professores empregariam a própria mídia digital para que outros tipos de conexões pudessem ser comunitariamente elaborados e usufruídos.

A mídia-educação, empregada como meio de ensino, pode auxiliar a desenvolver competências e habilidades ensinadas na escola para discutir e aprender. Assim, consideramos importante que a formação do professor seja em serviço, pensada na cultura digital para que entenda e utilize as mídias como fundamento de forma crítica para a construção de temáticas, objetos do conhecimento e questões que potencializam esses sujeitos a quererem saber mais.

### 2.1.1 Formação em serviço

Os professores, junto aos sujeitos de aprendizagem, são protagonistas primordiais do sistema educacional nos processos e resultados de ensino e aprendizagem, e têm um papel colaborativo na aprendizagem ao construir diálogos críticos sobre a mediação das mídias na aprendizagem. Assim, a práxis docente precisa ser de muita reflexão e transformação social, a partir de um olhar crítico, produzindo novos letramentos midiáticos na formação em serviço.

O suporte teórico para essa discussão é amparado nas ideias dos seguintes autores: Libâneo (2002), por abordar o programa de formação continuada voltada à reflexão, e Nóvoa (2017), que destaca a importância de a formação de professores

estabelecer condições propícias para a renovação e recomposição do trabalho pedagógico, tanto em nível individual quanto coletivo. Ele argumenta que os professores devem realizar estudos de análise das realidades escolares e do trabalho docente para alcançar esse objetivo. Cabe aqui considerar essa formação no lócus da escola.

Pensar no espaço da escola, enquanto formação em serviço, é uma condição para impulsionar a reflexão crítica tanto dos professores quanto da equipe de gestão a elaborar um plano pedagógico que se concentre nas mídias, contribuindo efetivamente para a prática da formação em serviço, como uma oportunidade para a emancipação do sujeito e a (re)avaliação da formação “com, sobre/para e através” das mídias, com base na análise das práticas pedagógicas vivenciadas nesse contexto real de ensino-aprendizagem.

A formação em serviço é relevante e desafiadora para a educação brasileira, pois envolve questões como a valorização dos professores, a qualidade do ensino e a transformação social. Candau (1997) propõe uma abordagem dialógica e crítica para a formação continuada de professores, que considere as dimensões pessoal, profissional e política da docência. Nesse sentido, a autora defende que a formação de professores em serviço deve ser um processo permanente, coletivo e contextualizado, que articule teoria e prática, saberes e experiências, reflexão e ação em um espaço de construção da identidade docente, de reconhecimento da diversidade cultural e de compromisso com a emancipação dos sujeitos. Candau (1997) aponta alguns princípios norteadores para a formação de professores em serviço, tais como:

[...] a participação dos professores na definição dos objetivos, conteúdos e metodologias da formação; a integração entre as diferentes instâncias formativas, como a escola, a universidade e os movimentos sociais; a valorização das diferentes formas de expressão e comunicação dos professores; e a articulação entre as dimensões ética, estética e política da educação (p. 68).

Segundo Candau (1997, p. 45), a escola se constitui e se reconhece como espaço privilegiado para a formação continuada dos educadores. Porém, a autora ressalta que essa não é uma mudança aleatória ou natural. É necessário que exista uma intenção de romper com as práticas tradicionais de formação continuada, isto é, afastar-se de propostas isoladas e desconectadas do contexto escolar e das necessidades e dos interesses dos profissionais da educação.

Segundo Josso (2010), a formação de professores em serviço envolve a reflexão sobre as experiências de vida que influenciam a prática pedagógica dos docentes, sendo um processo de reconstrução narrativa das experiências significativas que marcaram o percurso dos sujeitos.

Esse processo permite ao professor identificar os sentidos e os valores que orientam sua prática educativa, bem como os desafios e as possibilidades de transformação. “A formação continuada dos professores evidencia a importância do diálogo entre a teoria e a prática, entre o saber e o fazer, entre o individual e o coletivo” (Josso, 2010, p. 15).

Nóvoa (1997) destaca a necessidade de repensar a formação de professores em serviço, ressaltando que a educação é uma área em constante transformação. Os avanços midiáticos, as mudanças nas políticas educacionais e as diversidades culturais dos sujeitos de aprendizagem são apenas alguns dos fatores que demandam que os professores estejam em constante formação.

A formação em serviço se torna um componente essencial para que os professores possam se adaptar a essas mudanças e atender às necessidades dos sujeitos de aprendizagem de maneira significativa nesse processo formativo. Essa formação não deve ser vista como simples atualização de competências, mas como um processo reflexivo e crítico para analisar os resultados de seu trabalho e a buscar soluções para os desafios que encontram em suas salas de aula (Nóvoa, 1997).

Diante dessa realidade, a formação em serviço deve promover a pesquisa e o debate entre os professores, criando uma comunidade em rede de troca de conhecimentos e experiências. Destacamos que cada espaço de aprendizagem é singular, característica real da formação em serviço, que deve ser planejada para atender essas demandas específicas, considerando os desafios de cada grupo de professores, escola e comunidade.

A formação de professores em serviço é um processo em movimento e de muitas reflexões, capaz de potencializar os processos formativos. Portanto, é um investimento contínuo, uma abordagem colaborativa para a aprendizagem ao longo da vida e para a construção de comunidades de experiências.

Tardif (2012) considera importante a contribuição para o debate dos saberes entendidos como plurais, heterogêneos e dinâmicos, que fundamentam e orientam o trabalho docente. Esses saberes se constituem a partir de diferentes fontes, como a formação inicial, a experiência profissional, os componentes curriculares, a cultura

escolar e a interação com os estudantes. O autor propõe uma “abordagem sociológica dos saberes docentes, que leva em conta o contexto histórico, social e institucional em que eles são produzidos, transmitidos e transformados” (Tardif, 2012, p. 15-16). Além disso, ele analisa “as implicações da formação profissional para os saberes docentes, destacando os desafios e as tensões que marcam esse processo” (Tardif, 2012, p. 265-266), reforçando, mais adiante, que existem muitas maneiras de aplicar esses saberes:

[...] uma delas é realizar uma autoavaliação crítica das próprias práticas pedagógicas, identificando os saberes que as sustentam e as lacunas que precisam ser preenchidas, [...] outra possibilidade é participar de espaços coletivos de formação continuada, como cursos, oficinas, seminários e grupos de estudos, que possibilitem o intercâmbio de saberes entre os colegas e a atualização dos conhecimentos teóricos e metodológicos, [...] uma terceira possibilidade é estabelecer uma relação dialógica com os alunos, buscando compreender suas necessidades, interesses, dificuldades e potencialidades, e adaptando os saberes docentes às demandas da realidade educativa (Tardif, 2012, p. 276-279).

Essas são algumas possibilidades de aplicar os saberes docentes na prática, mas certamente há outras que podem ser exploradas pelos professores em serviço. Além disso, a formação de professores em serviço voltada para as mídias deve promover espaços de reflexão, troca e colaboração entre os professores, para que eles possam compartilhar seus desafios, dilemas e propor soluções, e assim ampliar seu letramento midiático e suas capacidades de intervenção. Devemos considerar as condições de trabalho dos docentes, que são influenciadas por fatores como o currículo, a organização escolar, as políticas educacionais, as demandas sociais e as expectativas dos sujeitos de aprendizagem e das famílias. Esses fatores podem gerar tensões, conflitos e contradições no trabalho docente, que devem ser reconhecidos e enfrentados na formação de professores em serviço (Tardif; Lessard, 2013).

De acordo com Warschauer (2018, p. 23), para a formação continuada dos professores na escola, é importante levar em conta as diferentes experiências, construções e debates que compõem a identidade do grupo da instituição, bem como as múltiplas identidades individuais, que podem ser formadas em diferentes espaços de construção coletiva. Além disso, é preciso atender às necessidades que emergem do contexto em que esse processo se constrói. Para a autora, possibilitar um processo de formação continuada em serviço que respeite esses elementos e que proponha alternativas de construção baseadas na reflexão coletiva sobre as questões apontadas, significa reconhecer o professor como sujeito ativo e reflexivo de sua

prática, capaz de operar as transformações e reconfigurações necessárias no cenário social e educativo em que está inserido.

A relação dos professores com o letramento midiático tem a necessidade de ser um processo formativo contextualizado na realidade de seu trabalho, ou seja, em serviço, considerando a “prática e a teoria”, e deve ser uma relação amigável. Neste sentido, a mídia-educação avança consideravelmente, enquanto que as práticas educacionais ainda não conseguem alcançar esse processo com qualidade.

Com base nisso, a formação em serviço para as mídias exige aprofundamento teórico e prático, para que possam ser incorporadas nas práticas pedagógicas e avaliadas para o desenvolvimento do letramento midiático dos professores.

## 2.1 LETRAMENTO E LETRAMENTO MIDIÁTICO

O estudo do letramento representa um campo vasto e interdisciplinar que tem recebido atenção no âmbito das pesquisas educacionais. Essa abordagem abarca desde a investigação das práticas de leitura e escrita até a avaliação crítica das influências exercidas no desenvolvimento do planejamento didático.

Conforme destacado por Rojo e Moura (2019), o letramento não se limita ao ensino da leitura e escrita, mas refere-se ao estado ou condição que um grupo social ou indivíduo adquire ao se apropriar da escrita. Nesse contexto, o letramento está intrinsecamente ligado à cultura, à integração social e cultural dos sujeitos, transcendendo a mera decodificação das palavras. Na atualidade, mais relevante do que simplesmente saber ler e escrever é proporcionar às pessoas as condições para exercerem a cidadania por meio do acesso às práticas culturais da sociedade em que vivem. Isso significa que, enquanto a alfabetização se concentra na aquisição da escrita por um indivíduo ou grupo de indivíduos, o letramento direciona seu foco para os aspectos sócio-históricos relacionados ao processo em sociedade (Rojo; Moura, 2019).

O conceito de letramento fez sua primeira aparição no cenário brasileiro em 1986, introduzido por Mary Kato em seu livro "No mundo da escrita", que traduziu a expressão inglesa *literacy* (Rojo; Moura, 2019, p. 16). O letramento vai além do mero entendimento de alfabetização e carrega consigo uma dimensão mais profunda e abrangente da participação do indivíduo na sociedade, incorporando uma perspectiva socioantropológica (Rojo; Moura, 2019). Dessa forma, à luz de uma sociedade imersa

na cultura digital, é imperativo que consideremos a relevância do letramento em nosso contexto e, sobretudo, sua aplicação nas práticas educacionais, independentemente de serem formais ou informais. Enxergar o letramento dessa maneira nos fornece uma base mais sólida para compreender a complexidade da preparação para essa sociedade do que a simples noção de alfabetização (Rojo; Moura, 2019). O letramento<sup>6</sup> abrange práticas sociais que envolvem tanto o uso da escrita quanto das diversas linguagens proporcionadas pelas múltiplas modalidades tecnológicas à nossa disposição.

Soares (2002) entende que a condição ou estado de letramento está relacionado à ampliação de repertório formativo que permite a leitura e a escrita como portas para o mundo, como considera Freire (1982). Sendo assim, para desenvolver efetivamente o letramento, é preciso promover práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de alfabetização. Nesse caso, o termo *letramento*, de acordo com Marcuschi e Xavier (2004), tem foco na escrita, dentre os aspectos essenciais das mídias digitais, ao considerar que a Internet continua sendo importante para a comunicação, apesar da possibilidade de integração de imagens e sons. Letramento digital seria a necessidade de assumir transformações nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais, “como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas nas diferentes mídias impressas, até porque o meio sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também é digital” (Cruz, 2016, p. 145).

No Dicionário Crítico de Educação e Tecnologia e de Educação a Distância, para Cruz e Souza (2018, p. 387), o termo *letramento midiático* refere-se a 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”.

A Organização das Nações Unidas para a Educação (UNESCO) tem tido um papel fundamental na defesa da educação para as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e na proposição de diretrizes mundiais de formação para professores e estudantes, como mecanismos de inclusão e democratização. Em sua

---

<sup>6</sup> Nessa perspectiva atualizada, “[...] o termo ‘letramento’, inserido no contexto do conceito de multiletramentos, amplia significativamente seu escopo para englobar mídias e diversas modalidades linguísticas, enfatizando ainda mais o prefixo ‘multi’. Indiscutivelmente, essa visão expandida do letramento e da linguagem revela um vasto leque de interpretações e trilhas teóricas previamente inexploradas” (Rojo; Moura, 2019, p. 25).

proposta atual, a UNESCO adota o termo *mídias* em vez de *TIC* e utiliza, em inglês, o termo *media literacy*, no documento que propõe um novo currículo necessário para o século XXI (Wilson, 2013). No Brasil, *media literacy* (Buckingham, 2010; 2020) vem sendo traduzido como letramento midiático, no sentido da mídia-educação, implicando uma abordagem crítica. Na versão de seus documentos em português, ao invés do vocábulo *literacia*, mais comum em Portugal, ou *letramento midiático*, como no Brasil, a UNESCO utiliza a expressão Alfabetização Midiática e Informacional – AMI (Cruz; Souza, 2018).

Buckingham (2020) explica que a educação para a mídia, apesar de ser um conceito amplamente difundido no campo da comunicação, não tem recebido a devida atenção no âmbito educacional. Muitas vezes, discutimos a importância do letramento midiático, mas não temos meios efetivos de colocá-lo em prática por intermédio de um currículo sistematizado. Para alguns educadores que trabalham com a mídia de forma crítica, a alfabetização midiática envolve o entendimento dos processos e efeitos da comunicação; mas na esfera da política de comunicação, ela foi sendo progressivamente limitada. A educação para a mídia foi simplificada a uma questão de segurança na internet e de competências digitais básicas, especialmente para as populações vulneráveis.

O autor explica que é mais fácil obter consenso sobre a importância do letramento midiático devido a questões de proteção e segurança do que em relação à formação para a cidadania em uma perspectiva emancipadora. O autor nos instiga a buscar essa amplitude, uma vez que nem mesmo no Reino Unido, após anos de disciplina obrigatória de educação midiática nas escolas e na formação de professores, essa abordagem abrangente foi completamente alcançada. Embora o Brasil ainda não tenha adotado essa prática, isso não implica que não devamos fazê-lo; ao contrário, sugere que podemos aprender com a experiência do autor.

A ideia de emancipar os professores ampliando o letramento midiático ao consumir e se apropriar das mídias, tem como intenção não restringir o planejamento com o uso de jogos, por exemplo, apenas aos espaços educativos, mas, sim, desenvolver a capacidade de refletir e experienciar suas possibilidades de aprendizagem. Sobre a mídia digital, Habowski e Conte (2019, p. 40) afirmam que, “afinal de contas, uma experiência tecnológica no campo da educação opera pela mão humana e depende do uso (auto)reflexivo que dela é feito”.

Para Buckingham (2020, p. 238), o letramento midiático é um tema que ganhou relevância nos últimos anos, especialmente diante dos desafios impostos pela desinformação, pelo *cyberbullying*, pela radicalização on-line e pelo uso excessivo dos *smartphones*. Esses problemas exigem que as pessoas desenvolvam competências e habilidades para compreender o papel e as funções da mídia nas sociedades democráticas, para avaliar criticamente os conteúdos e serviços fornecidos e para se proteger dos riscos e danos que podem ser causados pelas ferramentas digitais. No entanto, essas questões são muito mais complexas e difíceis de ensinar do que os formuladores de políticas imaginam. Não basta oferecer lições pontuais e alarmistas sobre os perigos da internet ou sobre como diferenciar mentiras e verdades. É preciso abordar as causas e não apenas os sintomas, e integrar o letramento midiático de forma transversal e dialógica no currículo escolar.

A cartilha digital<sup>7</sup>, recentemente publicada pelo atual Governo Federal, oferece informações e orientações sobre o tema do acesso à informação e segurança digital. Esse recurso representa um instrumento necessário para promover a sensibilização dos cidadãos e das instituições sobre a importância de proteger dados pessoais e gerar um ambiente digital seguro.

Por meio dessa cartilha, o Governo mostra compromisso com a promoção da educação digital e a instrumentalização das pessoas para fazerem uso responsável da tecnologia. Ela se torna um material importante tanto para as pessoas que desejam ampliar seu letramento midiático no ambiente digital quanto para organizações que buscam diretrizes claras para garantir a segurança de suas informações. A publicação da cartilha é um passo significativo no sentido de fomentar a sensibilização e a educação sobre segurança digital, contribuindo para uma sociedade mais bem informada e segura nos espaços virtuais e em redes colaborativas.

Mas o letramento midiático não deve ser visto como aviso constante a todos sobre as coisas ruins que é preciso evitar, mas também como uma oportunidade de empoderamento e participação cidadã no mundo midiático. Neste sentido, para Kellner e Share (2008), o letramento midiático se insere no contexto da educação para

---

<sup>7</sup> A cartilha digital destaca uma abordagem essencial na promoção do letramento midiático, ao oferecer diretrizes e informações abrangentes sobre a segurança digital, buscando instrumentalizar os cidadãos a entenderem as raízes dos desafios digitais e a lidarem com eles de forma proativa. Para saber mais: BRASIL. Ministério da Justiça. De boa na rede. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/deboanarede>. Acesso em: 21 out. 2023.

a democracia, na qual se busca encorajar os sujeitos de aprendizagem a se tornarem participantes informados e letrados midiáticos em suas sociedades. O letramento crítico da mídia constitui um eixo transversal que perpassa todos os componentes curriculares, pois se relaciona com a comunicação e a sociedade.

Os autores ainda ponderam que o desafio dos professores e pesquisadores consiste em desenvolver um letramento crítico que articule desde a educação infantil até a educação superior; as novas tecnologias de informação e comunicação, a mídia e a cultura popular até a pedagogia do diálogo e problematizadora. Podemos entender, com base em Kellner e Share (2005), que o letramento midiático na educação está em constante movimento a partir dos estudos culturais e que se define como apropriações de conceitos para elaboração do conhecimento. Kellner e Share (2005), afirmam que diferentes atores e instituições na sociedade elaboraram suas próprias listas de conceitos que apresentam variações em termos de quantidade e forma de expressão, porém, de maneira geral, todas elas convergem em pelo menos cinco elementos fundamentais para o entendimento crítico das mídias:

Conceito básico 1. *Princípio da não transparência: todas as mensagens da mídia são construídas.* Um dos conceitos fundamentais do letramento midiático é a problematização do poder da mídia de construir e transmitir sentidos como se fossem naturais e transparentes. A semiótica, o estudo científico que visa compreender os signos e as formas em que se produz e se comunica o sentido, tem dado uma importante contribuição para a alfabetização midiática. A mídia não pode ser considerada um mero espelho ou uma janela transparente da realidade, pois suas mensagens são fruto de um processo de construção social, o qual envolve escolhas deliberadas sobre o que incluir ou excluir e como representar a realidade de forma a atender a determinados interesses e objetivos (Kellner; Share, 2005). Esse é um dos conceitos fundamentais para o desenvolvimento da alfabetização midiática que consiste em executar uma análise rigorosa e sistemática das mensagens veiculadas pelos meios de comunicação, a fim de desvendar os discursos subjacentes, as intenções dos produtores e os efeitos nos receptores.

Conceito básico 2. *Códigos e convenções: as mensagens da mídia são construídas usando uma linguagem criativa com suas próprias regras.* Uma abordagem crítica examina as escolhas linguísticas, os gêneros discursivos, os códigos semióticos e as convenções pragmáticas do texto. O objetivo é “cultivar a

alfabetização midiática, ajudar as pessoas a distinguir entre conotação e denotação e entre significante e significado” (Kellner; Share, 2005, p. 378, tradução nossa).

Para trabalhar com pessoas mais jovens, os conceitos são adaptados para distinguir entre o que eles percebem sensorialmente e o que eles elaboram cognitiva ou afetivamente. A produção de mídia se revela uma ferramenta eficaz para auxiliar pessoas a investigar essas noções. Por exemplo, a análise da representação de classe, gênero e raça na mídia, como na televisão ou no cinema, demanda o exame dos códigos e estereótipos pelos quais os grupos subalternos, como trabalhadores, mulheres e pessoas de cor, são retratados, em oposição às representações de patrões e ricos, homens e pessoas brancas. O estudo de diferentes modelos de representação de mulheres ou pessoas de cor evidencia que as representações de gênero e raça são construções sociais e que as representações negativas hegemônicas legitimam a subordinação e a naturalizam.

Desse modo, embora os significantes que representam personagens masculinos, como Arnold Schwarzenegger, pareçam apenas mostrar um ator masculino, eles produzem significados conotativos e remetem a certas características, como poder patriarcal, masculinidade violenta e dominância. A mídia é, portanto, uma construção altamente codificada que não reflete a realidade (Kellner; Share, 2005).

Conceito básico 3. *Decodificação do público: pessoas diferentes vivenciam a mesma mensagem de mídia de forma diferente.* Kellner e Share (2005), com base nas concepções semióticas desenvolvidas por Roland Barthes e Umberto Eco, e sustentadas por Stuart Hall (2003), sobre o estudo "Codificação/decodificação", afirmam que é preciso fazer uma distinção entre a forma como os textos midiáticos são codificados pelos produtores e decodificados pelos consumidores. Essa distinção ressalta a capacidade do público de produzir suas próprias leituras e significados e de decodificar os textos de maneira singulares ou opostas, bem como as maneiras "preferidas", em consonância com a ideologia dominante. Nesse sentido, existem três tipos de leitura possíveis para os Stuart Hall (2003) a dominante, a negociada e a oposicional.

A leitura dominante é aquela que aceita o código e o significado pretendidos pelo produtor do texto. A leitura negociada é aquela que reconhece o código, mas modifica o significado de acordo com sua própria posição social ou cultural. A leitura oposicional é aquela que rejeita o código e o significado impostos pelo produtor e os substitui por um significado alternativo que desafia a ideologia dominante.

Esses tipos de leitura não são fixos nem determinados, mas dependem do contexto e da situação em que acontecem. Os textos midiáticos não são simplesmente veículos de informação ou entretenimento, mas formas de representação que constroem e transmitem sentidos sobre o mundo social.

Uma forma de instrumentalizar o público por meio da investigação do pensamento crítico é desenvolver atividades pedagógicas que incentivem os sujeitos de aprendizagem a analisar criticamente as mensagens midiáticas e a produzir suas próprias interpretações. A teoria do público reconhece que os receptores não são meros consumidores passivos de informação, mas agentes ativos que podem resistir, negociar ou aceitar as leituras preferidas propostas pelos produtores de mídia. Nesse sentido, as habilidades de pensamento crítico são fundamentais para que as pessoas possam questionar os discursos dominantes e construir seus próprios significados a partir das mídias (Kellner; Share, 2005).

Assim, a educação para a mídia pode contribuir para a formação de um público mais consciente e participativo na luta cultural pela democratização da comunicação.

*Conceito básico 4. Conteúdo e mensagem: a mídia tem valores e pontos de vista incorporados.* Uma forma de analisar criticamente a mídia é focar no conteúdo real das mensagens que ela transmite e questionar a ideologia, o preconceito e as conotações explícitas e implícitas na forma como ela representa a realidade. Para isso, podemos recorrer a diferentes campos de estudo, como os estudos culturais, a teoria feminista e a pedagogia crítica, que nos oferecem ferramentas de pesquisa para examinar as representações da mídia sobre raça, classe, gênero e outros aspectos sociais. Dessa forma, não se trata apenas de identificar o preconceito na mídia, mas também de reconhecer a natureza subjetiva de toda comunicação e de entender como ela pode influenciar nossas percepções e valores (Kellner; Share, 2005).

*Conceito básico 5. Motivação: a mídia é organizada para obter lucro e/ou poder.* A mídia é uma poderosa ferramenta de comunicação que pode formar as percepções e opiniões de professores e estudantes sobre diferentes temas e questões. Por isso, é importante que os professores criem uma consciência crítica sobre a mídia e suas intenções. Uma forma de fazer isso é analisar a mensagem por trás da mídia, ou seja, o propósito, o público e o contexto da produção. Isso nos incentiva a considerar por que a mensagem foi enviada e de onde ela veio.

Com muita frequência, acreditamos que a função da mídia é simplesmente entreter ou informar, com pouco conhecimento da estrutura econômica que suporta

isso. Onde antes havia muitos meios de comunicação em cada cidade competindo por espectadores e leitores, há alguns anos havia menos de dez corporações transnacionais que dominavam o mercado global de mídia. Essas corporações têm interesses comerciais e políticos que podem influenciar o conteúdo e a forma da mídia que produzem (Kellner; Share, 2005). Portanto, todos nós precisamos estar atentos aos possíveis vieses, omissões e distorções que podem ocorrer na mídia e questionar as fontes e as evidências apresentadas.

Os conceitos tratados nesses itens, somados às discussões do campo, permitem alegar que a alfabetização crítica da mídia é uma resposta educacional que amplia a noção de alfabetização, incluindo diferentes formas de comunicação de massa, cultura popular e novas tecnologias. Ela também aprofunda o potencial do letramento midiático para analisar criticamente as relações entre a mídia e as audiências, a informação e o poder. Com essa análise corrente, a produção de mídia alternativa nos dá a liberdade de criar as próprias mensagens, que podem desafiar textos e narrativas de mídia.

### 2.2.1 Ludoletramento na Educação

O conceito de ludoletramento, no entendimento de uma abordagem que combina elementos lúdicos e de letramento e que envolve a capacidade de utilizar a linguagem escrita em diversos contextos sociais e culturais, poderia se aproximar da perspectiva de mídia-educação (Fantin, 2011) ao considerar as dimensões da mídia como: *instrumento* (habilidade de jogar); *crítica* (habilidade de entender as funções dos jogos); e *expressivo-produtiva* (criação de jogos). São características de ludoletramento que, além das práticas de leitura e escrita que incorporam jogos, brincadeiras, criatividade, também considera uma postura crítica e reflexiva em relação ao uso da linguagem escrita, considerando as complexas relações de poder, identidade e resistência inerentes às práticas de letramento (Fantin, 2011).

Essa perspectiva crítica nos ajuda a compreender o ludoletramento como conceito relevante para a formação de cidadãos letrados, críticos e criativos, uma vez que envolve a capacidade de jogar, a compreensão dos significados dos jogos na cultura, nas relações e nas convenções de outros jogos, na tecnologia e na capacidade de criar jogos (Fantin, 2011).

Santaella (2012) argumenta que o lúdico desempenha um papel fundamental

na aprendizagem, estimulando a criatividade, a imaginação, a curiosidade e a motivação dos sujeitos de aprendizagem. Para a autora, o lúdico não é apenas uma forma de entretenimento, mas também de expressão, comunicação e construção do conhecimento; facilita a apropriação dos objetos do conhecimento de forma mais significativa, prazerosa e autônoma, desenvolvendo habilidades cognitivas, afetivas e linguísticas. O lúdico promove a integração entre diferentes linguagens e mídias, ampliando as oportunidades de leitura e escrita em diversos suportes e gêneros textuais.

Nesse contexto, a relação entre diversão e aprendizagem é um elemento-chave para pensar um jogo como metodologia de formação para as mídias. De acordo com Boller e Kapp (2018), o engajamento do jogador no jogo é essencial para a aprendizagem significativa, mesmo que essa experiência não precise necessariamente ser caracterizada como divertida.

De acordo com Zagal (2010), as primeiras abordagens sobre letramento eram centradas na capacidade do sujeito em codificar e decodificar texto escrito. A partir dos anos de 1980, a noção perpetuou-se e começou a acrescentar qualificativos como *televisivo, informático, informacional, digital* e outros.

Para Zagal (2010), o ludoletramento pode ser promovido para que estudantes consigam transformar sua maneira de se relacionar com o jogo: modificando o ato de jogar um jogo somente por seu valor de entretenimento para o jogar a partir de um modo de análise crítica; jogar uma sequência não apenas para abordar e escrever sobre os jogos que jogavam de maneira diferente, mas também jogar os jogos de maneira diferente. Ludoletramento pode ser compreendido como a possibilidade que os sujeitos têm para interagir e interpretar os jogos nas diferentes realidades sociais.

A importância do ludoletramento na educação contemporânea, considerando os desafios e oportunidades trazidos pelas novas tecnologias e mídias para as práticas de letramento, pode ser uma ferramenta para potencializar o engajamento e a participação nas diversas esferas sociais. Além disso, pode servir como estratégia pedagógica para estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos estudantes. O ludoletramento desempenha um papel fundamental na formação de sujeitos letrados, críticos e criativos. Ele combina o lúdico com as potencialidades de letramento, promovendo a expansão de suas competências na sociedade cada vez mais mediada por tecnologias.

## 2.3 MÍDIA-EDUCAÇÃO

As iniciativas de mídia-educação nas escolas brasileiras ainda são tímidas, se comparadas às de países europeus e norte-americanos, mesmo havendo um histórico de iniciativas governamentais desde a década de 1980. A mídia-educação objetiva ações sobre o ensino e apresenta muitos desafios, inovações, possibilidades e um novo olhar acerca da aprendizagem dos sujeitos. A sociedade está em rede, estamos com o corpo conectado nos espaços formais e informais. A internet e o acesso aos dispositivos móveis têm trazido uma (re)visão sobre nossas práticas pedagógicas, ou seja, não é mais possível ignorar tais características acompanhadas e produzidas socialmente movidas para o ensino. Para Belloni (2009), a proposta da mídia-educação vai se tornando mais complexa e difícil, ao passo que seu papel se torna também cada vez mais imprescindível.

Com o advento tecnológico em todos os espaços e em todos os momentos da vida moderna, inclusive na educação, podemos observar que a incorporação de mídias em centros educacionais podem desenvolver novos repertórios de conhecimento. Estudar as mídias é “estudar também os seus processos de produção – o antes, o durante e o depois –, é pensar as relações sociais e processos de simbolização, apropriação do real e validação da experiência” (Silva, 2011, p. 17).

A esse respeito, Buckingham (2020) ressalta que, para compreender e avaliar criticamente as mensagens transmitidas pelos meios de comunicação de massa, precisamos de letramento *sobre* a mídia. Essa habilidade é essencial para os cidadãos de uma democracia e requer educação sobre a mídia, envolvendo acesso, análise, avaliação, criação e participação com diferentes formas de comunicação, desde o impresso até o vídeo e a internet. No contexto escolar, isso implica não apenas ensinar com mídia ou através da mídia, mas também ensinar sobre a mídia, questionando como ela representa o mundo e como produz sentidos. Além disso, precisamos considerar de forma mais direta e sistemática como os professores e sujeitos de aprendizagem estão usando as mídias fora da sala de aula.

Cruz e Ventura (2018, p. 444) explicam em verbete que *mídia*:

[...] designa todo suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir e receber mensagens. A palavra mídia advém do abasileiramento (em Portugal se usa o termo *media*) da palavra de língua inglesa “*media*”, cuja origem latina *media*, plural de *medius*, é derivado do substantivo *medium* e significa meio ou veículo. Até o final do século XX, a expressão ‘*mass media*’, ou meios de comunicação de

massa, designava o conjunto composto pela imprensa escrita, a radiodifusão (rádio e TV) e o cinema.

Para Bonilla (2009, p. 29), a apropriação dos conceitos de mídias na educação por parte dos professores não pode ser entendida apenas em seu sentido técnico. É preciso ir mais além, pensar na inclusão digital dos docentes “como um processo abrangente, que oportuniza aos sujeitos serem capazes de, utilizando as tecnologias digitais, participar, questionar, produzir, decidir, transformar a dinâmica social”.

Conforme apontado por Belloni (2012), embora a situação atual possa parecer desafiadora, existe uma perspectiva otimista. À medida que o tempo avança, novas gerações de professores têm a oportunidade de examinar essas questões e integrar as TICs em suas abordagens pedagógicas. A autora reflete sobre os desafios e perspectivas da mídia-educação no contexto escolar. Em sua análise, ela questiona:

[...] Qual é o papel da escola diante do crescente domínio das mídias, impulsionado pela convergência tecnológica e pela abrangência da digitalização em todas as esferas? A escola pode contribuir para a formação humanística dos jovens, evitando que a sociedade se torne puramente digital e preservando os valores humanos? Acredito que sim, mas a questão que persiste é: por que é tão difícil implementar mudanças na educação, especialmente na formação de professores? (Belloni, 2012, p. 54).

A autora sugere uma explicação padrão de natureza sociológica: as instituições educacionais, por sua missão de preservar a cultura e transmiti-la às novas gerações, têm uma tendência inerente à conservação, o que inclui uma resistência à inovação, particularmente à inovação tecnológica. Embora essa explicação faça sentido, ela ainda deixa espaço para dúvidas.

Martín-Barbero (2014) explica que é preciso romper as barreiras que separam os diferentes campos do saber, os períodos históricos, os modos de expressão e as formas de comunicação. Somente assim seria possível estabelecer um diálogo e uma troca fecunda entre os diversos tipos de conhecimento, informação e experiência que as pessoas possuem, bem como entre “as culturas e suas múltiplas linguagens, sejam elas orais, visuais, sonoras, escritas, analógicas ou digitais” (Martín-Barbero, 2014, p. 120).

As iniciativas de mídia-educação nas escolas brasileiras ainda são tímidas, se comparadas às de países europeus e norte-americanos, mesmo havendo um histórico de iniciativas governamentais desde a década de 1980.

Para Lapa (2020), a ideia é que os sujeitos, ao desenvolverem uma compreensão crítica da mídia de massa – da qual normalmente são apenas

consumidores passivos –, tenham a capacidade de se tornarem criadores de conteúdo e cidadãos engajados por meio dessa mesma mídia.

O campo de reflexão metodológico e epistemológico sobre mídia-educação é um processo contínuo de educação com as mídias que objetiva a *autonomia crítica* e não apenas a inteligência do sujeito. A mídia-educação, assim como a educação, tem sua disputa de poder no espaço político e social, portanto, precisa ser entendida como “proposta metodológica permeada pelo diálogo, reflexão e ação entendida de forma dialética” (Fantin, 2006, p. 40, grifo nosso).

Nesse entendimento, a relação entre mídias e educação tem início na incorporação dos recursos didáticos pedagógicos na educação. Nessa reflexão, podemos pensar na história da humanidade mediada pela cultura na representação de nossa linguagem, as imagens nas pedras, os escritos como forma de comunicação por signos e códigos.

Para Buckingham (2020), para analisar como a mídia produz e ensina significados, primeiro precisamos compreender a sua linguagem. A linguagem da mídia envolve não apenas formas verbais, mas também visuais e sonoras, que se combinam para criar uma mensagem específica. A linguagem da mídia também nos ajuda a questionar a ideia de que a internet é um espaço neutro e livre, onde as pessoas podem se expressar sem restrições. As mídias sociais, como *Facebook* e *Twitter*, são influenciadas por regras e convenções que moldam os tipos de linguagem e comportamento possíveis nesses ambientes. Segundo a representação, aqui analisamos como a mídia afirma retratar a realidade. Isso nos leva a questionar a visão da mídia digital como mera tecnologia de “informação”. Muitas vezes se presume que a informação é um bem imparcial, que ela flui pelo cabo, pela tela e pela nossa mente. A única coisa que precisamos aprender é como acessá-la, mas, a partir de uma perspectiva de educação midiática, precisamos indagar sobre a confiabilidade e credibilidade dessas informações, e até que ponto devemos confiar no que elas nos mostram sobre o mundo.

De acordo com Buckingham (2020), ao investigarmos o conceito de produção, estamos perguntando quem cria esses meios, como eles os criam e por que e como os meios são distribuídos e regulados. Isso se aplica tanto à mídia feita por grandes corporações quanto por indivíduos. Essas mídias não são livres, mesmo que pareçam ser. Os modelos de negócios baseados em dados funcionam de maneiras diferentes daqueles da mídia tradicional, como a televisão, mas ainda são controlados por

empresas muito grandes. Ao examinarmos o público, estamos olhando para quem usa esses meios, como eles os usam e por quê. O ponto-chave aqui é que as mídias digitais e sociais não se referem apenas ao empoderamento ou à autoexpressão. Elas podem estar relacionadas à criatividade, mas são também sobre vigilância – sobre empresas que coletam dados referentes a tudo que todos nós estamos fazendo, clique por clique. Ao estudar essa área, precisamos refletir sobre como e por que usamos essas mídias em nosso cotidiano, e as consequências sociais, éticas e psicológicas mais amplas disso.

Esses saberes, por sua vez, subsidiam uma prática de mídia-educação que visa promover a participação ativa e responsável dos sujeitos nas redes comunicacionais, são eles, segundo Fontana (2022, p. 90): “*a rigorosidade metódica*, que permite aos educandos participarem ativamente da construção e reconstrução do conhecimento, desenvolvendo uma postura crítica, curiosa, humilde e persistente” (Freire, 2011, apud, Fontana, 2022); *a pesquisa*, que é uma condição indispensável para o ensino, pois o educador continua aprendendo enquanto ensina, questionando o que sabe e o que não sabe, estimulando sua curiosidade epistemológica; *o respeito aos saberes dos educandos*, que implica em reconhecer e valorizar os conhecimentos que eles trazem de suas experiências sociais e culturais, estabelecendo uma relação dialógica entre os saberes curriculares e os saberes populares; *a criticidade*, que é o objetivo de superar a curiosidade ingênua pela curiosidade epistemológica, fazendo com que os educandos sejam sujeitos críticos e transformadores da realidade; *a estética e a ética*, que são dimensões inseparáveis da educação, pois o ato de educar deve ser belo, decente e comprometido com a formação moral dos educandos; *a corporificação das palavras pelo exemplo*, que exige uma coerência entre o discurso e a prática do educador, dando sentido e credibilidade às suas palavras; *o risco, a aceitação do novo e a rejeição a qualquer forma de discriminação*, que são atitudes necessárias para uma educação dialógica, aberta ao diálogo, à diversidade e à emancipação; *a reflexão crítica sobre a prática*, que é um movimento constante de análise e avaliação do fazer educativo, buscando sempre aperfeiçoá-lo e o *reconhecimento e a assunção da identidade cultural* em que o educador deve se reconhecer e se assumir como um ser que tem uma história e uma cultura próprias, o que significa assumir a sua identidade, o seu-eu, que é construído a partir das suas vivências e relações sociais.

Fantin (2011, p. 30) propõe uma abordagem abrangente da mídia-educação, destacando três elementos essenciais: “Educar *sobre* os meios (perspectiva crítica), educar *com* os meios (perspectiva instrumental) e educar *através* dos meios (perspectiva expressivo-produtiva)”. Rivoltella (2012) destaca a importância de dois elementos cruciais na nova mídia-educação, sendo o primeiro: a convergência da educação em direção à cidadania ativa. Em nosso contexto social atual, a mídia-educação se torna um fator fundamental para a promoção de uma cidadania ativa. A justificativa reside no fato de que, para alcançar uma postura cidadã ativa, a mídia-educação é um componente indispensável. Assim, a integração da mídia-educação e da educação para a cidadania se torna essencial.

Para educar *com*, *sobre/para* e *através* das mídias, é preciso ampliar o repertório midiático. Assim, explicam Cruz e Ramos (2021) que a educação *com* a mídia diz respeito ao seu uso como meio didático, como mídia de apoio para o professor que está planejando aulas ou para os sujeitos de aprendizagem, voltado para o uso prático da ferramenta/recurso (lendo livros, consultando internet, assistindo televisão, etc.). A educação *para* ou *sobre* a mídia se dá quando estudamos 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 (como a mídia será utilizada). A educação *através* da mídia está relacionada à habilidade de produção que ela possibilita enquanto instrumento de criação e de autoria, em atividades práticas voltadas para o protagonismo dos sujeitos de aprendizagem. Além disso, o uso de mídia pode ser pensado de uma forma mais complexa entendendo o termo como: equipamento (*hardware*), como programa (*software*), como cultura e como linguagem.

Rivoltella (2012, p. 23) considera que a educação *para* a mídia envolve a capacidade crítica de compreender e analisar os conteúdos e mensagens midiáticas. Por outro lado, a educação *com* a mídia refere-se ao uso da mídia como uma ferramenta didática e de suporte ao ensino, auxiliando os professores em sua atuação na sala de aula, por exemplo, com a utilização de recursos como retroprojetores multimídia e computadores. Além da educação *através* da mídia, particularmente na capacidade de produção na escola, onde o processo educativo ocorre por meio das atividades que são planejadas e oferecidas a crianças e jovens na sala de aula.

Sobre o conceito do tripé apresentado por Rivoltella (2012), Cruz e Ramos (2021) trazem elementos que exemplificam essas três dimensões da mídia-educação (*educar com, para/sobre e através*) voltadas ao letramento lúdico/ludoletramento (jogar; compreender; criar).

Segundo Cruz e Ramos (2021), *educar com* implica em utilizar mídias como meio, seja para o professor ou para os sujeitos de aprendizagem. Isso pode envolver o uso de jogos educativos que visam desenvolver habilidades ou objeto do conhecimento específico de um determinado componente curricular, como Matemática, Ciências, História etc. Os jogos são escolhidos com base em suas regras, narrativas e estratégias que têm o potencial de promover a aprendizagem, e o professor tem o papel de selecionar e integrar esses jogos no processo educativo.

Para as autoras, *eEducar para* ou *sobre* mídia tem por intenção que os sujeitos de aprendizagem desenvolvam uma compreensão aprofundada dos jogos/mídia, por exemplo, que se apropriem criticamente dos conteúdos das mensagens transmitidas e compreendam as práticas associadas a eles. As autoras ilustram um exemplo em que um professor envolve sujeitos de aprendizagem no estudo de jogos e que eles jogaram no laboratório de informática, aprenderam a analisar elementos narrativos, personagens e enredos dos jogos e, com base nessa análise, criaram narrativas escritas. Isso demonstra como a educação *para/sobre* jogos enfatiza a compreensão crítica e a produção de conhecimento em torno dessa mídia (Cruz; Ramos, 2021).

*Educar através* das mídias é utilizar os jogos, por exemplo, como meio/metodologia/estratégia de criação e autoria, ensinando os sujeitos de aprendizagem a se tornarem protagonistas ativos. Esse enfoque está relacionado ao campo do design de jogos, no qual os estudantes são desafiados a criar seus próprios jogos, tanto físicos quanto digitais (Cruz; Ramos, 2021). A produção de jogos requer um estudo crítico e criativo de seus elementos, contribuindo para o desenvolvimento das competências e habilidades dos sujeitos de aprendizagem, ampliando seu ludoletramento na perspectiva de Zagal (2010). Isso destaca a educação *através* como uma abordagem complexa e envolvente que promove a criatividade e o pensamento crítico.

Defendemos nesta pesquisa, que devemos considerar a formação de professores com a inclusão do letramento midiático nos currículos a partir dessa abordagem ampliada trazida pela Mídia-educação.

A seguir, abordaremos os jogos e suas características para embasar a relação com o letramento midiático e a mídia-educação. Para isso, traçaremos uma breve história para contextualizar sua presença nos diferentes momentos da humanidade, assim como definições e classificações.

### 3 JOGOS

O jogo é uma atividade inerente à espécie humana, que remonta às origens da humanidade. Em todas as épocas e culturas, o ser humano sempre se envolveu em práticas lúdicas. Desde a infância, o jogo é uma forma de aprender as regras sociais que o prepararam para a vida adulta; assim, aprendeu a conviver. Podemos dizer que a identidade de um povo está intimamente relacionada ao desenvolvimento do jogo, que também é um criador de cultura. O jogo é um fenômeno antropológico que merece ser estudado na compreensão do ser humano. Ele está presente em todas as civilizações, ligado à cultura, à história, ao místico, ao sagrado, ao amor, à arte, à linguagem, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo foi um elo entre os povos, um facilitador da comunicação entre os seres humanos.

Nos estudos pioneiros de Huizinga (2000), o jogo não é simplesmente considerado *objeto na cultura*, mas, também, e certamente, *objeto da cultura*. Trata-se, portanto, de entender “o jogo em si enquanto fenômeno cultural e sua importância fundamental para o desenvolvimento da cultura e da civilização; jogo como forma significativa, como função social” (Huizinga, 2000, p. 15).

Para Huizinga (2000) o jogo ocorre e se desenrola em um campo que é previamente definido, seja de maneira tangível ou imaginária, intencional ou espontânea. Da mesma forma que não há diferença formal entre um jogo e um ritual, assim como o “espaço sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. Seja uma arena, uma mesa de jogo, um círculo mágico, um templo, um palco, uma tela, uma quadra de tênis, um tribunal, todos eles compartilham a forma e a função de áreas de jogo. Esses locais são considerados espaços proibidos, isolados, cercados e sagrados, onde regras específicas são respeitadas. Eles representam mundos temporários dentro do mundo cotidiano, dedicados à prática de uma atividade especial. Dessa forma, a restrição do espaço é ainda mais notório do que a restrição do tempo.

Para Caillois (1990), comentado em Cruz e Ramos (2021), no que diz respeito à atividade de jogar, as autoras explicam:

Os jogos também são uma atividade improdutiva no sentido que os jogadores estão isentos da responsabilidade de gerar bens ou riquezas de qualquer espécie. Mas para o jogo ser uma atividade regulamentada é porque todos devem obedecer às regras que estão sujeitas às convenções. E finalmente, jogar é uma atividade fictícia, ou seja, é a possibilidade de provar de uma experiência que não seja a da vida real.

Huizinga (2000, p. 33) apresenta a noção de jogo e sua relação com a linguagem:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida 'quotidiana'. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos 'jogo' entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exposições de todo gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida.

Greimas (2007, p. 5) apresenta que “refletir sobre o jogo é, para nós, refletir sobre a linguagem e, de uma forma mais abrangente, sobre nossa maneira de ser no mundo significante”. Vanzella (2009) explica que os jogos analógicos incorporam certos elementos dos jogos contemporâneos, sendo acessíveis a indivíduos de todas as idades, independentemente de seu gênero ou circunstâncias de vida, podendo ser praticados em espaços variados, tanto ao ar livre quanto em ambientes fechados, em locais de pequenas ou grandes dimensões, com ou sem movimento. Na maioria dos jogos analógicos, as condições meteorológicas não impedem sua realização. Por exemplo, os jogos de tabuleiro são concebidos para serem desfrutados de maneira sedentária, envolvendo movimentos limitados. A característica distintiva em relação aos jogos digitais reside na interação direta e pessoal com outros jogadores, sendo que a essência do jogo é sustentada por regras, objetos e participantes, em vez de depender de uma plataforma digital.

As crianças aprendem brincando, pois transformam a própria vida em um jogo permanente. No entanto, ele não era valorizado pela pedagogia tradicional; a educação e o jogo eram vistos como incompatíveis. Felizmente, a Pedagogia atual mudou de perspectiva. O jogo vem sendo estudado e usado como um recurso formativo na infância e na adolescência há décadas. E a atividade lúdica tem sido considerada como um elemento metodológico ideal para proporcionar às crianças uma formação integral (Moreno-Murcia, 2005).

De acordo com Buckingham (2010), os jovens contemporâneos utilizam os jogos de computador ou a internet como meios de engajamento em processos informais de aprendizagem, estabelecendo uma relação mais igualitária entre

educadores e educandos. O autor destaca que as crianças adquirem habilidades midiáticas principalmente por meio da experimentação, da exploração, do jogo e da colaboração com os pares. Muitas atividades cognitivas desafiadoras são inerentes a alguns jogos de computador, como a capacidade de lembrar, testar hipóteses, fazer previsões e desenvolver estratégias. Apesar da imersão profunda dos usuários em mundos virtuais, o diálogo e a interação com outros jogadores desempenham um papel importante.

Os jogos podem contribuir cognitivamente, emocional e socialmente com os professores. Segundo Koster (2004), os jogos são sistemas complexos de regras que permitem aos jogadores explorar, experimentar e descobrir por si mesmos. Esses sistemas têm algumas características que podem favorecer o engajamento e a aprendizagem dos jogadores, tais como orientar os jogadores e mantê-los motivados para enfrentar tarefas potencialmente desafiadoras.

Para Locke (1991), Bandura (1986) e Gee (2008) os jogos proporcionam desafios concretos que se ajustam ao nível de habilidade do jogador, aumentando a dificuldade conforme o jogador progride. Gee explica que o jogo oferece diversas possibilidades de sucesso, permitindo que os jogadores definam seus próprios subobjetivos dentro da meta maior. No contexto da escola, os jogos bem trabalhados na formação de professores podem mostrar o inesperado no ato de planejar “com, sobre/para e através” das mídias, podemos dizer que seria um encontro do achado, a complexidade de resolver situações-problemas em uma perspectiva envolvente e engajadora de jogar, conseqüentemente o letramento midiático é ampliado.

Na condição emocional, segundo Lazzaro (2004), os jogos são capazes de auxiliar os jogadores a superar as emoções negativas e até mesmo convertê-las em sentimentos positivos. Os jogos provocam diversas emoções intensas, desde a curiosidade até a frustração e a alegria. Segundo McGonigal (2012), os jogos podem ser fontes de bem-estar psicológico, pois proporcionam diversas vivências emocionais positivas aos jogadores, tais como o otimismo, o orgulho e o senso de pertencimento a uma comunidade.

Na parte social dos jogadores, Squire (2006) e Gee (2008) acreditam que os jogos possibilitam a vivência de novas identidades e papéis, exigindo que eles façam escolhas de acordo com suas novas perspectivas. Essa experiência pode ser vista como forma de aprendizagem situada, na qual os jogadores se engajam em práticas sociais específicas de cada contexto de jogo.

De acordo com Albuquerque (2017), uma forma de aprender é jogar, e quando o jogo estimula a vontade de pesquisar além dele e de aprender de forma ativa, ele se torna mais significativo. O autor aponta as seguintes oportunidades de aprendizado tangencial nos jogos: conhecer personagens históricos, religiosos, mitológicos; conhecer itens como armas, veículos, pedras preciosas, objetos históricos e relíquias; conhecer lugares históricos, mitológicos, literários, religiosos e atuais; conhecer ideias em várias áreas, como mineração, física, conservação de energia, momentum, buracos de minhoca, inquisição, entre outros; participar de processos relacionados à produção de vários produtos; aprender vocabulário, muitas vezes incluindo o inglês, através dos jogos; desenvolver interesse em obras que inspiraram jogos, como livros, músicas e filmes e conhecer tecnologias usadas na produção de jogos, despertando a curiosidade dos jogadores.

A partir dessas abordagens, se permitirá então compreender a aprendizagem baseada em jogos, a partir da qual se propõe o jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para os professores.

### 3.1 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

Dentre as mídias, a aprendizagem baseada em jogos tem alto potencial de aplicação no campo da educação, pois é uma estratégia que propicia situações-problema e colaborativas para potencializar o envolvimento dos sujeitos de aprendizagem.

Nesse contexto, a educação é um campo com alto potencial de aplicação da aprendizagem baseada em jogos, pois é um espaço que tensiona situações-problemas e colaborativas para estimular o envolvimento dos sujeitos de aprendizagem. Os estudantes aprendem o objeto do conhecimento como se estivessem a jogar um jogo, tornando a experiência educativa problematizadora e divertida. Para Caillois (1990, p. 193), “o jogo surge como educação (sem um fim previamente determinado) do corpo, do carácter ou da inteligência. Sob este aspecto, quanto mais o jogo se afasta da realidade, maior é o seu valor educativo”.

Segundo Gee (2008), a aprendizagem baseada em jogos é uma prática educacional que utiliza elementos de jogos e princípios de design de jogos para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais colaborativo e motivador. Os professores

integram jogos, simulações e desafios em seus planejamentos didáticos, criando um ambiente de aprendizado ativo e interativo. Através de jogos educacionais, os sujeitos de aprendizagem podem potencializar as habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de explorar conceitos complexos e aprendizagem de regras de maneira prática.

Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de respeitar[...] O que se designa por jogo surge, desta vez, como um conjunto de restrições voluntárias aceites de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legislação tácita num universo sem lei (Caillois, 1990, p. 11-12).

Salen e Zimmerman (2012) argumentam que as regras estabelecem uma estrutura de organização entre os jogadores, restringindo suas opções e orientando cada um no contexto do jogo. Cada jogo incorpora alguma forma de mecânica fundamental ou uma combinação delas. Essas mecânicas podem compor uma variedade de elementos, como lançamento de dados, compras de cartas, gerenciamento de recursos, entre outros. O propósito dessas mecânicas é facilitar o desenvolvimento e a manipulação do comportamento dos jogadores no percurso do jogo, direcionando-os na tomada de decisões dentro dos limites impostos pelas regras estabelecidas no grupo (Salen e Zimmerman, 2012).

Brougère (1998) aborda o jogo na educação como elemento fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos sujeitos de aprendizagem. O autor explica que o jogo é uma atividade natural e intrinsecamente motivadora, que oferece oportunidades para a exploração, experimentação e resolução de problemas. A inclusão de jogos na educação pode tornar o processo de ensino-aprendizagem mais colaborativo. Os jogos na educação proporcionam um espaço no qual as crianças aprendem a interagir, a tomar decisões e a lidar com conflitos de maneira construtiva. “Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modos de vida, que se expressam por meio da linguagem” (Kishimoto, 2017).

Isso porque não segue receitas, fomenta aptidões. Partindo da visão de Prensky:

A verdadeira revolução da aprendizagem do século XXI é que a forma de aprender – em treinamentos e escola – está finalmente se livrando das algemas da dor e do sofrimento que a têm acompanhado por tanto tempo. Durante boa parte da nossa vida, a aprendizagem estará, na maioria das vezes, realmente centrada no aprendiz e será divertida – para alunos, instrutores, professores, pais supervisores, administradores e executivos. A enorme barreira que separava a aprendizagem da diversão e o trabalho do

jogo nos últimos séculos está começando a estremecer e, em breve, vai desmoronar, para a felicidade de todos. E, apesar de essa barreira ainda resistir por um tempo, assim como o Muro de Berlim no mundo político, quando finalmente cair, as pessoas debandarão rumo à liberdade (2012, p. 36).

Ramos e Cruz (2018, p. 9), tomando por referência a utilização dos jogos no processo de ensino-aprendizagem enquanto campo de pesquisa teórico e empírico, nos levam a refletir a maneira como as características criam experiências que desenvolvem a aprendizagem. O jogador pode vivenciar diferentes modos de aprendizagem, “pois ao jogar aprendemos como jogar, nos apropriando e nos colocando na narrativa do jogo, exercitamos habilidades cognitivas e resolvemos desafios fazendo uso de nossos conhecimentos e experiências prévias”.

Os estudantes aprendem o objeto do conhecimento como se estivessem a jogar um jogo, tornando a experiência educativa problematizadora e divertida. A aprendizagem não ocorre através da transmissão de conhecimento pelos professores, mas por meio da interação social e da participação ativa dos estudantes nas práticas pedagógicas em um processo colaborativo em que o diálogo em grupo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo (Vygotsky, 1996). Os jogos educativos podem ser uma ferramenta poderosa para engajar e motivar os estudantes, além de promover a aprendizagem de habilidades e conhecimentos de forma mais significativa para a criação de um design cuidadoso, que leve em conta as necessidades e preferências dos jogadores, a clareza dos objetivos de aprendizagem e a capacidade de *feedback* para o jogador (Boller; Kapp, 2018; Grüberl; Bez, 2006).

Prensky (2012), sob este enfoque, afirma que a aprendizagem baseada em jogos digitais consiste na relação entre um objeto de aprendizagem e jogos de computador. Essa funcionalidade se dá por tais motivos:

- a) envolvimento com a aprendizagem e o contexto de jogo;
- b) possibilidades de interação na aprendizagem;
- c) maneira como jogos e objetos de aprendizagem se relacionam entre si.

Comumente, a aprendizagem baseada em jogos digitais não é aprendida de forma isolada. Existe uma simbiose entre aprendizagem baseada em jogos digitais com professores e diferentes tipos de aprendizagem que integram o conhecimento. É muito importante considerar o papel do objeto do conhecimento e o sujeito para que aconteça efetivamente a aprendizagem (Prensky, 2012).

Aarseth (2003) explica que existem três elementos principais de apropriação

de conhecimentos sobre o jogo:

a) estudar os conceitos, as regras e a mecânica do jogo, desde que esses elementos estejam à disposição;

b) observar outros jogadores jogando ou ler seus relatórios e críticas;

c) jogar o jogo.

Para atender essa dimensão, o autor afirma:

A análise de jogos não é apenas uma prática crítica/teórica; os jogadores envolvem-se nessa prática de forma ativa. O principal objetivo/significado da maioria dos jogos, como jogar bem e ganhar, exige uma abordagem analítica. Para progredir ao longo das etapas de aprendizagem de um jogo, o jogador tem de explorar diversas estratégias e experimentar técnicas diferentes. Poder-se-ia afirmar que este tipo de análise pragmática também está presente no consumo de outros gêneros. No entanto, os observadores ou jogadores não acadêmicos não consideram o seu envolvimento numa nova obra literária ou cinematográfica como um processo de aprendizagem, ao contrário do que sucede com cada jogador de um novo jogo. Enquanto a interpretação de uma obra literária ou cinematográfica exige certas capacidades analíticas, o jogo exige uma análise performativa, assente na retroatividade direta do sistema. Esta é uma hermenêutica dinâmica, em tempo real, não existindo uma estrutura correspondente nos filmes ou na literatura (Aarseth, 2003, p. 19).

Uma boa jogabilidade não implica necessariamente um objetivo educacional. Porém, seu desenvolvimento e estrutura lógica são tão sofisticados que favorecem o que denominamos de aprendizagem tangencial: “não é o que você assimila por meio de instruções, mas o que você adquire por meio de experiências, em um contexto no qual você está engajado” (Mattar 2010, p. 17).

Podemos compreender com base nos conceitos de Aarseth (2003) e Mattar (2010) que a análise pragmática é única para os jogos, pois os jogadores não acadêmicos não consideram seu envolvimento em outras formas de arte, a exemplo de literatura ou cinema, como um processo de aprendizagem. Isso significa que os jogadores adquirem conhecimento não apenas por meio de instruções formais, mas principalmente a partir de suas experiências e envolvimento ativo no contexto do jogo.

Os jogos oferecem aos jogadores oportunidades de vivenciar situações desafiadoras que despertam o interesse e a participação. Essas situações exigem que os jogadores mobilizem seus conhecimentos, pratiquem suas habilidades e melhorem seu desempenho. Assim, o jogo se configura como um espaço de experimentação que envolve exploração, ação e reflexão, muitas vezes de forma tão envolvente que torna a aprendizagem mais prazerosa e atraente (Ramos; Cruz, 2018).

A importância da análise e da experiência direta na aprendizagem de jogos,

destacamos a natureza única da análise de jogos em tempo real e a capacidade dos jogos de proporcionar aprendizagem tangencial por meio da jogabilidade envolvente e da exploração ativa. Esse conceito de aprendizagem por experiência e análise é relevante para a pesquisa de formação docente com o jogo Comenius Pocket, pois destaca como os jogadores podem aprender de forma significativa por meio da interação com o jogo.

Nesse entendimento, Santaella (2014, p. 255) ressalta que uma forma de aprender de maneira divertida, envolvente e séria é por meio dos jogos. Eles combinam a interatividade do entretenimento com o conteúdo educativo. Jogar, explorar e receber recompensas estimulam a motivação intrínseca, que é essencial para a aprendizagem e a cognição. Assim, o aspecto lúdico dos jogos favorece o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

Portanto, podemos assim dizer que os jogos são meios pedagógicos potencializadores para promover a aprendizagem. Ao jogar, os sujeitos de aprendizagem interagem com o conteúdo educativo de forma dinâmica e motivada, o que favorece seu desenvolvimento cognitivo. Além disso, os jogos proporcionam um ambiente de desafio e recompensa, que estimula a curiosidade, a criatividade e a autoconfiança dos sujeitos de aprendizagem. Dessa forma, os jogos contribuem para a formação de sujeitos críticos e capazes de resolver problemas sociais.

### 3.2 JOGOS EDUCATIVOS

Ao pensar em jogos educativos, jogos de aprendizagem ou *jogos sérios* como chamado por alguns autores, é preciso antes refletir quais jogos são educativos de fato, na perspectiva de formação crítica, na produção de conhecimento e na construção de novos significados na educação, pois os jogos educativos também foram pensados na saúde, empresas, indústrias, marketing entre outros desenvolvedores. Por que podemos afirmar que tais jogos são educativos? Por que eles educam? Para nos ajudar a pensar, Grübel e Bez (2006, p. 3) afirmam que jogos educativos “podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda serem prazerosos, interessantes e desafiantes. O jogo pode ser um ótimo recurso didático

ou estratégia de ensino para os educadores e também ser um rico instrumento para construção do conhecimento”.

Conforme Lara (2004), mencionado por Grübel e Bez (2006, p. 5), é importante que os professores façam uma análise cuidadosa de todo jogo antes de indicá-lo aos sujeitos de aprendizagem. Além disso, enfatizam que os jogos não devem ser impostos como atividades obrigatórias, mas sim escolhidos de forma criteriosa. É fundamental selecionar jogos nos quais a sorte não exerça influência significativa nas jogadas, permitindo que aqueles que desenvolvam as estratégias mais eficazes saiam vitoriosos. Estabelecer regras é uma prática recomendada, embora se deva estar aberto à possibilidade de ajustá-las ao longo do jogo. Da mesma forma, é essencial trabalhar com a frustração resultante da derrota, visando a minimizar seus efeitos nas crianças. Além disso, é prudente estudar o jogo previamente antes de sua aplicação e analisar as dinâmicas do jogo durante e após a prática.

Uma das potencialidades dos jogos educativos – como jogos de memória, dominó, palavras cruzadas, entre tantos outros – é promover a aprendizagem baseada em problemas e em relações sociais. Desse modo, educar com o jogo pode trazer importantes resultados no processo de apropriação e criação de conhecimentos. Cruz e Ramos (2021, p. 12) sinalizam que “os games proporcionam experiências educativas por criarem um contexto de aprendizagem ativa, em que o jogador precisa atuar e avaliar constantemente as ações que são desenvolvidas em um ambiente contextualizado na narrativa”.

Os jogos estão cada vez mais sendo parte das necessidades do ser humano na sociedade contemporânea. Crianças, adolescentes e jovens no contexto educativo buscam a aprendizagem baseada em experiências com jogos. Conseqüentemente, se faz importante que os professores entrem no universo do jogo. Essa compreensão se faz necessária para pensar o planejamento docente com as diversas possibilidades de mídias para compor o processo de ensino-aprendizagem.

Boller e Kapp (2018, p. 40) expõem que jogos educativos (ou de aprendizagem ou sérios) apoiam jogadores a desenvolver novas competências e novos letramentos, ou a potencializar os que já se tem apropriado. A intenção é permitir qualquer que seja a aprendizagem enquanto o “jogador está envolvido ou imerso num processo de aprendizado”.

Dado isso, é importante admitir que se o jogo é um elemento da cultura, nesse sentido, a complexidade de dialogar e afirmar um jogo sendo educativo ou não nos leva a buscar diferentes estudos produzidos na história da humanidade.

### 3.3 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS POTENCIALIZADAS PELA FORMAÇÃO COM JOGOS

Cada vez mais se torna necessário formar professores conscientes de que educar é um processo social e pessoal, onde os sujeitos de aprendizagem e a escola aprendem e, ao mesmo tempo, ensinam. Na atualidade, além do papel de docente, o professor deve ser também gerenciador do processo de aprendizagem, coordenando todo o andamento, dando ritmo adequado ao fazer pedagógico e gerindo as diferenças e convergências.

Ao se tratar de práticas com jogos, Moreno-Murcia (2005, p. 10) pondera a necessidade do jogo como meio educativo nas práticas pedagógicas, entende-se como um direito da criança de acordo com o Princípio 7º da Declaração Universal dos Direitos da Criança: “[...] A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito”.

As práticas pedagógicas com jogos estão, cada vez mais, sendo pensadas no contexto educacional. Segundo McGonigal (2012), os professores têm planejado introduzir mais jogos em suas práticas. Os jogos educativos fazem parte de uma indústria em movimento, e estão sendo produzidos com a intenção de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem a partir dos componentes curriculares (Matemática, Geografia, Ciências, Línguas Estrangeiras, História etc.). Quando esses jogos são bem organizados no planejamento docente, os sujeitos de aprendizagem participam mais e se envolvem efetivamente com os objetos do conhecimento.

Para Moreno-Murcia (2005, p. 11), o jogo deve ter conteúdo e finalidade no contexto da escola, educando através e para o jogo, no entendimento que a aprendizagem se constitui na escola e fora dela. O autor afirma que “o jogo é um elemento transmissor e dinamizador de costumes e condutas sociais”.

Vasconcelos (2008) orienta que, durante a experiência de um jogo, é fundamental que os jogadores desfrutem de uma liberdade considerável ao selecionar os papéis que desejam desempenhar ao longo do jogo, uma vez que o desenrolar dos

eventos está inteiramente nas mãos daqueles que estão jogando. “Por meio dos jogos, podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento em conjunto e em particular, as capacidades de uso do jogo, assim como os recursos afetivos e emocionais de que dispõem” (Vasconcelos, 2008, p. 66).

De acordo com Vasconcelos (2008), no contexto das práticas pedagógicas mediadas por jogos, é responsabilidade do professor a organização de uma variedade de jogos, com o intuito de proporcionar a oportunidade de jogar. Dessa forma, na construção colaborativa dos jogos, tanto o professor quanto os sujeitos de aprendizagem podem expressar suas emoções, sentimentos, conhecimentos e o conjunto de normas sociais de maneira pessoal e independente. Isso promove a interação entre o conhecimento e o aspecto lúdico, além de estimular práticas afetivas e cognitivas que os caracterizam. Essa relação entre os jogos e o processo de ensino-aprendizagem destaca a importância de contar com uma equipe de professores capazes de utilizar de forma reflexiva o potencial que os jogos despertam, transformando simples objetos em oportunidades de descoberta e exploração criativa.

Podemos afirmar que a formação de professores com jogos de caráter educativo, implementados na sala de aula, transcende a mera diversão, constituindo um recurso pedagógico valioso para a prática docente. Nesse contexto, o jogo se converte em experiência educativa tanto no processo de formação de professores quanto no envolvimento dos sujeitos de aprendizagem, desde que sua escolha e condução sejam dirigidas pelos próprios sujeitos, sem imposições por parte do professor. A efetiva função educativa do jogo se manifesta quando ele não é encarado como imposição à criança, desde que seja mediado pelo professor que desempenha um papel importante nesse processo de formação por meio dos jogos.

### 3.4 PLANEJAMENTO DIDÁTICO

O foco desta dissertação é o Comenius Pocket, um jogo analógico que ensina a planejar aulas com mídias. O planejamento didático pedagógico se concentra na compreensão das necessidades e particularidades dos sujeitos de aprendizagem, visando criar abordagens de ensino que sejam direcionadas às necessidades de um grupo e que promovam os processos formativos. De acordo com Silveira (2005), o planejamento é uma consequência do pensamento humano. Todos os dias, organizamos nossas tarefas no tempo, considerando vários aspectos: o que fazer,

como fazer, para que fazer, com o que fazer etc. Essas são ações simples e rotineiras que mostram como planejamos para alcançar suas metas e objetivos, mesmo sem usar um método técnico que oriente suas ações. O objetivo dessas observações iniciais é ressaltar a importância do planejamento na vida cotidiana e como ele está presente em tudo que fazemos. Quem não planeja talvez tenha mecanizado suas ações e perdido a consciência do que está fazendo e do que ainda pode construir. Alguns chegam a dizer: “Não preciso mais pensar, faço o que me mandam fazer... Eu não preciso planejar, faço e pronto, porque já sei o resultado...”. E assim por diante.

O planejamento é um processo que exige organização, sistematização, previsão, decisão e outros aspectos na pretensão de garantir a eficiência e eficácia de uma ação, quer seja em um nível micro, quer seja no nível macro. O processo de planejamento está inserido em vários setores da vida social: planejamento urbano, planejamento econômico, planejamento habitacional, planejamento familiar, entre outros. Do ponto de vista educacional, o planejamento é um ato político-pedagógico porque revela intenções e a intencionalidade, expõe o que se deseja realizar e o que se pretende atingir (Da Silveira, 2005, p. 1).

O planejamento didático é um processo que envolve a definição de objetivos, objetos do conhecimento, metodologias e avaliações de práticas educativas. Esses são elementos básicos de um planejamento ao considerar o campo educacional.

Libâneo (2013) destaca a importância do planejamento como processo fundamental no contexto educacional, uma vez que ele direciona as práticas pedagógicas e influencia diretamente a qualidade do ensino. O autor explica que o planejamento é um ato reflexivo, considerando não apenas os objetos do conhecimento a serem ensinados, mas também as estratégias de ensino que melhor atendam às especificidades dos sujeitos de aprendizagem ou de um grupo.

A essas reflexões, o planejamento didático deve ser flexível, permitindo ajustes e adaptações de acordo com o desenvolvimento do grupo e as necessidades individuais dos sujeitos de aprendizagem. “O planejamento é a previsão sistemática e racional das atividades docentes, tendo em vista os objetivos educacionais e as condições reais de sua realização” (Libâneo, 2013, p. 222). Devemos levar em consideração o contexto social, cultural e econômico dos sujeitos de aprendizagem, a fim de tornar o processo de ensino mais significativo. Além disso, o planejamento deve ser pautado em objetivos claros e mensuráveis, de forma a refletir o processo formativo dos sujeitos de aprendizagem e identificar áreas que necessitam de maior atenção.

O planejamento didático também desempenha um papel fundamental na promoção da equidade educacional. Um planejamento bem elaborado pode contribuir para a superação das desigualdades de aprendizagem, uma vez que permite ao professor adaptar suas práticas pedagógicas para atender às necessidades específicas dos sujeitos de aprendizagem em diferentes contextos. É uma ferramenta essencial para orientar o trabalho do professor e criar um ambiente de ensino que seja inclusivo, participativo e voltado ao desenvolvimento pleno de cada sujeito de aprendizagem (Libâneo, 2013).

O planejamento não deve ser apenas um ato técnico, mas, acima de tudo, um ato político-pedagógico que incorpora valores, princípios e objetivos educacionais mais amplos que vão além da mera organização de conteúdos e atividades, e que não podem ser um processo burocrático, mas sim uma reflexão constante sobre a prática educativa. “O planejamento é um processo contínuo de busca de superação da realidade dada em direção à realidade sonhada” (Vasconcellos, 2012, p. 23). O autor incentiva os professores a questionar as estratégias de ensino, os métodos, as avaliações e a busca de práticas pedagógicas mais democráticas e igualitárias. No contexto educacional, é fundamental ressaltar que o professor faz o processo de reflexão sobre o planejamento colocando o aluno como protagonista desse processo, resignificando suas práticas, avaliando suas ações antes, durante e após a execução das atividades propostas.

Ao se tratar de planejamento didático, sempre retornamos a um ponto fundamental da educação: a formação de professores, onde afirma Canclini (2008) que, de maneira geral, não incorpora nem permite a integração de novos tipos de letramentos e linguagens na dinâmica escolar. Essa questão é complexa, já que, a fim de não aprofundar a disparidade entre a escola e o mundo em que vivem os sujeitos de aprendizagem, o processo de formação dos docentes deve ser capaz de reconhecer e utilizar as diversas linguagens que esses sujeitos já dominam, possibilitando que elas estejam presentes na escola, mesmo sendo também as linguagens predominantes nos meios de comunicação fora do ambiente escolar.

As mídias são frequentemente consideradas apenas *recursos* complementares, sem uma intencionalidade pedagógica que explore seu potencial transformador. Isso cria um fosso entre as práticas de ensino-aprendizagem e a

conexão escola-mundo, como representado no Projeto “Conexão Escola-Mundo<sup>8</sup>: espaços inovadores para formação cidadã”, nas proposições de Pretto et al (2019), ao que diz respeito à formação de professores para as mídias, e, sobre isso, também:

[...] é preciso que o processo formativo lhes permita as condições de se formarem pesquisadores da própria prática, no nosso caso, de integração de mídias. Isto é, não apenas executar um planejamento com e através das mídias, mas problematizar a experiência, refletir e analisar seus meandros para, em seguida, repensar a prática e propor nova experiência. A complexidade que envolve a integração crítica de mídias na educação vai muito além da aplicação de uma receita única, mas se sedimenta em uma postura docente de curiosidade e experimentação, em que o novo vai aos poucos se fazendo menos estranho e mais presente não só como ferramenta, mas como meio de comunicação, expressão e produção cultural (Lapa, 2016, p. 1825).

Na mesma direção do que afirmou Lapa (2016), o jogo de planejamento didático Comenius Pocket se destaca como intencionalidade inovadora na formação de professores para as mídias, uma vez que está sendo projetado especificamente para formação de professores e futuros professores, para repensarem seu planejamento didático, refletindo a integração das mídias.

Desta forma, o Comenius Pocket faz parte de um projeto em construção intitulado Game Comenius. Seu objetivo é problematizar as mídias para que os professores explorem estratégias de ensino-aprendizagem que envolvam criticamente as mídias nas práticas pedagógicas e não apenas como recurso/consumo, mas também como meios que criem necessidades e motivos para produzir cultura. Com isso, a hipótese da pesquisa é que o Comenius Pocket se posiciona como uma mídia para formação com professores pelas necessidades do grupo que se pretende formar e que leve em consideração cada realidade da comunidade escolar, bem como as demandas do século XXI, dentro do projeto guarda-chuva do Game Comenius.

---

<sup>8</sup> O projeto “Conexão Escola-Mundo” busca promover a formação cidadã por meio de tecnologias livres e inovação nas escolas com base na educação democrática, inclusiva e crítica. Visa criar espaços de aprendizado que permitam aos jovens participar de maneira ativa na construção do conhecimento. Para saber mais: PRETTO, Nelson de Lucca et al. Conexão Escola-Mundo: espaços inovadores para formação cidadã. Encontro latino americano e caribenho de tecnologias livres. Anais de resumos. Porto Alegre, RS, 2019.

### 3.5 GAME COMENIUS

O Game Comenius<sup>9</sup> é uma proposta de jogo digital educativo de formação docente para as mídias, disponível online gratuitamente (<https://gamecomenius.ufsc.br/>). Busca contribuir para o desafio da educação contemporânea de lidar com a realidade midiaticizada do cotidiano na situação de sala de aula, ativando experiências de letramento para professores e estudantes em formação.

Segundo Müller (2017), o jogo foi inspirado nas ideias de Comenius (2001), o fundador da Didática Moderna, que defendia um método universal de ensino para todos os tipos de pessoas. Comenius acreditava que seu método era capaz de garantir o sucesso da aprendizagem, de forma rápida, agradável e profunda. Ele propunha que os sujeitos de aprendizagem não fossem apenas expostos às palavras, mas também à instrução verdadeira, aos bons hábitos e à religiosidade sincera. Ele buscava desenvolver métodos que fizessem com que os professores ensinassem menos e que os sujeitos de aprendizagem aprendessem mais, e que as escolas fossem lugares de menos monotonia, menos ruído, menos trabalho inútil e mais avanço e motivação, conforme “Didática Magna” de Iohannis Amos Comenius<sup>10</sup>.

O projeto Game Comenius vem sendo financiado pelas principais agências de fomento à pesquisa do país, como o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e produzido desde 2015 pela equipe da Professora Doutora Dulce Márcia Cruz, do departamento de Metodologia de Ensino do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, líder do grupo de pesquisa

---

<sup>9</sup> Descrição do projeto disponível em: <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/>. Acesso em: 22 out. 2023.

<sup>10</sup> A “Didática Magna” de Iohannis Amos Comenius, publicada no século XVII, é uma obra seminal que marcou a história da educação. Nesse livro, Comenius propõe um sistema abrangente de ensino, enfatizando a importância de tornar a educação acessível a todos, incluindo as mulheres e as classes sociais mais desfavorecidas. Sua abordagem didática revolucionária destaca a necessidade de um ensino baseado na natureza e na experiência, com foco na aprendizagem ativa e na compreensão integral do conhecimento. Comenius é frequentemente considerado um dos pioneiros da pedagogia moderna e suas ideias continuam a influenciar a prática educacional até os dias atuais. Para saber mais: COMENIUS, Iohannis Amos. Didática Magna. Versão para eBook. Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Disponível em: [http://www2.unifap.br/edfísica/files/2014/12/A\\_didactica\\_magna\\_COMENIUS.pdf](http://www2.unifap.br/edfísica/files/2014/12/A_didactica_magna_COMENIUS.pdf). Acesso em: 22 out. 2023.

Educação, Comunicação e Mídias – EDUMÍDIA (UFSC/CNPq) e orientadora desta dissertação.

Na primeira fase do projeto, no Game Comenius Módulo 1, o jogador tem como desafio a criação de planejamentos e estratégias de aprendizagem utilizando as mídias tradicionais: livro didático, lousa, jornais, fotografia, cadernos e cartazes.

No Game Comenius Módulo 2, o jogador tem como desafio criar estratégias de aprendizagem com as possibilidades das mídias da geração audiovisual: reproduzidor VHS, retroprojetor, máquina fotográfica, câmera filmadora, cinema, TV, rádio gravador e computador *off-line*. O objetivo é trazer a problematização, a criação e a reflexão sobre estratégias de aprendizagem em sala de aula, utilizando essas mídias somadas às já alcançadas e conhecidas do Módulo 1.

O Game Comenius Módulo 3 – mídias digitais – começou a ser produzido no final de 2020 e foi finalizado em fevereiro de 2023. É um “jogo educativo de estratégia, inspirado em jogos de simulação de gestão, na interface do celular, possibilitando ao jogador utilizar todas as mídias disponíveis atualmente e planejar suas aulas” para escolher e seguir os parâmetros didáticos de três metodologias ativas: Aprendizagem baseada em Problema, Sala de Aula Invertida e Aprendizagem baseada em Projetos, escolhendo as turmas de estudantes caracterizadas por suas inteligências múltiplas (Cruz, 2021, p. 173).

Para testar os jogos, temos utilizado oficinas como espaço de formação. Sobre a pesquisa qualitativa do Game Comenius, Cruz (2021, p. 166) explica que:

[...] é um processo complexo que envolve, por um lado, todo o difícil processo de produção de um jogo digital com conteúdo educacional voltado para a formação para as mídias em um Centro de Ciências da Educação e, por outro, aproveitar a necessidade de testar os protótipos e os jogos finalizados em oficinas coletivas e cursos de média duração para ampliar os letramentos do público-alvo. Esses testes vêm buscando ao mesmo tempo (ou pelo menos): 1) aperfeiçoar o jogo; 2) trazer reflexão e prática sobre o conteúdo (planejar e ministrar uma aula usando mídia); 3) trazer reflexão e prática sobre a criação do game sobre o que é ministrar uma aula; 4) ampliar o letramento do próprio jogar para públicos em sua maioria de não jogadores. As oficinas do Game Comenius têm a proposta de apresentar o jogo a professores e estudantes de licenciatura como possibilidade de formação, e da aprendizagem “com”, “sobre” e “através” das mídias. Nas oficinas foram jogados os protótipos em produção, mas também estão sendo testados novos formatos de aprendizagem lúdica com jogos, como é o caso dos jogos de tabuleiro do Game Comenius 1 e 2.

Os dados qualitativos provêm da observação do participante, dos debates em grupo para avaliar o jogo e o jogar experimentado e, em alguns casos, da produção de narrativas sobre essa experiência. A observação é feita pelos membros da equipe

que jogam diferentes papéis durante a oficina – expositores, mediadores, observadores de comportamentos e questões surgidas no evento (Cruz, 2021).

Figura 1 – Módulos atuais do Game Comenius



Fonte: <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/> (2023).

De acordo com Cruz (2021), o processo do Game Comenius abrange uma abordagem complexa. Por um lado, engloba o desafiador procedimento de desenvolver jogos digitais com conteúdo educacional, destinados à formação em mídia em um Centro de Ciências da Educação. Por outro lado, aproveita a oportunidade de testar os jogos concluídos em oficinas coletivas e cursos de curta e média duração, visando expandir as competências de letramento midiático do público-alvo. Essas oficinas formativas têm o intuito de, simultaneamente: 1) aprimorar o jogo; 2) estimular reflexão e prática relacionadas ao conteúdo, incluindo o planejamento e a condução de aulas com o uso de mídia; 3) promover a reflexão e a prática em relação à criação de jogos e ao ato de ministrar aulas; 4) ampliar o letramento midiático através do ato de jogar, especialmente para um público composto, em grande parte, por não jogadores.

Além dos jogos digitais, o universo do projeto também inclui jogos de tabuleiro e um jogo de cartas, o Comenius Pocket.

### 3.5.1 Comenius Pocket

O Comenius Pocket<sup>11</sup> é um jogo de cartas que promove o aprendizado sobre como professores podem utilizar mídias em sala de aula, de forma a tornar suas aulas mais atrativas e significativas. O Comenius Pocket (ou de Bolso) propõe a experiência de aprendizagem com um jogo de cartas que não pretende definir ou ensinar a melhor estratégia de ensino para educandos. Em vez disso, propõe que os jogadores, em pequenos grupos, reflitam e discutam coletivamente as missões e os problemas didáticos apresentados, de forma que possam construir seus próprios entendimentos da melhor forma para exercer a docência. A mecânica do jogo está baseada no uso de conhecimentos prévios em diálogo sobre o conteúdo e em negociação entre os jogadores, possibilitando que sejam reflexivos em seus julgamentos e criativos em suas soluções. O Comenius Pocket foi desenvolvido em 2019 como complementação aos jogos digitais da série Game Comenius, desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Edumídia (UFSC/CNPq), com o objetivo de fomentar o uso de mídias nas escolas e melhorar a qualidade da educação no Brasil.

O Comenius Pocket é baseado na proposta mídia-educativa do Game Comenius e foi criado por Rafael Marques de Albuquerque, professor do curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital, da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). A arte das cartas foi produzida por João Laureth, bacharel em design de jogos, com personagens de Flávia Ferrato, designer de animação e bolsista do Projeto Comenius Módulo 2. Durante sua produção, em 2019, foram realizadas algumas práticas com jogadores em oficinas de formação, em eventos da área de jogos e da educação. O Comenius Pocket foi finalista na categoria “Melhor jogo de outras plataformas”, reservado para jogos de cartas e tabuleiro, do Festival de Jogos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, o SBGAMES, em 2019, no Rio de Janeiro, Brasil.

O jogo apresenta possibilidades de criação de planejamentos que deem conta de determinados objetivos de ensino-aprendizagem utilizando uma variedade de recursos e mídias com e sem uso de internet. O problema a ser resolvido no jogo é apresentado pelas *Cartas do Professor* que apresentam cinco desafios em forma de

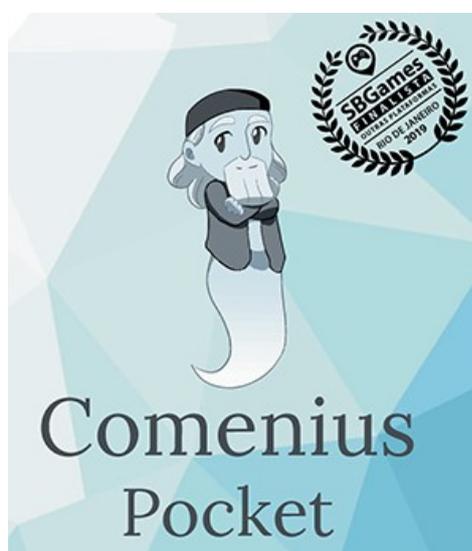
---

<sup>11</sup> Conteúdo sobre a descrição do produto e trajetória do jogo. Disponível em: <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/>. Acesso em: 22 fev. 2024.

missões, inspiradas nas ideias de teóricos da educação, como Paulo Freire, Jean Piaget, Lev Vygotsky, a poetisa e educadora Cecília Meireles e a educadora e deputada estadual Antonieta de Barros.

É um jogo que pretende proporcionar aos estudantes de licenciatura ou professores em formação continuada uma experiência de aprendizagem significativa e reflexão sobre o uso de mídias na educação e seus desafios na prática docente da atualidade. Da mesma forma, pretende suscitar entre os jogadores a discussão sobre a relevância da aprendizagem lúdica e a oportunidade de serem coautores da proposta educativa em forma de jogo<sup>12</sup>.

Figura 2 – Jogo de cartas Comenius Pocket



Fonte: <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/> (2024).

O jogo Comenius Pocket é formativo e acessível a qualquer pessoa interessada em ponderar sobre o espaço escolar, e está concebido como uma instrumento de

---

<sup>12</sup> As informações apresentadas nesta dissertação sobre o jogo Comenius Pocket se referem à uma versão ainda em fase de teste (protótipo). No final de 2023, pouco antes da defesa desta dissertação, o jogo foi reformulado. Foram preservadas as cartas missões (professor), os desafios das rodadas, assim como os personagens, as principais imagens e a dinâmica geral do jogo. As principais alterações foram realizadas no formato e na inclusão de novas cartas além da modificação na pontuação, que agora é feita por ícones de premiação (medalhas de bronze, prata, ouro e troféu). A cada rodada, o (s) ganhador (es) recebem uma carta Inspiração. Ao final, após as rodadas, quem tiver maior número dessas cartas vence o jogo.

O jogo está disponível em: <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/>. Acesso em: 7 fev.2024.

formação destinada a professores e aspirantes a docentes. A versão do jogo investigada nesta dissertação está disponível para *download* e impressão gratuitos no portal do grupo de pesquisa. O jogo foi elaborado para ser jogado em pequenos grupos, nos quais os participantes refletem sobre as diferentes possibilidades de ensinar e aprender por meio das mídias e em diferentes contextos, ao mesmo tempo em que se divertem.

Os participantes são desafiados a elaborar planejamentos de aula incorporando mídias para o grupo decidir o vencedor. Inicialmente, devem resolver situações-problema, utilizando sua criatividade, inventividade e os recursos da instituição para criar o planejamento e obter pontuações. Posteriormente, no Modo Criativo, são os próprios jogadores que propõem situações-problema relacionadas às suas práticas educacionais, as quais serão incorporadas e discutidas pelos colegas como novas cartas no jogo. Essa informação está disponível em: <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/>. Acesso em: 7 fev. 2024.

Figura 3 – Exemplos de cartas do Comenius Pocket



Fonte: <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/> (2022).

Segundo o site do Edumídia, o jogo foi feito para ser jogado tanto por professores como por estudantes de licenciatura. Porém, talvez o público-alvo mais interessado no produto não seria os professores, mas os responsáveis pela sua formação, tais como, por exemplo:

- a) coordenadores de cursos, sejam de instituições públicas ou privadas, do Ensino Fundamental, Médio ou Superior, que queiram promover formação para sua equipe;
- b) profissionais de apoio pedagógico;
- c) secretarias municipais ou estaduais de educação, que busquem formações continuadas inovadoras;
- d) professores dos cursos de Pedagogia ou cursos de licenciatura, que queiram utilizar em sala de aula com seus estudantes.

Como o Comenius Pocket trabalha com contextos adaptativos, o jogo pode ser utilizado pelo corpo docente (professores) de praticamente qualquer instituição de ensino.

As figuras 4 e 5 são o ponto de partida do jogo Comenius Pocket. Na figura 4, o manual do formador<sup>13</sup>, estão contidas as informações da oficina, que sugerem que seja jogado por grupos de três a cinco jogadores. O formador precisa se familiarizar com as regras antes de utilizar em uma aula, curso ou oficina. As regras devem ser consideradas uma base e, conforme as pessoas não se sintam seguras com a dinâmica, poderão adaptar para seu contexto de uso.

Figura 4 – Manual do jogador

<p><b>MANUAL DO(A) FORMADOR(A)</b></p> <p>Comenius Pocket é um jogo para incentivar professores e futuros professores a refletir sobre suas práticas docentes, com grupos de 3 a 5 jogadores.</p> <p>Caso você seja o(a) formador(a), sugerimos que você se familiarize com as regras antes de utilizar em uma aula, curso ou oficina. Uma boa ideia é jogar com amigos antes de oferecer em um ambiente profissional.</p> <p>As regras devem ser consideradas uma base, e conforme você se sente seguro(a) com a dinâmica fique à vontade para fazer adaptações para o seu contexto de uso. O objetivo do jogo é encorajar o diálogo contextualizado sobre diferentes formas de preparar e executar uma aula, de forma divertida e construtiva. Sua mediação será essencial para a riqueza da experiência.</p>	<p>Sua função será tirar dúvidas, conduzir o grupo, motivar os jogadores e adaptar o jogo ao seu contexto. Perceba e conduza o grupo se ele estiver demasiadamente competitivo ou prolixo.</p> <p>Embora o jogo tenha sido pensado para grupos de 3 a 5 jogadores, é possível que cada dupla ou grupo de pessoas participe e tome decisões como se fosse um jogador, de forma a envolver uma turma inteira.</p> <p>Em turmas grandes será ainda mais importante sua mediação, especialmente para dinamizar as negociações de ajuste a pontuação.</p> <p>O jogo acompanha apenas 5 cartas de professor, pois a proposta é que se jogue algumas poucas rodadas e depois se utilize o modo criativo.</p>	<p><b>MODO CRIATIVO</b></p> <p>Após os professores e futuros professores jogarem o Comenius Pocket, pode-se proporcionar um momento de criação de novas cartas "Professor", em que os jogadores criam cartas inspirados por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo. Elas devem criar o pedido de ajuda do professor, e também as pontuações para o uso de cada uma das 7 mídias. Posteriormente pode haver uma troca em que outros jogadores jogam com as cartas dos colegas.</p> <p>Para criar suas próprias cartas "Professor", seguem sugestões:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crie contextos com um conteúdo que os jogadores compreendam, mesmo que superficialmente. Sem saber o conteúdo não se pode jogar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O conteúdo deve ser abordado diferentemente com as 7 mídias, de forma criativa e com variação na pontuação.</li> <li>- Alternativamente, em vez de jogar com as cartas "Professor" criadas, pode-se criar um momento em que cada professor explica a carta que criou, e discute-se a experiência com o Comenius Pocket.</li> </ul> <p>Desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Edumidia da Universidade Federal de Santa Catarina e inspirado pelo jogo digital Game Comenius.</p> <p>Produtora: Dulce Márcia Cruz.</p> <p>Game design e direção criativa: Rafael Marques de Albuquerque.</p> <p>Artista: João Laureth As imagens dos 5 professores foram criadas por Flavia Cristina Palla Ferrato.</p>
---	---	---	--

Fonte: Comenius Pocket (Manual de formação, 2019, s.p).

<sup>13</sup> Esta figura representa o manual do formador que foi utilizado na oficina desta dissertação. Importante registrar que esse manual passou por revisões e atualizações subsequentes às oficinas e uma nova versão se encontra disponível na plataforma <https://gamecomenius.ufsc.br/repositorio/comenius-pocket-v23/> (acesso em: 22 out. 2023). Devido à natureza dinâmica do jogo Comenius Pocket, futuras mudanças e aprimoramentos podem ocorrer para melhorar ainda mais a experiência na formação de professores.

Na figura 5, estão descritas as regras do jogo. A ideia é que, no início da oficina, o mediador faça uma apresentação para que os jogadores conheçam as regras e o formato do jogo. A cada rodada, os jogadores ou o próprio mediador registram as pontuações que no manual não diz onde e por quem. As regras deixam muito claro que esse jogo não é de autoridade para dizer o que funciona ou o que não pode funcionar em sala de aula. Ele apenas incentiva a discussão e reflexão.

Figura 5 – Regras do jogo

REGRAS DO JOGO		
<p>Para jogar, separe as cartas "Recurso" das cartas "Professor", "Inspiração" e "Imprevisto", e entregue 5 cartas "Recurso" para cada jogador.</p> <p>Cada turno consiste em:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abrir uma carta "Professor", lendo em voz alta o pedido de ajuda, descrito na parte externa da carta.</li> <li>- Cada jogador deve escolher uma carta de mídia em sua mão (exemplo: quadro negro) e colocar sobre a mesa virada para baixo. Ele pode usar cartas de planejamento (exemplo: Biblioteca) visando melhorar sua pontuação, descartando-as e revelando a todos. Note que algumas cartas de planejamento afetam todos os jogadores naquela rodada, e não apenas o dono da carta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quando todos os jogadores estiverem certos sobre suas ações, todos revelam as cartas de mídia que estavam sobre a mesa, explicando brevemente sua proposta de como usar aquela mídia para lecionar uma boa aula naquele contexto. Um exemplo seria dizer "Vou usar o quadro negro para que os educandos desenhem o mapa do Brasil coletivamente no quadro, cada um desenha um estado". Jogadores podem ouvir as ideias dos outros e imitar ou mudar sua estratégia, se quiserem, desde que mantenham a mídia escolhida por eles.</li> <li>- Quando todas as mídias e estratégias estiverem definidas, uma carta "Imprevisto" deve ser revelada e lida em voz alta. Será algo como "Falta de Luz". Os imprevistos afetam todos os jogadores conforme descrito na carta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abre-se a carta "Professor" e seu interior é lido em voz alta. Calcula-se então a pontuação de cada jogador, de acordo com suas mídias, acrescentando antes os bônus de planejamento e depois os imprevistos.</li> <li>- O grupo deve conversar e decidir coletivamente por ajustes à pontuação. Se as descrições dadas pelos jogadores foram melhores ou piores do que o que estava escrito na carta, se os jogadores tiveram ideias que não foram previstas na carta ou apenas discordam da pontuação, isso deve ser negociado no grupo e decidido, se necessário, por meio de votação.</li> <li>- Após definida a pontuação da rodada, os jogadores compram uma carta "Inspiração" para cada ponto. Eles guardam as cartas na mesa, trocando as cartas repetidas por cartas "Recurso" novas. O(a) primeiro(a) jogador(a) que conseguir as 7 cartas Inspiração diferentes, vence o jogo.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Após comprar as cartas Inspiração, cada jogador pode, opcionalmente, descartar até 2 cartas da mão e comprar o mesmo número de cartas novas.</li> <li>- Para finalizar a rodada, cada jogador deve comprar 2 cartas. Aquele(s) que estiver(em) perdendo pode(m) comprar 1 a mais.</li> </ul> <p>Lembre-se que cada jogador pode, a qualquer momento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descartar 2 cartas da mão para comprar 1 nova.</li> <li>- Caso não tenha nenhuma carta de mídia na mão, ele pode descartar todas as cartas na mão e comprar o mesmo número de cartas novas.</li> </ul> <p>Nota: Esse jogo não é autoridade para dizer o que funciona ou o que não funciona em sala de aula. Ele apenas incentiva a discussão e reflexão.</p>

Fonte: Comenius Pocket (Manual de formação, 2019, s.p).

Da mesma forma que o manual do jogo mencionado anteriormente, este conjunto de regras do jogo também foi atualizado e pode ser encontrado no *link* destacado.

As figuras 6, 7 e 8 se referem à carta professor. O problema a ser resolvido no jogo é apresentado pelas cartas do Professor que apresenta desafios em forma de missões, inspiradas nas ideias de teóricos da educação e educadoras, como Antônia, Alice, Vladimir, Paulino e Jean.

Figura 6 – Carta Professora Antônia e Professora Alice

**Comenius Pocket**  
Professor

**Prof. Antônia**  
Aula de Matemática

"Preciso que os educandos consigam fazer contas básicas de soma, subtração, multiplicação e divisão, mas não quero que eles decorem a tabuada nem nada assim. Acho tão difícil fazer com que eles tenham interesse em praticar as operações básicas, mas é importante!"

Com **projektor, livros ou audiovisual**, os educandos quase dormiram vendo números!  
**1 ponto**

Com **quadro ou cadernos**, por vezes técnicas antigas, embora menos empolgantes, funcionam bem. Com uma professora inspirada que planejou bem seus exercícios, a aula foi transformadora.  
**3 pontos**

Com **cadernos ou celulares**, levei os educandos para o mercado para eles usarem os cálculos de forma aplicada, para planejarmos as compras, registrando os preços.  
**4 pontos**

Com **cartazes**, criamos uma gincana em que as equipes precisavam fazer contas em grupos nos cartazes. A competição animou os educandos!  
**4 pontos**

Hora de decidir coletivamente por ajustes à pontuação de acordo com as especificidades das propostas!

---

**Comenius Pocket**  
Professor

**Prof. Alice**  
Aula de Língua Portuguesa

"Quero ensinar sobre a poesia concreta dos anos 1950 no Brasil. É um tipo de poesia em que a forma da poesia no papel importa tanto quanto o conteúdo das palavras, como em um poema escrito em forma de coração. Será que isso despertará o interesse dos educandos?"

Com **celulares**, fiquei perdida e não soube relacionar com a poesia.  
**0 pontos**

Utilizando o **projektor, audiovisual, quadro, ou livros** os educandos conseguiram visualizar os poemas!  
**2 pontos**

Com **cartazes**, os educandos puderam escrever seus próprios poemas e expor na escola. Porém, escrever poema coletivamente é difícil, e os educandos preferiam cada um ter escrito seu poema.  
**3 pontos**

Com **cadernos**, os educandos puderam criar seus poemas concretos individualmente, o que foi muito rico.  
**4 pontos**

Hora de decidir coletivamente por ajustes à pontuação de acordo com as especificidades das propostas!

Fonte: Comenius Pocket (Cartas Professor, 2019, s.p).

Figura 7 – Carta Professor Vladimir e Professor Paulino

**Comenius Pocket**  
Professor

Quero ensinar sobre a ditadura militar no Brasil. Estou com dúvidas sobre quais mídias poderiam ajudar para que os educandos não apenas entendam o passado, mas também reflitam criticamente sobre democracia e direitos humanos hoje em dia. É um tema interessante, e deve ser fácil encontrar material sobre isso.

Prof. Vladimir  
Aula de História

- Com **cadernos ou quadro**, fiz uma aula tradicional mas não acho que eles tenham se sensibilizado ou se interessado de fato. **1 ponto**
- Com **projektor ou livros**, foi bom ver imagens sobre o tema, mas mesmo com o debate não acho que eles se motivaram tanto. **2 pontos**
- Com **cartazes**, fizemos na escola uma simulação de protesto contra a ditadura! Eles se envolveram com a atividade e ficaram interessados em discutir mais a fundo. **3 pontos**
- Com **audiovisual**, foi fácil encontrar um bom filme ou documentário com essa temática, de forma a enriquecer a experiência. **3 pontos**

Com **celular**, os educandos filmaram entrevistas com pessoas da família que viveram durante a ditadura militar. Eles se envolveram muito e foram tocados pelos testemunhos. **4 pontos**

Hora de decidir coletivamente por ajustes à pontuação de acordo com as especificidades das propostas!

---

**Comenius Pocket**  
Professor

"Quero abordar o quanto a cobertura da mídia sempre possui um viés ideológico para que os educandos façam reflexões críticas sobre o que eles veem e ouvem. Pensei em fazer um estudo de caso sobre a cobertura jornalística do atentado terrorista do dia 11 de setembro de 2001 às torres gêmeas, falando de geopolítica e mostrando diferentes formas de divulgar a mesma notícia"

Prof. Paulino  
Aula de Geografia

- Com **cadernos, cartazes ou quadro**, expliquei tudo para eles, mas não houve grande envolvimento da parte deles. **1 ponto**
- Com **livros ou projetor**, os educandos puderam ver fotos dos acontecimentos e discutiram como a seleção de quais imagens usar já é ideológica! **2 pontos**
- Com **audiovisual**, assistimos a um documentário sobre o assunto e algumas reportagens da época relatando o atentado, rendendo ótimos debates. **3 pontos**

Com **celulares e cadernos**, os educandos assumiram papéis de jornalistas, cobrindo um episódio polêmico na escola. Eles perceberam a influência da mídia em retratar um acontecimento, e isso deixou-os motivados a buscar diferentes ângulos para entender o atentado de 2001. **3 pontos**

Hora de decidir coletivamente por ajustes à pontuação de acordo com as especificidades das propostas!

Fonte: Comenius Pocket (Cartas Professor, 2019, s.p).

Figura 8 – Carta Professor Jean

Com **cadernos ou quadro**, os educandos aprenderam sem boas imagens de referência, não foi muito bom.

**1 ponto**

Com **audiovisual, projetor ou livros**, as imagens coloridas foram boas, mas foi difícil encontrar material específico com os pássaros locais.

**2 pontos**

Com **cartazes ou cadernos**, os educandos procuraram os pássaros da região e desenharam os pássaros que conseguiram encontrar. Eles se envolveram muito e ainda fizemos uma exposição na escola!

**3 pontos**

Quero ensinar sobre a anatomia dos pássaros! Assim os educandos conseguirão reconhecer as partes dos corpos e as cores. Quero que eles consigam reconhecer os pássaros locais, ou seja, da nossa região. Porém, vai ser difícil achar material didático sobre eles. Me ajude a planejar uma aula que envolva os educandos!

Prof. Jean  
Aula de Biologia

Com **celulares**, fomos registrar com fotos e vídeos os pássaros locais. Os educandos participaram intensamente, e compartilharam os materiais que criaram.

**4 pontos**

Hora de decidir coletivamente por ajustes à pontuação de acordo com as especificidades das propostas!

Fonte: Comenius Pocket (Cartas Professor, 2019, s.p).

Para começar a jogar, o mestre deve abrir uma carta Professor, lendo em voz alta o pedido de ajuda, descrito na parte externa da carta. Logo, cada jogador deve escolher uma carta de mídia em sua mão, conforme explica a regra do jogo (exemplo: lousa e colocar sobre a mesa virada para baixo). Quando todos os jogadores estiverem certos sobre suas ações, revelam as cartas de mídia que estavam sobre a mesa, explicando brevemente sua proposta de como usar aquela mídia para lecionar uma boa aula naquele contexto. Jogadores podem ouvir as ideias dos outros e imitar

ou mudar sua estratégia, se quiserem, desde que mantenham a mídia escolhida por eles.

A figura 9 é um exemplo das cartas Inspiração que são compostas por pensadores, como Vygotsky, Angela Davis, Bell Hooks, Jean Piaget, John Amos Comenius, Maria Montessori e Paulo Freire.

Figura 9 – Carta Inspiração

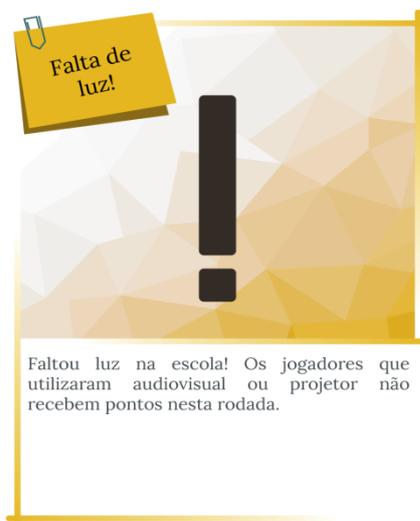


Fonte: Comenius Pocket (Cartas Professor, 2019, s.p).

No modo como foi jogado nesta dissertação, as cartas Inspiração servem para, após definida a pontuação da rodada, os jogadores comprarem uma delas para cada ponto. Eles as guardam, trocando as repetidas por cartas Recurso novas. O primeiro jogador ou primeira jogadora que conseguir as sete cartas Inspiração diferentes vence o jogo.

A figura 10 mostra uma das cartas “Imprevisto”, que são compostas por falta de luz, área perigosa, turma agitada, esqueceram em casa, faltou luz e canetas e turma desanimada.

Figura 10 – Carta Imprevisto

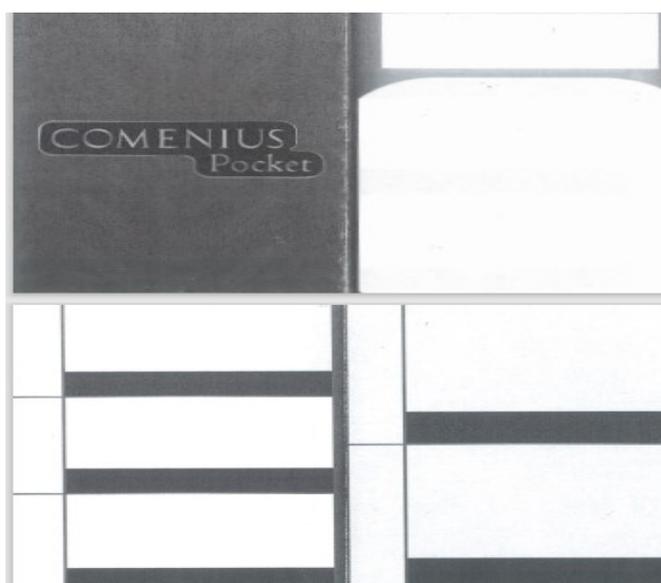


Fonte: Comenius Pocket (Cartas Professor, 2019, s.p).

A jogabilidade da carta Imprevisto acontece quando os jogadores, ao planejar suas aulas, têm revelada uma dessas cartas que é lida em voz alta. Os imprevistos podem afetar ou não todos os jogadores, conforme descrito em cada carta.

As figuras 11 e 12 são as cartas Modo Criativo, a última etapa do jogo Comenius Pocket.

Figura 11 – Carta Modo Criativo em branco



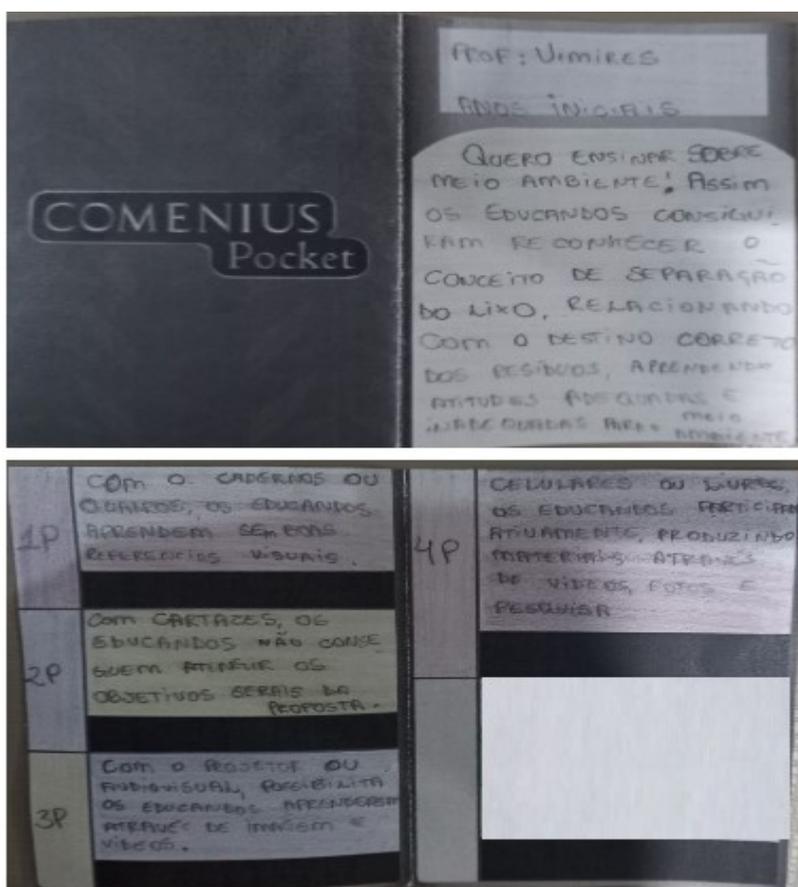
Fonte: Comenius Pocket (2019).

Nesta pesquisa, optamos por desenvolver o Modo Criativo para testar a criação dos jogadores. Nessa etapa, são os professores/jogadores que propõem situações-

problema sobre suas práticas pedagógicas para serem jogadas por outros professores como novas cartas do jogo. Alternativamente, em vez de jogar com as cartas Professor criadas, podemos propor aos jogadores que cada um explique o por que criou a carta, refletindo e discutindo a experiência com o jogo Comenius Pocket, entre outras questões que apareceram nos resultados alcançados. Resumidamente, é um momento em que os jogadores criam cartas “inspiradas” e discutem no grupo sobre um determinado objeto de aprendizagem<sup>14</sup>, por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo.

A figura 12 traz um exemplo de carta preenchida com uma missão criada por participantes da primeira oficina formativa com estudantes da Pedagogia da UFSC.

Figura 12 – Carta Modo Criativo de estudante Pedagogia UFSC



Fonte: O autor (2022)

<sup>14</sup> O objeto do conhecimento, nesse caso, refere-se aos conteúdos, conceitos e processos que são trabalhados no Ensino Fundamental em cada componente curricular (disciplinas), uma organização do conhecimento escolar (BNCC, 2018).

Essa etapa do Modo Criativo do Comenius Pocket possui a finalidade de potencializar a criatividade e o perfil midiático dos professores sobre uso de jogos para o desenvolvimento do letramento midiático no percurso formativo docente. Muitos são os desafios encontrados na prática pedagógica com as mídias, bem como identificar elementos que possam contribuir no debate sobre o letramento midiático na formação permanente dos professores. É importante destacar que todos os jogadores que participaram das oficinas desta dissertação também criaram cartas de professor do Modo Criativo.

O jogo Comenius Pocket está em fase de aprimoramento, revisão das regras e cartas, e aplicação em diferentes contextos educacionais. Atualmente, em 2023, estudantes da UFSC e bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), junto à professora Dulce Márcia Cruz, estão trabalhando na divulgação do *site* e em melhorias na dinâmica do jogo.

O jogo foi traduzido para três idiomas, além do português original, e há tutoriais no *YouTube* que apresentam o jogo e ensinam como jogá-lo. Essa é uma forma de divulgar o projeto e atrair mais formadores e instituições interessadas na proposta educativa do jogo. A ideia é trazer os aspectos pedagógicos e lúdicos do jogo, bem como os desafios e as oportunidades de sua implementação em diferentes contextos de aprendizagem para pensar o planejamento didático dos professores<sup>15</sup>.

#### Quadro 1 – Uma nova proposta do jogo Comenius Pocket

<p><b>Quanto às Regras do Jogo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenius Pocket é um jogo para incentivar professores e futuros professores a refletir sobre suas práticas docentes, com grupos de 3 a 5 jogadores.</li> <li>• Caso você seja o(a) formador(a), sugerimos que você se familiarize com as regras antes de utilizar em aula, curso ou oficina. Uma boa ideia é jogar com amigos antes de oferecer em um ambiente profissional.</li> <li>• As regras devem ser consideradas como uma base, conforme você se sente seguro(a) com a dinâmica fique à vontade para fazer adaptações para o seu contexto de uso. O objetivo do jogo é encorajar o diálogo contextualizado sobre diferentes formas de preparar e executar uma aula, de forma divertida e construtiva. Sua mediação será essencial para a riqueza da experiência.</li> <li>• O jogo tem apenas 5 cartas de professor, pois a proposta é que se jogue algumas poucas rodadas e depois se utilize o modo criativo.</li> </ul> <p><b>Preparando a mesa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O primeiro passo para começar a jogar é separar as cartas Professor, Recurso, Inspiração</li> </ul>
---

<sup>15</sup> Material completo com tutoriais e impressão das cartas disponível em: <https://gamecomenius.ufsc.br/>. Acesso em: 21 out. 2023.

e Imprevisto em montes (pilha de cartas viradas para baixo) separados. Após separar as cartas entregue 5 cartas Recurso e uma carta Inspiração para cada jogador.

#### **Rodada**

- Cada rodada consiste nas seguintes etapas: Desafio da Rodada, Planejamento, Pontuação.
- O jogo termina após a 5ª rodada, sendo o vencedor aquele que tiver mais pontos.
- É possível ajustar o número de rodadas de acordo com a preferência do grupo.

#### **Desafio da Rodada**

- Um jogador escolhido pelo grupo ou o mediador pega uma carta Professor e lê em voz alta o pedido de ajuda descrito na parte externa da carta.
- O pedido de ajuda define o cenário para o planejamento da aula.
- É recomendado definir o nível de ensino da turma fictícia para melhor planejar a aula.
- É opcional utilizar a carta Inspiração para guiar o planejamento na rodada.

#### **Planejamento**

- Cada jogador escolhe uma carta de mídia da mão (exemplo: quadro negro) para utilizar no planejamento e colocar virada para baixo sobre a mesa.
- As cartas planejamento (exemplo: biblioteca) podem ser usadas para agregar mais pontos a certas mídias, afetando todos os jogadores.
- Após todos os jogadores decidirem suas ações, as cartas de mídia são reveladas e cada jogador explica brevemente como pretende usar a mídia escolhida para lecionar uma boa aula naquele contexto.

#### **Imprevisto**

- Após a apresentação dos planejamentos, uma carta imprevisto é retirada e lida.
- O imprevisto pode afetar todos ou alguns jogadores, de acordo com a descrição da carta.

#### **Pontuação**

- Para marcar os pontos, deve-se abrir a carta professor.
- O grupo pode discutir e decidir coletivamente sobre ajustes na pontuação, considerando se as propostas dos jogadores foram melhores ou piores do que o descrito na carta professor, podendo considerar a utilização da carta inspiração.

#### **Nova rodada**

- Todas as cartas utilizadas na rodada voltam para os montes.
- Cada jogador pega um número de cartas Recurso suficientes para completar 5 cartas na mão.
- Cada Jogador pega uma nova carta Inspiração

Fonte: <https://gamecomenius.ufsc.br/jogos/comenius-pocket/> (2023).

O jogo se mantém como a etapa do Modo Criativo, na qual se elaboram novas missões a partir de cartas denominadas "Professor". Essas cartas, como um dado da pesquisa para pensar, poderiam ser identificadas como cartas de "Proposta de aula", pois apresentam os objetivos, os conteúdos da missão. Além disso, criar também novas cartas de "Imprevisto", que introduzem situações desafiadoras e divertidas para os jogadores simulando situações reais no cotidiano da escola.

#### 4 METODOLOGIA DA PESQUISA

Já podaram seus momentos  
Desviaram seu destino  
Seu sorriso de menino  
Quantas vezes se escondeu  
Mas renova-se a esperança  
Nova aurora a cada dia  
E há que se cuidar do broto  
Pra que a vida nos dê  
Flor, flor e fruto  
(*Coração de estudante*, Milton Nascimento).

Esta pesquisa tem por natureza ser aplicada e transformadora. A pesquisa aplicada permite pensar em situações sociais na busca de resolução. Esperamos que as pesquisas educacionais causem impacto na sociedade e que haja um retorno a elas (Mattar; Ramos, 2021).

Em relação ao tempo, está classificada como transversal, ou seja, busca analisar uma amostragem ou um público em um determinado momento, conforme a figura 14, das etapas da pesquisa.

Esta é uma pesquisa de campo, pois compreende uma delimitação espacial, é o lugar do vivido, no qual os acontecimentos, os fatos, os eventos e os comportamentos se manifestam. Na pesquisa, “o campo se revela dinâmico, contraditório e vivo” (Mattar; Ramos, 2021, p 127). Na pesquisa de campo, “o pesquisador coleta dados procurando explorar, examinar, compreender, entender, descrever e surpreender-se” (Mattar; Ramos, 2021, p 128).

Ressaltamos, ainda, que quem pesquisa tem papel importante, deve “servir como veículo inteligente e ativo entre esse conhecimento acumulado na área e as novas evidências que serão estabelecidas a partir da pesquisa” (Lüdke; André, 1986, p. 5).

Nessa linha de pensamento, a produção da metodologia precisa ter um olhar atento para a viabilização da pesquisa, visto que o trajeto a ser tomado será determinado por ela. Nesse caso, é essencial ter um entendimento lógico sobre o fenômeno que se pesquisa junto ao objeto de estudo, sistematizando de forma racional.

Para atingir esses objetivos supramencionados, esta pesquisa tem uma abordagem qualitativa, porque, como explica Minayo (2017, p. 2), não se preocupa

tanto “[...] com os aspectos que se repetem e muito mais atenta com sua dimensão sociocultural que se expressa por meio de crenças, valores, opiniões, representações, formas de relação, simbologias, usos, costumes, comportamentos e práticas”. Pesquisas qualitativas buscam entender significados, fenômenos através de diferentes óticas com flexibilidade no modo de explorar os conceitos, trazendo à baila as interpretações dos sujeitos envolvidos (Mattar; Ramos, 2021).

Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p. 26) apontam, que, na pesquisa qualitativa:

[...] há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Ainda sobre a pesquisa qualitativa, conforme Gil (2002), ela é caracterizada de categorias iniciais, que pode ser estudada e alterada no decorrer das interpretações, com o intuito de conseguir resultados reais e amplos considerados no processo.

A partir da abordagem qualitativa, esta pesquisa estudou a experiência humana, considerando que os sujeitos interagem, interpretam e constroem sentidos, tentando compreendê-los dentro do contexto histórico e social no qual estão inseridos.

Segundo Minayo (2017, p. 10), “o que precisa prevalecer é a certeza do pesquisador de que, mesmo provisoriamente, encontrou a lógica interna do seu objeto de estudo – que também é sujeito – em todas as suas conexões e interconexões”.

Os indicativos da pesquisa qualitativa proporcionam a apreensão rigorosa do objeto de pesquisa, bem como revelam as múltiplas extensões presentes na realidade empírica investigada, exigindo diferentes fontes de informações. Esse tipo de pesquisa visa, como recordam Lüdke e André (1986, p. 30), “a descoberta de novos conceitos, novas relações, novas formas de entendimento da realidade”. A percepção dos pesquisados e o significado que eles embolsam ao fato inquirido deve ser respeitado e valorizado na descrição dos dados. Conforme Lakatos e Marconi (2003, p. 2019), justificar uma investigação de pesquisa “consiste numa exposição sucinta, porém completa, das razões de ordem teórica e dos motivos de ordem prática que tornam importante a realização da pesquisa”.

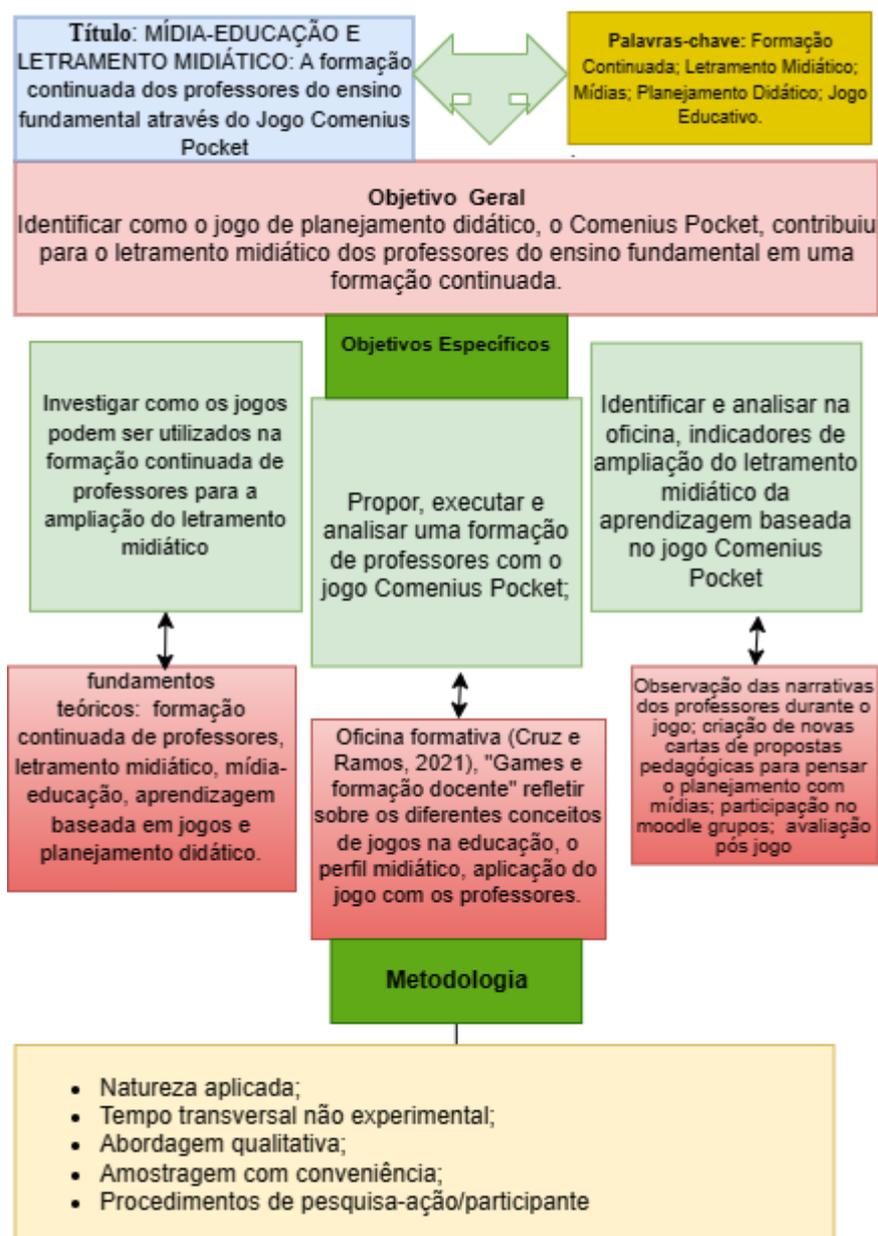
A pesquisa qualitativa, como enfatizado por Minayo (2017, p. 2), concentra-se menos “nos aspectos que se repetem” e mais na “dimensão sociocultural que se manifesta através de crenças, valores, opiniões, representações, formas de relacionamento, simbolismos, usos, costumes, comportamentos e práticas”.

Assim, destacamos que “a importância de determinar os focos da investigação e estabelecer os contornos do estudo decorre do fato de que nunca será possível explorar todos os ângulos do fenômeno num tempo razoavelmente limitado” (Lüdke; André, 1986, p. 22).

A análise dos dados dar-se-á a partir dos objetivos da pesquisa sustentados nos instrumentos de geração de dados.

Para melhor compreensão, é possível verificarmos a figura 13, sobre a organização da pesquisa.

Figura 13 – Esquema tipo de pesquisa



Fonte: O autor (2023).

Para investigar como os jogos podem ser utilizados na formação continuada de professores para a ampliação do letramento midiático, utilizamos os fundamentos teóricos divididos em capítulos e subcapítulos sustentados por autores que pesquisam formação continuada de professores, letramento midiático, mídia-educação, aprendizagem baseada em jogos e planejamento didático.

Para propor, executar e analisar uma formação de professores com o jogo Comenius Pocket, planejamos a oficina formativa, sendo o jogo em questão a metodologia utilizada. Nesse caso, utilizamos o texto-base de Cruz e Ramos (2021),

“Games e formação docente”<sup>16</sup>, nas discussões em grupo para refletir sobre os diferentes conceitos de jogos na educação, o perfil midiático dos participantes no formato de questionário no *Google Forms* e aplicação do jogo com os professores.

Para identificar e analisar, na oficina, indicadores de ampliação do letramento midiático da aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket, observamos as narrativas dos professores durante o jogo, a criação de novas cartas de propostas pedagógicas para pensar o planejamento com mídias, a participação no Moodle Grupos/UFSC com comentários e uma avaliação pós-jogo em formato de questionário semiestruturado no *Google Forms* com perguntas abertas e fechadas.

Esta pesquisa foi realizada dentro de um contexto real de investigação, respeitando as subjetividades interpretativas, apontando os fatos relacionados com a formação de professores e sua prática docente com as mídias.

Mattar e Ramos (2021) explicam que as pesquisas transformadoras estão associadas à perspectiva crítica ou transformativa, especificamente, à pesquisa-ação e participante. A transformação da realidade se faz na ação de explorar, descrever, explicar etc.

Nessa perspectiva de modelo, verificamos a importância de criar um planejamento de ação para a geração de dados, conforme o Apêndice B, de modo que as informações obtidas sejam verídicas, respondendo aos objetivos da pesquisa. Cabe dizer, então, que “para se realizar uma pesquisa é preciso promover o confronto entre dados, as evidências, as informações coletadas sobre determinado assunto e o conhecimento teórico acumulado a respeito dele” (Lüdke; André, 1986, p. 1). Mattar e Ramos (2021) consideram que a pesquisa-ação orienta a prática, identifica uma problemática, uma área do conhecimento para debater, um planejamento de uma ação de formação para transformar a realidade, a incorporação de um plano de ação e, por fim, a avaliação e reflexão do processo resultante. Nesse sentido, a oficina com jogo justifica tais características.

A pesquisa-ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. O conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada. Assim, ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas (Severino, 2007, p. 12).

---

<sup>16</sup> Texto “Games e Formação Docente” ofertado na plataforma Moodle Grupos UFSC, como atividade complementar da oficina com os professores do CEM Jardim Iate Clube.

Nesse sentido, esta pesquisa é considerada uma pesquisa-ação participante, em que o pesquisador é entendido como praticante cultural formando-se enquanto forma, pois apresenta diferentes etapas com os participantes pesquisados, em que se envolvem com o jogo Comenius Pocket, refletindo sobre as mídias, criando e avaliando, ou seja, “configurando-se como uma espiral de planejamento” (Mattar; Ramos, 2021, p. 155).

Para Marconi e Lakatos (2007, p. 196), a pesquisa participante é um método que envolve a imersão do pesquisador na realidade da comunidade ou grupo estudado. O pesquisador assume o papel de mediador do grupo e compartilha das suas atividades cotidianas. O pesquisador deve buscar estabelecer uma relação de confiança com o grupo, esclarecendo os propósitos e a relevância do seu trabalho.

Para esta dissertação, esse processo de pesquisa participante na escola se constitui de maneira natural, cuja comunidade o pesquisador já faz parte do grupo investigado em que atua na condição de supervisor escolar da rede municipal de ensino.

A pesquisa participante é um método de pesquisa que envolve a colaboração entre pesquisadores e participantes em todas as etapas. O método cíclico da pesquisa participante consiste em quatro fases principais: reflexão colaborativa, planejamento, execução e análise.

No caso da oficina desta dissertação, a pesquisa-ação tem como caráter a transformação das práticas pedagógicas dos professores de modo intencional, e para que essa prática seja permanente, de modo que possam continuar produzindo, criando e avaliando as mídias que fazem uso e não apenas de modo pontual.

Mattar e Ramos (2021, p. 155) explicam que esse tipo de procedimento em pesquisa-ação possibilita olhar para o processo e acompanhar as propostas, ações e tomadas de decisões dos participantes. A prática entre o pesquisador e os participantes da pesquisa tem como característica a colaboração e a cooperação dentro de uma perspectiva crítica e política.

O jogo Comenius Pocket possibilita tais características, pois o desenrolar dos planejamentos envolve o grupo, desde a discussão de cada proposta das cartas, onde todos podem intervir até o momento de criação de novas cartas de propostas de planejamentos, que são pensadas entre os pares e, com isso, ampliando o conhecimento entre os pesquisadores e participantes, condição da pesquisa-ação.

A produção da metodologia precisa ter um olhar atento para a viabilização da pesquisa, visto que o trajeto a ser tomado será determinado por ela. Nesse caso, é essencial ter um entendimento lógico sobre o fenômeno que se pesquisa junto ao objeto de estudo, sistematizando-o de forma racional.

Assim, será analisado, aqui, o jogo Comenius Pocket na formação dos professores do Ensino Fundamental como metodologia de ensino (MEN) por meio de perfil midiático, observação da oficina, comentários no Moodle Grupos e questionário semiestruturado aplicado pós-jogo com perguntas abertas e fechadas.

A seguir serão explicadas todas as etapas da pesquisa e condições de realização da oficina. Ao se realizar uma pesquisa, é preciso se ater ao tipo de pesquisa, conforme o modelo apresentado na figura 13, que mostra “um plano ou estratégia concebidos para obter a informação que se deseja” (Sampieri; Collado; Lúcio, 2006, p. 154). Segundo Gonzáles, Fernández e Camargo (2014, p. 43), “um desenho da pesquisa está determinado pelo tipo de investigação que se pretende realizar, e pela hipótese que se deseja verificar durante o processo”.

Para Thiollent (2011), este ciclo de investigação pode ser expresso pelas etapas: observação, problema/crise social, interação, ação concreta, situação social, resolução, acompanhamento e conhecimento. Seguindo o que propõe Thiollent (2011), no início desta pesquisa, a observação já vinha sendo feita no espaço da instituição, para aproximação com os sujeitos da pesquisa para levantamento do perfil midiático. O problema/crise social está voltado à necessidade de ampliação do letramento midiático dos professores para uma educação que responda às demandas do século XXI. A interação é a base dos processos formativos que se realizam na ação concreta das oficinas e dos cursos que incluem a simulação e a discussão sobre a situação social vivida no campo da educação. Os processos de reflexão na ação potencializam a resolução, mesmo que parcial e provisória, dos problemas levantados. O acompanhamento está presente em todo o processo da oficina e será ampliado com a investigação das práticas com jogos. Finalmente, o conhecimento é o que se busca alcançar, com as mudanças esperadas nas práticas docentes (Silva; et al, 2021).

Para alcançar o objetivo deste estudo, na figura 14 serão descritas as etapas da pesquisa.

Figura 14 – Sequência da pesquisa



Fonte: O autor (2023)

Primeiro momento: envio do projeto ao Comitê de Ética e solicitação de autorização para realização da pesquisa no Centro Educacional Municipal Jardim Iate Clube (CEM Jardim Iate Clube). Segundo momento: levantamento e descrição do *locus* da pesquisa, a escola. Terceiro momento: realização de oficinas formativas com estudantes de licenciaturas da UFSC. Quarto momento: os professores participantes da pesquisa são cadastrados na Moodle Grupos da UFSC e respondem o perfil midiático. Quinto momento: formação com os professores da escola com aplicação da oficina do jogo Comenius Pocket. Sexto momento: no Moodle Grupos, os professores da pesquisa inserem as cartas criadas do Modo Criativo e respondem o formulário final de autoavaliação da formação com a oficina do jogo. Nessas circunstâncias, ocorrerá a triangulação da pesquisa, confrontando os dados gerados.

#### 4.1 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS: VALIDADE E CONFIABILIDADE

Esta pesquisa se comprometeu a zelar pela confidencialidade dos dados e privacidade dos participantes, de acordo com a Resolução CNS nº 510/2016 (pesquisas em Ciências Humanas e Sociais), bem como as demais normativas e legislações vigentes e aplicáveis e, ainda, pela aprovação e obtenção do parecer pelo Comitê de Ética em pesquisa com seres humanos sob o número Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE): 60377422.5.0000.0121.

Os formulários de perfil midiático e de autoavaliação empregados neste estudo constituem instrumentos integrantes do arcabouço do projeto Game Comenius, que está em processo de desenvolvimento e avaliação sob a égide do Grupo de Pesquisa Edumídia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), sob o título Mídia-educação e letramento midiático: a formação continuada de professores do Ensino Fundamental através do jogo Comenius Pocket e que foi aprovado e submetido à validação pelo Comitê de Ética da UFSC.

Consideramos cumprir os requisitos da Lei Geral de Proteção de Dados nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, quanto ao tratamento de dados pessoais e dados pessoais sensíveis que foram utilizados para a execução desta pesquisa.

Nas palavras de Prodanov e Freitas (2013, p. 45), “Ética é a ciência da conduta humana; é o princípio sistemático da conduta moralmente correta”. Os autores ressaltam que ética na pesquisa científica “[...] indica que o estudo em questão deve ser feito de modo a procurar sistematicamente o conhecimento, por observação, identificação, descrição, investigação experimental, produzindo resultados reproduzíveis, realizado de forma moralmente correta” (Prodanov; Freitas, 2013, p. 45). Com base nisso, a ética acadêmica precisa respeitar todos os direitos dos participantes da pesquisa, uma vez que são eles que fazem as amostras resultantes e as possíveis mudanças e adequações no contexto da pesquisa.

Face a isso, foi assegurada a preservação dos dados, a confidencialidade e o anonimato dos indivíduos pesquisados e foi autorizada a divulgação do nome da instituição, a partir da apresentação do projeto de pesquisa à Secretaria de Educação do Município de Balneário Camboriú e à direção da instituição de ensino. O anonimato dos participantes se deu pelo uso do termo “Professor 1”, “Professor 2” e assim sucessivamente.

O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) utilizado neste estudo foi previamente submetido e aprovado pelo Comitê de Ética e está na íntegra disponível no Apêndice H desta pesquisa. Este documento foi acessado pelos participantes durante o primeiro contato com o estudo, pois fornece informações detalhadas sobre os objetivos da pesquisa, os procedimentos envolvidos, os direitos dos participantes e a garantia de confidencialidade, permitindo que eles estejam plenamente informados e possam fornecer seu consentimento para participar do estudo.

## 4.2 LÓCUS DA PESQUISA: CEM JARDIM IATE CLUBE

Para alcançar os objetivos desta pesquisa, ela foi realizada no CEM Jardim Iate Clube em Balneário Camboriú – SC no período de 01/09/2022 a 29/09/2022, com carga horária de 20 horas, com certificação aos 11 professores, participantes em todas as etapas da pesquisa (preenchimento do formulário do perfil, participação da oficina formativa na escola, participação no Moodle Grupos/UFSC e preenchimento do formulário de autoavaliação).

O Centro Educacional Jardim Iate Clube<sup>17</sup>, local de efetivação da pesquisa, está localizado no bairro Jardim Iate Clube, município de Balneário Camboriú, na unidade federativa de Santa Catarina, Brasil.

A história desse Centro iniciou com o CEM Armando César Ghislandi, localizado no bairro Vila Real, onde, a cada ano letivo, o número crescente de estudantes preocupava a direção, pois o espaço se tornava pequeno e era necessário trabalhar com horários intermediários para atender toda a demanda. Por razões como essa, os pais solicitaram a construção de mais uma escola junto à Prefeitura Municipal e a Secretaria de Educação.

Naquele momento histórico, a Secretaria de Educação foi em busca de um local do novo centro onde pudessem acomodar, da melhor maneira possível, os estudantes. Dessa maneira, foi realizada a locação de um terreno provisório, onde, então, a prefeitura construiu cinco salas de aula e uma secretaria de madeira, uma cozinha e dois banheiros de alvenaria.

Em 19 de maio de 1995, um grupo de estudantes foi transferido do CEM Professor Armando César Ghislandi para esse centro provisório, que era próximo à construção do novo centro. No ano de 1997, foi concluído em alvenaria o novo centro educacional e os estudantes se mudaram para o novo endereço. A escolha do nome do Centro Educacional Jardim Iate Clube foi feita por meio de enquete realizada democraticamente com os estudantes, os pais e a comunidade.

No ano de 2001, iniciou-se a ampliação do CEM, com a construção do segundo piso. No dia 6 de novembro de 2002, o Centro foi reinaugurado, passando a atender

---

<sup>17</sup> O endereço da Instituição é Rua Dom Henrique, nº 903, bairro Jardim Iate Clube, Balneário Camboriú. CEP 88337-260. *E-mail*: cem.iateclube@edu.bc.sc.gov.br. Telefone: +55 (47) 3360-0624.

a Educação Infantil e todo o Ensino Fundamental. Na figura 15, que segue, é possível ver a fachada da instituição após a reforma.

Figura 15 – Fachada do CEM Jardim Iate Clube



Fonte: Google (2022).

Na instituição pública municipal, em 2022, ano em que foram colhidos esses dados, estavam matriculados 729 estudantes do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental em horário integral, sendo: 413 nos anos iniciais e 284 dos anos finais. No que se refere ao gênero das crianças, 383 são do sexo masculino e 343 do sexo feminino (dados do portal i-Educar<sup>18</sup>).

Os estudantes e os professores iniciam suas atividades de estudo no período matutino, às 7h45 e finalizam às 11h45, todos têm 15 minutos de café; no turno vespertino, as atividades iniciam às 13h30 e terminam às 17h30, com 15 minutos de pausa no meio desse período.

O CEM também possui um caixa escolar organizada pela Associação de Pais e Professores (APP) e também recebe verba do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), cujo montante tem sido investido em mobílias, materiais pedagógicos, mapas, livros, tapetes, jogos, caixa de som, instalação e manutenção de aparelhos de

---

<sup>18</sup> O i-Educar é um *software* de gestão escolar livre e público, hospedado no Portal do Software Público Brasileiro. O foco do seu desenvolvimento é a gestão eficaz do sistema de ensino escolar, principalmente na esfera pública. Esse fator determina a sua adoção por algumas prefeituras brasileiras, como é o caso de Balneário Camboriú.

ar-condicionado, itens de papelaria, calhas para a sala de Educação Física e quadra, e tinta para a pintura de salas de aula.

Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP), o CEM tem por missão:

[...] assegurar um ensino de qualidade, buscando formar sujeitos de aprendizagem para a convivência social, de forma ética, consciente, participativa e solidária, capazes de interagir e intervir na realidade. Um ambiente educativo com diferentes construções, pautadas em múltiplas habilidades, que busquem a eficiência na aquisição conceitual (PPP, 2021).

Como visão, o centro assegura que está concentrada na realidade dos estudantes, disponibilizando ações e procedimentos para desenvolver o processo de ensino aprendizagem, de forma reflexiva e qualitativa, buscando assim diferentes construções e novos significados aos valores morais, sociais e éticos. Como valores, a Instituição garante que o ensino está fundamentado e comprometido com a contribuição para o desenvolvimento dos estudantes, buscando o respeito às diversidades pessoais, culturais, sociais, e as relações baseadas na ética e na moral, com o comprometimento de ações contínuas.

#### 4.3 OFICINAS FORMATIVAS – INSTRUMENTO DE FORMAÇÃO

As oficinas a seguir, desempenham um papel fundamental como pontos de partida para a reflexão e o planejamento da pesquisa no contexto do CEM Jardim Iate Clube, contribuindo significativamente para a formação dos professores nesse espaço educativo.

A importância dessas oficinas para orientar a pesquisa na escola não pode ser subestimada. As oficinas oferecem uma oportunidade única para observar os professores se engajarem em discussões colaborativas, permitindo o olhar ao compartilhar as perspectivas individuais e aprendizagem com os colegas.

Além disso, as oficinas, por seu formato experimental, ajudaram a reorganizar o ambiente de formação para os professores acolherem o jogo Comenius Pocket como metodologia de formação continuada, como experiência prática de pensar planejamentos didáticos.

Essa experimentação permite testar abordagens inovadoras de aplicação do jogo em diferentes contextos para autorreflexão do formador antes e depois da formação com os professores que já atuam em salas de aula. Isso não apenas aumenta a confiança da oficina de jogo, mas também promove a curadoria da

organização do planejamento da oficina e a adaptação contínua na melhoria das futuras formações com professores.

Outro aspecto importante das oficinas formativas é sua capacidade de conectar a teoria à prática de maneira indissociável. Os professores muitas vezes enfrentam desafios ao tentar aplicar conceitos teóricos em situações reais no planejamento didático.

De modo geral, percebemos que as oficinas, por seu caráter aplicado, podem oferecer um espaço de aprendizagem para explorar essa ponte entre teoria e prática, permitindo que os envolvidos testem hipóteses, desenvolvam estratégias concretas e analisem os resultados de suas abordagens em um contexto controlado. As oficinas formativas representam um pilar fundamental para experimentação da aplicação prática do jogo Comenius Pocket, baseado nas experiências pedagógicas iniciais tanto por parte do pesquisador quanto dos professores em formação.

No capítulo seguinte, apresentaremos algumas experiências com oficinas formativas que precederam a oficina que será o ponto focal desta dissertação. Como parte integral do processo investigativo, oficinas como testes de metodologia. Ao retrospectar essas experiências destacamos os desafios enfrentados, os ajustes implementados, oferecendo uma visão abrangente do percurso metodológico que culminou na execução da oficina central desta pesquisa.

#### 4.3.1 Oficinas formativas 1 e 2 – Disciplina de Produção de Linguagem Audiovisual, Digital e Hipermediática na Educação (NADE 7171) e Disciplina Educação e Comunicação (MEN 2073) – UFSC/2022-1

As duas primeiras oficinas formativas foram realizadas com duas turmas de estudantes, uma do Núcleo de Aprofundamento de Estudos (NADE 7171) e outra de Educação e Comunicação (MEN 2073), obrigatória da 7ª fase, ambas de Pedagogia da UFSC.

Com a turma NADE 7171-08308 (2022), a oficina formativa 1 ocorreu em 21 de junho de 2022, entre as 18h30 e as 21h10, com sete estudantes. Com a turma MEN 2073-07308 (2022), a oficina formativa 2 ocorreu em 24 de junho de 2022, com 15 estudantes. Ambas as oficinas seguiram as regras e a mecânica do jogo Comenius Pocket oficial, seguindo as indicações do Manual do Jogador. Cada turma teve aproximadamente três horas de oficina com o jogo. Participaram da oferta a

professora responsável pela disciplina, Dulce Márcia Cruz, do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE), os mestrandos Edenilton da Silva Muniz, Ana Cláudia Mota Estevam e Harlen Cardoso Divino.

Essas duas primeiras oficinas permitiram reorganizar o jogo com base nos pareceres dos participantes, percebendo a necessidade de se reduzir o número de regras (sintetizar), de forma que contemplasse todas as trajetórias da partida. Ao final de cada partida ou na consolidação do jogo do dia, foi viável que todos pudessem tecer comentários com base nas frases dos pensadores da carta Inspiração, de modo a refletir o assunto e socializar entre o grupo.

Foi observado o tempo final do jogo, no sentido de avaliar as rodadas para que houvesse qualidade e sequência didática. Os próprios participantes puderam fazer as devidas anotações de pontuação no decorrer das jogadas, enquanto o mediador ou a mediadora conduzia a partida e os debates do grupo/equipe.

Identificamos na avaliação do letramento midiático, que os participantes aderiram bem ao jogo. Contudo, no decorrer das partidas todos demonstraram vontade de debater intensamente em cada proposta metodológica (rodadas) das aulas (sugeridas pela carta Professor).

Outro ponto para o qual precisamos nos atentar é que o grupo decida o nível de ensino que o jogador está planejando a aula antes de começar o jogo.

O número de regras, para um público novo (iniciante) pode gerar confusão, na ordem sequencial, então é importante que as regras enxutas favoreçam a fluidez das partidas.

#### 4.3.2 Oficina formativa 3 – na 19ª Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação da UFSC (19ª SEPEX/2022)

Considerando as duas oficinas anteriores, planejamos uma nova proposta, verificando os elementos avaliados para melhorar e qualificar essa que foi oferecida quatro meses depois, na 19ª Semana de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação da UFSC (19ª SEPEX/2022). Foram 14 inscritos, dos quais nove participantes estiveram presentes. O público, variado, foi composto por estudantes de licenciatura, graduação, pós-graduação e professores formados. O minicurso SEPEX 2022 teve como título “Formação docente e mídia-educação com, sobre/para e através do jogo Comenius Pocket” e aconteceu no dia 11 de novembro de 2022, das 14h às 18h, na sala 23, do

bloco A, no Centro de Educação (CED) da UFSC. A oficina foi mediada pelo pesquisador e por mais quatro colaboradores, uma mestranda do PPGE/UFSC, Jeanine Oliveira Soares e os bolsistas de iniciação científica do projeto Game Comenius Jayziela Jéssica Fuck, Jeremias Martin Calandrini e Vicente Campana Bif, todos orientados da professora Dulce Márcia Cruz.

O minicurso na condição de oficina formativa teve por intenção “garantir competências que ofereçam o conhecimento científico e pedagógico aos docentes sobre Mídia-Educação, tornando-os sujeitos operadores e críticos desses letramentos midiáticos no contexto da educação” (Cruz; Ramos, 2021). Além disso, o objetivo desse minicurso “com, sobre/para e através” das mídias foi não somente “treinar” para o uso delas, mas também organizar momentos de reflexão sobre seus fundamentos e potencialidades pedagógicas.

Os professores jogaram e criaram propostas para pensar o planejamento didático sob a luz do jogo Comenius Pocket e consideraram que tem potencial colaborativo, sendo a competição uma consequência das ações. Os participantes ficaram satisfeitos com a proposta desenvolvida.

#### 4.3.3 Oficina formativa 4 – no Seminário de Educação em Balneário Camboriú

A quarta oficina ocorreu após ser aplicada a formação com professores propriamente vinculados a esta pesquisa, no dia 25 de novembro de 2022, no Seminário de Educação da Rede Municipal de Balneário Camboriú, com professores de diferentes etapas de ensino e espaços educativos. Nesse entendimento, a Secretaria de Educação do município estendeu o convite para que essa formação fosse aplicada na rede para quem tivesse interesse em participar. Cabe dizer que os dados gerados dessa formação não serão analisados nesta pesquisa, servindo apenas de experiência como uma das adaptações possíveis de aplicar o jogo.

A partir dos comentários e sugestões das oficinas anteriores, o pesquisador repensou o jogo trazendo outra roupagem com novas cartas, novas regras e outro formato de pontuação, com novas cartas Professor, e novas mecânicas de jogabilidade. Em síntese, essas mudanças pretendiam que o jogo tivesse algumas adequações voltadas às questões pedagógicas, com ênfase na colaboração entre os sujeitos e menos competitivo. Tais alterações foram apresentadas como relato oral de experiência em um evento em São Paulo, o VI Seminário de Professores da Escola

Pública Compartilhando Saberes (VI SEPEP), no dia 18 de julho de 2023.

A participação nesse seminário de educação sucedeu por conta de um convite da Secretaria de Educação do Município de Balneário Camboriú, onde todos profissionais poderiam se inscrever para promover uma proposta formativa para encerramento do ano letivo. Como essa oficina já havia sido ofertada em apenas um centro educacional, então pensamos em expandir para toda a rede de ensino, visto que foi premiado como “projeto profissional transformador”. No entanto, pensamos em outra dinâmica, com grupos menores de participantes, para avaliar o jogo que também abrirá possibilidades de ser aplicado no formato remoto.

Esta oficina teve participação efetiva de 12 profissionais da rede: um professor de Educação Física, três supervisores, um professor de Tecnologias e Inovação em Educação, uma pedagoga, um auxiliar de apoio especial, uma professora Inglês/Português, um professor de Filosofia (atua no componente de ensino religioso), um professor de laboratório de Informática e dois administradores escolares.

Essa última oficina apresentou uma característica distinta em comparação às anteriores, uma vez que envolveu um grupo menor, composto por profissionais do município onde trabalho.

Após realizadas várias oficinas de caráter formativas e experimentais com diferentes públicos e espaços formativos com o jogo Comenius Pocket, foram consideradas para as alterações feitas até o momento, as avaliações dos participantes sobre a mecânica do jogo, regras, cartas e todo seu formato didático. Com base nesse *feedback*, o jogo foi repensado de modo que fosse mais interativo, prático e com foco no planejamento pedagógico para a leitura crítica das mídias.

Novas alterações no jogo oficial Comenius Pocket foram feitas reorganizando o manual do formador ensinando como jogar, tutoriais e disponível gratuitamente para *download* em português, espanhol e inglês no *site*.

Portanto, apresentadas as oficinas formativas com caráter experimental, ressaltamos que a partir delas novas experiências de aplicação e organização do jogo foram possíveis. Os dados gerados dessas oficinas não serão detalhados aqui, pois estão sendo analisados separadamente para construção de artigos. A seguir, apresentamos a oficina de formação, foco desta dissertação.

## 5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA

As oficinas formativas experimentais realizadas como parte do processo da pesquisa envolveram os seguintes sujeitos: a primeira, com a turma NADE 7171-08308 (2022-1) – NADE – Produção de Linguagem Audiovisual, Digital e Hipermediática na Educação e a segunda, com a turma MEN 2073-07308 (2022-1) – Educação e Comunicação, ambas do curso de Pedagogia da UFSC; a terceira ocorreu em formato de minicurso na 19ª Semana de Ensino, Extensão e Inovação da UFSC (SEPEX/2022); e a quarta aplicação ocorreu em um seminário de educação no município de Balneário Camboriú. No total, as oficinas envolveram 36 participantes.

Feito isso, após a aplicação da segunda oficina formativa do jogo Comenius Pocket, recebemos a autorização do Comitê de Ética com o público específico da pesquisa, os professores do Ensino Fundamental do CEM Jardim Iate Clube no município de Balneário Camboriú. Os nomes dos professores participantes da pesquisa serão resguardados, conforme especificado no TCLE. A seguir será descrita a sequência didática executada e os resultados de todos os instrumentos de pesquisa aplicados na investigação.

### 5.1 SEQUÊNCIA DIDÁTICA DA OFICINA NO CEM JARDIM IATE CLUBE COM OS PROFESSORES

**Momento 1:** apresentação dos dados de perfil midiático ao grupo de professores participantes da pesquisa, conforme quadro 2 do capítulo 5.1.

**Momento 2:** leitura e discussão do texto “Games e formação docente” (Cruz; Ramos, 2021), mencionando aprendizagens e desafios no uso das mídias, pensando o letramento midiático na formação de professores; questões norteadoras para conduzir a discussão: jogo como objeto de estudos com os estudantes, elementos que constituem os jogos e sua historicidade, características da aprendizagem baseada em jogos, características de jogos educativos, possibilidades de uso “com, sobre/para e através” das mídias nas aulas.

**Momento 3:** apresentação do jogo Comenius Pocket aos participantes da oficina, as cartas, as regras, as pontuações, a colaboração, competição e a

criação do Modo Criativo – foi um momento breve, pois no decorrer da prática do jogo foi melhor discutido.

**Momento 4:** aplicação da oficina formativa com o jogo Comenius Pocket, reunindo grupos de até seis participantes; aproximação com as cartas e regras do jogo, incentivando o movimento participativo com discussões sobre planejamento didático de aulas com o uso de mídias, tendo por base as missões do jogo da carta Professor.

**Momento 5:** análise coletiva da jogabilidade do jogo Comenius Pocket; momento de inquietações, provocações, debate no grande grupo sobre o jogo; questões norteadoras iniciais: a) A oficina contribuiu para (re)significar minhas práticas pedagógicas?; b) A oficina contribuiu para ampliar o letramento midiático “com, sobre/para e através” das mídias?; c) Comentar a atividade, o jogo, as regras, as mídias do planejamentos dos professores das cartas, os imprevistos de aulas; suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o jogo Comenius Pocket; d) Ficou entendida a mecânica do jogo?

**Momento 6:** criação de novas cartas baseada na aprendizagem do jogo Comenius Pocket – Modo Criativo e quadro 4 – Cartas da etapa Modo Criativo dos participantes da pesquisa. Neste momento, cada dupla criou uma missão, ou seja, uma nova carta de proposta de aula, com foco em uma sequência didática decidida pelos professores do grupo – nessa carta recomendava-se constar: a) objetivo e objeto de aprendizagem; b) etapa de ensino; c) possibilidades de mídias que poderão fazer uso e pontuação de 1 a 4; d) no verso da carta constar os nomes dos criadores das cartas (riscado com linha branca para manter o anonimato dos participantes, conforme mencionado ao Comitê de Ética).

**Momento 7:** após a redação do Modo Criativo, novamente se reuniram os grupos de até seis integrantes para jogar as missões criadas por outros participantes.

**Momento 8:** responder o formulário de autoavaliação e análise da oficina do jogo Comenius Pocket, conforme apêndice E ao final deste documento.

**Momento 9:** reunimos o grande grupo novamente para que cada dupla explicasse o planejamento de aula que criou no Modo Criativo e, a seguir, fizemos a finalização com agradecimentos.

**Momento 10:** momento pós-oficina, online, assíncrono, atividades de análise e reflexão, conforme quadro 12 – Comentários na plataforma Moodle Grupos. O objetivo foi produzir uma reflexão sobre a prática do jogo Comenius Pocket e a relação com o texto "Games e Formação Docente, realizado no curso criado na plataforma Moodle Grupos UFSC, como atividade complementar da oficina:

- a) Explicar no fórum até que ponto essa oficina – propondo o uso do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para as mídias – contribuiu para (re)significar as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático?
- b) Citar no fórum um exemplo em que perceba a possibilidade de práticas pedagógicas com uso de jogos nos três modos propostos pelo texto: prática com jogos, prática sobre jogos e prática através dos jogos.
- c) Comentar no fórum as respostas de pelo menos um dos participantes.
- d) Anexar a carta de planejamento criada no momento do Modo Criativo.

A sequência didática da oficina proposta na formação continuada dos professores do CEM Jardim Iate Clube buscou um planejamento detalhado e estruturado para envolver os professores em uma experiência prática de um jogo e reflexiva sobre esse jogo de planejamento didático, mais especificamente, o Comenius Pocket, para a realidade dessa escola com esses 11 professores.

A abordagem começa com uma introdução aos dados de perfil midiático, estabelecendo um contexto para a discussão subsequente. A leitura e discussão do texto "Games e Formação Docente" procurou fundamentar a compreensão dos participantes sobre o uso de jogos e mídias na educação, e as questões norteadoras conduziram a discussão de maneira.

O momento de apresentação do jogo Comenius Pocket e a subsequente aplicação prática foram os pontos-chave da oficina. A interação prática com o jogo, em grupos, permitiu que os professores experimentassem as dinâmicas do jogo ao mesmo tempo que refletiram *sobre, como e através* das mídias, como elas poderiam ser incorporadas ao planejamento didático em situações reais na escola considerando os imprevistos que ocorrem no dia a dia da escola.

Observamos que o tempo deveria ser mais estendido para a discussão de jogo, diferentes conceitos sobre mídias, o que seria planejar "com, sobre/para e através", antes da aplicação do jogo, para garantir que os participantes tivessem uma

compreensão mais segura das regras, dos objetivos e da ampliação do letramento midiático.

A análise coletiva da jogabilidade era um aspecto eminente da oficina, proporcionando um espaço para discussões abertas e reflexões. As questões norteadoras observadas durante o jogo pelos participantes abordaram pontos como o impacto na prática pedagógica e o letramento midiático ampliado. Seria interessante ajustar e ampliar o tempo do momento de compartilhamento das experiências e reflexões individuais durante a jogabilidade ou no grande grupo após as rodadas, o que poderia enriquecer ainda mais as discussões e a ampliar o letramento midiático.

A etapa do momento online assíncrono, com atividades de análise e reflexão permitiu que os participantes continuassem a discussão e a reflexão após a oficina presencial. As perguntas propostas para o fórum online foram pensadas para aquele momento da pesquisa, sendo direcionadas aos professores para aplicarem o aprendizado em contextos específicos.

A sequência didática da oficina apresentou um roteiro de acordo com os objetivos da pesquisa, oferecendo oportunidades para a experiência prática do jogo, para discussões críticas e reflexões sobre o uso de jogos na formação docente.

A inclusão de mais momentos de discussão pré-jogo e algumas orientações adicionais para a etapa de criação de novas cartas poderiam ser readequadas para atender às necessidades pedagógicas dos professores de compreender melhor alguns conceitos já mencionados. Além disso, deve-se garantir que os objetivos da oficina estejam estruturados com cada etapa da sequência, o que pode ajudar a identificar o letramento midiático dos participantes.

As perguntas contidas nos formulários aplicados durante o estudo foram desenvolvidas com base nas etapas anteriores da evolução do jogo Comenius Pocket e adaptadas para atender aos objetivos específicos desta pesquisa.

## 5.2 PERFIL MIDIÁTICO DOS PROFESSORES PARTICIPANTES DA PESQUISA

O formulário de perfil midiático contendo 13 perguntas foi disponibilizado aos professores entre os dias 1º e 8 de setembro, após a etapa de descrição do lócus da pesquisa. No quadro 2 apresentamos o perfil geral dos 11 respondentes participantes em todas as etapas da pesquisa.

Quadro 2 – Informações gerais dos 11 participantes

1. Gênero	36% Masculino
	64% Feminino
2. Idade	Professor 1: 48 anos
	Professor 2: 59 anos
	Professor 3: 50 anos
	Professor 4: 33 anos
	Professor 5: 33 anos
	Professor 6: 53 anos
	Professor 7: 40 anos
	Professor 8: 59 anos
	Professor 9: 48 anos
	Professor 10: 56 anos
	Professor 11: 37 anos
3. Componente curricular que leciona	20% Língua Portuguesa
	20% Matemática
	0,6% para cada componente curricular: Atendimento Educacional Especializado (AEE); Ciências; Educação Física; Ensino Religioso; Geografia; História; Língua Inglesa.
4. Nível de formação acadêmica em que se encontra:	82% Especialização
	9% Mestrado
	9% Graduação
5. Tempo de experiência docente atuando na área de formação:	36% entre 11 e 20 anos
	28% entre 5 e 10 anos
	18% menos de 5 anos
	18% mais de 21 anos
6. Experiência formativa sobre aprendizagem baseada em jogos na formação inicial (graduação):	73% poucos momentos de aprendizagem sobre jogos na graduação.
	27% nenhum momento de aprendizagem sobre jogos na graduação.
7. Experiência formativa sobre aprendizagem baseada em jogos na formação permanente (em serviço):	64% poucos momentos de aprendizagem sobre jogos em serviço.
	28% nenhum momento de aprendizagem sobre

	jogos em serviço.
	8% desconhecem proposta de formação na rede onde atuam sobre aprendizagem baseada em jogos
8. Quantas horas por semana você passa jogando jogos digitais?	54% não jogam
	27% de 0 a 2 horas
	9% de 0 a 5 horas
	10% de 5 a 10 horas
9. Quantas horas por semana você passa jogando jogos de cartas ou tabuleiro?	54,5% não jogam
	45,5% de 0 a 2 horas
10. Quais tipos de jogos você costuma jogar?	36% jogos de cartas tradicionais (ex.: Truco, Canastra)
	23% jogos casuais de celular (ex.: Candy Crush, Sudoku, Paciência, Pokémon Go)
	23% quebra-cabeça (ex.: Tetris)
	12% jogos de tabuleiro tradicionais (ex.: Xadrez, Damas, Banco Imobiliário)
	6% esportes (ex.: FIFA, PES, NBA, NFL, Rocket League)
11. Gosto de jogar jogos que se passam em ambientes escolares ou em universidades.	54,5% não sabem dizer
	45,5% concordam
12. Você gosta de ler, assistir ou acha interessantes filmes, séries que se passam em ambientes escolares ou em universidades?	82% Sim
	9% Não
	9% Talvez
13. Como você se descreveria enquanto jogador?	34% Socializador: joga para socializar, fazer amigos, estabelecer conexões com outros jogadores.
	34% Explorador: gosta de explorar o universo do jogo, fazer descobertas.
	14% Conquistador: gosta de buscar novos desafios, está focado exclusivamente nos seus objetivos no jogo.
	14% não jogam
	4% Predador: competitivo e está em busca de atingir as melhores colocações no ranking do jogo.
14. Sobre sua experiência com jogos, assinale a	46% costumam jogar por prazer, não levando o

opção que melhor a define:	jogo tão a sério. O propósito é passar para o próximo nível do jogo, não se atendo em melhorar a performance no jogo. Quando se depara com algumas frustrações no jogo, geralmente desiste.
	27% costumam levar o jogo mais a sério, buscando sempre alcançar melhorias na performance e no tempo de jogo. A satisfação está também em ultrapassar difíceis obstáculos.
	27% não jogam
15. Você dedica algum tempo pesquisando na internet ou revistas especializadas sobre assuntos relacionados a jogos ou a indústria de jogos?	91% Não
	9% Sim

Fonte: O autor (2022).

Esse formulário de perfil midiático<sup>19</sup> já estava em uso pelo grupo de pesquisa Edumídia. Em 2018, Juliana Hochsprung adaptou o formulário para sua dissertação de Mestrado, o que significa que o formulário já existia e estava sendo utilizado em pesquisas anteriores e a autora fez algumas modificações, assim como nesta pesquisa de Mestrado houve adaptações para atender às necessidades específicas da dissertação, com perguntas direcionadas a jogos analógicos para tratar o jogo Comenius Pocket.

No que se refere ao perfil midiático dos 11 participantes, podemos observar no quadro 2 que os professores da escola são constituídos em maioria por gênero feminino (63%), com idade entre 33 e 59 anos, compostos por dois professores de Língua Portuguesa, dois professores de Matemática, uma professora de Ciências, uma professora de Educação Física, uma professora de Ensino Religioso, uma professora de Geografia, um professor de História, um professor de Língua Inglesa e uma professora de Atendimento Educacional Especializado.

O perfil dos participantes revela que a maioria dos professores tem pouca ou nenhuma experiência com jogos digitais ou de cartas e tabuleiro, o que pode limitar o potencial pedagógico e criativo deles na utilização de mídias. Além disso, a formação inicial e continuada dos professores não contempla a aprendizagem baseada em jogos, o que dificulta a incorporação dessa metodologia no currículo escolar. Por outro

<sup>19</sup> O formulário de perfil midiático mencionado é de autoria de Juliana Hochsprung, conforme o trabalho "LIFE IS STRANGE: Uma experiência mediada de produção de narrativas críticas com jogos digitais" de 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/198434>

lado, o nível de formação acadêmica dos professores tem predominância de especialização e mestrado, indicando um compromisso com a qualificação profissional e a busca por novos conhecimentos.

Os dados mostram que professores têm hábitos e preferências variados em relação aos jogos. A maioria deles joga jogos tradicionais, jogos casuais de celular e quebra-cabeças, mas também há quem jogue jogos de tabuleiro, jogos de esportes e jogos competitivos. Os professores também se identificam com diferentes perfis de jogador, sendo os mais comuns o socializador e o explorador. Além disso, os professores demonstram interesse por histórias que se passam em ambientes escolares ou universitários, tanto em jogos quanto em outras mídias, no entanto, não costumam pesquisar sobre jogos ou sobre a indústria de jogos na internet ou em revistas especializadas, mostrando pouca relação com o assunto. Os professores têm diferentes níveis de engajamento e motivação para jogar, sendo que alguns jogam por prazer e diversão, outros por desafio e superação, e outros não jogam. O assunto jogo não faz parte da preocupação de quase todos os professores.

Esses resultados indicaram que a formação com o jogo Comenius Pocket poderia ser uma oportunidade de ampliar o repertório dos professores sobre as mídias e suas potencialidades educativas, bem como estimular a reflexão crítica sobre os planejamentos didáticos.

Após esse panorama de perfil midiático dos participantes, seguimos com a oficina propriamente dita.

### 5.3 OFICINA DO JOGO COMENIUS POCKET NO CEM JARDIM IATE CLUBE: FORMAÇÃO COM OS PROFESSORES

A oficina presencial aconteceu no dia 9 de setembro de 2022. O estudo foi realizado em Santa de Catarina, na cidade de Balneário Camboriú, com 11 professores que atuam no Ensino Fundamental nos anos finais (6º ao 9º) com o ensino e aprendizagem no CEM Jardim Iate Clube. A formação foi feita com quatro horas no período da manhã e quatro horas no período da tarde, além da participação no fórum de discussão no Moodle Grupos, após a etapa prática.

A amostragem dos cursistas foi por conveniência, por se tratar da facilidade de acesso e a disponibilidade dos participantes da pesquisa, por serem professores dos anos finais do Ensino Fundamental da escola onde o pesquisador atua na supervisão

escolar, ou seja, como explica Mattar e Ramos (2021, p. 95), “utiliza-se uma organização já dada”.

Desse modo, eles participaram de uma formação continuada no formato de oficina presencial na escola em que trabalham, em uma das salas de aula com mediação<sup>20</sup> e colaboração da mestrandia do PPGE/UFSC Ana Cláudia Mota Estevam. A pesquisa buscou responder como os jogos podem ser utilizados na formação continuada de professores e buscou identificar, na oficina, indicadores de ampliação do letramento midiático da aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket.

Como o pesquisador é supervisor da escola, o convite aos participantes foi feito nos momentos de atendimento pedagógico para envolvimento com a oficina. Essa seleção foi feita nos momentos de hora atividade dos professores que atuam no Ensino Fundamental e que sinalizaram o interesse em participar de todas etapas da pesquisa.

A pesquisa fez uma reflexão a partir do contexto da instituição, onde o processo de ensino e aprendizagem está conectado com as mídias, sendo capaz de potencializar as capacidades humanas na relação dialética com esses meios que se constituem social e historicamente e que são mediados pela cultura. Dessa maneira, os sujeitos interagem e se reinventam cada vez mais.

A oficina formativa no CEM Jardim Iate Clube seguiu com as regras oficiais do jogo Comenius Pocket, um planejamento pré-estabelecido, exposto no apêndice B deste documento, ementa do curso de extensão. A oficina foi dividida em momentos distintos, conforme estruturado no subcapítulo 5.1 da sequência didática da oficina no CEM Jardim Iate Clube com os professores.

O relato anotado como um diário de campo pela mestrandia do Ana Cláudia Mota Estevam, disponível no apêndice L, traz interpretações pontuais da formação com os professores do centro educacional.

A partir das anotações do diário de campo faremos uma descrição das atividades da oficina. Durante a formação de professores utilizando o jogo Comenius Pocket, fizemos a abertura do curso e a apresentação dos objetivos da formação. Foram discutidos conceitos relacionados ao letramento midiático e à utilização de

---

<sup>20</sup> Destacamos que essa “mediação” se refere à mediação pedagógica, pois, de acordo com as observações de Cruz (2018), a mediação pedagógica envolve a necessidade de o professor planejar e estimular oportunidades de aprendizagem. O docente assume a posição de incentivador, norteador, orientador, consultor e colaborador, promovendo uma abordagem de trabalho em equipe, ao mesmo tempo que o aluno assume seu compromisso de responsabilidade no processo formativo.

jogos na educação. Em seguida, os professores jogaram o Comenius Pocket, planejando aulas com base nas missões do jogo. Depois, ocorreu a discussão sobre as atividades, as dificuldades e aprendizados dos professores. Na sequência, a criação de cartas de missões por parte dos professores e apresentação delas em grupos, com discussões sobre como o jogo contribuiu para o letramento midiático e as práticas pedagógicas.

Nas falas anotadas dos professores, foram evidenciadas a falta de recursos nas escolas, como livros, internet e celulares, e a necessidade de mais apoio da gestão escolar.

Indicaram que a formação teve um impacto positivo no desenvolvimento profissional dos professores e na problematização do uso de mídias na educação. Além disso, o jogo revelou imprevistos semelhantes aos enfrentados na realidade escolar, mostrando a importância de lidar com situações inesperadas em um contexto real de ensino-aprendizagem.

Tendo por base os apontamentos da observação sobre a oficina realizada, é possível discutir sobre as reflexões e interações que ocorreram entre os professores participantes. A análise abrange diversos aspectos, desde a organização da oficina até as discussões sobre o jogo Comenius Pocket e sua aplicação prática no contexto dessa escola. Os professores se envolveram de maneira produtiva, trazendo à tona preocupações com a falta de recursos e a falta de formação adequada para lidar com as mídias na educação. Além disso, o relato demonstra que o jogo incentivou uma avaliação crítica das práticas pedagógicas, durante a jogabilidade do Comenius Pocket, destacando a interdisciplinaridade e a necessidade de adaptação diante dos imprevistos, uma experiência que espelha os desafios do ambiente escolar real.

Pudemos observar como os professores perceberam o jogo não apenas como um meio de ensino, mas como um catalisador para repensar a possibilidade de as mídias serem incorporadas de maneira mais significativa e engajadora nas aulas.

A dinâmica do jogo Comenius Pocket não apenas proporcionou a competição entre os professores, mas também promoveu espaço para colaboração e troca de ideias, reforçando a importância da coletividade na construção do conhecimento.

Percebemos, nas narrativas dos professores, uma visão de como o jogo contribuiu para ampliar o letramento midiático em relação ao uso das mídias na educação, estimulando reflexões críticas e explorando alternativas criativas para lidar com os desafios do ensinar e aprender na sociedade contemporânea.



Colaboradora 2 no software, o que dá a opção da geração da nuvem. Está diz respeito ao relato e à interpretação das observações de campo, que explica a dinâmica da oficina formativa no Centro Educacional desde o início até o final. Podemos observar, nas falas dos professores, que as palavras que mais se destacam nesse momento são: ‘professores’, ‘alunos’, ‘jogo’, ‘cartas’, ‘celular’, ‘internet’, ‘audiovisual’, ‘livros’ e ‘projektor’. A partir dessas palavras, entendemos que existe uma relação do professor com as diferentes mídias que aparecem no jogo.

A análise da nuvem de palavras permite identificar os principais elementos que compõem a experiência pedagógica relatada, bem como as relações que se estabelecem entre eles. Nesse sentido, a presença marcante das palavras ‘professores’ e ‘alunos’ indica que a oficina foi centrada na interação entre os sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, valorizando o papel do professor como mediador e do aluno como protagonista.

A recorrência das palavras ‘jogo’, ‘cartas’, ‘celular’, ‘internet’ e ‘audiovisual’ utilizadas como meio, evidencia o uso de diferentes mídias na oficina, que contribuíram para dinamizar as atividades e estimular o interesse e a participação dos participantes. Essas mídias também possibilitaram a articulação entre diferentes linguagens e saberes, ampliando as possibilidades de expressão e comunicação.

A frequência das palavras ‘livros’ e ‘projektor’ sugere que a oficina foi planejada com base em uma proposta pedagógica que articulou o jogo Comenius Pocket com a leitura e a produção de textos literários, promovendo o desenvolvimento de competências leitoras e escritoras dos sujeitos de aprendizagem. Além disso, indica que a oficina foi integrada ao projeto pedagógico da escola, que pode favorecer a continuidade e a coerência das ações educativas.

Em suma, as experiências com o jogo demonstram que o uso das mídias podem ser uma ponte entre conceitos teóricos e aplicações práticas, para a ampliação do letramento midiático dos professores. Nessa perspectiva triangular, é possível gerar uma abordagem teórico-prática centrada no processo de aprendizagem do sujeito – aluno.

Assim, os relatos destacam como os professores permitiram a oportunidade de aprender através do jogo, servindo não apenas como atividade isolada, mas como

---

a análise feita pelo pesquisador. A base teórica se aplica para pesquisas que utilizam a metodologia da Teoria Ator-Rede de Latour e Análise de Conteúdo de Bardin. Para ver mais, sugerimos o acesso ao site no link: <https://fromtext.net/>.

ponto de partida para uma reflexão sobre como criar, criticar e analisar o processo formativo dos sujeitos de aprendizagem e a autoavaliação docente de maneira holística.

### 5.3.1 Autoavaliação: aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket

A etapa final desta pesquisa, que corresponde ao sexto momento, engloba a participação dos professores no ambiente Moodle Grupos. Nesta fase, os professores inseriram as cartas criadas no Modo Criativo e preencheram o formulário final de autoavaliação da formação com o jogo.

As cartas criadas do modo criativo representam parte do resultado da pesquisa com relação ao letramento midiático.

Na apresentação das cartas (ver quadro 3) faz-se a leitura do lado esquerdo com a proposta de aula (parte externa da carta) e do lado direito com as mídias e suas pontuações (parte interna da carta).

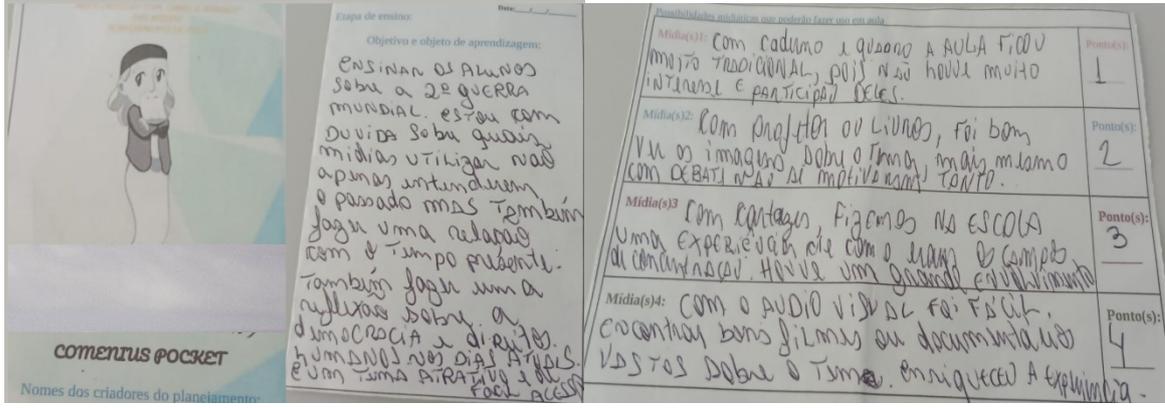
Para analisar essa criação dos professores, o planejamento didático – quando considerado manifestação de letramento midiático – adquire uma dimensão interdisciplinar que transcende o mero ensino tradicional, uma vez que incorpora elementos da cultura digital e da mídia. No contexto específico de atividades em que os professores são provocados a criar cartas de modo criativo, o planejamento didático se torna um exemplo de como os professores abordam a convergência entre as mídias e o processo de ensino-aprendizagem.

Nesse cenário, é fundamental problematizar a abordagem sequencial na prática pedagógica, em que os professores primeiro projetam suas aulas e, em seguida, participam do modo criativo. À medida que os professores se tornam jogadores, eles vivem o planejamento didático que incorpora a reflexão sobre as mídias, que explicita a necessidade de os professores integrarem o letramento midiático em sua abordagem pedagógica. Os educadores não apenas ensinam o conteúdo, mas também se tornam mediadores entre as mídias e os processos formativos, facilitando a compreensão crítica delas e seu potencial educativo.

Esse processo de reflexão conjunta entre o planejamento e a prática de jogo destaca como o letramento midiático pode ser ampliado e incorporado ao planejamento didático, enriquecendo a experiência educativa e promovendo uma abordagem colaborativa, como veremos a seguir.

### Quadro 3 – Cartas da etapa Modo Criativo dos participantes da pesquisa

**Carta criada pelo Professor 1 e Professor 8**



Com base na descrição da Carta criada pelo Professor 1 e Professor 8, podemos identificar algumas pistas ou aproximações de letramento midiático, a partir das escolhas das mídias para criar os planejamentos didáticos. A esse respeito, Cruz e Souza (2018) indicam os seguintes elementos:

**Acesso e consumo de mídia:** os professores mencionaram o uso de projetor, livros e audiovisual, indicando possibilidades para acessar recursos de mídia variados para auxiliar na compreensão do tópico. Isso demonstra certo grau de acesso e consumo de mídia diversificada.

**Apropriação, compreensão e análise:** a carta não fornece informações detalhadas sobre como os professores facilitaram a compreensão e a análise das mídias pelos alunos. No entanto, a menção ao debate em relação ao projetor e livros sugere que haveria alguma tentativa de envolver os alunos na análise crítica dos materiais apresentados.

**Produção de conteúdo:** a carta não faz menção à produção de conteúdo pelos alunos, que é uma parte importante do letramento midiático. Idealmente, os alunos deverão ser incentivados a criar seu próprio conteúdo relacionado ao tópico.

**Avaliação de conteúdo:** os professores mencionaram o acesso a filmes e documentários que poderiam enriquecer a experiência. Isso pode indicar que os alunos serão oportunizados a avaliar criticamente o conteúdo midiático em termos de relevância e confiabilidade.

**Criação de conteúdo em contextos de mídia e linguagens:** não há informações na carta sobre se os alunos se envolveram na criação de conteúdo em diferentes contextos de mídia e linguagens. Esta é uma área que poderia ser explorada para identificar se nessa abordagem houve ampliação do letramento midiático dos professores.

Tais observações, atentamos que os professores 1 e 8 demonstraram esforços na ampliação do letramento midiático, principalmente no que diz respeito à elaboração desse planejamento de aula, possibilitando acesso dos alunos ao consumo e à avaliação de mídia relacionada ao tópico da 2ª Guerra Mundial. No entanto, há espaço para melhorias, especialmente em áreas como a produção de conteúdo pelos alunos e a exploração de diferentes contextos de mídia e linguagens. Essas melhorias poderiam tornar a experiência de aprendizado mais completa e alinhada à definição de letramento midiático de Cruz e Souza (2018).

## Carta criada pelo Professor 2 e Professor 11

 <p>ANOS OBJETIVO TEMPO TEMAS E ATRIBUÍDO DAS MÍDIAS PLANEJAMENTO DA AULA</p> <p>Etapa de ensino: <u>5 Anos</u> data: <u>09/11/2022</u></p> <p>Objetivo e objeto de aprendizagem: Quero que os alunos reconheçam os tempos verbais: (presente, pretérito e futuro). Porém estou com dificuldades para elaborar uma aula diferenciada. Ajude-me a planejar essa aula.</p> <p>COMENTUS FOCKER Nomes dos criadores do planejamento.</p>	<p>Possibilidades midiáticas que poderão fazer uso em aula</p> <p>Mídia(s)1: <u>celular:</u> Os educandos ficam dispersos pois os mesmos não contribuíram de forma efetiva.</p> <p>Mídia(s)2: <u>livros e cadernos</u> Os educandos escrevendo e pesquisando ampliaram seus conhecimentos.</p> <p>Mídia(s)3: <u>Projektor.</u> As imagens e as explicações ficam mais atraentes, tornando as aulas interessantes.</p> <p>Mídia(s)4: <u>Cartazes, pesquisas e projetos:</u> Os educandos se envolvem por completo, sendo os mesmos participantes ativos sobre o tema.</p>	<p>Ponto(s): <u>1</u></p> <p>Ponto(s): <u>2</u></p> <p>Ponto(s): <u>3</u></p> <p>Ponto(s): <u>4</u></p>
---	--	---

A Carta criada pelo Professor 2 e Professor 11 teve como etapa de ensino os anos finais do Ensino Fundamental e tem como objetivo e objeto de aprendizagem “Quero que os alunos reconheçam os tempos verbais (presente, pretérito e futuro), porém estou com dificuldades para elaborar uma aula diferenciada. Ajude-me a planejar essa aula”. Os professores criaram e decidiram as seguintes pontuações “com, sobre/para e através” das mídias para essa “missão” (proposta de aula) – “Celular: os educandos ficam dispersos, pois os mesmos não contribuíram de forma efetiva (1 ponto). Livros e Cadernos: os educandos escrevendo e pesquisando ampliaram seus conhecimentos (2 pontos). Projektor: as imagens e as explicações ficam mais atraentes tornando as aulas interessantes (3 pontos). Cartazes: pesquisas e projetos, os educandos se envolvem por completo, sendo os mesmos participantes ativos sobre o tema (4 pontos)”.

Observamos que a Carta criada pelo Professor 2 e Professor 11, à luz do conceito de letramento midiático de Buckingham (2020), revela alguns pontos importantes:

**Compreensão crítica profunda da mídia:** a proposta de ensinar sobre tempos verbais não parece envolver uma compreensão crítica profunda de como os meios de comunicação funcionam ou como representam o mundo. O foco parece estar no conteúdo linguístico, em vez de abordar questões mais amplas relacionadas à mídia.

**Capitalismo digital:** não há indicação na carta de que os professores abordaram a complexidade das formas contemporâneas de capitalismo digital como parte do letramento midiático. Isso é importante para que os professores entendam como a mídia está inserida em estruturas econômicas e sociais mais amplas.

**Uso de mídias:** os professores mencionaram o uso de diferentes mídias, como celular, livros, projektor e cartazes, para ensinar sobre tempos verbais. No entanto, é importante avaliar e refletir como essas mídias seriam utilizadas de forma crítica para promover o entendimento do tema em questão. Não basta apenas planejar com mídias, é fundamental que os professores desenvolvam uma compreensão profunda dos conceitos relacionados no que se refere aos objetivos de ensino e aprendizagem.

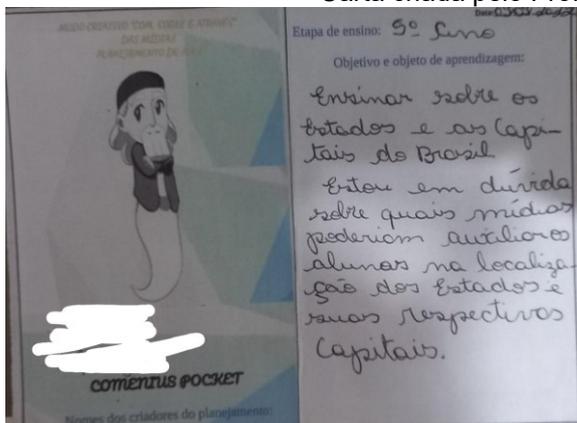
**Nível de envolvimento dos alunos:** os professores atribuíram pontuações diferentes às diferentes mídias com base no envolvimento dos alunos. O uso de cartazes parece ter gerado maior envolvimento, enquanto o uso do celular resultou em dispersão. Isso sugere que a escolha das mídias, ao planejar essa aula, deveria ser feita com cuidado, considerando como elas afetariam a participação dos alunos e a compreensão crítica do conteúdo.

**Diferenciação da aula:** os professores expressaram o desejo de criar uma aula diferenciada para ensinar tempos verbais. No entanto, os professores não explicaram, no momento em grupo, como a carta forneceria detalhes específicos sobre como essa diferenciação seria alcançada por meio das mídias mencionadas. A diferenciação deve ir além da escolha das mídias e incluir estratégias de ensino que promovam uma compreensão profunda e crítica do tema.

Portanto, a carta dos professores 2 e 11 parece se concentrar principalmente na escolha das mídias para ensinar tempos verbais, no debate em grupo os professores não abordaram de forma explícita a compreensão crítica da mídia ou a complexidade do capitalismo digital. Para uma abordagem mais alinhada ao letramento midiático, os professores poderiam considerar como as

mídias podem ser usadas de maneira mais crítica e como os alunos podem desenvolver uma compreensão profunda dos temas relacionados à mídia e à linguagem.

### Carta criada pelo Professor 3 e Professor 7

	Possibilidades midiáticas que poderão fazer uso em aula Mídia(s)1: Mapas impressos, lápis de cor, aula tradicional Ponto(s): 1
	Mídia(s)2: Com cartolinas e imagens impressas os alunos produziram um jogo da memória Ponto(s): 3
	Mídia(s)3: Quebra cabeça de madeira, os alunos em grupos montaram o quebra-cabeça. Ponto(s): 2
	Mídia(s)4: Com (audio visual) Computador, retroprojetor e internet os alunos produziram o mapa virtualmente. Ponto(s): 4

A Carta criada pelo Professor 3 e Professor 7 teve como etapa de ensino o 5º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental e tem como objetivo e objeto de aprendizagem “Ensinar sobre os estados e as capitais do Brasil. Estou com dúvida sobre quais mídias poderiam auxiliar os alunos na localização dos estados e suas respectivas capitais”. Os professores criaram e decidiram as seguintes pontuações “com, sobre/para e através” das mídias para essa “missão” (proposta de aula). “Mapas impressos, lápis de cor, aula tradicional (1 ponto). Com cartolinas e imagens impressas, os alunos produzirão um jogo da memória (3 pontos). Quebra cabeça de madeira, os alunos em grupos montaram o quebra-cabeça (2 pontos). Com computador, retroprojetor e internet (audiovisual), os alunos produzirão o mapa virtualmente (4 pontos)”.

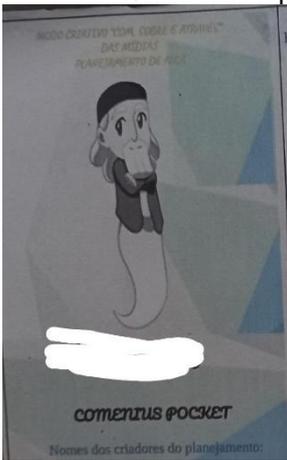
A concepção ecológica de mídia-educação de Fantin (2012) busca utilizar todas as mídias disponíveis para enriquecer o processo educativo e considerar os desafios da sociedade atual. Nessa Carta criada pelos professores 3 e 7, algumas mídias escolhidas por eles são vistas como abordagem menos alinhada com a concepção ecológica de mídia-educação, uma vez que se baseia principalmente em mídias tradicionais, como mapas impressos e lápis de cor. Embora seja importante para o aprendizado geográfico, ela não incorpora elementos multimídia, lúdicos ou interativos, o que sugere a necessidade de mais formações para conhecimento e apropriação desses meios para implementar a prática dos professores, bem como estrutura escolar para tal, sendo importante para o aluno, no processo de aprendizagem, poder relacionar os conhecimentos eruditos aprendidos na escola, com recursos que já estão presentes em seu dia a dia, proporcionando assim uma reflexão crítica desse uso e aprender significativo.

A escolha de cartolinas e imagens impressas para criar um jogo da memória mostra uma melhoria em relação à primeira, pois envolve os alunos na criação de um jogo, incorporando elementos lúdicos. No entanto, ainda se concentra principalmente em mídias impressas e pode não aproveitar completamente o potencial das mídias digitais e interativas.

Já o quebra-cabeça de madeira que os alunos montaram envolve uma atividade prática e colaborativa proporcionando experiência tátil. A abordagem com audiovisual (computador, retroprojetor e internet) para produção virtual do mapa se alinha mais com a concepção ecológica de mídia-educação, pois permite que os alunos explorem diferentes formatos de mídia, como imagens, vídeos e informações online. No entanto, é importante avaliar como essa abordagem estaria sendo implementada para garantir que os alunos não apenas consumam conteúdo, mas também participem ativamente da criação e análise de mídias.

Observamos que ainda há espaço para possibilidades mais abrangentes e integração das mídias no planejamento de aula desses professores, de acordo com a concepção ecológica de mídia-educação. Isso poderia tornar a aprendizagem mais significativa e colaborativa entre os alunos.

Carta criada pelo Professor 5 (fez individual, chegou atrasado nessa etapa)

 <p>MEU CRIATIVO TEM TUBO E ATOMOS™ DAS MÍDIAS PLANEJAMENTO DE AULA</p> <p>COMENIUS POCKET Nomes dos criadores do planejamento:</p>	<p>Etapa de ensino: <span style="float: right;">Data: 04/22</span></p> <p>Objetivo e objeto de aprendizagem:</p> <p>Anos Iniciais</p> <p>OBJ: Aprender o Habitat Natural em inglês de algumas espécies de animais. (Animal home)</p> <p>"Pesquisa Independente"</p>	<p>Possibilidades midiáticas que poderão fazer uso em aula</p> <p>Mídia(s)1: Celular → Acesso a jogos e Vídeos.</p> <p>Mídia(s)2: Dicionário (livro) → Significado e definição das palavras.</p> <p>Mídia(s)3: Projetor → Leva o aluno a lugares que ele não pode ir.</p> <p>Mídia(s)4: Computador (Audio Visual) → Acesso a Blogs, mídias e muito mais...</p>	<p>Ponto(s): 2</p> <p>Ponto(s): 1</p> <p>Ponto(s): 1</p> <p>Ponto(s): 2</p>
--	---	--	---

A Carta criada pelo Professor 5 (individual, chegou atrasado para essa etapa da formação) tinha questões pessoais e teve como etapa de ensino os anos iniciais do Ensino Fundamental, o professor não identificou o ano/série e tem como objetivo e objeto de aprendizagem "Aprender o habitat natural em inglês de algumas espécies de animais (animal nome) pesquisa independente". O professor criou e decidiu as seguintes pontuações "com, sobre/para e através" das mídias para essa "missão" (proposta de aula). "Celular: acesso a jogos e vídeos (2 pontos). Dicionário (livros): significado e definição das palavras (1 ponto). Projetor: leva o aluno a lugares que ele não pode ir (1 ponto). Computador (audiovisual): acesso a *blogs*, mídias e muito mais (2 pontos)".

Rojó e Moura (2019) nos leva a considerar que essa escolha de mídia indica uma abordagem mais contemporânea e alinhada com o contexto de aprendizado dos alunos, que provavelmente estão familiarizados com dispositivos móveis. O acesso a jogos e vídeos pode ser uma forma envolvente de explorar o tema, desde que seja orientado para o objetivo educacional específico. O uso do dicionário em formato de livro é uma abordagem tradicional para a pesquisa de significado de palavras. Embora seja uma habilidade valiosa, especialmente em uma aula de inglês, essa escolha não aproveita totalmente as potencialidades das multimodalidades tecnológicas disponíveis.

A afirmação do professor de "levar o aluno a lugares que ele não pode ir" é um pouco limitada de explicações, pois os recursos multimídia, podem fornecer experiências mais imersivas, acreditamos que o professor poderia explorar com mais considerações no debate em grupo, o que não aconteceu.

## Carta criada pelo Professor 6 e Professor 10

	Etapa de ensino: Anos Finais	Possibilidades midiáticas que poderão fazer uso em aula	Ponto(s):	
	Objetivo e objeto de aprendizagem: O assunto tratado é sobre lideranças religiosas, deverá ser abordado os papéis atribuídos às lideranças das diferentes tradições religiosas.	Mídia(s)1: Projetor Através de vídeos, explicações e conteúdos e ficaram dispersos, não conseguindo atingir o objetivo	Ponto(s):	1
		Mídia(s)2: Livros e cartazes Com livros e cartazes os educandos interagiram e perceberam com facilidade a importância dos líderes religiosos	Ponto(s):	3
		Mídia(s)3 Com pesquisas no celular de forma individual e após compartilhados renderam excelentes debates	Ponto(s):	4
	Mídia(s)4: Com o caderno fizeram resumo do livro e puderam perceber os diferentes papéis dos líderes	Ponto(s):	2	

A Carta criada pelo Professor 6 e Professor 10 teve como etapa de ensino os anos finais do Ensino Fundamental e tem como objetivo e objeto de aprendizagem “O assunto tratado é sobre lideranças religiosas, deverá ser abordado os papéis atribuídos às lideranças das diferentes tradições religiosas”. Os professores criaram e decidiram as seguintes pontuações “com, sobre/para e através” das mídias para essa “missão” (proposta de aula). “Projetor: através de vídeo e explicações o conteúdo, ficaram dispersos não conseguindo atingir o objetivo (1 ponto). Livros e cartazes: com livros e cartazes os educandos interagiram e perceberam com facilidade a importância dos líderes religiosos (3 pontos). Com pesquisas no celular de forma individual e após compartilhados, renderam excelentes debates (4 pontos). Com caderno, fizeram resumo do livro e puderam perceber os diferentes papéis dos líderes (2 pontos)”.

Nessa carta, uma das mídias escolhidas pelos professores menciona que os estudantes ficaram dispersos e não foi não atendido o objetivo. Isso pode indicar uma falta de entendimento dos professores na seleção e apresentação da mídia como previsibilidade do seu uso e não como função pedagógica de seu uso.

Esses professores exploraram uma variedade de mídias, incluindo o uso de tecnologias móveis e tradicionais (projetor, livros, cadernos) para abordar o tema das lideranças religiosas. De certo modo, a crítica da utilização dessas mídias permeia o campo subjetivo. Essa combinação de diferentes mídias e estratégias de ensino pode ter contribuído para ampliar as habilidades dos alunos em lidar com informações de maneira crítica e produtiva, especialmente no contexto do debate gerado pelas pesquisas individuais, sendo assim, é possível que esses professores tenham ampliado de certa forma seu letramento midiático.

Bévort e Belloni (2009, p. 1084) consideram a mídia-educação “como objeto de estudo e ferramenta pedagógica, ou seja, como educação para as mídias, com as mídias, sobre as mídias e pelas mídias.” Com isso, promover junto aos alunos o consumo crítico para que sejam produtores responsáveis de conteúdo midiático, além de aproveitar o potencial das mídias para melhorar a qualidade do processo formativo.

**Carta criada pelo Professor 4 e Professor 9**

	Possibilidades midiáticas que poderão fazer uso em aula	
	Mídia(s)1: Com o caderno e o quadro a aula ficou monótona e desinteressante.	Ponto(s): Zero
	Mídia(s)2: Com livros conseguirá entender os métodos e como os mesmos funcionam.	Ponto(s): 2
	Mídia(s)3: Com celular tiveram acesso às informações mais recentes sobre o assunto.	Ponto(s): 3
	Mídia(s)4: Com audiovisual, projetor e cartazes foram capazes de obter informações variadas e atuaram como multiplicadores para os demais alunos.	Ponto(s): 4

A Carta criada pelo Professor 4 e Professor 9 teve como etapa de ensino os anos finais do Ensino Fundamental e tem como objetivo e objeto de aprendizagem “Quero trabalhar sobre a gravidez na adolescência, despertando o interesse em conhecer os métodos contraceptivos e de prevenção”. Os professores criaram e decidiram as seguintes pontuações “com, sobre/para e através” das mídias para essa “missão” (proposta de aula). “Com o caderno e o quadro a aula ficou monótona e desinteressante (0 ponto). “Com livros conseguirá entender os métodos e como funcionam (2 pontos). Com celular tiveram acesso às informações mais recentes sobre o assunto (3 pontos). Com audiovisual, projetor e cartazes foram capazes de obter informações variadas e atuaram como multiplicadores para os demais alunos (4 pontos)”.

Olhando nessa perspectiva sobre a criação da Carta dos professores 4 e 9, Cruz et al, (2020, p. 190) considera que na *Integração Planejada das Mídias*, os professores devem planejar cuidadosamente como as mídias serão integradas na sala de aula, garantindo que cada meio de ensino escolhido esteja de acordo com os objetivos pedagógicos. Isso significa que eles devem identificar as mídias mais apropriadas para cada objeto do conhecimento e abordagem pedagógica.

No que diz respeito à *formação continuada*, os professores podem buscar formação específica em mídia-educação para potencializar suas habilidades no uso de diferentes tecnologias e mídias. Isso os ajudará a se sentirem mais confiantes ao incorporar esses recursos em suas aulas.

Para o *desenvolvimento de competências digitais* é essencial que os professores desenvolvam competências digitais sólidas para compreender como as mídias funcionam, como são produzidas e como podem ser usadas de maneira que sustente sua prática baseada em alguma abordagem teórica. Isso inclui a capacidade de avaliar criticamente conteúdos midiáticos.

A *colaboração entre professores*, para compartilhar estratégias e experiências bem-sucedidas no uso de mídias nos planejamentos didáticos, como a realização de oficinas ou grupos de discussão para trocar ideias e práticas.

Fonte: O autor (2022).

Com base na descrição das cartas criadas pelos professores, podemos identificar algumas pistas ou aproximações de letramento midiático ao que diz respeito às habilidades necessárias para acessar, apropriar-se, compreender, analisar, consumir, produzir, avaliar e criar conteúdos em diversos espaços midiáticos e formas de linguagem, a partir das escolhas das mídias para criar os planejamentos didáticos. Nas cartas apresentadas no quadro 3, no desenvolvimento de atividades criativas, identificamos, mesmo de uma maneira instrumental, a criação de propostas de aulas que incentivam os alunos a produzir conteúdo midiático e não apenas consumi-lo, eles

poderiam criar vídeos, *blogs*, *podcasts* ou outras formas de mídia para expressar seus conhecimentos e ideias.

Conforme mencionado no quadro 3, sobre a compreensão crítica profunda da mídia em que o foco parece estar no conteúdo linguístico, em vez de abordar questões mais amplas relacionadas à mídia, a esse respeito Espíndola (2010) explica que as etapas de integração das TICs pelos professores envolvem inicialmente a aplicação de uma pedagogia semelhante, utilizando novos recursos tecnológicos como ferramentas. Posteriormente, em etapas sucessivas de experimentação e reflexão, os professores gradualmente inovam, tornando-se verdadeiramente inventivos. Em outras palavras, trata-se de um processo natural, no qual é comum que, inicialmente, façam um uso instrumental. No letramento midiático, inclui-se na formação desses professores a dimensão "sobre" as mídias, visando fornecer um embasamento crítico para refletir e analisar suas primeiras experiências, concluindo que o uso foi predominantemente instrumental, como meio. A partir dessa reflexão, planejam abordagens diferentes para o segundo ciclo.

Nesse contexto, na integração das mídias, o professor enfrenta o desafio de articular três tipos de conhecimento: o conhecimento de conteúdo específico, o conhecimento pedagógico e o conhecimento tecnológico.

A importância do uso responsável e ético das mídias, incluindo a compreensão das questões de privacidade, segurança e confiabilidade das fontes, é parte dessa etapa de criação de novas cartas a serem consideradas, assim como flexibilidade e adaptação às transformações tecnológicas e às preferências dos alunos. À medida que novas tecnologias e mídias surgem, os professores com base no debate de campo, precisam estar abertos a explorá-las e incorporá-las de maneira que potencializem a formação continuada.

Figura 17 – Nuvem de palavras do Modo Criativo



Fonte: O autor (2023).

Esta nuvem refere-se às palavras que mais se destacaram na análise das cartas criadas pelos professores, temos: ‘professores’, ‘mídias’ e ‘alunos’. Observamos a relação nesse tripé no que se refere ao planejamento didático.

Uma possível análise dessa nuvem de palavras é que os professores reconhecem a importância das mídias para o processo de ensino-aprendizagem, dos alunos, e que buscam formas de integrá-las às suas práticas pedagógicas. Além disso, os professores demonstram preocupação com os alunos, tanto em relação ao seu desenvolvimento cognitivo quanto afetivo, e procuram estabelecer uma relação dialógica e colaborativa com eles. O jogo Comenius Pocket pode ser visto como uma atividade que favorece esses objetivos, pois permite aos professores criar cartas personalizadas com conteúdos de diferentes áreas do conhecimento, estimulando o interesse, a curiosidade dos jogadores e o desenvolvimento de habilidades, como criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas. O jogo também possibilita a interação entre os participantes, promovendo o compartilhamento de saberes e experiências.

Na etapa de criação de novas cartas no Modo Criativo foi possível identificar ter sido esse um momento de aplicação prática dos conceitos discutidos e apropriados até então. No entanto, a inclusão de diretrizes mais claras sobre o processo de criação poderia auxiliar os participantes a criarem cartas mais elaboradas, baseadas nas próprias experiências com o jogo e que essas propostas seriam criadas com autoria, objetivos reais de aula para que posteriormente fosse uma carta jogada por outros participantes. Identificamos que essa etapa e estrutura ainda precisam ser melhor roteirizadas aos jogadores, de maneira que se possa compreender elementos pedagógicos diversos a serem ensinados, aprendidos e inclusivos, identificando

barreiras físicas, comunicacionais e relacionais que podem impedir que apenas um aluno ou um grupo participe e aprenda, propondo, nesse sentido, aos sujeitos de aprendizagem, apoios colaborativos para atender às necessidades e às diferenças de cada um ou do grupo.

Afinal, os professores podem ampliar seu letramento midiático investindo em formação continuada, desenvolvendo competências digitais, planejando cuidadosamente a integração das mídias e promovendo uma abordagem reflexiva e colaborativa para o uso de mídias em suas aulas. Isso os ajudará a pensar nos objetivos da mídia-educação na sociedade contemporânea.

Após inseridas as cartas criadas, os professores responderam ao formulário de autoavaliação contendo 13 questões, com o objetivo de verificar os indícios da ampliação de letramento midiático, baseada na prática do jogo.

Quadro 4 – Análise pedagógica dos jogos na educação

Acho necessário o uso de jogos durante as aulas	73% concordam
	18% concordam totalmente
	9% não sabem dizer
Conheço os diferentes jogos que podem ser usados em sala de aula	64% concordam
	28% discordam
	8% não sabem dizer
Me sinto seguro/segura para a utilização de jogos educativos ou de aprendizagem	37% concordam
	37% não sabem dizer
	18% discordam
	8% concordam totalmente
Sinto a necessidade de formações iniciais/permanente com a temática 'jogos de aprendizagem'	55% concordam totalmente
	45% concordam

Fonte: O autor (2022).

Sobre a análise pedagógica dos jogos na educação: essa questão gerou os seguintes dados, sendo n = 11 respondentes.

Sobre achar necessário o uso de jogos durante as aulas, 73% concordam, 18% concordam totalmente e 9% não sabem dizer. A maioria dos respondentes acredita

que o uso de jogos é necessário nas aulas, com uma pequena parcela concordando totalmente. No entanto, uma minoria não tem uma opinião formada.

Sobre conhecer os diferentes jogos que podem ser usados em sala de aula, 64% concordam, 28% discordam e 9% não sabem dizer. A maioria dos respondentes afirma conhecer os diferentes jogos que podem ser usados em sala de aula, embora uma parcela significativa ainda tenha dúvidas ou discorde disso.

Sobre se sentir seguro/segura para a utilização de jogos educativos ou de aprendizagem, 37% concordam, 37% não sabem dizer, 18% discordam e 9% concordam totalmente. A opinião dos respondentes sobre sua segurança ao usar jogos educativos é variada, com uma parcela significativa não tendo uma opinião clara. Alguns concordam enquanto outros discordam.

Sobre sentir a necessidade de formações iniciais/continuadas com a temática jogos de aprendizagem, 55% dos professores concordam totalmente e 46% concordam. A unanimidade dos respondentes está alinhada com a ideia de que é necessária uma formação inicial e contínua sobre jogos de aprendizagem, com uma parcela expressiva concordando totalmente. Nesse sentido, esse índice de concordância sobre a necessidade de formação pode estar relacionada com uma insegurança coletiva para utilizar os jogos, sendo importante esses momentos formativos para conhecimento e apropriação dos meios de forma crítica e autoral, a fim de integrar as próprias práticas pedagógicas.

Esses dados indicam um interesse geral em incorporar jogos na educação, mas também mostram que existem desafios em relação ao conhecimento e à segurança na implementação dessas estratégias. A necessidade de formação contínua também é reconhecida como importante pela maioria dos respondentes.

Observamos que a dificuldade de conhecimento sobre jogos apresenta uma percentagem significativa dos respondentes que discordam em conhecer os diferentes jogos que podem ser usados em sala de aula, sendo um ponto que chama atenção. Isso sugere que pode haver uma lacuna de conhecimento em relação às opções de jogos educacionais disponíveis.

Sobre a segurança na utilização de jogos educativos, percebemos que a divisão quase igual (37% concordam e 18% discordam) indica que muitos professores podem se sentir inseguros ao implementar essa estratégia. Isso pode ser devido à falta de formação ou experiência prévia.

Quanto à necessidade de formação, embora a maioria dos respondentes estejam de acordo com a necessidade de formação inicial/continuada sobre jogos de aprendizagem, é importante notar que quase metade (46%) apenas ‘concorda’, em vez de ‘concordar totalmente’. Isso pode sugerir que alguns professores veem a formação como importante, mas podem não considerá-la prioridade.

Com os dados apurados, decidimos promover um amplo debate sobre o uso de jogos na educação e a análise da jogabilidade realizada pelos participantes.

Quadro 5 – Análise de jogabilidade

Eu me diverti jogando	63% concordam
	37% concordam totalmente
Sinto-me motivada/motivado a jogar novamente	37% concordam
	27% concordam totalmente
	27% discordam
	9% não sabem dizer
Me senti envolvida/envolvido com o jogo	46% concordam
	45% concordam totalmente
	9% não sabem dizer
Eu entendi a história do jogo	64% concordam
	36% concordam totalmente
Eu entendi as mecânicas do jogo	54% concordam
	27% concordam totalmente
	19% não sabem dizer
Aprendi coisas novas sobre o uso de mídias em aula	46% concordam
	45% concordam totalmente
	9% não sabem dizer
Deve ser reduzido o número de regras	27% concordam
	9% concordam totalmente
	46% discordam
	18% não sabem dizer

Fonte: O autor (2022).

Com base nos dados apresentados sobre a análise de jogabilidade do jogo Comenius Pocket feita pelos participantes da pesquisa, podemos identificar que 100% concordam/concordam totalmente sobre diversão e motivação, observamos que a maioria dos participantes se divertiu jogando. Em relação à motivação para jogar novamente, 64% concordam/concordam totalmente, mas 27% discordaram. Em relação ao envolvimento com o jogo, quase metade dos participantes concordou que se sentiu envolvido com o jogo, 90% concordam/concordam totalmente.

Sobre a compreensão do jogo, a maioria dos participantes concordou que entendeu a história do jogo, 100% concordam/concordam totalmente. Em relação à compreensão das mecânicas do jogo, 91% concordam/concordam totalmente.

Em relação ao aprendizado sobre mídias em sala de aula, 90% concordam/concordam totalmente, metade dos participantes concordou que aprendeu algo novo sobre o uso de mídias em sala de aula.

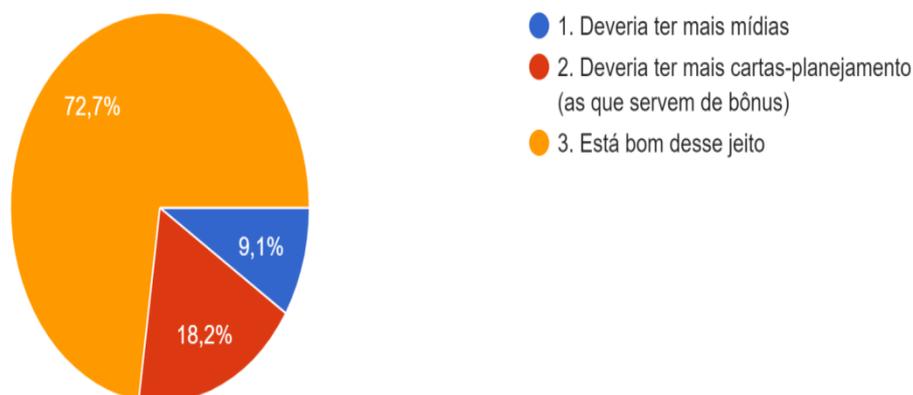
Da complexidade das regras, 36% concordam/concordam totalmente que o número de regras deveria ser reduzido, mas 45% discordam.

Sobre a motivação para jogar novamente, seria importante considerar um *feedback* mais detalhado dos participantes sobre o que os motivaria a jogar novamente e a ajustar o jogo com base nessas informações.

Os dados sugerem que a maioria dos participantes teve uma experiência positiva ao jogar o jogo Comenius Pocket em termos de diversão, compreensão da história e das mecânicas do jogo, e aprendizado sobre o uso de mídias em sala de aula. No entanto, a questão da motivação para jogar novamente e a complexidade das regras são áreas que podem requerer mais atenção ou ajustes no jogo, dependendo dos objetivos do planejamento e do público-alvo.

O próximo grupo de perguntas se refere à análise do jogo. As questões também se voltam para a segunda dimensão da mídia-educação que é a de entender a mídia como objeto de estudo, ou seja, refletir sobre a mídia, como propõem Bévort e Belloni (2009), Fantin (2012) e Cruz e Ramos (2021).

Gráfico 1 – Quanto às cartas recebidas no começo do jogo, você acha que:



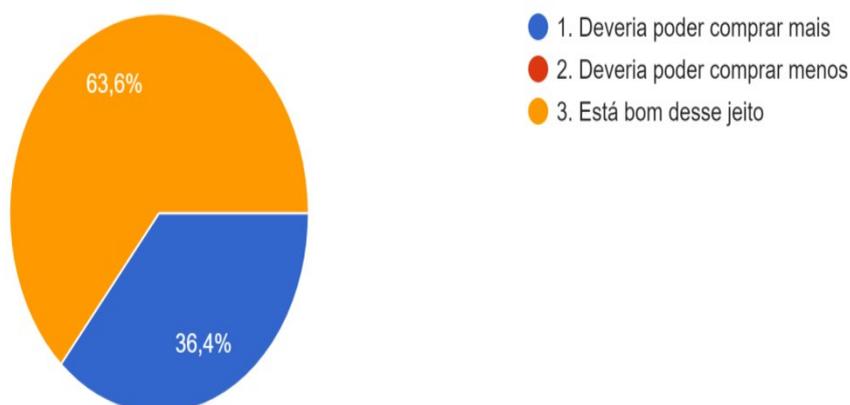
Fonte: O autor, via *Google Forms* (2022).

Quanto às cartas recebidas no começo do jogo, os participantes da pesquisa responderam que: 73% está bom do jeito que está, 18% deveria ter mais cartas planejamentos e 9% deveria ter mais mídias.

A demanda por mais cartas de planejamento, mesmo sendo 18%, indica que os participantes gostariam de ter mais cartas de planejamento no jogo. Quanto às mídias, 9% dos participantes gostariam de ver mais cartas de mídia no jogo. Isso pode ser interpretado como sugestão para tornar o jogo mais estratégico, fornecendo aos jogadores mais opções e recursos para planejar suas ações durante as rodadas, bem como mais variedade ou recursos relacionados à mídia, mas essa não é uma prioridade tão alta quanto a adição de cartas de planejamento.

Esses dados da avaliação do jogo indicam uma satisfação geral. A maioria dos participantes afirmou que o jogo está "bom do jeito que está". Isso sugere uma satisfação com a quantidade, o tipo de cartas de planejamento e mídias disponíveis no jogo – uma observação relevante a ser considerada ao reorganizar o jogo e planejar atualizações futuras para atender às preferências dos jogadores e melhorar a experiência do jogo.

Gráfico 2 – Quanto às cartas recebidas durante o jogo (na compra delas) você acha que:

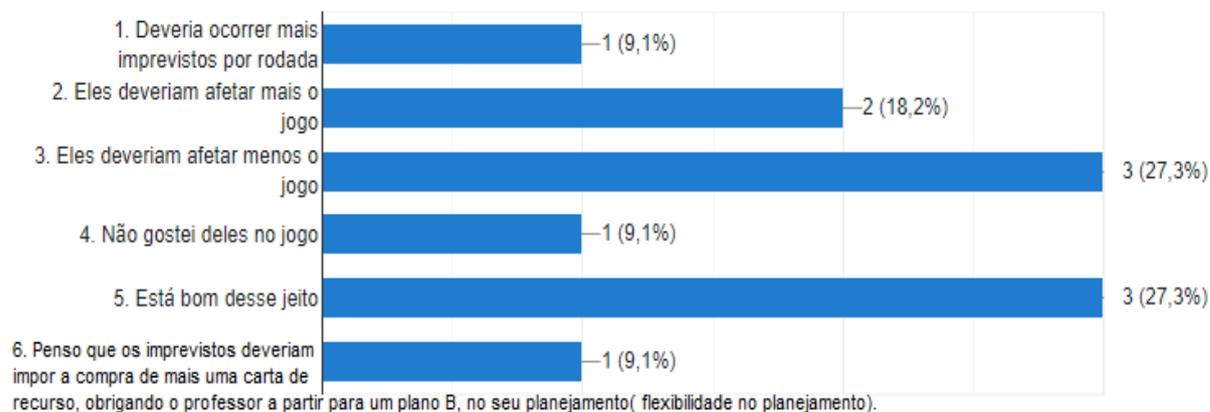


Fonte: O autor, via *Google Forms* (2022).

Os dados sobre as cartas recebidas durante o jogo, especialmente na compra delas, denota que a maioria dos participantes (64%) afirmou estar satisfeita com a quantidade de cartas que podem comprar durante o jogo. Isso sugere que a quantidade de cartas disponíveis é adequada para sua experiência de jogo, enquanto 36% dos participantes responderam que os jogadores poderiam comprar mais cartas, tendo mais opções ou recursos ao adquirir cartas durante o jogo, seja para aumentar a variedade ou para melhorar a estratégia.

Segundo Kapp (2012), esse conceito pode ser entendido sobre as preferências dos jogadores no *Comenius Pocket*, onde a satisfação e o desejo de mais cartas de mídia estão ligados à experiência de jogo, desafiando os jogadores a explorar e utilizar diversas possibilidades midiáticas de maneira estratégica para alcançar os resultados desejados.

Gráfico 3 – Sobre os imprevistos, você acha que:



Fonte: O autor, via *Google Forms* (2022).

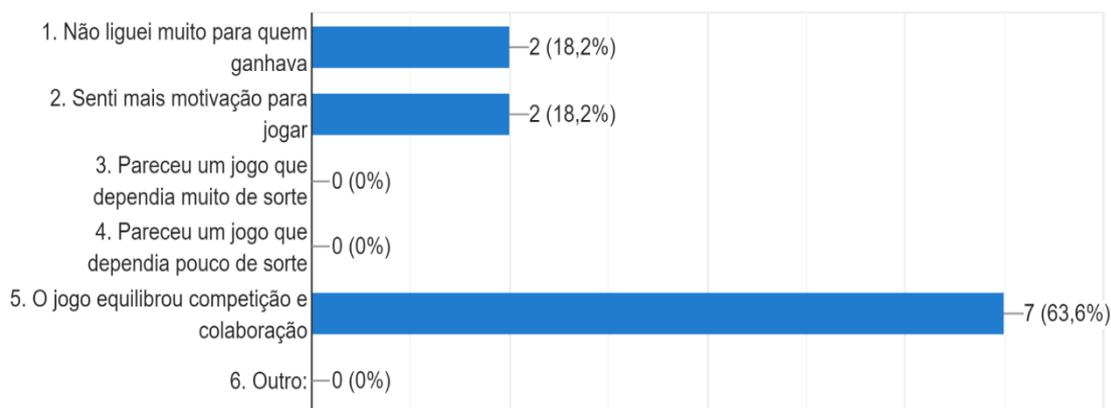
Quanto às cartas de imprevistos, 27% dos participantes entendem que deveriam ocorrer mais imprevistos por rodada, enquanto outros 27% consideram que a quantidade atual está adequada. Apenas 1 jogador (9%) não gostou deles no jogo.

As cartas de imprevistos no jogo seguem uma lógica real da escola, na qual muitas vezes preparamos uma aula e, no dia, acontece algo que não estava previsto. Por exemplo, pode chover e a maioria da turma não consegue comparecer para a revisão de uma avaliação, ou podemos planejar exibir um vídeo, mas falta energia elétrica, entre outras situações do dia a dia.

A inclusão de cartas de imprevistos no jogo pode refletir a realidade da sala de aula, em que os professores frequentemente precisam lidar com situações imprevisíveis. No entanto, é importante equilibrar a quantidade de imprevistos para garantir que o jogo ofereça uma variedade de experiências realistas, mas também mantenha um ambiente de aprendizado controlado e produtivo. "A educação, é um ato de amor e coragem, não deve temer o debate, mesmo com imprevisto é importante analisar a realidade" (Freire, 1970). Os imprevistos podem oferecer oportunidades de aprendizado adaptativo, incentivando os professores a pensar rapidamente e a ajustar suas estratégias de ensino. Isso pode ajudar a refletir para situações reais na sala de aula, onde a flexibilidade é parte do planejamento e faz parte do processo pedagógico.

Nesse momento, o jogo pode ser usado como uma ferramenta reflexiva para que os professores discutam e analisem as ações tomadas em resposta aos imprevistos. Essa reflexão pode promover a autoavaliação do professor, permitindo que compartilhem estratégias significativas e aprendam uns com os outros.

Gráfico 4 – Sobre a competitividade do jogo, você achou que:



Fonte: O autor, via *Google Forms* (2022).

Sobre a competitividade do jogo, 64% dos professores compreendem que equilibra a competição e a colaboração, 18% não ligaram muito para quem ganhava e 18% sentiam mais motivação para jogar. Aqui, chamamos atenção ao trazer o dado do formulário de perfil midiático, que condiz com esses dados apresentados, uma vez que ao serem questionados “como você se descreveria enquanto jogador”, 34% se considera Socializador (joga para socializar, fazer amigos, estabelecer conexões com outros jogadores), 34% Explorador (gosta de explorar o universo do jogo, fazer descobertas), 14% Conquistador (gosta de buscar novos desafios, está focado exclusivamente nos seus objetivos no jogo) e apenas 4% se consideravam como Predador (competitivo e está em busca de atingir as melhores colocações no *ranking* do jogo).

Huizinga (2000) explica que o jogo é uma atividade que as pessoas escolhem realizar voluntariamente, e não por obrigação. Os jogos geralmente têm regras e limitações de tempo e espaço claramente definidas, o que cria um ambiente separado do mundo real, apresenta regras que estabelecem uma ordem e estrutura específicas para a atividade, envolve elementos de competição, nos quais os participantes buscam atingir objetivos específicos. No entanto, compreendemos que o jogo também pode envolver cooperação entre os jogadores, pode incluir desafios que os participantes enfrentam de forma lúdica e que proporcionem prazer ou diversão.

O contexto da competitividade do Comenius Pocket contribui no entendimento da competição, sendo uma das características do jogo, não apenas como aspecto do jogo, mas como função cultural que faz parte da experiência humana de jogar.

O jogo e a competição desempenham funções culturais significativas,

proporcionando uma maneira de as pessoas se envolverem em atividades lúdicas, de explorarem desafios, expressarem criatividade e participarem de experiências culturais compartilhadas (Huizinga, 2000).

A competição, quando realizada dentro das regras estabelecidas pelo jogo, pode ser vista como uma maneira de canalizar a energia competitiva de forma construtiva e socialmente aceitável, promovendo a diversão e o aprendizado.

Quadro 6 – Ficou com alguma dúvida sobre as regras do jogo? Se sim, qual?

Professor 1	Não
Professor 2	Não
Professor 3	Sim. Sobre o produzir uma carta.
Professor 4	Penso que os imprevistos deveriam impor a compra de mais uma carta de recurso, obrigando o professor a partir para um plano B, no seu planejamento (flexibilidade no planejamento).
Professor 5	Não
Professor 6	Um pouco confuso
Professor 7	Sim
Professor 8	Não
Professor 9	Não, aparentemente.
Professor 10	Sim
Professor 11	Não

Fonte: O autor (2022).

O quadro 6 apresenta que, dos 11 professores respondentes, 70% não ficaram com nenhuma dúvida sobre as regras do jogo, 30% responderam que ficaram com dúvidas, mas não disseram qual seria. Apenas um dos professores (Professor 4) justificou o seguinte: “Penso que os imprevistos deveriam impor a compra de mais uma carta de recurso, obrigando o professor a partir para um plano B, no seu planejamento (flexibilidade no planejamento)”.

Essa sugestão do participante está alinhada à necessidade de promover a flexibilidade no planejamento, um aspecto importante da prática pedagógica. Isso demonstra como os professores podem contribuir com sugestões para tornar o jogo Comenius Pocket mais interessante para as necessidades de formação.

A maioria dos professores não teve dúvidas sobre as regras do jogo, mas é importante considerar as necessidades do grupo que relatou dúvidas não especificadas. Essas dúvidas podem impactar a experiência de jogo e o aprendizado.

Em futuras formações, é vital que as instruções do jogo sejam ainda mais claras e abertas para perguntas e esclarecimentos, para garantir que todos os participantes tenham uma compreensão completa das regras e aproveitem a dinâmica da prática.

Quadro 7 – Sobre análise Pedagógica do Comenius Pocket

Criei novas cartas Professor inspirados em minha prática pedagógica	73% concordam
	18% concordam totalmente
	9% discordam
As cartas criadas pelos outros jogadores contribuíram para refletir sobre minha prática pedagógica	64% concordam
	9% concordam totalmente
	27% não sabem dizer
A reflexão em grupo contribuiu para ampliar meu letramento midiático	82% concordam
	9% concordam totalmente
	9% não sabem dizer
Gostei de criar minha própria missão	73% concordam
	18% concordam totalmente
	9% não sabem dizer
Senti dificuldade de criar o desafio da aula	28% concordam
	9% concordam totalmente
	18% discordam totalmente
	45% discordam

Fonte: O autor (2022).

Sobre análise Pedagógica do Comenius Pocket, 72% consideram ter criado novas cartas Professor inspirados na própria prática pedagógica, 63% concordam que a reflexão em grupo contribuiu para ampliar o letramento midiático, 82% gostaram de criar a própria missão e 45% não sentiram dificuldade para criar o desafio da aula, ou seja, pensar o planejamento, e 28% sentiram dificuldade.

Os resultados indicam bastante engajamento e apreciação dos aspectos criativos do jogo, como a criação de novas cartas Professor e a elaboração de missões

personalizadas. Isso sugere que o jogo pode ser um instrumento de formação para estimular a criatividade e a aplicação prática do aprendizado “com, sobre/para e através” das mídias em contextos pedagógicos.

A concordância com a reflexão em grupo como meio para ampliar o letramento midiático é válida, pois destaca a importância da colaboração e da discussão crítica na formação dos professores. Isso pode fortalecer as habilidades de análise de mídia dos educadores.

É importante abordar as dificuldades relatadas pelos professores na criação do desafio da aula. Isso pode ser uma área de foco para fornecer orientação adicional ou recursos no jogo que ajudem os professores a desenvolver essa habilidade.

Quadro 8 – Sobre o Modo Criativo do Comenius Pocket

Senti dificuldade de fazer a pontuação/ <i>feedback</i> das mídias	28% concordam
	18% concordam totalmente
	45% discordam
	9% não sabem dizer
Pretendo usar essas cartas para simular minhas próximas aulas	28% concordam
	9% concordam totalmente
	9% discordam
	54% não sabem dizer
Penso que o Comenius Pocket poderia ser usado na formação continuada ou em reuniões de planejamento na minha escola	55% concordam
	18% concordam totalmente
	9% discordam
	18% não sabem dizer
Poderia ser usado na formação inicial, em disciplinas como Didática, Metodologia de Ensino ou nos estágios	45,5% concordam
	36,5% concordam totalmente
	18% não sabem dizer
Poderia ser usado como simulação de experiências na prática de sala de aula	45% concordam
	28% concordam totalmente
	9% discordam
	18% não sabem dizer

Fonte: O autor (2022).

Sobre o Modo Criativo do Comenius Pocket, 45% discordam que sentiram dificuldade em fazer a pontuação/*feedback* das mídias, enquanto 27% concordam. Em relação ao uso das cartas para simular suas próximas aulas, 28% concordam, e 54% não sabem dizer se pretendem usá-las para essa finalidade. No que diz respeito à utilidade do Comenius Pocket, 54% concordam que ele poderia ser usado na formação continuada ou em reuniões de planejamento da escola em que trabalham, 45% concordam que poderia ser usado na formação inicial, em disciplinas como Didática, Metodologia de Ensino ou nos estágios, e 45% concordam que poderia ser usado como simulação de experiências na prática de sala de aula.

Os dados revelam uma variedade de percepções e opiniões dos professores em relação ao Modo Criativo do Comenius Pocket. Essa diversidade de respostas pode ser aproveitada para repensar a formação e o uso do jogo, adaptando-o às necessidades e preocupações dos professores. Além disso, destaca-se a importância de fornecer orientações claras sobre como o Comenius Pocket pode ser integrado de maneira objetiva no planejamento e na prática das aulas, a fim de maximizar seu potencial como instrumento para promover o letramento midiático.

Quadro 9 – Explique qual etapa de ensino foi escolhida pelo seu grupo para o Modo Criativo e por que?

Professor 1	Criação de novas cartas Professor
Professor 2	Utilizamos os tempos verbais. Foi interessante pois utilizamos as pontuações conforme a metodologia que acreditamos ser a mais útil no nosso dia a dia.
Professor 3	Anos iniciais. Por sentir essa defasagem nos anos finais.
Professor 4	Anos finais. Porque é minha área de atuação.
Professor 5	Conhecimento de gramáticas.
Professor 6	Ensino Fundamental
Professor 7	Fundamental 1º ao 5º ano
Professor 8	Finais, porque atuo nessa área.
Professor 9	Anos finais
Professor 10	Anos finais, porque trabalhamos nele.

Professor 11	Verbos, porque era um conteúdo de entendimento fácil.
--------------	---

Fonte: O autor (2022).

Algumas respostas dos professores estão incompletas, não deixam explícito, por exemplo, o motivo da escolha da etapa, conforme questionado. As justificativas para a escolha da etapa de ensino também variam. Alguns participantes mencionam uma defasagem percebida em uma determinada etapa, enquanto outros mencionam sua área de atuação ou a facilidade de compreensão de um conteúdo específico.

É importante reconhecer que a variedade nas respostas pode refletir a diversidade de percepções e experiências dos professores. Consideramos isso para compreender as diferentes perspectivas sobre a escolha da etapa de ensino, todavia, pode ter ocorrido a não compreensão das dos questionamentos.

Para obter uma compreensão mais aprofundada das razões por trás das escolhas, observamos que alguns participantes não se permitiram justificar mais detalhadamente o porquê certas etapas foram escolhidas e como eles veem a relevância das mídias para essas etapas específicas.

Para futuras pesquisas ou formações, pode ser útil fornecer orientações mais claras sobre como escolher a etapa de ensino para o Modo Criativo e incentivar os participantes a explicarem suas escolhas de forma mais detalhada, promovendo uma compreensão mais profunda das motivações.

As respostas atribuem uma visão inicial das escolhas feitas pelos participantes, mas uma análise mais aprofundada e discussões adicionais podem ajudar a esclarecer as motivações por trás dessas escolhas e informar melhorias no jogo e nas próximas formações.

Gráfico 5 – Você recomendaria o Comenius Pocket para outras pessoas?



Fonte: O autor, via *Google Forms* (2022).

Os dados revelam que os professores participantes da pesquisa reconhecem o valor pedagógico do jogo Comenius Pocket como atividade formativa no processo de ensino-aprendizagem para outras pessoas, 100% recomendariam o jogo para outras pessoas, o que indica um grau de satisfação e confiança na proposta do jogo. Esses resultados sugerem que o jogo Comenius Pocket foi bem recebido pelos professores e que contribuiu para o desenvolvimento profissional e pessoal no âmbito da mídia-educação e do letramento midiático.

Essa postura crítica e reflexiva em relação ao uso das mídias na educação, conforme proposto por Belloni (2009), está de acordo com o entendimento da mídia-educação enquanto debate do campo de conhecimento e de prática pedagógica para a formação de cidadãos capazes de compreender, analisar e produzir conteúdos midiáticos de forma ética, criativa e democrática. Nesse sentido, podemos refletir que o jogo Comenius Pocket se configura como um conteúdo que possibilita a formação “com, sobre/para e através” de mídia-educação que possibilita aos professores ampliar seus repertórios culturais, desenvolver habilidades cognitivas e comunicativas, e participar ativamente da cultura digital.

A recomendação do jogo por parte dos professores indica que eles reconheceram o valor formativo da experiência e se sentiram motivados a compartilhá-la com outros profissionais da educação, contribuindo assim para a difusão da mídia-educação no contexto escolar.

Quadro 10 – Sobre a oficina do Comenius Pocket

O mediador do jogo explicou as regras com clareza	63% concordam
	18% concordam totalmente
	18% não sabem dizer
Um dos integrantes do grupo pôde registrar as pontuações de todos	64% concordam
	36% concordam totalmente
Foi muito rápida, não jogamos todas as missões das cartas	27% concordam
	27% discordam
	47% discordam totalmente
Foi muito demorada, não deu tempo de refletir depois de jogar	18% concordam
	46% discordam
	36% discordam totalmente
Tivemos um tempo certo, unindo prática, criação e reflexão sobre a prática	82% concordam
	9% concordam totalmente
	9% não sabem dizer
As frases dos pensadores (cartas Inspiração) devem ser lidas ao final do jogo, a fim de gerar reflexões sobre a prática pedagógica	54% concordam
	9% concordam totalmente
	9% discordam
	9% discordam totalmente
	19% não sabem dizer
As frases dos pensadores (cartas Inspiração) nos ajudaram a criar as cartas do Modo Criativo	36% concordam
	18% discordam
	9% concordam totalmente
	37% não sabem dizer
A pontuação discutida e registrada entre rodadas foi justa para cada jogador	73% concordam
	9% concordam totalmente
	18% não sabem dizer
Fiquei feliz com a pontuação final do jogo	55% concordam
	18% concordam totalmente
	9% discordam
	18% não sabem dizer

A oficina contribuiu para (re)significar minhas práticas pedagógicas	55% concordam
	18% concordam totalmente
	27% não sabem dizer
A oficina contribuiu para desenvolver meu letramento “com, sobre/para e através” das mídias	68% concordam
	23% concordam totalmente
	9% não sabem dizer

Fonte: O autor (2022).

Ao analisarmos esse quadro, 63% dos participantes concordaram que o mediador explicou as regras com clareza, o que é positivo. Destaca-se a importância de continuar a explicação clara das regras do jogo durante a formação e de fornecer orientações detalhadas aos mediadores.

Algo que facilitou o jogo foi que 63% dos participantes concordaram que um dos integrantes do grupo pôde registrar as pontuações. Essa prática permite que um membro do grupo registre as pontuações, e fornecer treinamento adicional, se necessário, garante uma qualidade significativa no andamento do jogo. No entanto, compreendemos ainda que se faz necessário criar outra possibilidade de pontuação que se torna mais prática, que poderia ser outra carta do mesmo tamanho das demais. Essa carta incluiria informações sobre seis avatares, que podem ser os mesmos pensadores mencionados na carta Inspiração. No início do jogo, cada jogador escolheria um avatar, enquanto que um membro do grupo seria designado para registrar os pontos de cada jogador em cada rodada<sup>22</sup>.

Em resumo, o desenho dessa carta teria seis avatares, um indicador horizontal representando as cinco rodadas (missões) e cinco linhas verticais cruzando as linhas horizontais para registrar os pontos de cada avatar (jogador). Isso permitiria um acompanhamento mais organizado e ágil dos pontos ao longo do jogo. Enquanto pesquisador e formador, estou propondo a introdução desse sistema de registro de pontos por meio da carta de avatares, para melhorar a organização e a qualidade do jogo, tal proposta advém de um processo reflexivo da observação prática do jogo enquanto pesquisador envolvido no produto e na curadoria das criações.

<sup>22</sup> A pontuação da versão atual foi modificada a partir dessas críticas, mas de um modo diferente. A proposta empregada na oficina foi avaliar os conceitos em A, B e C. A nova versão do Game Comenius Pocket em que a pontuação, inicialmente, era por numerais, passou a ser classificado como “Regular, Bom, Muito Bom e Excelente”, dentro da carta professor.

Essa proposta, não é uma resposta direta dos professores participantes da pesquisa, mas sim uma medida adicional que visa aperfeiçoar o processo de geração de dados e análise. Embora as respostas e interações dos professores sejam inestimáveis para compreender a dinâmica do jogo e seu impacto na formação, essa proposta de registro de pontos é uma contribuição metodológica destinada a fornecer um meio mais claro e eficiente de documentar o progresso dos jogadores a fim de dar consistência nas informações sobre o desempenho dos participantes, permitindo avaliar com mais precisão o processo do jogo.

Enquanto pesquisador e aplicador da formação, houve a impressão de que o tempo da oficina não foi suficiente, que houve uma espécie de corrida e sobrecarga para dar conta de toda a proposta conceitual, de apresentação do jogo, aplicação do jogo e modo criativo. Contudo, 47% dos professores discordaram completamente e 27% discordaram que foi muito rápido. No que diz respeito à afirmação de que a oficina foi demorada, 46% dos professores discordam e 36% discordaram totalmente. Ainda na avaliação do tempo da oficina, quanto à afirmação de que teve-se o tempo certo para tal, 82% concordaram, enquanto que 9% concordaram totalmente, de maneira que tornou-se possível a reflexão sobre práticas pedagógicas. Esse aspecto é positivo para manter o equilíbrio entre a prática, a criação e a reflexão durante a formação.

No que diz respeito à leitura das frases dos pensadores, 54% concordaram que as frases dos pensadores devem ser lidas ao final do jogo. Essa carta, resultado de diversas discussões e análises de oficinas realizadas até o momento, mantém sua presença no jogo, e cada jogador, ao recebê-la, possui autonomia de usá-la como fonte de inspiração para planejar sua aula.

O grupo poderá considerar o uso adequado e a defesa do jogador em relação à influência do pensador mencionado na carta como um elemento a ser avaliado na pontuação.

O fato de que 36% dos participantes concordaram que as frases dos pensadores foram úteis na criação indica a importância de manter a inclusão das citações dos pensadores no jogo e a importância de explorar maneiras de maximizar seu valor na formação.

Sobre a pontuação, 73% concordaram que a pontuação foi justa para cada jogador. Nesse momento, consideramos a manutenção da transparência e a equidade na pontuação, incentivando a discussão sobre critérios de avaliação para pontuar para

não ficar atrelado muito tempo nessa parte do jogo, ao considerar que 54% ficaram satisfeitas com a pontuação final do jogo. Desse modo, é válido continuar a enfatizar a importância de uma competição saudável e garantir que as regras de pontuação sejam compreensíveis, justificadas, flexíveis e (re)flexíveis entre os jogadores, ou seja, é decisão do grupo avaliar, a cada rodada, os diferentes planejamentos para uma pontuação justa e de concordância.

Observamos que 54% concordaram em relação à contribuição para (re)significar as práticas pedagógicas. Percebemos a necessidade de um debate para reforçar a conexão entre o jogo e a transformação das práticas pedagógicas durante a formação, 63% concordaram que a oficina contribuiu para o desenvolvimento do letramento midiático. Esse dado reforça a conclusão de que a integração das mídias durante o ato de planejar no jogo, trouxe indícios de que os professores ampliaram seu letramento midiático.

A análise dos dados apresentados revela que a oficina do Comenius Pocket foi bem avaliada pelos participantes, que concordaram ou concordaram totalmente com a maioria dos itens. Os aspectos mais positivos foram a clareza das regras, a justiça da pontuação, o tempo adequado para jogar e refletir, e as contribuições para (re)significar as práticas pedagógicas e para desenvolver o letramento midiático. Os aspectos que geraram mais divergências foram o uso das frases dos pensadores como inspiração para a criação de cartas e o impacto da oficina na felicidade dos participantes. Esses resultados sugerem que o jogo Comenius Pocket é uma atividade lúdica e formativa para os professores, mas que pode ser aprimorada em alguns aspectos, como a exploração das cartas Inspiração e a motivação dos jogadores.

Quadro 11 – Há algum comentário que queira fazer que não esteja no questionário?

Professor 1	Não teve comentários.
Professor 2	Esclareceu minhas dúvidas sobre os meios midiáticos e jogos competitivos e cooperativos.
Professor 3	Formação muito interessante.
Professor 4	Sugestão: as cartas “Inspiração” deveriam ser utilizadas como cartas “coringas” durante o jogo, e poderiam permitir a utilização de mais um recurso. Penso que os imprevistos deveriam impor a compra de mais uma carta de recurso, obrigando o professor a partir para um plano B,

	no seu planejamento (flexibilidade no planejamento).
Professor 5	Não teve comentários.
Professor 6	Realizar com mais frequência.
Professor 7	Não teve comentários.
Professor 8	Não teve comentários.
Professor 9	Não teve comentários.
Professor 10	Não teve comentários.
Professor 11	Não teve comentários.

Fonte: O autor (2022).

Quando perguntados se tinham algum comentário adicional que não estava contemplado no questionário, os participantes expressaram os seguintes comentários relacionados à formação com o jogo Comenius Pocket: "Esclareceu minhas dúvidas sobre os meios midiáticos e jogos competitivos e cooperativos"; "Formação muito interessante"; "As cartas 'inspiração' deveriam ser utilizadas como cartas 'coringas' durante o jogo, e poderiam permitir a utilização de mais um recurso"; "Penso que os imprevistos deveriam impor a compra de mais uma carta de recurso, obrigando o professor a partir para um plano B, no seu planejamento (flexibilidade no planejamento)"; "Realizar com mais frequência".

A partir dos dados apresentados, é possível observar que os professores demonstraram interesse e satisfação com a proposta do jogo. Os apontamentos de melhorias – por exemplo, a utilização das cartas Inspiração como coringas e a inclusão de mais imprevistos que exigissem flexibilidade no planejamento – denotam uma avaliação respeitosa e significativa e um exercício da dimensão “sobre” as mídias. Essas sugestões podem ser consideradas para futuras adaptações do jogo, visando atender às expectativas e necessidades dos educadores. Além disso, os comentários revelam que os professores reconheceram o valor das mídias e dos jogos competitivos e cooperativos como recursos pedagógicos, o que indica que a oficina contribuiu para ampliar seus repertórios e conhecimentos sobre o tema.

O quadro a seguir apresenta dados da participação dos professores na plataforma do Moodle Grupos da UFSC, após participarem da prática do jogo e anexarem as cartas do Modo Criativo. No fórum, também responderam a três questões pensadas para aquele momento da pesquisa:

- a) Explicar até que ponto essa oficina propondo o uso do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para as mídias contribuiu para (re)significar suas práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático?
- b) Citar um exemplo em que perceba a possibilidade de práticas pedagógicas com uso de jogos nos três modos propostos pelo texto: prática *com* jogos, prática *sobre* jogos e prática *através* dos jogos.
- c) Comentar no fórum as respostas de pelo menos um dos participantes.

Nesse fórum, além de responder às perguntas, alguns professores comentaram as práticas citadas dentro das postagens pelos colegas. Essa ação mostra que eles se sentiram motivados, pelo diálogo e pela reflexão em grupo, a pensar sobre as diversas possibilidades que a oficina trouxe de experiência. Vamos incluir dentro da linha correspondente a cada participante, tanto as respostas como os comentários referentes às postagens dos colegas, reproduzindo os textos literalmente.

Quadro 12 – Comentários na plataforma Moodle Grupos: reflexão sobre a prática do jogo Comenius Pocket

Professor 1	<p>Ótima prática da Professora 11 o uso dos tabuleiros na aprendizagem são extremamente eficientes e com resultados excelentes. (comentou em Professor 8).</p> <p>As mídias são de extrema importância no aprendizado de nossos alunos, há um enriquecimento didático e uma participação mais efetiva de nossos estudantes, tornando dessa forma as aulas mais atrativas.</p> <p>B) Criamos um jogo de Quiz sobre a 2 guerra mundial, aonde temos a participação dos estudante em grupos e ganha aquele grupo que tem maior pontuação.</p>
Professor 2	<p>Concordo (Professora 11) eu compreendi que os jogos podem transformar a minha prática pedagógica.</p> <p>A) Foi interessante compreender uma nova metodologia e diferenciar tipos os jogos na minha prática pedagógica.</p> <p>B) Cartaz e cruzadinhas são os mais usados em minha prática pedagógica.</p> <p>Eu uso muito o cartaz e o debate para os meus alunos compreender e as técnicas de um cartaz.</p>
Professor 3	<p>Com o jogo Comenius Pocket pude aprender que mídias não são apenas recursos tecnológicos avançados. O mesmo trouxe para o meu conhecimento a oportunidade de</p>

	<p>planejamento com diferentes mídias, inclusive as mais “rudimentares”, tornando o processo de ensino aprendizagem mais dinâmico.</p> <p>Com diferentes jogos os alunos tem a oportunidade de conhecer regras, respeitar regras, interagir com os colegas para atingirem um objetivo comum. Os jogos oportunizam comunicação, senso de coletividade, além de ser uma metodologia mais atraente ao aluno, facilitando sua aprendizagem.</p> <p>Diante do exposto, sugiro também a construção de ábacos com materiais reciclados. (comentou em Professor 11).</p>
Professor 4	<p>Também, fui surpreendida ao saber que o conceito “mídias” abrange tanto os recursos tecnológicos quanto os recursos que já dispomos e utilizamos no dia a dia da escola, como quadro, caderno e livro didático. (comentou em Professor 3).</p> <p>a) Em minhas práticas já faço uso de várias mídias, pois sei o quanto seu uso desperta interesse nos alunos. Mesmo assim, observei o quanto foi valioso para o grupo de professores ter acesso a este jogo, despertando para alguns, novas possibilidades e ferramentas para sua prática em sala de aula.</p> <p>b) prática com jogos: pode ser uma ferramenta para formas de avaliar o aluno. Prática sobre jogos: pode ser utilizado para construir o conhecimento associado a uma pergunta desafiadora. Prática através dos jogos: pode ser utilizada como ferramentas que promovam o estudo de determinado conteúdo, preparando-os para futuras avaliações.</p> <p>c) Fórum.</p>
Professor 5	<p>Realmente colega, os recursos mais antigos como quadro e giz ou caneta, também são de importante uso para a aprendizagem. (comentou em Professor 8).</p> <p>Realmente o jogo oportuniza a participação dos alunos e o envolvimento com a aula. (Tema)</p> <p>A- O jogo ajudou com novas ideias para a prática pedagógica, pois com a participação dos outros professores e a metodologia do jogo foi possível compartilhar ideias e vivências.</p> <p>B- Na prática com jogos os alunos podem fazer grupos e desafiar uns aos outros usando o conhecimento proposto. Na prática sobre o jogo a discussão será sobre o conteúdo específico com a possibilidade de acrescentar novos temas. Através do Jogo o aluno aprende e se diverte com o conteúdo.</p>
Professor 6	<p>As mídias nos traz novos conhecimentos. (comentou em Professor 1).</p>

	<p>a) O Jogo Comenius Pocket contribuiu para aprimorar novos conhecimentos, nos próximos planejamentos terei uma nova visão no qual será estimulado o senso crítico, valorizando e respeitando as habilidades e competências de cada participante do jogo, apropriando de objetos de estudos, recursos e diversas mídias que facilitarão a aprendizagem.</p> <p>b) Na prática com jogos devemos primeiramente conhecer as cores, as formas, as regras para só então iniciarmos o jogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prática sobre jogos, é necessário conhecer as regras, os desafios do jogo para que possamos ter bons resultados.</li> <li>- Através do jogo, o educando passa a entender a atividade aplicada com mais facilidade, com a possibilidade de interação, socialização, troca de experiências, melhorando a comunicação verbal e escrita. O mais importante é que o jogo aproxima as pessoas, deixando de lado o espírito de superioridade, prevalecendo uma competição de erros e acertos, tornando um aprendizado de qualidade.</li> </ul>
Professor 7	<p>Com certeza que a oficina proporcionou no as experiências, compartilhando com colegas, cada um expondo suas ideias para o planejamento de acordo com as mídias que tínhamos em mãos. Acredito que precisamos nos aprofundar no conhecimento de todas ela para podermos trazer aulas mais atrativas para essa geração.</p>
Professor 8	<p>Também fui surpreendido como conceito de mídia, achava que mídia era somente aquilo que estava ligado a internet. (comentou em Professor 4).</p> <p>Percebi que as mídias não são somente as redes de internet, elas podem ser trabalhadas de outras formas sem a conexão dela.</p> <p>Separar grupos e trabalhar jogos de memória com o conteúdo proposto em sala.</p>
Professor 9	<p>A formação nos proporcionou ampliar horizontes sobre a utilização das mídias. Muitas possibilidades de utilização. (comentou em Professor 3).</p> <p>A) A oficina proporcionou pensar em diferentes formas de usar as mídias (e não apenas a internet) como facilitador para o desenvolvimento de práticas mais dinâmicas e atrativas para os educandos. Entendi que que mídias vão muito além de uso de computador e Internet.</p> <p>B) Por exemplo podemos aprender com os jogos ao fazer uso deles, propriamente jogando. Ao aprender sobre, precisamos conhecer as regras e estratégias de jogo afim de obter os</p>

	melhores resultados. A prática através dos jogos nos permite criar novas funcionalidades para os jogos.
Professor 10	Concordo com você (comentou em Professor 4), fiquei encantada em perceber as possibilidades de rever as aulas. Foi de muito aprendizado o curso, despertou minha criatividade. B) As práticas através de jogos possibilitam a compreensão de forma prazerosa, trabalhando o conhecimento, disciplina e estratégias de forma prazerosa.
Professor 11	Concordo com você quanto aos jogos como sendo uma metodologia atrativa e envolvente para os educandos. (comentou em Professor 4). Com essa formação aprendi que mídia não é apenas recurso tecnológico, podendo ser um recurso que não se utiliza a Internet. Me fez repensar o planejamento de minhas aulas buscando metodologias diferenciadas dentro das possibilidades compreendidas no espaço escolar. Um exemplo que se pode utilizar jogos no componente curricular de matemática é na compreensão de adição e subtração de números inteiros através do jogo Matix, onde eles constroem o tabuleiro, criam as regras e depois ao final do jogo eles comentam como foi a experiência de cada um.

Fonte: O autor (2022).

Ao observar as falas dos professores na plataforma do Moodle Grupos, temos por considerar:

Os Professores 1, 2 e 3 revelam que eles reconhecem a importância das mídias e dos jogos na educação, mas também apresentam algumas limitações e desafios. O Professor 1 elogia a prática da professora 11 com o uso dos tabuleiros, afirma que as mídias são de extrema importância no aprendizado dos alunos e relata que criou um jogo de Quiz sobre a 2ª Guerra Mundial. O professor 1 demonstra uma visão positiva das mídias e dos jogos, mas não explica como eles contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades dos alunos. Esse professor poderia aprofundar sua reflexão sobre os objetivos pedagógicos das mídias e dos jogos, buscando relacioná-los com as diretrizes curriculares e as demandas do século XXI. Também poderia diversificar os tipos de jogos que utiliza em sua prática, explorando outras possibilidades, como jogos de simulação, de narrativa, de construção etc.

O Professor 2 concorda com a professora 11 que os jogos podem transformar

a sua prática pedagógica, diz que foi interessante compreender uma nova metodologia e diferenciar tipos de jogos na sua prática pedagógica e cita o cartaz e as cruzadinhas como os mais usados. Ele expressa disposição para aprender uma nova metodologia e diferenciar tipos de jogos, mas não evidencia como isso impactou na sua prática pedagógica. Além disso, o cartaz e as cruzadinhas são recursos didáticos interessantes, no entanto, é necessário compreender se atende às necessidades e aos interesses dos alunos na discussão.

Uma sugestão é que o professor poderia relatar como aplicou os conhecimentos adquiridos sobre os jogos na sua prática pedagógica, quais foram os resultados obtidos e quais foram as dificuldades enfrentadas. Também poderia ampliar seu repertório de recursos didáticos, buscando conhecer e utilizar outras mídias interativas e dinâmicas, como vídeos, *podcasts*, infográficos etc.

O Professor 3 comenta que aprendeu que mídias não são apenas recursos tecnológicos avançados, que o jogo Comenius Pocket trouxe para o seu conhecimento a oportunidade de planejamento com diferentes mídias, inclusive as mais "rudimentares", que os jogos oportunizam a comunicação, o senso de coletividade e facilitam a aprendizagem dos alunos, e sugere a construção de ábacos com materiais reciclados.

Esse professor apresenta uma compreensão ampla do conceito de mídia, reconhece o potencial dos jogos para o desenvolvimento de diversas habilidades e competências dos alunos e propõe uma atividade lúdica e sustentável com o ábaco. No entanto, podemos observar que o Professor 3 não especifica como planeja usar as diferentes mídias em sua prática pedagógica, nem como avalia a aprendizagem dos alunos por meio dos jogos.

O Professor 3 poderia detalhar como integrar as diferentes mídias em seu planejamento didático, considerando os objetivos de aprendizagem, os conteúdos, as estratégias e as formas de avaliação. Também poderia compartilhar suas experiências com o uso dos jogos em sala de aula, destacando os pontos positivos e os desafios encontrados.

Os comentários revelam que os Professores 4 e 5 reconhecem o valor das diferentes mídias para a aprendizagem dos alunos, tanto as mais tradicionais quanto as mais tecnológicas. Eles também demonstram interesse em utilizar o jogo Comenius Pocket como ferramenta pedagógica que pode estimular a participação, o envolvimento e o desafio dos alunos com os conteúdos curriculares. Além disso, eles

apontam as diferentes possibilidades de uso do jogo, como prática “com, sobre/para e através” dos jogos, que podem favorecer o letramento midiático dos alunos e dos próprios professores. Uma crítica que se pode fazer aos comentários é que eles também não apresentam evidências concretas de como o jogo Comenius Pocket foi utilizado em seus planejamentos didáticos, quais foram os resultados obtidos e quais foram as dificuldades enfrentadas. Percebemos que os professores fizeram comentários na plataforma Moodle Grupos, mas não foram tão reflexivos e críticos sobre suas experiências com o jogo Comenius Pocket, já que poderiam apresentar exemplos de atividades práticas, assim como interagir mais entre si, trocando ideias, dúvidas e sugestões sobre o uso de mídias em seus planejamentos didáticos.

Os Professores 6 e 7 expressam suas percepções sobre o uso do jogo Comenius Pocket como uma ferramenta de mídia-educação. Eles destacam os benefícios do jogo para estimular o senso crítico, a interação, a socialização, a comunicação e a aprendizagem dos alunos. Eles também reconhecem a necessidade de se aprofundar no conhecimento das diferentes mídias e de planejar as aulas de forma atrativa e adequada à realidade dos estudantes. Os professores não descrevem com mais detalhes as suas experiências com o jogo, relatando os objetivos, as estratégias, as atividades, os recursos, as avaliações e as conclusões. Também seria interessante que eles fizessem uma análise mais aprofundada das mídias utilizadas, considerando seus aspectos técnicos, pedagógicos, culturais e éticos.

Os Professores 8 e 9 revelam que ampliaram sua compreensão sobre o conceito de mídia e suas possibilidades pedagógicas. Os professores perceberam que as mídias não se restringem à internet, mas abrangem outras formas de comunicação e interação, como os jogos de memória, que podem ser utilizados para trabalhar o conteúdo proposto em sala. Além disso, os professores reconheceram que os jogos podem ser usados como ferramentas de aprendizagem, tanto ao jogar quanto ao aprender sobre as regras e estratégias do jogo. A oficina, portanto, proporcionou uma reflexão sobre as diferentes formas de usar as mídias para tornar as práticas educativas mais dinâmicas e atrativas para os educandos. Do grupo, o Professor 9 é o que mais se aproximou da definição de “com, sobre/para e através” das mídias.

Os Professores 10 e 11 expressam sua satisfação com a formação, destacam as possibilidades de rever as aulas, despertar a criatividade e repensar o planejamento didático. Eles também reconhecem o valor dos jogos como metodologia atrativa e envolvente para os alunos, que possibilita a compreensão de forma



Podemos observar que nas três nuvens de palavras se destacam e são mais expressivas em momentos distintos da formação com o mesmo grupo de professores, seguintes palavras: Na primeira nuvem, no momento da oficina formativa com base no relato da colaboradora Ana Cláudia Mota Estevam, predominam “*Professores, alunos, jogo, cartas, celular, internet, audiovisual, livros, projetor*”. No outro momento, na análise das cartas do modo criativo, as palavras recorrentes são: “*Professores, Mídias e alunos*”. Por fim, no fórum do Moodle Grupos, que fizeram uma reflexão sobre a prática do Jogo Comenius Pocket, predominam as seguintes palavras: “*Professor, Jogos, Prática e Mídias*”, de maneira que possibilitaram a categorização e consequente análise dos dados.

Desde o resgate das oficinas formativas experimentais até a oferta da formação com o jogo de planejamento didático, Comenius Pocket, identificamos que os jogos de modo geral podem ampliar o letramento midiático dos professores. A partir disso, foi possível identificar nos momentos de debates nos grupos e na criação do modo criativo, que as cartas criadas por eles denotam fortes características que apontam os jogos como atividades humanas capazes de elaborar o pensamento crítico para o uso das mídias na prática pedagógica.

## 6 LETRAMENTO MIDIÁTICO E MÍDIA-EDUCAÇÃO: REFLEXÕES A PARTIR DAS SÍNTESE DOS RESULTADOS

Apesar de ter se originado de uma única oficina com duração de oito horas, a implementação do Comenius Pocket como uma formação em mídia-educação obteve êxito. Em apenas dois períodos, uma variedade significativa de ferramentas práticas e momentos reflexivos foi empregada, ampliando de maneira intensa o tempo dedicado à formação. Isso resultou na criação de diversas oportunidades para perceber e avaliar a experiência, tanto antes, durante quanto após o processo. Por isso, é possível afirmar que a partir das categorias de análise: Letramento Midiático, Mídias e Planejamento Didático, podemos concluir que a aprendizagem dos professores com o jogo Comenius Pocket foi significativa e transformadora, possibilitando aos professores explorar diferentes mídias e recursos didáticos, como cartas, celular, internet, audiovisual, livros e projetor, para engajar os alunos em atividades lúdicas e interativas. Os professores também puderam refletir sobre seus planejamentos didáticos e sobre o papel do jogo como atividade de ensino e aprendizagem. Foi possível compreender que o jogo Comenius Pocket contribuiu para o desenvolvimento profissional dos professores, ampliando seus conhecimentos e habilidades sobre o uso das mídias na educação.

Considerando as sugestões, avaliações do jogo e de sua jogabilidade e as diferentes experiências das oficinas a partir das reflexões sobre a prática, a pesquisa trouxe uma série de críticas para uma reformulação do Comenius Pocket, que foi apresentado conforme o quadro 1.

Os resultados mostram que os jogadores apreciaram a dinâmica, as regras e os desafios do jogo, e que a vivência com os jogos digitais do Comenius Pocket facilitou o entendimento e a jogabilidade. Além disso, destacaram que o jogo contribuiu para o aprendizado sobre as diversas práticas pedagógicas e o uso das mídias em sala, permitindo uma discussão coletiva e construtiva sobre o planejamento didático e a execução das atividades educacionais.

Os resultados remetem às afirmações dos autores que tratam da temática que envolve letramento midiático, jogos e mídia-educação. Também, a aceitação do jogo e como os professores pensaram a mídia quando responderam sobre a análise do jogo, a dimensão da mídia-educação que é a de entender a mídia como objeto de estudo, ou seja, refletir sobre ela, foi percebido no momento de debate nos grupos ao

planejarem suas aulas e ao criarem novas cartas no “modo criativo”, como nos lembra Bonilla (2009) ao apontar a relação do letramento midiático dos professores como elemento relacionado com as práticas educativas mediadas pelas tecnologias.

Também confirma o que Cruz e Ramos (2018) apontam como os ganhos trazidos pelos aspectos pedagógicos, tecnológicos e sociais das possibilidades de criação de jogos pelos próprios professores e alunos. A experiência também ilustra como um exemplo para o que Grübel e Bez (2006) trazem sobre os benefícios do jogo planejado para a motivação e o engajamento dos alunos e os efeitos positivos das estratégias de integração dos jogos ao currículo escolar. Finalmente, a experiência reforça o que Fantin (2006) defende sobre a importância da educação para as mídias, entendida como um processo de alfabetização crítica e criativa que envolve o uso, a análise e a produção de mídias em diferentes linguagens e suportes.

No que se refere à mídia-educação, os dados desta pesquisa demonstram reflexão no momento da oficina formativa. Fontana (2022, p. 88) ressalta que a mídia-educação pode oferecer um caminho para superar as limitações impostas pelas mídias no processo educativo, através do letramento midiático, nos permitindo experiências, novos sentidos e perspectivas. No debate e nas escolhas das mídias na jogabilidade, os professores trouxeram o uso delas para o planejamento didático. No entanto, notamos nas narrativas dos momentos em grupo e na plataforma Moodle Grupos, no fórum, que houve poucas características do uso crítico das mídias. Acreditamos que uma formação com o jogo Comenius Pocket, na estrutura da ementa como foi aplicada, precisaria retomar um olhar para o planejamento de formação com foco no debate da integração das mídias, observando o uso apenas com recurso didático.

Sabemos que as mídias podem ser provocadoras da reflexão, do debate, da aprendizagem, que acontece na interação entre os envolvidos. Os professores aprendem nas trocas com outros quando experimentam e refletem sobre a sua experiência e o jogo provocou esses momentos.

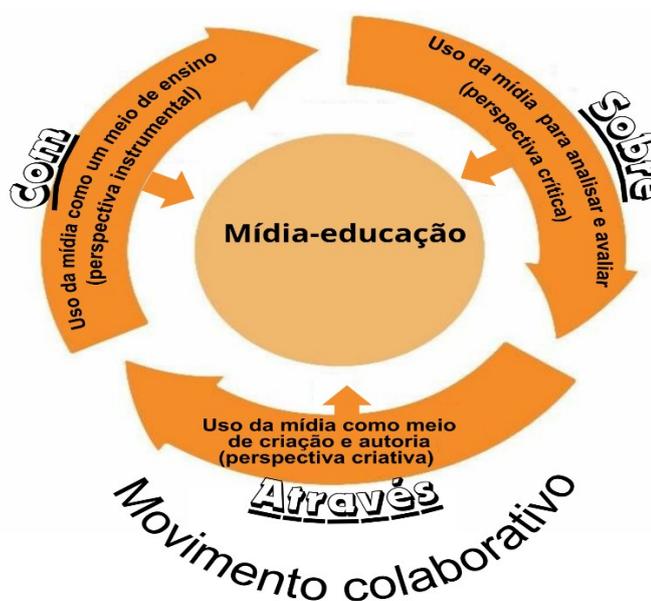
Assim, ressaltamos que o jogo não tem a intenção de causar ou não o letramento midiático dos professores na oficina, mas, que por meio de uma sequência didática pedagógica, provocou e os mobilizou a aprenderem sobre as mídias e que os planejamentos pensados pelos docentes por meio do jogo poderiam potencializar estes espaços de aprendizagem.

Para Espíndola e Cerny (2020), a reflexão essencial para a formação de professores muitas vezes revela uma confusão nas abordagens da tecnologia na educação. Segundo as autoras, é imprescindível questionar as bases das concepções educacionais dos professores para se pensar em uma formação crítica em TDIC. Ao repensar a educação com tecnologias, surge a dúvida se uma abordagem pedagógica crítica automaticamente implica uma postura crítica em relação à tecnologia. A perspectiva é de que ao integrar a tecnologia apenas como uma ferramenta pedagógica, alcança-se, no máximo, uma educação mediada pela tecnologia dentro de uma concepção progressista de ensino. A superação da visão instrumental da tecnologia só é possível quando esta é encarada como objeto de estudo, permitindo desvendar suas operações na cultura atual e questionar quem desenvolve as tecnologias dominantes, bem como a serviço de qual modelo de educação e sociedade elas estão posicionadas.

Por assim dizer, não se trata de uma limitação da proposta do jogo, mas sim da necessidade de ciclos sucessivos de experimentação, reflexão, avaliação e (re)planejamento, que não é possível ser alcançado em apenas uma oficina.

Para compreender a integração das três dimensões da mídia-educação por meio do jogo Comenius Pocket que a pesquisa gerou, podemos analisar a figura 19.

Figura 19 – Representação das dimensões da Mídia-educação



Fonte: O autor (2023).

O ensinar e aprender "com" refere-se à aprendizagem do processo baseado no jogo, envolvendo a apropriação e execução por meio de objetos tecnológicos, utilizando como instrumentos. No caso dos momentos de formação com o Comenius Pocket, o "com" aconteceu desde a apresentação do jogo, das regras e se perpetuou à medida que os profissionais foram jogando e aprendendo a jogá-lo. Tratou-se de uma aprendizagem processual.

O ensinar e aprender "sobre" diz respeito aos momentos em que os professores analisaram e avaliaram as diversas propostas de aulas dos outros jogadores e sua própria experiência na relação com a prática do jogo. Nessa perspectiva dialética do processo ensino-aprendizagem, compreendemos as funções críticas do estudo com os meios tecnológicos. Essa simbiose conduz à ação-reflexão-ação em um movimento de aprendizagem com situações-problemas. Mais especificamente, o "sobre" se deu nos momentos em que os professores ouviram e fizeram inferências nos planejamentos de aula dos colegas, num exercício de reflexão crítica e de troca entre os pares. Outro momento como esse aconteceu ao final da formação, em que os professores foram convidados a avaliar a experiência de jogar o Game Comenius Pocket, avaliando positivamente ou não, como também puderam dar sugestões quanto às regras e possibilidades.

O ensinar e aprender "através" realiza-se no momento em que os jogadores ocupam um espaço de autoria, levados a criar suas próprias versões e contribuir de maneira direta com o jogo. Esse momento criativo ocorreu quando os professores inventaram outras cartas missões, experimentando e sugerindo novas possibilidades de jogabilidade. O movimento colaborativo durante o jogo é observado nessa dimensão, à medida que os professores atuam como parceiros na criação de novas cartas missões, realizam críticas e fazem sugestões com o uso dos meios tecnológicos.

## 6.1 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS: ELEMENTOS PARA CONTINUAR O PERCURSO

[...] O mais importante e bonito do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam” (Rosa, 2009, p.20).

Chegamos ao final deste percurso formativo e observamos os desafios para trazer algumas respostas advindas das experiências e inquietudes dos objetivos

inicialmente pensados. E, sustentados por eles, a partir da triangulação da pesquisa, dos capítulos percorridos e que operamos, apresentaremos as inferências constatadas para aprofundamento de novas pesquisas.

Considerando as experiências realizadas durante as oficinas e retomando a problemática inicial da investigação, buscamos responder às seguintes questões: Qual é a contribuição dos jogos na educação, especialmente no contexto da formação continuada dos professores, com o intuito de ampliar seu letramento midiático? Como podemos estruturar uma formação e reflexão que reflita “com, sobre/para e através” das mídias que integram o jogo Comenius Pocket para os professores do Ensino Fundamental? Quais indicadores podemos identificar para medir o letramento midiático resultante da aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket?

Após as experiências envolvendo os estudos com o jogo de planejamento didático Comenius Pocket, nas diferentes tentativas de identificar se ocorreu alguma contribuição para o letramento midiático dos professores, com os quais criei vínculos que fortaleceram todo o processo de investigação, desde o diálogo iniciado no momento de trabalho enquanto supervisor escolar na escola, espaço utilizado para gerar os dados da pesquisa, de fato, foi um momento de muito aprendizado com esses sujeitos protagonistas de nossa pesquisa, esses 11 professores envolvidos que se dispuseram a jogar, se divertir, criar, avaliar e, principalmente, refletir sobre a formação continuada para as mídias.

O primeiro objetivo foi investigar como os jogos podem ser utilizados na formação continuada de professores para a ampliação do letramento midiático. Nos capítulos teóricos apresentamos os autores que explicam a formação com jogos, aprendizagem baseada em jogos, práticas pedagógicas com jogos e que esses conceitos aparecem durante a oficina formativa na relação com os professores envolvidos nas escolhas das mídias para pensar o planejamento didático. Ao observar o perfil midiático dos professores e a autoavaliação que fazem menção a ‘jogo’, notamos que a formação inicial e continuada dos professores não contempla a aprendizagem baseada em jogos. Logo, o letramento midiático também é uma competência que o professor desenvolve no decorrer de sua prática pedagógica, no entendimento que a escola é um espaço privilegiado de relações humanas e do conhecimento científico.

Ao analisar o formulário de perfil midiático dos professores, foi possível identificar que em sua maioria são jogadores com perfis socializador e explorador e

demonstram interesse por objetos do conhecimento que se passam em ambientes de estudos ao se tratar de jogos e mídias, mas não se interessam tanto.

Quando oportunizada a formação em serviço, foi possível identificar o engajamento, a motivação, a diversão, superação e repertório que antes não havia na fala dos professores no formulário de perfil e que apareceu durante a formação, nos momentos em que escolhiam as mídias para planejar com diferentes metodologias e principalmente quando refletiam as várias situações-problemas. A utilização do jogo Comenius Pocket na formação de professores é promissora em relação à ampliação do letramento midiático, uma vez que os professores participantes puderam explorar e refletir sobre o uso de diferentes mídias para planejar as atividades pedagógicas.

Consideramos que as etapas da formação, desde a realização das oficinas experimentais até a oferta da formação com o jogo, indicaram que os jogos de modo geral têm potencial para ampliar o letramento midiático dos professores. O Comenius Pocket se mostrou uma metodologia de formação para as mídias significativa para promover o debate e a reflexão sobre a prática dos professores.

O segundo objetivo de nossa pesquisa foi propor, executar e analisar uma formação de professores com o jogo Comenius Pocket. A formação mediada pelo jogo possibilitou o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais entre os professores. O jogo incentivou a elaboração do pensamento crítico, proporcionou desafios concretos adaptados ao nível de habilidade dos jogadores e permitiu que definissem objetivos dentro da meta maior, criando um espaço de aprendizagem envolvente e motivador.

Consideramos a formação com reflexões potencializadoras para a transformação de práticas ao incorporar conceitos como mídia-educação, letramento midiático, planejamento didático e jogos. Entendemos que as discussões são atravessadas por vários ciclos formativos, possibilitando uma sequência de reflexões sobre a prática do jogo como instrumento de formação para as mídias, representando um elemento importante a ser considerado nos processos envolvendo jogos e mídias na formação de professores. Portanto, é essencial um aprofundamento crítico, teórico e metodológico sobre as diferentes dimensões das mídias para um processo contínuo formativo.

A esse indicador, as oficinas ofertadas até aqui tiveram como resultado o aprimoramento e a revisão do jogo, que está em constante movimento de adaptações das regras para ser melhor trabalhado nas próximas formações.

O terceiro objetivo foi identificar e analisar, na oficina, indicadores de ampliação do letramento midiático da aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket. Para isso, cruzamos os dados referentes aos relatos das anotações de campo durante a oficina formativa, com as respostas da autoavaliação do formulário e as cartas criadas no Modo Criativo. Temos como inferências que o letramento midiático na formação continuada requer a transformação da prática em relação ao entendimento do que antes tinham sobre mídias, isto é, nos relatos dos professores aparece a mídia relacionada ao uso apenas da internet ou de recursos digitais nos processos de ensino-aprendizagem. Acreditamos que a partir da experiência formativa com o Comenius Pocket, o letramento midiático dos professores será ampliado ao longo de suas práticas culturais e sociais de uso das mídias. Entendemos que a mudança de toda prática demanda tempo e reflexão dessa prática, as vozes dos professores ecoaram nesse processo formativo e reverberam o desejo de aprender continuamente, o que foi possível notar durante a oficina formativa e constatada no formulário de autoavaliação e nas cartas criadas.

No Modo Criativo, o fato de criarem entre pares, debaterem e refletirem nas escolhas do objeto do conhecimento e indicarem os pontos para uma sequência de mídias que viessem a usar na proposta permitiu considerar a ampliação de letramento midiático com base no debate teórico no campo da educação.

No subcapítulo 5.3.1 Autoavaliação: aprendizagem baseada no jogo Comenius Pocket, como mostra alguns questionamentos no Quadro 8, dentre eles sobre a análise pedagógica do Comenius Pocket, mais especificamente se a “reflexão em grupo contribuiu para ampliar meu letramento midiático”, as narrativas dos professores nesse processo mostram que uma porcentagem elevada (mais de 80%) concordam que a discussão, o debate em grupo, é elemento a ser considerado para as próximas oficinas, sendo um indicativo e incentivo dos formadores.

Levando em consideração esses aspectos sobre a formação inicial do professor, não se pode perder de vista, a formação democrática às necessidades da sociedade, que vive e respira tecnologias. Sugerimos que os cursos de nível superior de licenciatura instrumentalizem os novos profissionais da área educacional para o uso “com, sobre/para e através” das mídias educativas.

Consideramos que sem as vozes desses professores não seria possível gerar os dados que conceberam esta pesquisa, a qual destacou a importância do uso de jogos como metodologia de formação de professores para as mídias. O jogo

Comenius Pocket mostrou seu potencial para ampliar o letramento midiático, com algumas reflexões a serem consideradas para os novos planejamentos de formação, incentivando o debate “com, sobre/para e através” das mídias, além de destacar a importância de aprimoramentos e ampliações no debate sobre mídia-educação no cenário educacional atual.

Este estudo, portanto, buscou contribuir para o campo da formação de professores e mídia-educação ao explorar as potencialidades dos jogos de metodologias de formação e abriu caminho para futuras pesquisas e aperfeiçoamento do jogo, considerando cada contexto, valorando as experiências dos professores que ali habitam. O Comenius Pocket se revelou como um jogo colaborativo e interativo na construção de planejamentos didáticos para pensar as mídias nas aulas, flexível, que requer movimento em sua mecânica, contribuindo para práticas pedagógicas mais exitosas.

Com base nos dados levantados nas oficinas, parece haver uma demanda clara por formação relacionada a jogos de aprendizagem para instituições educacionais e órgãos responsáveis pela formação de professores: a) considerar o desenvolvimento de programas de formação que abordem o uso crítico de jogos na sala de aula; e b) os professores que se sentem seguros ao usar jogos educativos compartilham suas experiências com os colegas. Isso reduziria a insegurança de outros professores e promoveria a troca de boas práticas, as escolas forneceriam recursos e apoio para professores que desejam incorporar jogos na educação, incluindo acesso a jogos educacionais, orientação sobre como usá-los e assistência técnica, se necessário.

O incentivo à pesquisa sobre as potencialidades educativas do uso de jogos na educação pode fornecer *insights* valiosos para os educadores. Os resultados da pesquisa poderiam ser compartilhados em conferências e publicações para enriquecer o conhecimento nessa área, além de promover a colaboração entre professores, podendo ser, inclusive, fator determinante. Os professores podem trabalhar juntos para identificar os jogos mais adequados para seus componentes curriculares e compartilhar estratégias de implementação bem-sucedidas.

As instituições de ensino podem demonstrar seu compromisso com o uso de jogos na educação, fornecendo recursos financeiros e tempo para desenvolvimento profissional relacionado a jogos educativos. Avaliar regularmente o impacto do uso de jogos na aprendizagem dos alunos é primordial. Isso pode ajudar os professores a

ajustar suas práticas pedagógicas e garantir que os jogos sejam potencializadores para alcançar os objetivos das aulas.

Essas são algumas proposições e reflexões decorrentes deste estudo, que incorpora a mídia-educação como metodologia fundamental para pensar o planejamento didático. A avaliação positiva por parte dos participantes reforça a importância da abordagem que integra o uso de mídias digitais no processo de formação dos professores.

Quanto à abordagem mídia-educativa, algumas questões ainda precisam ser resolvidas no processo de formação com o jogo. Isso ocorre porque os elementos “com, sobre/para e através” são dimensões fundamentais para o planejamento de formação e que trabalhar com eles não é tão simples. O conhecimento de um deles depende do outro para um desenvolvimento completo na reflexão do planejamento didático quando criado pelos professores. Essa interdependência observada na formação de professores, com essa organização da sequência didática do jogo Comenius Pocket, pode servir como indicativo para pesquisas futuras.

A formação com a intenção de promover a formação para as mídias, requer um planejamento mais amplo, que inclua a oficina do jogo integrada à leitura crítica e à compreensão conceitual das dimensões da mídia-educação. Dessa forma, os professores seriam capazes de aplicar e se aproximar da elaboração dos planejamentos didáticos nas rodadas do jogo e na etapa do Modo Criativo.

Em suma, as reflexões de chegada alcançadas nesta pesquisa não representam o fim do percurso, mas sim o início de novas caminhadas teóricas. Cada resposta encontrada abre portas para novas perguntas, e cada experiência de descoberta com o jogo Comenius Pocket reforça a nossa determinação em continuar explorando, como verdadeiros navegadores do conhecimento, na incessante busca por compreender e transformar o mundo que nos cerca. O caminho desta pesquisa é como uma jornada de exploração: começa com um mapa parcial e, à medida que avançamos, descobrimos territórios desconhecidos. A cada nova formação com os professores, as descobertas com o jogo iluminam o caminho à frente, e cada desafio superado fortalece a capacidade de transitar por territórios inexplorados do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

- ABNT. **NBR 6024**: informação e documentação: numeração progressiva das seções de um documento escrito: apresentação. Rio de Janeiro, 2012.
- ABNT. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.
- ABNT. **NBR 14724**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro, 2011.
- ALBUQUERQUE, R. M. Como a curiosidade pode enriquecer o jogar. *In*: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (org.). **Jogos digitais em contextos educacionais**. São Paulo: CRV, 2018.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1977.
- BELLONI, M. L. Mídia-educação. *In*: MILL, D. (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas, SP: Papyrus, 2018.
- BELLONI, M. L. Mídia-educação: contextos, histórias e interrogações. *In*: FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. (orgs.). **Cultura digital e escola**: pesquisa e formação de professores. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. 3. ed. Campinas, SP: Autores associados, 2009. (Coleção polêmicas do nosso tempo; 78).
- BENJAMIN, Walter. Experiência. *In*: BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2011. p. 21-25. (Coleção Espírito Crítico).
- BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender**: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.
- BONILLA, M. H. S. **Inclusão digital nas escolas**. Educação, direitos humanos e inclusão social: histórias, memórias e políticas educacionais. v. 1. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2009. p. 183-200.
- BOTH, I. J.; SOARES, K. C. D.; SOARES, M. A. S. Formação docente e tecnologias no campo das políticas educacionais. **Interacções**, v. 12, n. 40, 2016. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/10690>. Acesso em: 25 out. 2023.
- BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução CNS 510, de 2016**. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais envolvendo seres humanos. Brasília, 2016. Disponível em: <https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>. Acesso em: 25 out. 2023.

BRASIL. **Lei n. 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Dispõe sobre a Lei Geral de Proteção de Dados. Brasília, 2018. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm). Acesso em: 25 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BRASIL. Ministério da Justiça. **De boa na rede**: por um ambiente virtual seguro para crianças e adolescentes. Brasília, [s.d]. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/deboanarede>. Acesso em: 25 out. 2023.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.

BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3172/317227078004.pdf>. Acesso em: 25 out. 2023.

BUCKINGHAM, D. Epílogo: repensando a alfabetização digital: Educação para a mídia na era do capitalismo digital. **Digital Education Review**, n. 37, jun. 2020. Disponível em: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/30671>. Acesso em: 25 out. 2023.

BUCKINGHAM, D. **Un manifesto per la media education**. Milão: Mondadori Università, 2020.

CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. Tradução: Ana Goldberger. São Paulo: Itaú Cultura Iluminuras, 2008.

CANDAU, V. M. (org.). **Magistério**: construção cotidiana. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. p. 51-68.

CHARLOT, B. **Da relação com o saber**: elementos para uma teoria. Porto Alegre: Artmed, 2000.

COMENIUS, I. A. **Didática magna**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Disponível em: [http://www2.unifap.br/edfísica/files/2014/12/A\\_didactica\\_magna\\_COMENIUS.pdf](http://www2.unifap.br/edfísica/files/2014/12/A_didactica_magna_COMENIUS.pdf). Acesso em: 25 out. 2023.

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. Games e formação docente. *In*: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M.; SANTOS, E. (org.). **Informática na educação**: games, inteligência artificial, realidade virtual/aumentada e computação ubíqua. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 1-27. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/games-e-formacao-docente/>. Acesso em: 25 out. 2023.

CRUZ, D. M.; SOUZA, T. F. M. Letramento midiático (verbetes). *In*: MILL, D. (org.). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância**. v. 1. Campinas, SP: Papyrus, 2018. p. 387-390.

CRUZ, D. M.; VENTURA, L. Mídia (verbetes). *In*: MILL, D. (org.). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância**. v. 1. Campinas, SP: Papyrus, 2018. p. 444-447.

CRUZ, D. M. Jogar, analisar, criar jogos e refletir sobre seu uso em práticas pedagógicas. **Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade**, v. 30, n. 64, p. 158-180, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/11830/8977>. Acesso em: 25 out. 2023.

CRUZ, D. M. Letramento midiático de professores e tutores da Universidade Aberta do Brasil: o caso da Universidade Federal de Santa Catarina. **Revista Transmutare**, Curitiba, v. 1, n. 2, p. 144-161, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rtr>. Acesso em: 25 out. 2023.

DA SILVA, M. B. Educação e mídias: uma relação delicada. **Olhar de Professor**, v. 14, n. 1, p. 15-26, 2011. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/issue/view/298>. Acesso em: 25 out. 2023.

DA SILVEIRA, R. L. B. L. Planejamento de ensino: peculiaridades significativas. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 37, n. 3, p. 2, 2005.

ESPÍNDOLA, M. B. **Integração de tecnologias de informação e comunicação no Ensino Superior**: análise das experiências de professores das áreas de ciências e da saúde com o uso da ferramenta Constructore. 2010. Tese (Doutorado em Pós-graduação em Química/Biologia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://www.cedoc.fe.unicamp.br/banco-de-teses/35811>. Acesso em: 27 jan. 2024.

ESPÍNDOLA, M. B.; CERNY, R. Z.; XAVIER, R. S. As perspectivas de tecnologia dos educadores em formação: valores em disputa (Teachers' approaches of technology: values under discussion). **Revista Eletrônica de Educação**, v. 14, p. 3833009, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14244/198271993833>. Acesso em: 27 jan. 2024.

DE SOUZA, M. K. V.; MACHADO, L. A. D. Como conchas à beira-mar: fragmentos de vida. **Mnemosine**, v. 16, n. 1, 2020. Disponível em: <https://subsublibrarian.com/2020/12/11/i-seem-to-have-been-only-like-a-boy-playing-on-the-seashore/>. Acesso em: 25 out. 2023.

EU agradeço. Compositores: Vinicius de Moraes e Edu Lobo. São Paulo: Tonga Editora Musical. 1976. Disponível em: <https://www.viniciusdemoraes.com.br>. Acesso em: 14 dez. 2023.

FANTIN, M. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de Professor**, Ponta Grossa, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68422119002>. Acesso em: 25 out. 2023.

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

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: <https://silo.tips/download/midia-educao-no-ensino-e-o-curriculo-como-pratica-cultural#>. Acesso em: 25 out. 2023.

FANTIN, M. Novo olhar sobre a Mídia-Educação. REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 28., Bahia, Universidade Federal da Bahia, 2005. Disponível em: [http://www.nuclear.ufba.br/twiki/pub/GEC/TrabalhoAno2005/novo\\_olhar\\_sobre\\_a\\_midia.pdf](http://www.nuclear.ufba.br/twiki/pub/GEC/TrabalhoAno2005/novo_olhar_sobre_a_midia.pdf). Acesso em: 25 out. 2023.

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

FONTANA, K. B. **Formação, identidades e práticas docentes: um olhar sobre o letramento midiático de pedagogas**. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/247365>. Acesso em: 25 out. 2023.

FREIRE, M. “Educando o olhar da observação – aprendizagem do olhar”. In: WEFFORT, M. F. **Observação, registro e reflexão: instrumentos metodológicos I**. 2. ed. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

FREIRE, P. Da leitura do mundo à leitura da palavra. **Leitura: teoria e prática**, Porto Alegre, v. 1, n. 0, nov. 1982. [Entrevista concedida a Ezequiel Theodoro]. Disponível em: [www.acervo.paulofreire.org:8080/jspui/bitstream/7891/2842/3/FPF\\_OPF\\_07\\_001.pdf](http://www.acervo.paulofreire.org:8080/jspui/bitstream/7891/2842/3/FPF_OPF_07_001.pdf). Acesso em: 25 out. 2023.

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

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1970.

GADOTTI, M. **Pedagogia da práxis**. São Paulo: Cortez, 1995.

GIL, A. C. Como classificar as pesquisas. **Como elaborar projetos de pesquisa**, v. 4, p. 44-45, 2002.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: [gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf](#). Acesso em: 25 out. 2023.

GREIMAS, A. J. Acerca do jogo. **Significação: revista de cultura audiovisual**, v. 34, n. 27, p. 11-22, 2007.

GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos educativos. **Renote**, v. 4, n. 2, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14270/0>. Acesso em: 25 out. 2023.

HABOWSKI, A. C.; CONTE, E.; TREVISAN, A. L. Por uma cultura reconstrutiva dos sentidos das tecnologias na educação. **Educação & Sociedade**, v. 40, 2019. [O artigo está vinculado ao projeto de pesquisa *As tecnologias na educação: desafios e enfrentamentos à tradição instrumental*. Esta pesquisa conta com o financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS)]. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/ES0101-73302019218349>. Acesso em: 25 out. 2023.

HALL, S. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. v. 1. Minas Gerais: UFMG, 2003. p. 364-381.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, R.; FERNÁNDEZ COLLADO, C.; BAPTISTA LUCIO, M. P. **Metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOSSO, M.-C. **Experiências de vida e formação**. São Paulo: Paulus, 2010.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2012.

KELLNER, D.; SHARE, J. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 104 – esp., p. 687-715, out. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/hcZr4mDdbgTfSy3NWt8RptQ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 25 out. 2023.

KELLNER, D.; SHARE, J. Toward critical media literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy. **Discourse: Studies in the cultural politics of education**, v. 26, n. 3, p. 369-386, 2005. Disponível em: [https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/2005\\_Kellner-Share\\_TowardsCriticalMediaLiteracy.pdf](https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/2005_Kellner-Share_TowardsCriticalMediaLiteracy.pdf). Acesso em: 25 out. 2023.

KERLINGER, F; LEE, H. **Investigación del comportamiento: métodos de investigación en ciencias sociales**. México: Mcgraw-hill/Interamericano do México, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LAPA, Andrea. **Educação e Tecnologia: Investigando o potencial das redes sociais para a formação do sujeito e a produção coletiva do conhecimento (RPPE)**. Período de 01/04/2013 a 30/03/2016. Financiado por Obeduc/CAPES e Humanas/CNPq.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

LIBÂNEO, J. C. **Professor reflexivo no Brasil**. Gênese e crítica de um conceito. São Paulo: Cortez, 2002.

LOPES, A. C.; BORGES, V. Formação docente, um projeto impossível. **Cadernos de pesquisa**, v. 45, p. 486-507, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053143065>. Acesso em: 25 out. 2023.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. **Em Aberto**, v. 5, n. 31, 1986.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. *In*: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 13-67.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MATTAR, J.; RAMOS, D. K. **Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas**. São Paulo: Edições 70, 2021.

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

MEDEIROS, C. H.; KAUARK, F. S.; MANHÃES, F. C. **Metodologia da pesquisa: guia prático**. Itabuna: Via Litterarum, 2010.

MINAYO, M. C. S. Amostragem e saturação em pesquisa qualitativa: consensos e controvérsias. **Revista pesquisa qualitativa**, v. 5, n. 7, p. 1-12, 2017.

MORENO-MURCIA, J. A. **Aprendizagem através dos jogos**. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco, 2000.

MÜLLER, A. C. N. G. *et al.* **Game Comenius**: produção de um jogo digital de educação para as mídias. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/185516>. Acesso em: 25 out. 2023.

NASCIMENTO, M. Coração de estudante. *In*: NASCIMENTO, M.; TISO, W. **Uma travessia musical**. Rio de Janeiro: Seleções Reader's Digest, 1998. Faixa 12. Disco de vinil.

NÓVOA, A. Firmar a posição como professor. Afirmar a profissão docente. **Cadernos de pesquisa**, v. 47, n. 166, p. 1106-1133. out./dez. 2017.

NÓVOA, A. Formação de professores e profissão docente. *In*: NÓVOA, A. (org.). **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992. p. 15-33.

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

PRETTO, N. L. Educação e cultura digital: desafios para a escola contemporânea. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 1-15, 2013.

PRETTO, N. L. *et al.* Conexão escola-mundo: espaços inovadores para formação cidadã. ENCONTRO LATINO-AMERICANO E CARIBENHO DE TECNOLOGIAS LIVRES, 4., Porto Alegre, 2019. **Anais [...]**. Porto Alegre, RS). 2019.

PRODANOV, C. C.; DE FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais: o que podemos aprender? *In*: RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. (org.). **Jogos digitais em contextos educacionais**. Curitiba: CRV, 2018. p. 21-45.

RIVOLTELLA, P. C. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. *In*: FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. (orgs.). **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

ROJO, R.; MOURA, E. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

ROSA, J. G. **Grande sertão: veredas**. Editora Companhia das Letras, 2019.

ROSA, G. A.; TREVISAN, A. L. Filosofia da tecnologia e educação: conservação ou crítica inovadora da modernidade? **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior**, Campinas, v. 21, p. 719-738, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-40772016000300004>. Acesso em: 25 out. 2023.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. v. 1 a 4. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2014.

SANTAELLA, L. **Cultura das mídias**. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTAELLA, L. O papel do lúdico na aprendizagem. **Revista Teias**, [S.l.], v. 13, n. 30, p. 11, dez. 2012. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24277>. Acesso em: 25 out. 2023.

SAVIANI, D. **Escola e Democracia**. Campinas, Autores Associados. 2008.

SCHANK, R.; BIRNBAUM, L. Aumentando a inteligência. *In*: KHALFA, J. (ed.). **A natureza da inteligência**. São Paulo: Unesp, 1996.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, J. A.; SANTOS, M. L. **Cultura digital e educação**: desafios e oportunidades. São Paulo: ABCD, 2018.

SILVA, M. A. *et al.* **Aprendizagem baseada em jogos**: um programa de formação lúdica para as mídias. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/226609>. Acesso em: 25 out. 2023.

SILVA, M. B. Educação e mídias: uma relação delicada. **Olhar de Professor**, Ponta Grossa, v. 14, n. 1, p. 15-26, 2011. Disponível em: [https://www.academia.edu/52451142/Educa%C3%A7%C3%A3o\\_e\\_m%C3%ADdias\\_uma\\_rela%C3%A7%C3%A3o\\_delicada](https://www.academia.edu/52451142/Educa%C3%A7%C3%A3o_e_m%C3%ADdias_uma_rela%C3%A7%C3%A3o_delicada). Acesso em: 25 out. 2023.

SILVA, S. C.; CAMPOS, M. F. H. A melhoria da qualidade da educação na escola pública: desafios ao uso das TIC. **Estudos IAT**, v. 1, n. 3, 2010.

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

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

STALDER, F. **A cultura digital**. São Paulo: Ubu, 2018.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

TARDIF, M.; LESSARD, C. **O trabalho docente**: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

VANZELLA, L. C. G. **O jogo da vida**: usos e significações. Doutorado (Pós-graduação em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-02092009-160733/en.php>. Acesso em: 25 out. 2023.

VASCONCELOS, C. F. B. S. *et al.* A (re)construção do conceito de dividir na formação dos professores: o uso do jogo como recurso metodológico. Alagoas: Universidade Federal de Alagoas, 2008. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/340/1/A%20%28Re%29Construção%20do%20conceito%20de%20dividir%20na%20formação%20dos%20professores%3A%20o%20uso%20do%20jogo%20como%20recurso%20metodológico.pdf>. Acesso em: 25 out. 2023.

VASCONCELLOS, C. S. **Planejamento**: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político-pedagógico. São Paulo: Libertad, 2012.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2006.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WARSCHAUER, C. **Rodas em rede**: oportunidades formativas na escola e fora dela. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

WEFFORT, M. F. Educando o olhar da observação-aprendizagem do olhar. *In*: WEFFORT, M. F. **Observação, registro e reflexão**: instrumentos metodológicos I. 2. ed. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1997. p. 54-63.

ZAGAL, J. P. **Ludoliteracy**: defining, understanding and supporting games education. Pittsburgh: Etc Press, 2010. Disponível em: <http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=etcpress>. Acesso em: 25 out. 2023.

## APÊNDICE A

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA PESQUISA

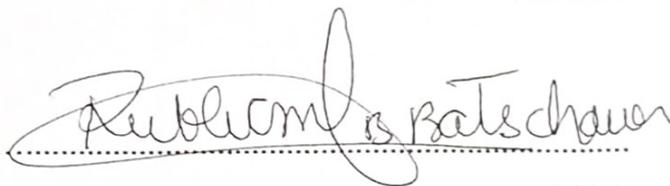
## DECLARAÇÃO

## Centro Educacional Municipal Jardim Iate Clube

Declaro para os devidos fins e efeitos legais que, objetivando atender as exigências para a obtenção de parecer do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos, e como representante legal da Instituição Centro Educacional Municipal Jardim Iate Clube, tomei conhecimento do projeto de pesquisa: Letramento midiático e comenius pocket: uma análise de um jogo de mídia-educação na formação dos professores do ensino fundamental e cumprirei os termos da Resolução CNS 466/12 e suas complementares, sob responsabilidade de Dulce Marcia Cruz. Portanto, autorizo a sua execução nos termos propostos.

Balneário Camboriú, 19/07/2022.

ASSINATURA: .....



Ruth Cordeiro de M. B. Batschauer  
Diretora do CEM  
Jardim Iate Clube  
Portaria 28.451/2022

**NOME:** Ruth Cordeiro de Melo Braga Batschauer

**CARGO:** Diretora da unidade escolar

**CARIMBO DO/A RESPONSÁVEL**

CEM JARDIM IATE CLUBE  
Rua: Dom Henrique, nº 903 – Jardim Iate Clube  
Balneário Camboriú – SC  
Fone (47) 3360-0624  
E-mail: iateclube@edu.bc.sc.gov.br

## APÊNDICE B

### EMENTA CURSO DE EXTENSÃO – JOGO COMENIUS POCKET: FORMAÇÃO DOCENTE “COM, SOBRE/PARA E ATRAVÉS” DA MÍDIA-EDUCAÇÃO



Curso de Extensão – Jogo Comenius Pocket: Formação docente com, sobre/para e através da mídia-educação<sup>23</sup>

1. DURAÇÃO/PERÍODO: 20hs - entre 9 e 23 de setembro de 2022.
2. MINISTRANTE: Edenilton da Silva Muniz (Mestrando do PPGE – Linha de Pesquisa: Educação e Comunicação)
3. ORIENTADORA: Dulce Márcia Cruz - PPGE (Linha de Pesquisa: Educação e Comunicação)
4. MODALIDADE: Presencial e MOODLE GRUPOS
5. QUANTIDADE DE PARTICIPANTES: 10 a 15

6. PÚBLICO-ALVO: Pedagogos(as) e professores das diferentes áreas do conhecimento em exercício nos anos finais do ensino fundamental no Centro Educacional Municipal Jardim Iate Clube, no município de Balneário Camboriú - SC, que estejam atuando em sala de aula e que tenham interesse em participar de todas as etapas da pesquisa.

#### 7. RESUMO

O presente curso na condição de oficina formativa integra a pesquisa de mestrado em andamento, intitulada “LETRAMENTO MIDIÁTICO E COMENIUS POCKET: uma análise de um jogo de Mídia-Educação na formação dos professores do ensino fundamental”, no Programa de Pós-graduação em Educação, UFSC. Projeto aprovado pelo comitê de ética - CAAE: 60377422.5.0000.0121 - UFSC - Linha de pesquisa Educação e Comunicação, PPGE/UFSC. Objetivo Geral: Identificar se é possível ampliar o letramento midiático dos professores do ensino fundamental através da formação continuada com um jogo de planejamento didático, o Comenius Pocket. METODOLOGIA: A oficina do Jogo Comenius Pocket será ofertada na modalidade presencial e as discussões sobre a oficina na modalidade presencial serão por escrito, online, via curso criado para isso na plataforma Moodle Grupos UFSC. RESULTADOS ESPERADOS: Ao final do curso, esperamos que os participantes tenham socializado suas experiências e, a partir dela, refletido sobre a importância do letramento midiático na formação do docente e no uso das mídias numa perspectiva alinhada à mídia educação. Além disso, esperamos que as socializações feitas sobre as experiências no uso das mídias no ensino possam apontar indicadores de aprendizagem sobre o uso de mídias, constituindo e ampliando o letramento midiático dos professores.

PALAVRAS-CHAVE: Formação Continuada; Letramento Midiático; Mídias; Jogos; Planejamento Didático

#### 8. EMENTA

Formação em serviço; práticas pedagógicas com, sobre/para e através da mídia-educação; uso das mídias no planejamento pedagógico; letramento midiático.

---

<sup>23</sup> Curso vinculado ao projeto aprovado pelo Comitê de Ética - CAAE: 60377422.5.0000.0121 - UFSC - Linha de pesquisa Educação e Comunicação, PPGE/UFSC. Responsável pela pesquisa : Dulce Márcia Cruz - profa. Dr<sup>a</sup> - PPGE/CED/UFSC - contato: e-mail - [dulce.marcia@gmail.com](mailto:dulce.marcia@gmail.com)

## 9. JUSTIFICATIVA

O presente curso na condição de oficina formativa integra a pesquisa de mestrado em andamento, intitulada “LETRAMENTO MUDIÁTICO E COMENIUS POCKET: análise de um jogo de mídia-educação na formação dos professores do ensino fundamental”, no Programa de Pós-graduação em Educação, UFSC. É primordial oferecer formações permanentes que garantam essas novas competências e ofereçam o conhecimento científico e pedagógico aos docentes sobre mídia-educação, para, então, tornarem sujeitos operadores e críticos desses letramentos midiáticos no contexto da educação (CRUZ; RAMOS, 2021). Além disso, a justificativa para essa formação com, sobre/para e através das mídias é que não somente treine para o uso delas, mas que organize momentos de reflexões sobre os seus fundamentos e potencialidades pedagógicas.

Nessa condição, os professores irão jogar e criar missões de planejamento didático sob a luz do “Jogo Comenius Pocket” que será realizado no formato de oficina na formação em serviço, ou seja, com o coletivo no centro educacional supramencionado, sendo a parte prática na modalidade presencial, e uma parte na modalidade online. Nesta última etapa, acessarão o MOODLE GRUPOS para que seja aprofundada a formação com perguntas discutidas no fórum de discussão do ambiente virtual. Cada professor(a) precisa responder questões norteadoras sobre o jogo e fazer um comentário de pelo menos um dos participantes. Acreditamos que a realização desta etapa dentro do ambiente virtual, no coletivo, possibilitará que as experiências e as narrativas das experiências sejam compartilhadas e analisadas por diferentes pontos de vista. Nesse sentido, a proposta do curso se justifica justamente por possibilitar a constituição de um espaço formal de trocas de relatos, de aprendizagens e de material, contribuindo assim tanto para a realização da pesquisa, quanto para a formação dos sujeitos participantes da oficina

## 10. OBJETIVOS

### 10.1 Objetivo Geral

Identificar se é possível ampliar o letramento midiático dos professores do ensino fundamental através da formação continuada com um jogo de planejamento didático, o Comenius Pocket.

### 10.2 Objetivos Específicos

- a) Investigar como os jogos podem ser utilizados na formação continuada de professores para a ampliação do letramento midiático;
- b) Propor e executar uma formação e reflexão com, sobre/para e através das mídias aos professores do ensino fundamental;
- c) Avaliar até que ponto, uma oficina propondo o uso do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para as mídias, contribui para (re)significar as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático.

## 11. METODOLOGIA

A oficina do Jogo Comenius Pocket será ofertada na modalidade presencial e as discussões sobre a oficina na modalidade presencial serão por escrito, online e via curso criado para isso na plataforma Moodle Grupos UFSC. Serão organizados os seguintes momentos conforme ordem abaixo:

- a) Preenchimento do perfil midiático (via formulário online disposto na plataforma Moodle Grupos UFSC);
- b) Discussão sobre texto: “Games e formação docente” (presencial);
- c) Aplicação do Jogo Comenius Pocket (presencial);
- d) Criação do Jogo Comenius Pocket – modo criativo (presencial);
- e) Jogar os jogos criados pelos grupos – (presencial);

f) Análise coletiva do jogo (presencial);

g) Discussão no fórum na plataforma Moodle (online) – Esses encontros serão assíncronos, terão duração de 12h e serão constituídos em uma discussão coletiva no fórum, favorecendo a troca, o debate e a participação de todos.

## 12. PROGRAMA BÁSICO

O Curso será dividido nos seguintes momentos distintos:

Momento 1: Apresentação dos dados de *perfil midiático* ao grupo de professores participantes da pesquisa (presencial) – <https://forms.gle/rYaj1fbGax9NRJA8>

Momento 2: Leitura e discussão do texto “Games e formação docente”. Aprendizagens e desafios no uso das mídias: pensando o letramento midiático na formação de professores. Questões norteadoras para conduzir a discussão: Jogo como objeto de estudos com os estudantes; elementos que constituem os jogos e sua historicidade; características da aprendizagem baseada em jogos; características de jogos educativos; possibilidades de uso com, sobre/para e através. (presencial).

Momento 3: Apresentação do “Jogo Comenius Pocket” aos participantes da oficina, as cartas, as regras, as pontuações, a colaboração e a competição, a criação do modo criativo. Será um momento breve, pois no decorrer da prática do jogo será melhor discutido (presencial).

Momento 4: Aplicação da oficina formativa com o “Jogo comenius Pocket”, reunindo grupos de até seis participantes. Aproximação com as cartas e regras do jogo, incentivando o movimento participativo com discussões sobre planejamento didático de aulas com mídias, tendo por base as missões do jogo (presencial).

Momento 5: Análise coletiva da jogabilidade do “Jogo Comenius Pocket”. Momento de inquietações, provocações, debate no grande grupo sobre o jogo Comenius, questões norteadoras iniciais: a) A oficina contribuiu para (re)significar minhas práticas pedagógicas?; b) A oficina contribuiu para desenvolver o letramento “com, sobre/para e através” das mídias?; c) Comente a atividade, o jogo, as regras, as mídias do planejamentos dos professores das cartas, os imprevistos de aulas; suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius Pocket; d) Ficou entendido a mecânica do jogo? (presencial).

Momento 6: Criação do Jogo Comenius Pocket – modo criativo. Nesse momento, cada dupla cria uma missão, ou seja, uma carta de planejamento de aula, com foco em uma sequência didática decidida pelos professores – essa carta deverá constar: a) Objetivo e objeto de aprendizagem; b) Etapa de ensino; c) As possibilidades de mídias que poderão fazer uso e pontuação de 0 a 4; d) no verso da carta constar os nomes dos criadores das cartas. (presencial).

Momento 7: Após a criação do modo criativo, novamente reúnem-se grupos de até seis participantes para jogar as missões criadas por outros participantes (presencial).

Momento 8: a) Responder o formulário de autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket" <https://forms.gle/ouZg5RY237oDReh9> – (presencial).

Momento 9: Reúnimos o grande grupo novamente para que cada dupla explique o planejamento de aula que criou no “modo criativo” – Agradecimentos!

Momento 10: (momento online, assíncrono). Atividades de análise e reflexão distribuídas da seguinte maneira no curso criado na plataforma Moodle Grupos UFSC:

a) Explicar no fórum até que ponto essa oficina propondo o uso do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para as mídias contribuiu para (re)significar suas práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático?

b) Citar no fórum um exemplo em que perceba a possibilidade de práticas pedagógicas com uso de jogos nos três modos propostos pelo texto: prática com jogos, prática sobre jogos e prática através dos jogos.

c) Comentar no fórum as respostas de pelo menos um dos participantes.

d) Anexar a carta de planejamento que foi criada no momento do “modo criativo”.  
<https://grupos.moodle.ufsc.br/my/> (link do moodle grupos).

### 13. RESULTADOS ESPERADOS

Ao final do curso esperamos que os participantes tenham socializado suas experiências e, a partir delas, refletir sobre a importância do letramento midiático na formação do docente e no uso das mídias numa perspectiva alinhada à mídia educação. Enquanto etapa integrante de uma pesquisa, esperamos que essa oficina responda o objetivo central *“até que ponto uma oficina propondo o uso do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para as mídias contribui para (re)significar as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático?”*. Além disso, esperamos que as socializações feitas sobre as experiências no uso das mídias no ensino possam apontar indicadores de aprendizagem sobre o uso de mídias com, sobre/para e através das mídias, constituindo e ampliando o letramento midiático dos professores.

### 14. AVALIAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

Como se trata de uma oficina formativa que constitui parte da pesquisa de mestrado, o objetivo é identificar se é possível ampliar o letramento midiático dos professores do ensino fundamental através da formação continuada com um jogo de planejamento didático, o Comenius Pocket. Os participantes que realizarem as atividades propostas receberão ao final um certificado de conclusão do curso. Para receber a certificação, todas as etapas da oficina deverão ser cumpridas. Os participantes terão um dia presencial (8h) e dois dias no formato online assíncrono (12h), totalizando 20 horas de curso.

### 15. CRONOGRAMA/LOCAL

O curso está previsto para ser realizado entre os dias 09 e 23 de setembro de 2022. Local: Centro Educacional Municipal Jardim Iate Clube (formação em serviço), Balneário Camboriú, SC e Moodle Grupos UFSC (online).

### 16. BIBLIOGRAFIA

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela. Games e formação docente. In: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M., SANTOS, E. (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.

## APÊNDICE C

TEMPLATE DA PLATAFORMA MOODLE GRUPOS – CADASTRO DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

# Formação docente e Mídia-Educação com, sobre e através do jogo Comenius Pocket

Painel ▶ Meus cursos ▶ ComeniusPocket1

Ativar edição

Seu progresso ?

## Geral



 Avisos

## Boas-vindas!



Caro/a cursista, eu sou o Comenius, conhecido como o "pai da educação moderna". O Comenius de Bolso (ou Pocket), propõe que os jogadores, em pequenos grupos, reflitam e discutam coletivamente planejamentos de aula e possibilidades didático pedagógicas apresentadas, de forma que possam construir seus próprios entendimentos da melhor forma para exercer a prática docente. A mecânica do jogo está baseada no uso de conhecimentos prévios, envolvendo, para ser jogado, em diálogo sobre os objetos de aprendizagem e em negociação entre os jogadores, possibilitando que sejam reflexivos em suas escolhas pedagógicas, na resolução de problemáticas exercendo o protagonismo.

Nesta oficina, vou te convidar para refletir sobre o potencial do uso das mídias no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, além das discussões teóricas teremos muita prática e utilizaremos o Game Comenius Pocket, o jogo educativo vinculado ao Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Mídias (Edumídia) no Centro de Ciências da Educação, da UFSC.

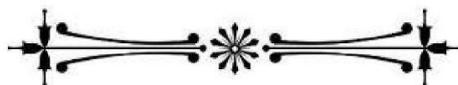
O Game Comenius Pocket é um jogo sobre didática pensado a partir da inclusão das mídias na prática pedagógica. No Jogo, você será desafiado a aprender a tornar as aulas mais engajadora. Para isso, você precisará pensar sobre as estratégias metodológicas com, sobre e através das mídias, agrupando-as para que o planejamento atenda ao objetivo proposto a cada aula. O problema a ser resolvido no jogo é apresentado pelas cartas do Professor que apresenta desafios em forma de missões inspiradas nas ideias de teóricos da educação, como Freire, Freinet, Maria Montessori, Piaget, Vygotsky entre outros.

No Game Comenius Pocket, você poderá escolher as seguintes mídias para planejar suas aulas: retroprojetor, televisão, cartazes, cadernos, livros didáticos, quadro negro, celular e audiovisual, cinemateca, biblioteca, entre outras possibilidades. Cabe destacar que, durante o jogo e na criação de planejamento de aula, quando todas as mídias e estratégias estiverem definidas, uma carta "imprevisto" deve ser revelada e lida em voz alta. Será algo como "Falta de luz", por exemplo. Os imprevistos afetam todos os jogadores.

Então, após jogar presencialmente e criar novas cartas de planejamentos, você irá avaliar o jogo.

Vamos juntos!

-  Ementa: Curso de Extensão – Formação docente e Mídia-Educação com, sobre e através do jogo Comenius Pocket
-  Conhecendo o projeto Game Comenius
-  Guia do mediador - Jogo Comenius Pocket



Dulce Marcia Cruz  
Professora



Edenilton da Silva Muniz  
Professor



## Comece por aqui



Perfil midiático



## Atividades 09 a 23 de setembro



Material de estudo:



Games e Formação docente



Atividades:



Quiz sobre o texto Games e Formação docente



Reflexão sobre a prática do jogo Comenius Pocket e a relação com o texto "Games e Formação Docente"



Anexando as cartas de planejamentos criadas em dupla "modo criativo"



Formulário de autoavaliação e análise da oficina



Lista de acompanhamento Formação de Professores no Jogo Comenius Pocket - CEM late Clube 2022/2



## Momentos da oficina formativa



Fotos da oficina

### NAVEGAÇÃO



Painel

 Página inicial do site

## APÊNDICE D

### PERFIL MIDIÁTICO DOS PROFESSORES DO CEM JARDIM IATE CLUBE – PREFEITURA DE BALNEÁRIO CAMBORIÚ

16/08/2023, 14:06

Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

## Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) da pesquisa "Letramento midiático e Comenius Pocket: uma análise de um jogo de mídia-educação na formação dos professores do ensino fundamental". Esse jogo de cartas tem intenção formativa para uso das mídias na educação. A oficina será realizada nos momentos de hora atividade dos professores que atuam no ensino fundamental que sinalizarem o interesse em participar de todas etapas da pesquisa. O objetivo da pesquisa é problematizar e analisar a integração do Comenius Pocket como metodologia de formação dos professores sobre o uso de mídias na pós pandemia da Covid-19, (re)significando, através do jogo, as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático.

Neste primeiro momento, este questionário pretende fazer um levantamento do perfil dos professores do ensino fundamental da educação básica. O questionário demora cerca de 10 a 15 minutos para ser respondido. Não há respostas certas nem erradas, mas a sua sinceridade é fundamental para atingirmos o objetivo deste estudo.

No segundo momento, dois grupos de no máximo seis professores, mediado pelo pesquisador, irão jogar, um jogo de cartas que promove o aprendizado sobre como professores podem utilizar mídias em sala de aula, de forma a tornar suas aulas mais atrativas e significativas. Os jogadores serão desafiados a planejar aulas sobre diversas matérias utilizando mídias para conseguir vencer. Inicialmente precisam lidar com situações-problema, usando sua criatividade e recursos da escola para planejar sua aula e conseguir uma pontuação. A cada rodada, os jogadores registrarão suas pontuações em uma carta para essa finalidade.

A segunda etapa da oficina consiste em jogar o "Modo Criativo", quando os professores/jogadores irão propor situações-problema sobre suas práticas pedagógicas que poderão, depois, serem jogadas pelos outros participantes como novas cartas do Comenius Pocket. É um momento em que os jogadores criam cartas "inspiradas" e discutem sobre um determinado objeto de aprendizagem, por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo. A segunda etapa busca abrir a reflexão sobre o uso de mídias no período pós-pandemia da Covid-19.

No formulário Etapa 2 - Avaliação do Jogo Comenius Pocket e Autoavaliação você responderá a perguntas abertas e fechadas, individualmente, após ter jogado em grupo o jogo Comenius Pocket, para refletir sobre a própria prática pedagógica de uso de mídias. Todos os professores que participarem de todas as etapas da oficina irão responder a este formulário.

Importante enfatizar que somente a orientadora e o mestrando terão acesso aos registros individuais, sendo que os dados poderão ser publicados em revistas e eventos mantendo o anonimato dos participantes. Dessa forma, poderão ser utilizados nomes fictícios para os membros que participarem. Não é nossa intenção revelar seu nome, instituição, ou qualquer informação relacionada à sua privacidade.

Toda pesquisa envolve algum grau de risco, mesmo que seja mínimo. O risco é sempre em relação aos participantes da pesquisa e aos procedimentos adicionados pela participação na pesquisa. Enfatiza-se que a pesquisa será realizada de modo que não traga riscos à sua integridade física e moral ou implique em desconfortos físicos. Entretanto, toda pesquisa realizada com seres humanos possui riscos com distintos graus. Neste contexto, eventuais riscos ou danos não previstos pelos pesquisadores serão rigorosamente acompanhados por eles, de maneira a adotar, por eles ou por outros profissionais competentes designados pelos pesquisadores, as medidas que forem necessárias. Os riscos desta pesquisa para os participantes estão relacionados ao cansaço ou aborrecimento, desconfortos emocionais e alterações de visão de mundo tanto ao responder

16/08/2023, 14:06

Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

aos questionários quanto na participação das atividades da oficina. Salientamos que, os pesquisadores atenderão prontamente caso algum desses problemas aconteça, com vistas a solucionar qualquer questão que venha a ocorrer.

A participação no estudo não lhe acarretará custos, do mesmo modo que nenhuma compensação financeira será realizada. Caso alguma despesa extraordinária, prejuízo/dano material ou imaterial resultantes da participação na pesquisa ocorra, você será ressarcido.

Além disso, a presente pesquisa foi autorizada pelo Conselho de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH). O CEPSH é um órgão colegiado interdisciplinar, deliberativo, consultivo e educativo, vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina, mas independente na tomada de decisões, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Os benefícios da pesquisa relacionam-se à possibilidade de se conhecer mais os elementos do letramento midiático dos professores e que, permitirá a formação em mídias corroborando para a prática pedagógica, podendo trazer importantes reflexões e contribuições para o debate sobre letramento midiático na formação permanente.

Os contatos dos pesquisadores foram deixados à sua disposição, para que pudessem, em qualquer momento, esclarecer dúvidas ou informar possível desistência de colaboração com a pesquisa.

Professora Dra. Dulce Márcia Cruz - Pesquisadora responsável (orientadora) Celular: (48) 99619-7972. E-mail: [dulce.marcia@gmail.com](mailto:dulce.marcia@gmail.com)

Endereço: Departamento de Metodologia de Ensino / Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina - Prédio D - Sala 304 - Campus Universitário, Trindade - Florianópolis - SC. 88040-900

Edenilton da Silva Muniz – Pesquisador (mestrando)

Celular: (47) 999910717. E-mail: [edenilton.muniz@gmail.com](mailto:edenilton.muniz@gmail.com)

Endereço: Rua Maria Mansoto, 315 – Bairro São Judas - Balneário Camboriú – SC. CEP 88332-500

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH - UFSC)

Telefone: (48) 3721-6094. E-mail: [cep.propesq@contato.ufsc.br](mailto:cep.propesq@contato.ufsc.br)

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina - Pró-Reitoria de Pesquisa - Prédio Reitoria II - Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701 - Trindade - Florianópolis/SC - CEP 88.040-400

\* Indica uma pergunta obrigatória

#### Consentimento livre e esclarecido

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

1. Li e concordo com os termos e condições \*

Marcar apenas uma oval.

Concordo

PERFIL DE JOGADOR

16/08/2023, 14:06

Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

2. E-mail pessoal (opcional)

---

3. Data: \*

---

4. Identificação (nome ou nickname)

---

5. 1. Gênero \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Feminino
- Masculino
- Outro
- Prefiro não dizer

6. 2. Idade \*

---

7. 3. Componente curricular que leciona: \*

---

8. 4. Nível de formação acadêmica em que se encontra: \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado
- Outro: \_\_\_\_\_

16/08/2023, 14:06

Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

9. 5. Tempo de experiência docente atuando na área de formação: \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Menos de 5 anos  
 Entre 5 e 10 anos  
 Entre 11 e 20 anos  
 Mais de 21 anos

10. 6. Experiência formativa sobre aprendizagem baseada em jogos na formação inicial (graduação): \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Não tive nenhum momento de aprendizagem sobre jogos na graduação  
 Tive poucos momentos de aprendizagem sobre jogos na graduação  
 Tive muitos momentos de aprendizagem sobre jogos na graduação

11. 7. Experiência formativa sobre aprendizagem baseada em jogos na formação permanente (em serviço): \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Não tive  
 Tive poucos momentos  
 Estou tendo muitos momentos  
 Não conheço nenhuma proposta de formação na rede que atuo sobre aprendizagem baseada em jogos

12. 8. Quantas horas por semana você passa jogando jogos digitais? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Não jogo  
 0 ~ 2 horas  
 2 ~ 5 horas  
 5 ~10 horas  
 Mais de 10 horas

16/08/2023, 14:06

Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

13. 9. Quantas horas por semana você passa jogando jogos de cartas ou tabuleiro? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Não jogo  
 0 ~ 2 horas  
 2 ~ 5 horas  
 5 ~ 10 horas  
 Mais de 10 horas

14. 10. Quais tipos de jogos você costuma jogar? \*

*Marque todas que se aplicam.*

- Casuais de Celular (Ex: Candy Crush, Sudoku, Paciência, Pokémon Go)  
 Jogos de Cartas Tradicionais (Ex: Truco, Canastra)  
 Jogos de Tabuleiro Tradicionais (Ex: Xadrez, Damas, Banco Imobiliário)  
 Outros Jogos de Cartas (Ex: Magic: The Gathering, Pokémon TCG)  
 Outros Jogos de Tabuleiro (Ex: Pandemic, Warhammer 40k, Ticket to Ride)  
 RPGs de Mesa (Ex: D&D, Gurps, D20)  
 Plataforma (Ex: Mario, Donkey Kong)  
 Shooters Competitivos (Ex: Counter Strike, Rainbow 6 Siege, PUBG, Fortnite)  
 Shooters Singleplayer (Ex: Bioshock, Doom, Uncharted)  
 Esportes (Ex: FIFA, PES, NBA, NFL, Rocket League)  
 MOBAs (Ex: Dota, League of Legends, Smite, Heroes of the Storm)  
 Adventure (Ex: Life is Strange, Detroit: Become Human, Monkey Island)  
 Hack n' Slash (Ex: God of War, Bayonetta, Devil May Cry)  
 Luta (Ex: Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken, Super Smash Bros)  
 Cardgames (Ex: Hearthstone, Magic Arena)  
 MMORPGs (Ex: World of Warcraft, Ragnarök, Tibia, Runescape, Destiny)  
 RPGs Singleplayer (Ex: Mass Effect, Fallout, Final Fantasy)  
 RTS (Ex: Starcraft, Age of Empires)  
 Estratégia em Turnos (Ex: XCOM, Civilization)  
 Música (Ex: Guitar Hero, Rock Band, Osu)  
 Corrida (Ex: Gran Turismo, Burnout, Need for Speed)  
 Simuladores de Veículos (Ex: Flight Simulator, Elite: Dangerous, Euro Truck Simulator)  
 Gerenciamento (Ex: Sim City, Rollercoaster Tycoon, The Sims)  
 Quebra-Cabeça (Ex: Tetris)  
 Indies (Ex: Binding of Isaac, Stardew Valley, Hollow Knight)  
 Não jogo nenhum dos jogos citados

16/08/2023, 14:06

Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

15. 11. Gosto de jogar jogos que se passam em ambientes escolares ou em universidades. \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Concordo totalmente
- Concordo
- Não sei dizer
- Discordo
- Discordo totalmente

16. 12. Você gosta de ler, assistir ou acha interessante filmes, séries que se passam em ambientes escolares ou em universidades? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Não
- Talvez

17. 13. Como você se descreveria enquanto jogador? \*

*Marque todas que se aplicam.*

- Não jogo.
- Predador: Competitivo e está em busca de atingir as melhores colocações no ranking do jogo.
- Conquistador: Gosta de buscar novos desafios, está focado exclusivamente nos seus objetivos no jogo.
- Socializador: Joga para socializar, fazer amigos, estabelecer conexões com outros jogadores.
- Explorador: Gosta de explorar o universo do jogo, fazer descobertas.

18. 14. Sobre sua experiência com jogos, assinale a opção que melhor a define: \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Não jogo.
- Costumo levar o jogo mais a sério, buscando sempre alcançar melhorias na sua performance e tempo de jogo. Minha satisfação está também em ultrapassar difíceis obstáculos.
- Costumo jogar por prazer, não levando o jogo tão a sério. Meu propósito é passar para o próximo nível do jogo, não se atendo em melhorar sua performance no jogo. Quando o se depara com algumas frustrações no jogo, você geralmente desiste.

16/08/2023, 14:06

Etapa 1 - Perfil Midiático dos professores participantes da pesquisa

19. 15. Você dedica algum tempo pesquisando na internet ou revista especializadas sobre assuntos relacionados a jogos ou a indústria de jogos? \*

Marcar apenas uma oval.

Sim.

Não.

OBRIGADO PELA SUA CONTRIBUIÇÃO!

Aguardamos você na próxima etapa, "Comenius Pocket" etapa jogo em grupo. Jogadores e não jogadores! Vamos aprender juntos um pouco mais sobre o universo dos games e as inúmeras contribuições que eles podem trazer para o universo da educação?

A gente se vê em breve! Até lá!

Game Comenius - o jogo de educação para as mídias



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

## APÊNDICE E

### AUTOAVALIAÇÃO E ANÁLISE DA OFICINA DO JOGO COMENIUS POCKET DOS PROFESSORES DE BALNEÁRIO CAMBORIÚ

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

## Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) da pesquisa "Letramento midiático e Comenius Pocket: uma análise de um jogo de mídia-educação na formação dos professores do ensino fundamental". Esse jogo de cartas tem intenção formativa para uso das mídias na educação. A oficina será realizada nos momentos de hora atividade dos professores que atuam no ensino fundamental que sinalizarem o interesse em participar de todas etapas da pesquisa. O objetivo da pesquisa é problematizar e analisar a integração do Comenius Pocket como metodologia de formação dos professores sobre o uso de mídias na pós pandemia da Covid-19, (re)significando, através do jogo, as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático.

No primeiro momento, você respondeu um questionário sobre o "perfil de jogador" aos professores do ensino fundamental da educação básica.

No segundo momento, dois grupos de no máximo cinco professores, mediado pelo pesquisador, jogaram o Comenius Pocket, o jogo de cartas que promove o aprendizado sobre como professores podem utilizar mídias em sala de aula, de forma a tornar suas aulas mais atrativas e significativas. Os jogadores foram desafiados a planejar aulas sobre diversas matérias utilizando mídias para conseguir vencer. Inicialmente precisam lidar com situações-problema, usando sua criatividade e recursos da escola para planejar sua aula e conseguir uma pontuação. A cada rodada, os jogadores foram registrando suas pontuações em uma carta para essa finalidade.

A segunda etapa da oficina foi jogar o "Modo Criativo", quando os professores/jogadores propuseram situações-problema sobre suas práticas pedagógicas que poderão depois serem jogadas pelos outros participantes como novas cartas do Comenius Pocket. Foi um momento em que os jogadores criaram cartas "inspiradas" e discutiram sobre um determinado objeto de aprendizagem, por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo. A segunda etapa buscou abrir a reflexão sobre o uso de mídias no período pós-pandemia da Covid-19.

Neste formulário Etapa 2 - Avaliação do Jogo Comenius Pocket e Autoavaliação você responderá a perguntas abertas e fechadas, individualmente, após ter jogado em grupo o jogo Comenius Pocket, para refletir sobre a própria prática pedagógica de uso de mídias. Todos os professores que participarem de todas as etapas da oficina irão responder a este formulário.

Importante enfatizar que somente a orientadora e o mestrando terão acesso aos registros individuais, sendo que os dados poderão ser publicados em revistas e eventos mantendo o anonimato dos participantes. Dessa forma, poderão ser utilizados nomes fictícios para os membros que participarem. Não é nossa intenção revelar seu nome, instituição, ou qualquer informação relacionada à sua privacidade.

Toda pesquisa envolve algum grau de risco, mesmo que seja mínimo. O risco é sempre

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

em relação aos participantes da pesquisa e aos procedimentos adicionados pela participação na pesquisa. Enfatiza-se que a pesquisa será realizada de modo que não traga riscos à sua integridade física e moral ou implique em desconfortos físicos. Entretanto, toda pesquisa realizada com seres humanos possui riscos com distintos graus. Neste contexto, eventuais riscos ou danos não previstos pelos pesquisadores serão rigorosamente acompanhados por eles, de maneira a adotar, por eles ou por outros profissionais competentes designados pelos pesquisadores, as medidas que forem necessárias. Os riscos desta pesquisa para os participantes estão relacionados ao cansaço ou aborrecimento, desconfortos emocionais e alterações de visão de mundo tanto ao responder aos questionários quanto na participação das atividades da oficina. Salientamos que os pesquisadores atenderão prontamente caso algum desses problemas aconteça, com vistas a solucionar qualquer questão que venha a ocorrer.

Elucidamos que o participante que sofrer danos resultantes de sua participação na pesquisa, previstos ou não neste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, tem direito a assistência e a buscar indenização nos termos da Lei.

A participação no estudo não lhe acarretará custos, do mesmo modo que nenhuma compensação financeira será realizada. Caso alguma despesa extraordinária, prejuízo/dano material ou imaterial resultantes da participação na pesquisa ocorra, você será ressarcido.

De acordo com a Resolução CNS 410/16, que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, você é livre para recusar a participar da pesquisa a qualquer momento bem como ter acesso ao registro do seu consentimento sempre que solicitado (art. 17º., inc. X da res. 510/16). Tais ações não acarretarão perda de benefícios ou penalidades.

Além disso, a presente pesquisa foi autorizada pelo Conselho de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH). O CEPSH é um órgão colegiado interdisciplinar, deliberativo, consultivo e educativo, vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina, mas independente na tomada de decisões, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Os benefícios da pesquisa relacionam-se à possibilidade de se conhecer mais os elementos do letramento midiático dos professores e que, permitirá a formação em mídias corroborando para a prática pedagógica, podendo trazer importantes reflexões e contribuições para o debate sobre letramento midiático na formação permanente.

Os contatos dos pesquisadores foram deixados à sua disposição, para que pudessem, em qualquer momento, esclarecer dúvidas ou informar possível desistência de colaboração com a pesquisa.

Professora Dra. Dulce Márcia Cruz - Pesquisadora responsável (orientadora) Celular: (48) 99619-7972. E-mail: [dulce.marcia@gmail.com](mailto:dulce.marcia@gmail.com)  
Endereço: Departamento de Metodologia de Ensino / Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina - Prédio D - Sala 304 - Campus Universitário, Trindade – Florianópolis - SC. 88040-900

Edenilton da Silva Muniz – Pesquisador (mestrando)  
Celular: (47) 999910717. E-mail: [edenilton.muniz@gmail.com](mailto:edenilton.muniz@gmail.com)

<https://docs.google.com/forms/d/175P8fNrgjgkTI62UYv4uC2BUKRlrNB3gGBDYgcJj8/edit>

2/13

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

Endereço: Rua Maria Mansoto, 315 – Bairro São Judas - Balneário Camboriú – SC. CEP 88332-500

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH - UFSC)

Telefone: (48) 3721-6094. E-mail: [cep.propesq@contato.ufsc.br](mailto:cep.propesq@contato.ufsc.br).

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina - Pró-Reitoria de Pesquisa - Prédio Reitoria II - Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701 - Trindade - Florianópolis/SC - CEP 88.040-400

*\* Indica uma pergunta obrigatória*

#### Consentimento livre e esclarecido

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

1. Li e concordo com os termos e condições \*

*Marcar apenas uma oval.*

Concordo

2. E-mail pessoal (opcional)

\_\_\_\_\_

3. Evento/data \*

*Exemplo: 7 de janeiro de 2019*

\_\_\_\_\_

4. Identificação (nome ou nickname)

\_\_\_\_\_

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

## 5. 1. Análise pedagógica dos jogos na educação \*

*Marcar apenas uma oval por linha.*

	Discordo Totalmente	Discordo	Não sei dizer	Concordo	Concordo Totalmente
<b>Acho necessário o uso de jogos durante as aulas</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Conheço os diferentes jogos que podem ser usados em sala de aula</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Me sinto seguro(a) para a utilização de jogos educativos ou de aprendizagem</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Sinto a necessidade de formações iniciais/permanente com a temática jogos de aprendizagem</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sobre o Jogo Comenius Pocket

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

## 6. 2. Análise de Jogabilidade \*

*Marcar apenas uma oval por linha.*

	Discordo totalmente	Discordo	Não sei dizer	Concordo	Concordo Totalmente
<b>Eu me diverti jogando</b>	<input type="radio"/>				
<b>Sinto-me motivada (o) a jogar novamente</b>	<input type="radio"/>				
<b>Me senti envolvida (o) com o jogo</b>	<input type="radio"/>				
<b>Eu entendi a história do jogo</b>	<input type="radio"/>				
<b>Eu entendi as mecânicas do jogo</b>	<input type="radio"/>				
<b>Aprendi coisas novas sobre o uso de mídias em aula</b>	<input type="radio"/>				
<b>Deve ser reduzido o número de regras</b>	<input type="radio"/>				

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

7. 3. Quanto às cartas recebidas no começo do jogo, você acha que: \*

*Marcar apenas uma oval.*

1. Deveria ter mais mídias
2. Deveria ter mais cartas-planejamento (as que servem de bônus)
3. Está bom desse jeito
- Outro: \_\_\_\_\_

8. 4. Quanto às cartas recebidas durante o jogo (na compra delas) você acha que: \*

*Marcar apenas uma oval.*

1. Deveria poder comprar mais
2. Deveria poder comprar menos
3. Está bom desse jeito

9. 5. Sobre os imprevistos, você acha que: \*

*Marque todas que se aplicam.*

1. Deveria ocorrer mais imprevistos por rodada
2. Eles deveriam afetar mais o jogo
3. Eles deveriam afetar menos o jogo
4. Não gostei deles no jogo
5. Está bom desse jeito
- Outro: \_\_\_\_\_

10. 6. Sobre a competitividade do jogo você achou que: \*

*Marque todas que se aplicam.*

1. Não liguei muito para quem ganhava
2. Senti mais motivação para jogar
3. Pareceu um jogo que dependia muito de sorte
4. Pareceu um jogo que dependia pouco de sorte
5. O jogo equilibrou competição e colaboração
6. Outro:

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

11. 7. Você ficou com alguma dúvida sobre as regras do jogo? Se sim, qual? \*

---



---



---



---

12. 8. Análise Pedagógica do Comenius Pocket \*

*Marcar apenas uma oval por linha.*

	Discordo Totalmente	Discordo	Não sei dizer	Concordo	Concordo Totalmente
<b>Utilizei conhecimentos prévios para conseguir jogar.</b>	<input type="radio"/>				
<b>Permitiu ampliar meu repertório para usar e criar diferentes jogos em sala de aula</b>	<input type="radio"/>				
<b>O jogo contribuiu para a minha vivência profissional</b>	<input type="radio"/>				
<b>Os elementos do jogo podem auxiliar no planejamento didático</b>	<input type="radio"/>				

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

## 13. 9. Sobre o "Modo Criativo" do Comenius Pocket \*

*Marcar apenas uma oval por linha.*

	Discordo Totalmente	Discordo	Não sei dizer	Concordo	Concordo Totalmente
<b>Criei novas cartas "Professor" inspirados em minha prática pedagógica</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>As cartas criadas pelos outros jogadores contribuiu para refletir sobre minha prática pedagógica</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>A reflexão em grupo contribuiu para ampliar meu letramento midiático</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Gostei de criar minha própria missão</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Senti dificuldade de criar o desafio da aula</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Senti dificuldade de fazer a pontuação/feedback das mídias</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Pretendo usar essas cartas para simular minhas próximas aulas</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Penso que o Comenius Pocket poderia ser usado na formação continuada ou em reuniões de planejamento na minha escola</b>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<https://docs.google.com/forms/d/175P8fNrgjgkTI62UYv4uC2BUKRirbNB3gGBDYgcJj8/edit>

8/13

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

planejamento na Prática escolar	<input type="radio"/>				
na formação inicial, em disciplinas como Didática	<input type="radio"/>				
na formação inicial, Materiais como Ensino ou nos Métodos	<input type="radio"/>				
tecnologia de Ensino ou nos Métodos	<input type="radio"/>				
Podem ser usados como simulação de experiências, base prática na sala de aula	<input type="radio"/>				

14. 10. Explique qual etapa de ensino foi escolhida pelo seu grupo para o Modo Criativo e por que? \*

---



---



---



---



---

15. 11. Você recomendaria o Comenius Pocket para outras pessoas? \*

Marcar apenas uma oval.

- Recomendaria Fortemente
- Recomendaria
- Não tenho certeza
- Não recomendaria
- Não recomendaria de jeito nenhum

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

## 16. 12. Sobre a oficina do Comenius Pocket: \*

*Marcar apenas uma oval por linha.*

	Discordo Totalmente	Discordo	Não sei dizer	Concordo	Concordo Totalmente
<b>O mediador do jogo explicou as regras com clareza</b>	<input type="radio"/>				
<b>Um dos integrantes do grupo pode registrar as pontuações de todos</b>	<input type="radio"/>				
<b>Foi muito rápida, não jogamos todas as missões das cartas</b>	<input type="radio"/>				
<b>Foi muito demorada, não deu tempo de refletir depois de jogar</b>	<input type="radio"/>				
<b>Tivemos um tempo certo, unindo prática, criação e reflexão sobre a prática</b>	<input type="radio"/>				
<b>As frases dos pensadores (cartas "inspiração") devem ser</b>	<input type="radio"/>				

<https://docs.google.com/forms/d/175P8fNrgjgkTI62UYv4uC2BUKRlrNB3gGBDYgcJj8/edit>

10/13

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

lidas ao final  
do jogo,  
afim de  
gerar  
reflexões  
sobre a  
prática  
pedagógica

As frases  
dos  
pensadores  
(cartas  
"inspiração")  
nos  
ajudaram a  
criar as  
cartas de  
"modo  
criativo"

A pontuação  
discutida e  
registrada  
entre  
rodadas foi  
justa para  
cada  
jogador

Fiquei feliz  
com a  
pontuação  
final do jogo

A oficina  
contribuiu  
para  
(re)significar  
minhas  
práticas  
pedagógicas

A oficina  
contribuiu  
para  
desenvolver  
meu  
letramento  
"com, sobre  
e através"  
das mídias

16/08/2023, 14:18

Autoavaliação e análise da oficina do "Jogo Comenius Pocket"

e através  
das mídias

17. 13. Há algum comentário que queira fazer que não esteja no questionário? \*

---

---

---

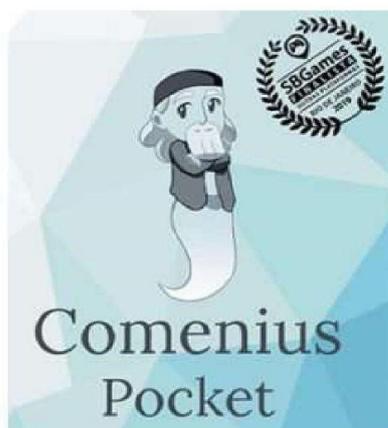
---

---

**OBRIGADO PELA SUA PARTICIPAÇÃO NESTA PESQUISA!**

Esperamos que você tenha aprendido um pouco mais sobre as mídias na educação com o jogo "Comenius Pocket" e a importância do trabalho colaborativo. Jogadores e não jogadores! Vamos aprender juntos um pouco mais sobre o universo dos games e as inúmeras contribuições que eles podem trazer para o campo da educação.

Game Comenius - o jogo de educação para as mídias!



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

**Google** Formulários

## APÊNDICE F

## PLANILHA DE REGISTRO DE PONTUAÇÃO DO JOGO

**Planilha pontuação do Jogo Comenius Pocket**

UFSC 

Mediador do Jogo: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
Evento: \_\_\_\_\_

<p style="text-align: center;"><b>1º Rodada</b></p> <p>Professor(a) da Carta: _____ Aula de: _____ Qual imprevisto: _____</p> <p>Jogador 1: _____ Pontuação: _____ Jogador 2: _____ Pontuação: _____ Jogador 3: _____ Pontuação: _____ Jogador 4: _____ Pontuação: _____ Jogador 5: _____ Pontuação: _____ Jogador 6: _____ Pontuação: _____</p> <p>Jogador vencedor: _____ Mídia(s) utilizada(as): _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>2º Rodada</b></p> <p>Professor(a) da Carta: _____ Aula de: _____ Qual imprevisto: _____</p> <p>Jogador 1: _____ Pontuação: _____ Jogador 2: _____ Pontuação: _____ Jogador 3: _____ Pontuação: _____ Jogador 4: _____ Pontuação: _____ Jogador 5: _____ Pontuação: _____ Jogador 6: _____ Pontuação: _____</p> <p>Jogador vencedor: _____ Mídia(s) utilizada(as): _____</p>
<p style="text-align: center;"><b>3º Rodada</b></p> <p>Professor(a) da Carta: _____ Aula de: _____ Qual imprevisto: _____</p> <p>Jogador 1: _____ Pontuação: _____ Jogador 2: _____ Pontuação: _____ Jogador 3: _____ Pontuação: _____ Jogador 4: _____ Pontuação: _____ Jogador 5: _____ Pontuação: _____ Jogador 6: _____ Pontuação: _____</p> <p>Jogador vencedor: _____ Mídia(s) utilizada(as): _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>4º Rodada</b></p> <p>Professor(a) da Carta: _____ Aula de: _____ Qual imprevisto: _____</p> <p>Jogador 1: _____ Pontuação: _____ Jogador 2: _____ Pontuação: _____ Jogador 3: _____ Pontuação: _____ Jogador 4: _____ Pontuação: _____ Jogador 5: _____ Pontuação: _____ Jogador 6: _____ Pontuação: _____</p> <p>Jogador vencedor: _____ Mídia(s) utilizada(as): _____</p>
<p style="text-align: center;"><b>5º Rodada</b></p> <p>Professor(a) da Carta: _____ Aula de: _____ Qual imprevisto: _____</p> <p>Jogador 1: _____ Pontuação: _____ Jogador 2: _____ Pontuação: _____ Jogador 3: _____ Pontuação: _____ Jogador 4: _____ Pontuação: _____ Jogador 5: _____ Pontuação: _____ Jogador 6: _____ Pontuação: _____</p> <p>Jogador vencedor: _____ Mídia(s) utilizada(as): _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>Pontuação Final</b></p> <p>Jogador 1: _____ Pontuação: _____ Jogador 2: _____ Pontuação: _____ Jogador 3: _____ Pontuação: _____ Jogador 4: _____ Pontuação: _____ Jogador 5: _____ Pontuação: _____ Jogador 6: _____ Pontuação: _____</p> <p>Jogador vencedor: _____</p> <p>( ) venceu pela pontuação; ( ) venceu pela conquista de 7 cartas "inspiração" diferentes.</p>

Professora Dra. Dulce Márcia Cruz - Pesquisadora responsável (orientadora)  
Edenilton da Silva Muniz - Pesquisador (mestrando)

## APÊNDICE G

### CRONOGRAMA DA PESQUISA

Etapa	2022/1	2022/ 2	2023/1	2023/2	2024/1
Levantamento Bibliográfico					
Planejamento da Pesquisa					
Envio para plataforma Brasil					
Solicitação de autorização para realização da pesquisa na escola					
Aplicação de oficinas formativas (experimentais) do Jogo Comenius Pocket (participantes não vinculados ao estudo oficial)					
Criação, teste e avaliação de metodologia com aplicação de uma oficina formativa com o jogo					
Organização dos questionário da pesquisa					
Teste do questionário em oficinas formativas					
Aplicação da Oficina de jogo com 11 professores do CEM					
Aplicação do questionário com 11 professores do CEM					
Organização das referências bibliográficas					
Análise dos dados e registros de observação					
Resultados e Considerações					
Revisão da redação					
Banca de Qualificação (dezembro)					
Tratamento dos dados obtidos					
Tratamento final dos dados, refinamento da discussão teórica (agosto/setembro)					
Entrega da Dissertação (outubro)					
Banca de Defesa (novembro)					
Entrega final da Dissertação/publicação (UFSC) (fevereiro)					

## APÊNDICE H

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) da pesquisa “*Letramento midiático e Comenius Pocket: uma análise de um jogo de mídia-educação na formação dos professores do ensino fundamental*”. Esse jogo de cartas tem intenção formativa para uso das mídias na educação. A oficina será realizada nos momentos de hora atividade dos professores que atuam no ensino fundamental que sinalizarem o interesse em participar de todas etapas da pesquisa. O objetivo da pesquisa é identificar se é possível ampliar o letramento midiático dos professores do ensino fundamental através da formação continuada com um jogo de planejamento didático, o Comenius Pocket.

A oficina será dividida em duas etapas. No primeiro momento, os participantes responderão um formulário do google online sobre o perfil midiático. No segundo momento, dois grupos de no máximo cinco professores, mediado pelo pesquisador, irão jogar, um jogo de cartas que promove o aprendizado sobre como professores podem utilizar mídias em sala de aula, de forma a tornar suas aulas mais atrativas e significativas. Os jogadores serão desafiados a planejar aulas sobre diversas matérias utilizando mídias para conseguir vencer. Inicialmente precisam lidar com situações-problema, usando sua criatividade e recursos da escola para planejar sua aula e conseguir uma pontuação<sup>24</sup>. A cada rodada, os jogadores registrarão suas pontuações em uma carta para essa finalidade.

A segunda etapa da oficina vai ser jogar o “Modo Criativo”, quando os professores/jogadores irão propor situações-problema sobre suas práticas pedagógicas que poderão depois serem jogadas pelos outros participantes como novas cartas do Comenius Pocket. É um momento em que os jogadores criam cartas “inspiradas” e discutem sobre um determinado objeto de aprendizagem, por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo.

Como finalização das atividades do segundo momento da oficina será aplicado um outro formulário no google também em formato online com perguntas abertas e fechadas que será respondido individualmente após terem jogado o jogo Comenius Pocket, de forma a refletir sobre a própria prática pedagógica sobre o uso de mídias. É necessário destacar que todos os professores que participarem de todas as etapas da oficina irão responder este formulário.

Importante enfatizar que somente a orientadora e o mestrando terão acesso aos registros individuais, sendo que os dados poderão ser publicados em revistas e eventos mantendo o anonimato dos participantes. Dessa forma, poderão ser utilizados nomes fictícios para os membros que participarem. Não é nossa intenção revelar seu nome, instituição, ou qualquer informação relacionada à sua privacidade. No entanto, salientamos que existe a possibilidade da quebra do sigilo, mesmo que involuntário e não intencional, que dizem respeito a situações que escapem do controle dos pesquisadores.

Toda pesquisa envolve algum grau de risco, mesmo que seja mínimo. O risco é sempre em relação aos participantes da pesquisa e aos procedimentos adicionados pela participação na pesquisa. Enfatizamos que a pesquisa será realizada de modo que não traga riscos à sua integridade física e moral ou implique em desconfortos físicos. Entretanto, toda pesquisa realizada com seres humanos possui riscos com distintos graus. Neste contexto, eventuais riscos ou danos não previstos pelos pesquisadores serão rigorosamente acompanhados por eles, de maneira a adotar, por eles ou por outros profissionais competentes designados pelos pesquisadores, as medidas que forem necessárias. Os riscos

---

<sup>24</sup> Conteúdo sobre a descrição do produto e trajetória do jogo. Disponível em: <https://edumidia.ufsc.br/nossos-jogos/game-comenius-2/comenius-pocket/> - <http://gamecomenius.com/>. Acesso em: 21 out. 2023.

desta pesquisa para os participantes estão relacionados ao cansaço ou aborrecimento, desconfortos emocionais e alterações de visão de mundo tanto ao responder aos questionários quanto na participação das atividades da oficina. Salienciamos que os pesquisadores atenderão prontamente caso algum desses problemas aconteça, com vistas a solucionar qualquer questão que venha a ocorrer.

Elucidamos que o participante que sofrer danos resultantes de sua participação na pesquisa, previstos ou não neste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, tem direito a assistência e a buscar indenização nos termos da Lei.

A participação no estudo não lhe acarretará custos, do mesmo modo que nenhuma compensação financeira será realizada. Caso alguma despesa extraordinária, prejuízo/dano material ou imaterial resultantes da participação na pesquisa ocorra, você será ressarcido.

De acordo com a Resolução CNS 410/16, que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, você é livre para recusar a participar da pesquisa a qualquer momento bem como ter acesso ao registro do seu consentimento sempre que solicitado (art. 17º., inc. X da res. 510/16). Tais ações não acarretarão perda de benefícios ou penalidades.

Além disso, a presente pesquisa foi autorizada pelo Conselho de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH). O CEPSH é um órgão colegiado interdisciplinar, deliberativo, consultivo e educativo, vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina, mas independente na tomada de decisões, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Os benefícios da pesquisa relacionam-se à possibilidade de se conhecer mais os elementos do letramento midiático dos professores e que, permitirá a formação em mídias corroborando para a prática pedagógica, podendo trazer importantes reflexões e contribuições para o debate sobre letramento midiático na formação permanente.

Os contatos dos pesquisadores foram deixados à sua disposição, para que pudessem, em qualquer momento, esclarecer dúvidas ou informar possível desistência de colaboração com a pesquisa.

Professora Dra. Dulce Márcia Cruz - Pesquisadora responsável (orientadora) Celular: (48) 99619-7972. E-mail: dulce.marcia@gmail.com  
Endereço: Departamento de Metodologia de Ensino / Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina - Prédio D - Sala 304 - Campus Universitário, Trindade – Florianópolis - SC. 88040-900

Edenilton da Silva Muniz – Pesquisador (mestrando)  
Celular: (47) 999910717. E-mail: edenilton.muniz@gmail.com  
Endereço: Rua Maria Mansoto, 315 – Bairro São Judas - Balneário Camboriú – SC. CEP 88332-500

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH - UFSC)  
Telefone: (48) 3721-6094. E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br.  
Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina - Pró-Reitoria de Pesquisa - Prédio Reitoria II - Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701 - Trindade - Florianópolis/SC - CEP 88.040-400

Agradecemos a sua participação!

Pesquisador responsável:

Nome por extenso: \_\_\_\_\_

Assinatura \_\_\_\_\_ Local: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

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

Nome por

extenso: \_\_\_\_\_

Assinatura \_\_\_\_\_ Local: \_\_\_\_\_ Data: \_\_ / \_\_ / \_\_

## APÊNDICE I

### OFICINA FORMATIVA 1 E 2 (DISCIPLINA EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO (MEN 2073) E NADE – PRODUÇÃO DE LINGUAGEM AUDIOVISUAL, DIGITAL E HIPERMIDIÁTICA NA EDUCAÇÃO (NADE 7171) - UFSC/2022-1)

A primeira oficina formativa ocorreu com duas turmas de estudantes, uma do Núcleo de Aprofundamento de Estudos (NADE 7171) e outra com outra de Educação e Comunicação (MEN 2073), obrigatória da 7ª fase, ambas de Pedagogia da UFSC.

Com a turma do NADE, a oficina ocorreu em 21 de junho de 2022 das 18h30 às 21h10 com um grupo de sete estudantes. Com a turma do MEN, aconteceu em 24 de junho de 2022 com 15 participantes. Essa oficina seguiu as regras e mecânica do jogo Comenius Pocket oficial, que vinha sendo feita desde o começo, seguindo as indicações do Manual do Jogador. Cada turma teve aproximadamente três horas de oficina com o jogo. Participaram da oferta da oficina a professora responsável pela disciplina Dulce Márcia Cruz do PPGE, os mestrandos Edenilton da Silva Muniz, Ana Cláudia Mota Estevam e Harlen Cardoso Divino.

A sequência de atividades foi a seguinte: a professora começou a aula explicando o que é o Game Comenius Pocket, as regras e demonstrou as cartas. Os nove alunos presentes foram divididos em dois grupos. O colaborador 1 mediou o jogo no grupo com cinco alunos e a colaboradora 2 o jogo com o grupo de quatro alunos. Conforme o desenrolar da dinâmica, as regras foram reexplicadas passo a passo, de maneira que da segunda rodada em diante, os estudantes já estavam ajudando na organização. A profª. Dulce e eu, Edenilton, ficamos na condição de observação e registros das jogabilidades no grupo da colaboradora 2.

Na primeira rodada mediada pelo grupo do colaborador 2, teve a missão da “professora Antônia” com um desafio matemático e foi permeado pelo (re)conhecimento do jogo, uma vez que elas já conhecem a proposta de usar mídias na educação através do Game Comenius digital 1, 2 e 3, mas estavam trabalhando nessa aula com a perspectiva física e baseada na discussão entre pares. As quatro estudantes participantes do grupo da colaboradora 2 optaram por planejar para os anos iniciais do ensino fundamental em todos os desafios.

Na segunda rodada, o desafio foi do “professor Vladimir”, seguido do “professor Jean” e por fim a “professora Alice”. Dentre os recursos mais utilizados nos planejamentos, tivemos o audiovisual, projetor, celular, cartaz e livro. As estudantes tiveram atenção na escolha das mídias, considerando o desafio e cartas curingas, que agregam pontuação a depender da mídia escolhida. Adoraram a proposta das cartas inspiração e competiram para conseguir completar logo a coleção com as sete personalidades. O que aconteceu logo na segunda rodada, mas permanecemos jogando, dando ênfase para a proposta pedagógica do jogo. Quando questionadas sobre a experiência que tiveram com o jogo, elas responderam que foi legal, interessante e que queriam partir para as rodadas seguintes para conseguir mais pontos e cartas inspiração, vencendo assim o jogo. No grupo mediado pela colaboradora 2 não houve discussão e/ou discordância sobre a pontuação atribuída para as mídias escolhidas, havendo apenas um descontentamento quanto a carta de imprevistos, mas ainda assim de forma divertida, pois dava uma emoção na partida. Tivemos dúvida na interpretação de uma carta curinga e chamamos a professora Dulce para esclarecer.

Como as alunas gostaram do jogo, contaram que já pretendiam imprimir para uso pessoal. No final do jogo, as estudantes se revezaram para ler as cartas inspirações umas

para as outras. Duas delas, conseguiram sete cartas inspiração e as outras duas conseguiram seis cartas inspiração.

No momento criativo, o grupo mediado pela colaboradora 2 reduziu para três participantes, pois uma precisou ir embora. Elas preencheram o cartão, decoraram a capa, criaram o desafio e pontuaram as mídias, dispondo de feedback, usando as cartas desafios do próprio jogo como modelo de organização. O outro grupo foi dividido para o momento criativo, e todos apresentaram suas criações ao final da aula.

Com a turma MEN 2073, a oficina foi ofertada no dia 24 de junho de 2022 das 13h30 às 17h10. Também estiveram presentes na aula, enquanto ministrantes/pesquisadores – Dulce, Edenilton e os mesmos colaboradores da oficina anterior. A professora Dulce explicou como o jogo funciona e mostrou as cartas. Dividimos a turma em dois grupos. Eu, Edenilton fiquei com um grupo e o colaborador 1 com o outro grupo. As observações a seguir, referem-se ao grupo do colaborador 1 com a ajuda da na parte escrita da colaboradora 2.

O jogo começou com seis participantes, fizeram uma dupla, para que ficassem cinco jogadores. O colaborador 1 começou a reexplicar o jogo enquanto a colaboradora 2 organiza as cartas, fazendo a redistribuição. Ficou ainda um pouco confuso a função das cartas de recurso e planejamento. A colaboradora 2, fez uma intervenção explicando novamente essas cartas. A primeira rodada aconteceu e estavam todos se envolvendo na funcionalidade da proposta do jogo. O colaborador 1 passou para um participante do jogo, que se voluntariou, para marcar a pontuação. A colaboradora 2, entrevistou novamente no final da primeira rodada, explicando que os jogadores poderiam trocar duas cartas recurso por uma, caso quisessem. Explicou 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 sete 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, retirou as missões já utilizadas, distribuiu as cartas recursos e retirou as cartas imprevistos utilizadas. Teve certa tensão, cuidado e um nível de dispersão na contagem dos pontos e os estudantes gostaram da carta inspiração. Esperávamos 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, fazendo comparação com os Game Comenius digitais, relatando que gostaram mais do jogo de cartas.

No modo criativo, os estudantes se organizaram em duplas e tiveram 15 minutos 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 de cartas, teve:

B e L = (missão da Tarsila Maioral) = Cadernos e projetor

S e W = quadro e audiovisual

L e K = Caderno, quadro e cartazes

M, N e L = caderno e audiovisual

E e J = celular e livros

T e V = cadernos e celulares

Para manter o sigilo dos participantes, bem como a ética na pesquisa, os participantes desta oficina foram identificados com as iniciais dos nomes.

Os estudantes comentaram sobre o jogo durante a oficina. Aqui seguem alguns comentários: gostaram do Comenius Pocket e disseram que nesse modo de jogo é possível jogar em grupo e disseram que nesse modo de jogo é possível jogar em grupo, no coletivo, pois acompanhar e conversar 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 estudantes sugerem 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.

Os registros do colaborador 1, segundo colaborador da oficina, identificou que, os participantes aderiram bem ao jogo, contudo, todos demonstraram no decorrer das partidas vontade de debater intensamente em cada proposta metodológica para as aulas (sugeridas pela carta do professor). Desde mídias, lícitas ou não conforme lei em vigor, correlacionaram com outros elementos para suas justificativas.

Eles escolheram o nível de ensino, após a proposta da aula (embora tivesse sido combinado que se definiria o nível de ensino previamente), porém, a prática mostrou que cada nível deve ser definido após a sugestão da aula na carta de planejamento, pois, dependendo da temática, se vê melhor o nível para se trabalhar com a proposta. Houve consenso entre todos quanto às notas, mas evidenciando o desejo de pontuar sempre a fim de se vencer o jogo. O número de regras, para um público novo (iniciante) pode gerar confusão, na ordem sequencial, então é aconselhável que as regras enxutas favoreçam a fluidez das partidas.

## APÊNDICE J

### OFICINA FORMATIVA 3 – NA 19ª SEMANA DE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E INOVAÇÃO DA UFSC (19ª SEPEX/2022)

Considerando a oficina anterior, planejamos essa proposta verificando os elementos avaliados para melhorar e qualificar as próximas oficinas.

A terceira oficina ocorreu na 19ª semana de ensino, pesquisa, extensão e inovação da UFSC (19ª SEPEX/2022). Foram 14 inscritos, mas estiveram presentes nove participantes. O público foi formado por estudantes de licenciatura, graduação, pós-graduação e professores formados. O minicurso SEPEX 2022 teve como título “jogo Comenius Pocket: Formação docente com, sobre/para e através da mídia-educação” aconteceu no dia 11 de novembro das 14h às 18h na sala 23 bloco A no Centro de Educação (CED) na UFSC com quatro horas. A oficina foi mediada pelo pesquisador e por mais quatro colaboradores, uma mestranda do PPGE/UFSC e os bolsistas de iniciação científica do projeto Game Comenius, todos orientandos da professora Dulce Márcia Cruz.

O minicurso na condição de oficina formativa teve por intenção “garantir competências que ofereçam o conhecimento científico e pedagógico aos docentes sobre Mídia-Educação, tornando-os sujeitos operadores e críticos desses letramentos midiáticos no contexto da educação” (CRUZ; RAMOS, 2021). Além disso, o objetivo desse minicurso com, sobre/para e através das mídias é que não somente treine para o uso delas, mas que organize momentos de reflexões sobre os seus fundamentos e potencialidades pedagógicas. Os professores jogaram e criaram propostas para pensar o planejamento didático sob a luz do jogo Comenius Pocket de modo colaborativo. A seguir, será descrito sinteticamente as principais ações e resultados da oficina,

Após as apresentações dos participantes, iniciamos a prática da jogabilidade com dois grupos, sendo um grupo com quatro integrantes e outro com cinco. Observamos que os grupos pensavam planejamentos de aulas a partir do ensino fundamental e Ensino Médio com base nas missões do jogo.

Na observação foi notado que os participantes sinalizaram que além de ser um jogo competitivo, no decorrer das rodadas a colaboração e o envolvimento com os planejamentos apresentados por cada um ficou evidente e a ser considerado como elemento mais importante. Notamos que os participantes criticaram, questionaram e opinaram nas mídias que estavam sendo planejadas durante o jogo.

O grupo mediado pelos bolsistas PIBIC com cinco integrantes tinha uma característica muito peculiar, problematizaram a todo momento as mídias que eram apresentadas entre eles. Tinham um cuidado de apresentar o planejamento com mídias que tinha uma sequência didática e que fazia sentido, refletindo sobre o início, o desenvolvimento e a conclusão da aula em questão. O uso da internet foi bem questionado quando não era possível fazer uso conforme a carta escolhida. Vicente registrava as pontuações das rodadas.

No grupo mediado pela mestranda do PPGE, com quatro integrantes, havia uma delas que problematizava com mais argumentos que as demais. Cabe considerar que nesse grupo, as participantes tinham cuidado na escolha das mídias, mas ainda faltava mais elementos didáticos que envolviam situações problemas das aulas que estavam sendo planejadas. Uma das integrantes desse grupo registrava a pontuação.

Algumas regras do jogo sobre o uso das cartas recursos amarelas ainda não estavam claras no primeiro momento. Houve uma sugestão de criar um documento/roteiro de mídias com as descrições de suas diferentes funções e possibilidades de uso no planejamento pedagógico.

A criação da carta “modo criativo” foi produzida em duplas. Tivemos quatro cartas criadas.

Reunimos novamente dois pequenos grupos para jogar uma carta criada pelas duplas.

Após, fizemos uma roda de conversa para avaliação do minicurso, quando os comentários ressaltaram os seguintes aspectos:

- A importância de criar um desenho universal do jogo Comenius Pocket, pois haviam dois participantes com baixa visão no grupo. Um deles sugeriu ampliar o tamanho da letra com negrito das letras das cartas, inclusive confundiu a mídia que estava escrita na carta com outra. Os demais integrantes do grupo que o ajudava quando ocorria.
- Quando perguntado aos participantes quais foram as mídias que mais utilizaram para pensar o planejamento de aulas, responderam que fizeram uso com mais frequência de audiovisual, celular e cartazes.
- A “carta imprevisto” faz todo sentido no jogo relacionada a realidade do contexto educacional.
- Sobre a “carta inspiração”, pontuaram que as frases têm conexão com a prática pedagógica, e que a leitura da mesma precisa ser considerada em algum momento. Sugeriram que essa carta seja entregue apenas ao ganhador da rodada e não a todos integrantes que pontuam. Nesse caso, ao final das cinco rodadas, aquele que tiver mais cartas de inspiração é o vencedor (uma sugestão de outra possibilidade de jogo).
- Sobre a definição da etapa de ensino no início do jogo, ainda não se tem uma única opinião a respeito. Pode ser feita a escolha por cada um conforme apresenta o planejamento de aula ou definem no coletivo e todos apresentam o planejamento apenas para a etapa definida, visto que no jogo não há regra sobre essa abordagem.

Por fim, os participantes consideram que o jogo tem seu potencial colaborativo, sendo a competição uma consequência das ações. Os participantes ficaram satisfeitos com a proposta desenvolvida.

## APÊNDICE K

### OFICINA FORMATIVA 4 – NO SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO EM BALNEÁRIO CAMBORIÚ

A quarta oficina ocorreu após ser aplicado a formação com professores propriamente vinculados à pesquisa no dia 25 de novembro de 2022, no Seminário de Educação da Rede Municipal de Balneário Camboriú com professores de diferentes etapas de ensino e espaços educativos. Nesse entendimento, a secretaria de educação do município estendeu o convite para que essa formação fosse aplicada na rede para quem tivesse interesse em participar. Cabe dizer que os dados gerados dessa formação não serão analisados no decorrer da pesquisa, servindo apenas para experiência com outras adaptações possíveis de aplicar o jogo como veremos a seguir.

A partir dos comentários e sugestões das oficinas anteriores, o pesquisador repensou o jogo trazendo uma outra roupagem com novas cartas, novas regras e outro formato de pontuação com outras novas “cartas professor”, novas regras e mecânica de jogabilidade. Em síntese, podemos chamar de um outro jogo voltado para questões pedagógicas com ênfase na colaboração entre os sujeitos e menos competitivo. Tais alterações foram apresentadas como relato de experiência em um evento em São Paulo: “VI Seminário de Professores da Escola Pública Compartilhando Saberes” (VI SEPEP) no dia 18 de julho de 2023.

A participação neste seminário de educação sucedeu a partir de um convite da Secretaria de Educação do Município de Balneário Camboriú, onde todos profissionais poderiam se inscrever para promover uma proposta formativa para encerramento do ano letivo. Como essa oficina já havia sido ofertada em apenas um centro educacional, então pensamos em expandir para toda rede de ensino, visto que, foi premiado como “projeto profissional transformador”. No entanto, organizamos numa outra dinâmica, com grupos menores de participantes, para avaliar o jogo que também abrirá possibilidades de ser aplicado no formato remoto.

Esta oficina teve participação efetiva de 12 profissionais da rede: um professor de Educação Física, três Supervisores, um professor de tecnologias e Inovação em Educação, uma pedagoga, um auxiliar de apoio especial, uma professora Inglês/Português, um professor de Filosofia (atua no componente de ensino religioso), um professor de laboratório de Informática, dois administradores escolar.

Após realizadas várias oficinas com diferentes públicos e espaços formativos no formato que direcionaram o jogo Comenius Pocket para as próximas oficinas formativas, consideramos as alterações feitas até o momento, as avaliações dos participantes sobre a mecânica do jogo, regras, cartas e todo seu formato didático. Com base nesse feedback, o jogo foi repensado de modo que fosse mais interativo, prático e com foco no planejamento pedagógico para a leitura crítica das mídias.

Esta nova versão do jogo, tem como intenção contemplar o “desenho universal” para que todas as pessoas tenham acessibilidade. Esse entendimento foi despertado com base nas oficinas formativas aplicadas (experimentais), podemos chamar de “reflexão da práxis” para as barreiras e para o desenho universal como paradigma de acessibilidade que atuam na prática da inclusão. Gadotti (1995, p. 29), ao realizar algumas reflexões a respeito da pedagogia da práxis, sendo a teoria de uma prática pedagógica que procura deixar evidente as contradições, desafios e conflitos. “A educação é um fenômeno dinâmico e permanente como a própria vida do educador que busca compreender, justamente, esse fenômeno para compreender melhor o que faz”. Nesse entendimento, cabe contextualizar e sistematizar o jogo para uma nova versão.

A nova sequência didática do jogo que foi jogada nessa oficina foi remodelada para

a seguinte descrição das regras e dinâmicas:

Podemos observar que o Quadro 1 apresenta já apresenta regras mais enxutas, totalizando nove elementos a serem considerados para a sequência didática desse outro formato do jogo Comenius Pocket.

A oficina do período matutino aconteceu na seguinte organização: os professores que foram chegando, foram orientados a ler o QR Code com o celular para acessar o formulário do perfil midiático. Começamos a formação às 8h20, com 9 professores, no laboratório de informática, tendo em vista o uso do datashow para apresentação do conceito de mídia-educação, e do planejamento com, sobre/para e através das mídias. Também foram apresentadas as cartas do jogo e suas funções. Foram 10 min de apresentação realizada pelo pesquisador.

Dividimos os participantes em dois grupos. Um grupo de 5 participantes foi mediado por mim e o colaborador 1 para outra sala com 4 participantes. Iniciei explicando a ideia/mecânica do jogo e o que os professores teriam que fazer, para isso apresentei alguns exemplos, considerando a área de atuação de cada professor. Mostrei a distribuição das cartas recurso e a profe. Uma professora de educação infantil pegou a primeira proposta pedagógica.

Imaginei que o processo de planejamento levaria pouco tempo, então não estipulei. Observando a postura dos jogadores, entendi que estavam se empenhando bastante. Os professores pediram por papel e caneta como suporte para anotações. Levamos 40 min na primeira rodada. Houve trocas de sugestões.

Na etapa de atribuição dos conceitos, um supervisor escolar perguntou se seria algo quantitativo. Expliquei que a formação foca no planejamento com, sobre/para e através das mídias, mas o meio dessa formação é um jogo, e jogos possuem uma estrutura de missão (a qual chamamos de proposta pedagógica), desafios e feedbacks. Então esses conceitos A, B e C funcionam como feedbacks para orientar os professores no que podem melhorar. A proposta pedagógica era a do portfólio. Esse supervisor da rede teve conceito A, planejando que os nono anos iriam construir portfólios durante o ano letivo utilizando celular e projetando na formatura. A professora da educação infantil ficou com o conceito B pensando em usar a TV para apresentar o tema dos oceanos e trabalhar com as crianças através de cartazes.

A professora auxiliar também ficou com conceito B, embora achasse que merecia C por ter fugido do tema da proposta pedagógica. Mas em grupo eles conversaram (eu contribuí), explicando que o foco da atribuição do conceito era sobre o uso das mídias. E os colegas demonstraram interesse na proposta de uso das mídias escolhidas, pois focava trabalhar com as pessoas com transtorno do espectro autista (TEA), na perspectiva das texturas, utilizando cartazes. Consideramos então um outro ponto a ser pensado para o Jogo Comenius Pocket em sua perspectiva formativa.

Na rodada seguinte, a proposta pedagógica foi a criação de um poema com o tema "Respeitar". A professora ganhou o conceito A por ter apresentado um planejamento consistente, envolvendo a criação de literatura de cordel, em que os alunos iriam utilizar o computador para pesquisa e cartaz para apresentar os dados coletados, que seriam dispostos em varal depois.

Os outros professores ficaram com conceito B. A profe da EI pensou em utilizar o celular para ter acesso ao poema e o quadro para onde estariam dispostos as expressões dos sentimentos, para que os alunos pudessem interagir através dessas expressões. O supervisor participante pensou em poesia digital e criação de vídeo.

Ao retornamos do intervalo às 10h. Os professores se dividiram em duplas para a execução da etapa do modo criativo e às 11h começamos as apresentações das propostas.

A primeira dúvida foi sobre a proposta voltada para o trabalho, de forma a problematizar com os alunos seu lugar na sociedade.

A segunda dupla apresentou uma proposta pedagógica sobre cidadania digital/ética. As fake news. Formação crítica para as informações.

A Terceira dupla pensou no pintor e na vida artística do Leonardo da Vinci, esperando que os alunos pudessem explorar o assunto.

A quarta dupla – desafio do professor, através das tecnologias, fazer a inserção do aluno cego e a discussão sobre as mídias, sobre os aspectos positivos e negativos.

Nesse momento, os participantes explicam sobre a falta de recursos nas escolas e que o acesso não é para todos, outro professor diz que o professor pode investir em recursos próprios, uma participante explica que não é função do professor esse investimento.

Outro ponto importante que foi considerado nesta oficina, além de muitas outras narrativas dos participantes foi que o momento que um professor se coloca sobre o fato de “ter a mídia na escola e o professor não saber utilizá-la, no entendimento que o uso da mídia no planejamento é de competência do professor”.

O pesquisador entrevistou reforçando que a mídia é um meio para ensinar. Que o sucesso da utilização depende do uso, planejamento e objetivos que o professor faz com essa mídia.

Outras questões como “a responsabilidade das políticas públicas quanto à formação inicial e continuada dos professores, bem como do investimento nos recursos instrumentais”. “Da importância de fazer formações nas escolas com o supervisor, diálogo entre pares, autoformação”.

Os participantes responderam, ainda em sala, ao formulário de feedback da oficina ainda em sala. Depois responderam o formulário da secretaria de educação e foram liberados.

No período vespertino, solicitamos aos professores que iam chegando, para acessar o formulário do perfil midiático e respondê-lo. A partir das 13h40 o pesquisador apresentou os slides com o conceito de mídia, em seguida, o Game Comenius Pocket.

Os professores sentaram juntos, às 15h55, o pesquisador distribuiu a cartas e o colaborador 1 foi o ministrante do jogo, explicando as regras. Os professores participantes adotaram uma folha como rascunho para planejar as aulas antes de explicar ao grupo.

Os participantes jogaram as cinco rodadas, não será apresentado mais detalhes desse momento, pois o texto está sendo produzido para publicação em revista científica.

Novas alterações no jogo oficial Comenius Pocket estão sendo reorganizadas com manual do formador ensinando como jogar, tutoriais e disponível gratuitamente para download em português, espanhol e inglês no site.

Portanto, apresentadas as quatro oficinas formativas, ressaltamos que a partir delas, novas experiências de aplicação e organização do jogo foram possíveis. Os dados gerados dessas oficinas não serão detalhados aqui, pois como já mencionado, estão sendo analisados separadamente para construção de artigos.

## APÊNDICE L

### RELATO DA MESTRANDA DO PPGE ANA CLÁUDIA MOTA ESTEVAM – PASSO A PASSO DA FORMAÇÃO NO CEM JARDIM IATE CLUBE

Relato realizado pela colaboradora 2, Ana Cláudia Mota Estevam no momento da oficina

Manhã – 8h às 12h

A sala já estava preparada para receber os professores no que concerne à organização das mesas e cadeiras em “U”, bem como recursos de apresentação que seriam utilizados para os slides, como computador e datashow.

Os professores cursistas receberam uma pasta corrida com alguns materiais de apoio para os estudos, contendo caneta, marca texto, marca página, texto “Games na Formação Docente”, guia do mediador (sequência do jogo) e um docinho.

O formador/pesquisador realizou a abertura do curso, apresentando sua pesquisa do mestrado em termos de título/tema e objetivos. Também me apresentou para os professores e disse a área de atuação de cada profissional presente.

Foi explicado e passado aos professores a folha de acompanhamento das atividades, onde os professores deveriam assinar os momentos que participaram na formação, a fim de receberem certificação.

Foi pedido às professoras que não atuam em sala de aula em termos de planejamento, as segundas professoras, que escrevessem um relato da aplicação do jogo, bem como a marcação de pontuação, dando suporte durante a oficina, podendo também participar das discussões.

Tivemos 13 pessoas presentes pela manhã, sendo 2 professoras de apoio (segundas professoras) e 11 professores os quais estão participando efetivamente da formação e sendo pesquisados pela dissertação.

Na apresentação do slide, após os dados que dizem respeito à pesquisa, o pesquisador apresentou os resultados do perfil midiático que os professores já tinham preenchido previamente. Lá pelo slide 7 a energia caiu. Assim, organizamos rapidamente o meu notebook para que o pesquisador pudesse consultar as informações para apresentar aos cursistas, sem atrasar o cronograma de apresentação, e logo após aproximadamente 5 min a internet voltou e retomamos a projeção.

Foi interessante vivenciar o imprevisto que o Comenius Pocket já prevê, mas na vida real. Mostrou o quanto o jogo estava próximo do contexto vivido na escola.

Após a apresentação do perfil midiático, passamos para a discussão do texto base, de autoria da Cruz e Ramos, tratando dos principais conceitos abordados. Ao perguntar aos professores, tomamos nota que a maioria não leu o texto, ou se leu, foram apenas algumas poucas páginas.

Fiz uma intervenção na apresentação e fiz recomendação dos autores Huizinga e Kishimoto como professores referência na área de estudo do jogo, brinquedo e brincadeira.

Seguindo a apresentação, o pesquisador trouxe para os professores algumas questões motivadoras para o diálogo, sendo estas:

*-Como seria se os jogos não fossem pensados apenas como recursos que podem ser jogados em aula, mas também como objetos de estudos com os alunos, da mesma maneira que se estudam livros e filmes?*

Os professores foram categoricamente positivos a essa questão. Eles relatam que os alunos teriam mais motivação, que se divertiriam, que levaria os alunos a investigar, aguçava a curiosidade, e que eles poderiam contribuir para fazer/pensar os jogos.

Trata-se de uma geração que joga muito, pois é o mundo deles.

Também foi relatado dificuldade com os recursos midiáticos em detrimento da falta de formação inicial para tal.

O professor Edson relata que o que levou ele a investigar e criar seu jogo foi uma disciplina do mestrado e site de duas plataformas com Recursos Educacionais Abertos (REA's), e com jogos gratuitos de várias áreas do conhecimento que os professores podem usar, UNESPAR e UFMG.

As professoras acreditam que sua dificuldade para lidar com as mídias é um problema de formação.

*-E se esse uso fosse resultado da produção dos próprios alunos, seja em forma de novos jogos ou mesmo de produtos audiovisuais realizados a partir dos games, do mesmo modo que hoje se escrevem textos e se gravam vídeos?*

A professora cita um jogo de sobe e desce criado com os educandos, com materiais físicos, para o mês do trânsito, mas que pode ser usado de diferentes formas.

*-E se fosse criado dinâmicas a partir de premiações, feedbacks e elementos lúdicos? Como eu poderia fazer isso? Quais seriam meus desafios? O que eu precisaria saber para entrar nessa aventura junto com meus estudantes?*

As professoras relatam que os alunos sabem muito e por isso é possível aprender com eles e envolvê-los no processo criativo.

Conforme uma professora citou o material dourado, usei-o para analogia com os elementos conceituais do jogo. E até o momento, a professora estava entendendo o material dourado apenas como recurso.

O pesquisador trouxe à luz a definição de jogo como metodologia de ensino, como meio. O jogo é aplicado e resulta em feedback, devendo fomentar um ciclo contínuo de trocas.

No trecho do slide que fala sobre “educar com, sobre/para e através das mídias nas aulas”, os professores responderam aos seguintes questionamentos:

*-Se os jogos têm todo esse potencial, como eu posso aproveitar suas qualidades (e até seus defeitos) para usá-los na sala de aula?*

A professora 2 respondeu de cara com a pergunta “como”, quase que automático, porque ainda estavam tendo uma ideia de que as mídias seriam apenas as digitais, e além da falta de formação adequada do professor, também faltam recursos na escola.

*-Como um/a professor/a pode criar estratégias didáticas para isso?*

A professora 11 diz que a depender da turma e faixa etária, não é mais qualquer recurso midiático que chama e prende a atenção e interesse do aluno. Que alguns recursos que ela utilizava anos atrás, já não surtem mais tanto efeito hoje em dia, a exemplo do dominó que era criado antes junto com os estudantes.

*-O que eu preciso aprender?*

O professor 1 colocou em questão a autoformação, mas de forma indireta, mas que o professor tem que pesquisar e citou um site, Scratch, que foi o que ele utilizou no mestrado, durante uma disciplina, para poder criar seu jogo de história, o qual enviou o link para seus alunos jogarem pelo celular e em casa.

Obs: O pesquisador interveio na fala do professor 1 e perguntou se teve alguma explicação em sala de aula.

O professor respondeu dizendo que passou um vídeo explicativo, com datashow, de como o jogo foi criado e com as orientações necessárias para os alunos.

Adiante, a professora 3 traz à baila a não disponibilização de acesso a internet para os alunos e a proibição do uso de celular na escola pelos alunos, o que configura uma falha quanto a gestão educacional do Estado de Santa Catarina.

As professoras também relatam frustração em lecionar na rede, pela falta de suporte e recursos.

O professor 4 nos conta que atividades que ela realiza online, com uso de celular pelos alunos em outras escolas, nessa escola ela tem que transformar os recursos em analógicos, como placas, com disputa...) devido às limitações impostas.

Fazer os recursos, os jogos, possibilitar que os alunos participem de forma mais ativa com recursos digitais é algo que enfrenta muita burocracia e normalmente é barrado, não se efetiva. Mas os professores acreditam que é possível aprender muito com os alunos, principalmente no que diz respeito aos aspectos digitais.

A professora 3 relata que antes do uso do celular pelo aluno ser barrado, ela já tinha construído slide com eles em sala de aula, que foi um processo rico e que ela aprendeu muito com eles, de como mexer no Power Point.

Também houve a percepção de que trabalhar com essas tecnologias pode ajudar a não

desperdiçar papel, bem como a valorização do saber do aluno.

Os retrocessos que a escola tem passado é motivo de preocupação e que assim, fica difícil para o professor inovar quando só pode/consegue usar papel.

Foi sinalizado também que por termos de conveniência, quando estávamos na pandemia do Covi 19, o uso de tecnologias digitais foram obrigatórios, mesmo que os professores não tivessem formação pra isso, mas que agora está sendo barrado.

O professor 4 relatou o caso de uma professora que para poder carregar seu material e as produções dos alunos, acaba por carregar um carrinho de feira pra cima e para baixo dentro da escola.

Também há a queixa de que falta da sala ambiente, que era um espaço de socialização das produções dos alunos, bem como guardar materiais, e essa perda se deu por desorganização da gestão.

Pausamos para o café da manhã – 9h10 às 9h45

Na retomada, o pesquisador voltou ao slide e tratou do conceito de mídia, e os professores gostaram de ver que mídia não é apenas os recursos digitais, mas os outros tradicionais também.

O pesquisador recomendou a professora Dr<sup>a</sup>. Mônica Fantin, pesquisadora e professora da UFSC como referência para a discussão sobre o conceito de mídias.

Então o pesquisador apresentou o jogo pelo slide, apresentando as imagens das cartas e suas funcionalidades, utilizando a “carta missão do Professor Paulino”.

Começamos a jogar às 10h

Fiquei com um grupo de 5 professoras na mesma sala da formação e o pesquisador levou o outro grupo, também com 5 professores.

No meu grupo, expliquei novamente as regras, mas focando em começar a jogar para que eles entendessem na prática.

Na primeira rodada tivemos a missão do “professor Jean, de biologia”.

A professora 3 escolheu usar livros para que os alunos pudessem realizar uma pesquisa, o audiovisual para poder apresentar algumas informações de forma dinâmica.

Cartas: Livros, audiovisual e dinâmica (amarela)

A professora 9 planejou uma aula com a carta multimeios onde encolheu celular, com internet, para pesquisar em sala com os alunos, para que eles produzissem um Power Point e apresentassem pelo projetor.

Cartas: Multimeios (celular e projetor), internet (amarela)

A professora 10 utilizou o quadro para uma exposição de materiais impressos (fotos, imagens) dos animais e realizou um debate sobre o assunto com os alunos.

Cartas: Quadro e debate (amarela)

O professor 5 utilizou o celular, com dicionário offline, para que os alunos pesquisassem o nome dos pássaros em inglês, em duplas, e o caderno para realizar as anotações.

Cartas: multimeios (celular e caderno)

A professora 6 usou o celular, sem internet, e reuniu os alunos em grupos de 5 para fotografar na região os pássaros e apresentar para a turma a sua maneira.

Cartas: Celular

Na segunda rodada, tivemos a missão da “professora Antônia, de matemática”.

A professora 3 escolheu usar o celular para que os alunos fizessem pesquisa sobre as quatro operações, em grupos de 4 pessoas. Depois, os alunos montaram cartazes com os seus achados e realizaram uma exposição. Sendo que os alunos se envolveram bastante com o uso do celular (coringa)

Cartas: multimeios (celular e cartazes) e celular (amarela)

A professora 9 escolheu os cadernos para registros e os cartazes para exposição, bem como a carta projeto, para a utilização de materiais alternativos para os alunos produzirem jogos interativos.

Cartas: multimeios (cadernos e cartazes), projetos (amarela).

A professora 10 utilizou o projetor com internet para fazer uma dinâmica com sites de jogos educativos.

Cartas: projetor, internet (amarela)

O professor 5 utilizou o quadro para exposição do assunto e o caderno para registro e prática. O professor ainda contextualizou na sua justificativa que, também de acordo com a sua própria formação na educação básica, não vê outra forma de se trabalhar matemática e as operações básicas senão com o quadro e caderno.

Cartas: quadro e caderno.

A professora 6 utilizou a carta projeto para que os alunos pudessem aproveitar materiais reciclados, palitos para representar no quadro suas aprendizagens sobre o assunto.

Cartas: Quadro, projeto (amarela).

Na terceira rodada, realizamos a missão do “professor Paulino, de geografia”.

A professora 3 separou alguns documentários em casa, com visões e argumentos distintos, e levou para a classe, a fim de reproduzir com o audiovisual e depois realizou debates.

Cartas: audiovisual, debate (amarela)

A professora 9 preparou, previamente, vídeos das diferentes culturas do ocidente e oriente, com as características culturais dos muçumanos e americanos e reproduziu com audiovisual e projetor, para suscitar o debate com os alunos.

Cartas: multimeios (audiovisual e projetor), debate (amarela)

A professora 10 pediu para os alunos pesquisarem em livros de casa e na escola e depois fez uma discussão em aula, montando grupos de discussões iniciais, que deveriam posteriormente diluir e formar outros novos, tendo integrantes dos grupos originários para apresentar a discussão de seus grupos e construir uma nova discussão.

Cartas: livros

O professor 5: utilizar projetor com internet para passar vídeos sobre o tema.

Cartas: Projetor e internet (amarela)

A professora 6 separou os alunos e grupos de 5 a 7 alunos. Eles deveriam pesquisar em casa, através do celular, sobre o assunto e levar para a sala a fim realizar debate.

Cartas: celular, debate (amarela)

Na quarta rodada, planejamos a partir da missão da professora Alice, de português.

A professora 3 pensou em usar livros para que os alunos pudessem realizar pesquisa e os cadernos para registros e criações, de modo que a aula fosse dinâmica.

Cartas: livros, caderno e dinâmica (amarela)

A professora 9 pensou em passar vídeos com internet.

Cartas: audiovisual e internet (coringa)

A professora 10 se propôs a fazer uma aula expositiva utilizando o recurso audiovisual e o celular para que os alunos pudessem produzir.

Cartas: audiovisual e celular.

O professor 5 pensou em utilizar o celular com internet para os alunos pesquisarem sobre a poesia concreta.

Cartas: Celular e internet (amarela)

A professora 6 planejou que os alunos tirassem fotos de flores com o celular, fora da escola e que levassem essas fotos para serem trabalhadas na sala.

Cartas: celular.

OBS: Nesta rodada, os professores decidiram atribuir 2 pontos para celular, visto que as professoras 6 e 10 tinham zerado na pontuação.

Na quinta e última rodada, a missão foi a do “professor Vladimir, de história”.

A professora 3 escolheu o livro para a pesquisa dos alunos sobre o assunto, seguido de debates.

Cartas: livros, debate (amarela)

A professora 9 usou livros ilustrados para a pesquisa e reflexão sobre democracia na biblioteca.

Cartas: livros, biblioteca (amarela)

A professora 10 usou celulares com internet para pesquisa dos alunos, em grupos de 5, durante a aula, sobre os pontos de vista e posicionamentos diferentes, bem como livros.

Cartas: livros, celular e internet (amarela)

O professor 5 pensou em livros para pesquisa do assunto e cadernos para registros. O assunto é “Ditadura Militar ou Regime Militar?”.

Cartas: livros e cadernos.

A professora 6 audiovisual com acesso a cinemateca para assistir filmes e documentários sobre democracia e direitos humanos.

Cartas: audiovisual e cinemateca (amarela)

Encerramos às 12h para o almoço. A discussão sobre o jogo deste primeiro turno ficou para o período da tarde.

Retornamos às 13h, mas aguardamos todos os professores chegarem na sala.

Iniciamos então a discussão às 13h10, usando algumas questões direcionadas para a pesquisa.

*A oficina contribuiu para (re)significar minhas práticas pedagógicas?*

Os professores foram categóricos em responder que sim.

*A oficina contribuiu para desenvolver o letramento “com, sobre/para e através” das mídias?*

Mais uma vez responderam enfaticamente que sim. (Notei expressões de contentamento).

*Comente a atividade, o jogo, as regras, as mídias do planejamentos dos professores das cartas, os imprevistos de aulas; suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius Pocket.*

A professora 3 disse que o jogo foi muito bom e bonito, mas levar a refletir como a escola em que atua está carente/defasada de livros, biblioteca... de acordo com a realidade da escola.

A professora 2 sinalizou a positividade da troca entre os pares, entendendo que as missões, mesmo diferentes da sua área de atuação, possibilitaram a interdisciplinaridade.

Para a professora 6, ficou uma lição de aproximação entre os professores e áreas de conhecimento, uma quebra de barreiras. O jogo e as demais mídias são um meio de interagir nos agrupamentos com os diferentes.

Foi sinalizado que a escola está defasada de mídias e que os imprevistos do Comenius Pocket são na verdade situações já previstas no cotidiano dessas escolas.

O professor 1 nos deu um contraponto com outra escola em que trabalha, enfatizando que, mesmo com as dificuldades de obter recursos e as limitações burocráticas, quando a gestão/direção está atuando pelo professor, as dificuldades são vencidas mais facilmente. É necessário que a gestão/direção seja mais parceira do professor. E nesse quesito, o pesquisador foi bem avaliado pelos professores, pois se trata de um profissional atento e dialógico com os docentes os quais supervisiona.

*-Ficou entendido a mecânica do jogo?*

A professora 10 entendeu o jogo, completamente, já na última rodada.

Alguns professores estavam na função de ganhar, como a Elis, então se deu conta de ler melhor as cartas e combinar os recursos azuis com os amarelos na segunda rodada.

Os professores avaliaram que o jogo é competitivo e colaborativo ao mesmo tempo, pois eles se ajudaram com os planejamentos e ao mesmo tempo competem pelas cartas inspiração.

Os professores acreditam que os jogos têm tendência a ser competitivo por natureza, pois a palavra “jogo” já remete a competição.

Quando os professores foram questionados se tem alguma crítica eles citaram os seguintes:

Pouco tempo para planejar, principalmente nas últimas duas missões por conta do tempo do encontro que era até as 12h.

A carta imprevisto não tem uma funcionalidade de agregue, mas que só tira ponto, sem oportunidade de replanejamento pelo professor.

A maioria dos professores conseguiu racionalizar melhor sobre o jogo a partir da segunda rodada.

Sugeriram que o modo criativo poderia ter esse aspecto de replanejamento na hora do imprevisto.

{na minha perspectiva, concordo com os professores que o momento do imprevisto pode ser visto como momento de reavaliar e trabalhar a flexibilidade do planejamento, aprendendo assim como “erro”/“imprevisto”}.

A professora 6 avalia ainda que as cartas Inspiração são desnecessárias, pois não acrescenta ao planejamento.

Com base na perspectiva de que os professores poderiam ganhar essas cartas inspiração após a oficina, perguntei se seria mais interessante tê-las ali e as professoras disseram que não, ao menos que pudessem influenciar no planejamento, como por exemplo, se ao planejar de acordo a missão de matemática e pular a carta inspiração do Paulo Freire, o jogador tivesse que planejar a aula de acordo a missão e concepção do autor em questão.

Professores disseram que as cartas Inspiração estão soltas no jogo e que elas também poderiam somar as cartas de recursos amarelas, seria uma alternativa.

Usar a carta Inspiração, o educador da carta roxa para agregar no planejamento prático durante o jogo, podendo até atribuir pontuação extra.

Passamos então ao modo criativo

Dividimos os professores em dupla. Como tínhamos 11 professores, eles se organizaram em duplas para criar uma carta missão por dupla. O professor 5 chegou um pouco atrasado do almoço e fez uma carta sozinho, mas lhe dei suporte, tirando suas dúvidas.

Inicialmente estipulamos 20min para criação das missões, mas acredito que ao todo deve ter sido cerca de 30min.

Fui então coordenar o grupo que o pesquisador estava no período da manhã, havendo apenas 1 professor que estava no mesmo grupo que eu pela manhã.

Na primeira rodada criativa, tivemos a missão das professoras 4 e 9, aula de biologia, sobre gravidez na adolescência.

O professor 8 utilizou celular com internet para pesquisa sobre o assunto.

Cartas: celular, internet (amarelo)

O professor 1 usou o projetor e audiovisual para fazer demonstrações e suscitar o debate em sala de aula.

Cartas: projetor e audiovisual.

A professora 2 pensou em pesquisar com os alunos, em grupos, nos livros da biblioteca e acessar a cinemateca como complemento.

Cartas: livros e cinemateca (amarela)

A professora 11 pensou em passar vídeos no projetor, expondo para os alunos o assunto, e usando livros para pesquisa pelos alunos.

Cartas: Projetor e livros.

O professor 5 utilizou o audiovisual para passar vídeos.

Cartas: audiovisual.

Na segunda rodada, a missão foi das professoras 3 e 7, aula de geografia sobre os estados e capitais brasileiras.

O professor 8 utilizou celular para os alunos pesquisarem, o projetor para exporem seus achados e o caderno para anotações.

Cartas: multimeios (celular e projetor), caderno – dinâmica (amarela)

O professor 1 pensou no projetor para mostrar o mapa e na produção de cartazes pelos alunos para expor.

Cartas: projetor e cartazes.

A professora 2 usou o projetor com internet para passar slides com o assunto e produzir um blog com os alunos.

Cartas: projetor e internet (amarela)

A professora 11 planejou o projetor e audiovisual para trabalhar jogos de memória com os alunos na biblioteca.

Cartas: multimeios (projetor e audiovisual), biblioteca (amarela)

O professor 5 fez produção de cartazes com seus alunos, como parte de um projeto.

Cartas: Cartazes, projetos (amarela)

Na terceira rodada jogamos a missão das professoras 6 e 10, aula de ensino da religião sobre lideranças religiosas.

O professor 8 utilizou o celular para os alunos pesquisar e fazer anotações, projetor e audiovisual para exposição dos registros dos alunos.

Cartas: celular, projetor e audiovisual, internet (amarela)

O professor 1 pensou na produção de cartazes sobre os líderes religiosos a partir de pesquisas em celulares.

Cartas: cartazes e celular.

A professora 2 utilizou o quadro para expor as religiões mundiais, características de religião e culto, seguido de um debate.

Cartas: quadro, debate (amarela)

A professora 11 utilizou projetor com internet para pesquisar as religiões que existem e seus líderes e os alunos deveriam produzir mini vídeos, em grupos, apresentando essas diferentes religiões e seus líderes.

Cartas: projetor e internet (amarela)

O professor 5 pensou em utilizar o projetor e audiovisual para exposição, registro e debate do tema.

Cartas: audiovisual, projetor e debate (amarela)

Discussão ainda no pequeno grupo: o que complica a criação no jogo e o planejamento no cotidiano da escola é a falta de recursos. Em alguns casos os alunos não conseguem se concentrar na aula. Em termos de imprevistos, se uma turma está agitada o professor não deixa de usar o recurso, mas sim, acalma a turma para poder dar a aula. Os professores destacaram que a geração e a criação dos jovens de hoje é muito diferente de antigamente, sendo muitas as diferenças culturais. O empoderamento dos jovens acaba refletindo uma imaturidade e, por consequência, a falta de respeito para com os professores. E por fim os professores começaram a relatar memórias de afetos e desafetos de seus professores da educação básica, tendo sido estas referências positivas ou negativas para o profissional que se tornou hoje.

Tivemos intervalo das 15h às 15h30.

Os professores receberam no grupo da escola no WhatsApp o link do formulário de autoavaliação, o qual responderam pelo próprio celular, utilizando suas internet particulares, da escola ou o meu roteador.

Os professores começaram então, em duplas, a apresentar as missões que criaram, como pensaram e receberam feedbacks dos professores que jogaram a missão.

Nesse momento estive dispersa, pois estava buscando ver no Moodle Grupos o cadastro dos professores que não estavam conseguindo acessar a plataforma.

Mais ao final, ouvi os professores falarem que passaram a entender o uso de mídias na educação como um canal, um meio para ensinar.

Em termos de imprevistos, os professores sugeriram que tivesse cartas como: “não tem livro”, “não tem internet disponível para o aluno na escola” ou “aluno não pode usar celular na escola”.

Nos últimos 15min, orientamos os professores para acessar o Moodle Cursos, apenas 5 conseguiram. Então o pesquisador ficou de auxiliá-los durante a semana seguinte para completar a etapa final da pesquisa que seria, inserir as cartas que criaram e responder as três questões na plataforma Moodle Grupos.

Impressões pessoais da colaboradora 2 – Ana Cláudia Mota Estavam

Apesar dos professores não terem lido o texto proposto, percebemos que estavam dispostos a realizar o curso e aprender com ele. Foram muitas as contribuições em termos de dúvidas, experiências, observações críticas e sugestões.

Percebi que os professores se desenvolveram e que o Comenius Pocket fez diferença em suas posturas e análises críticas sobre a forma de ensinar e sobre os déficits estruturais e de recurso da escola, bem como do regime educacional implantado nas escolas que proíbe o uso de celular pelo aluno e não dispõe de acesso a internet. Também se chama a atenção para a falta de recursos tradicionais como o livro didático ou outros diferenciados para se trabalhar as pesquisas, além do espaço de convivência e exposição de trabalhos não existir mais.

Por fim, acredito que o Comenius Pocket estimulou o pensamento crítico e uma auto reflexão da prática pedagógica, das crenças e averiguação da postura profissional dos professores cursistas.

## ANEXO 1

## PARECER CONSUBSTANCIADO DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA (CEP)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP**

**DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

**Título da Pesquisa:** Letramento midiático e Comenius Pocket: uma análise de um jogo de mídia-educação na formação dos professores do ensino fundamental

**Pesquisador:** Dulce Marcia Cruz

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 60377422.5.0000.0121

**Instituição Proponente:** Universidade Federal de Santa Catarina

**Patrocinador Principal:** Universidade Federal de Santa Catarina

**DADOS DO PARECER**

**Número do Parecer:** 5.556.410

**Apresentação do Projeto:**

O presente projeto de pesquisa visa problematizar e analisar o jogo Comenius Pocket como metodologia de formação dos professores sobre o uso de mídias no período de pós-pandemia do Covid-19, para (re)significar as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático na cidade de Balneário Camboriú, localizada no estado de Santa Catarina, Brasil. O estudo tem como objetivos específicos: mapear estudos que investiguem as contribuições dos jogos para a educação na formação no letramento midiático dos professores; propor e executar uma formação e reflexão “com, sobre e através” do jogo Comenius Pocket aos professores; avaliar até que ponto uma oficina com essa metodologia contribui para (re)significar as práticas pedagógicas vividas durante a pandemia do Covid-19 no desenvolvimento de novos letramentos. O projeto de pesquisa tem como abordagem teórica os estudos sobre formação de professores, letramentos, mídias, jogos e práticas pedagógicas. Esta pesquisa tem enfoque qualitativo, não experimental, com previsão aproximada de participação de 10 professores do ensino fundamental dos anos finais do Centro Educacional Municipal Jardim Iate Clube, de Balneário Camboriú, SC. Utilizará na produção de dados um questionário de perfil midiático, um instrumento de observação durante a oficina de formação e um questionário semiestruturado com perguntas abertas e fechadas sobre jogos, mídias e práticas pedagógicas. Como resultado da pesquisa, espera-se que a metodologia de formação para as mídias contribua para (re)significar as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático.

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701

**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400

**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS

**Telefone:** (48)3721-6094

**E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 5.556.410

**Objetivo da Pesquisa:**

**Objetivo Primário:**

Problematizar e analisar o jogo Comenius Pocket como metodologia de formação dos professores sobre o uso de mídias na pós pandemia do Covid- 19, (re)significando através do jogo, as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático.

**Objetivo Secundário:**

Mapear estudos que investigam as contribuições dos jogos para a educação, especialmente na formação permanente para a ampliação do letramento midiático dos professores do ensino fundamental;

Propor e executar uma formação e reflexão com, sobre e através do jogo Comenius Pocket aos professores do ensino fundamental;

Avaliar até que ponto uma oficina propondo o uso do jogo Comenius Pocket como metodologia de formação para as mídias contribui para (re)significar as práticas pedagógicas no desenvolvimento do letramento midiático.

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

**Riscos:**

Toda pesquisa envolve algum grau de risco, mesmo que seja mínimo. O risco é sempre em relação aos participantes da pesquisa e aos procedimentos adicionados pela participação na pesquisa. Enfatiza-se que a pesquisa será realizada de modo que não traga riscos à sua integridade física e moral ou implique em desconfortos físicos. Entretanto, toda pesquisa realizada com seres humanos possui riscos com distintos graus. Neste contexto, eventuais riscos ou danos não previstos pelos pesquisadores serão rigorosamente acompanhados por eles, de maneira a adotar, por eles ou por outros profissionais competentes designados pelos pesquisadores, as medidas que forem necessárias. Os riscos desta pesquisa para os participantes estão relacionados ao cansaço ou aborrecimento, desconfortos emocionais e alterações de visão de mundo tanto ao responder aos questionários quanto na participação das atividades da oficina. Salientamos que os pesquisadores atenderão prontamente caso algum desses problemas aconteça, com vistas a solucionar qualquer questão que venha a ocorrer. A participação no estudo não acarretará custos, do mesmo modo que nenhuma compensação financeira será realizada. Caso alguma despesa extraordinária, prejuízo/dano material ou imaterial resultantes da participação na pesquisa ocorra, o participante será ressarcido.

**Benefícios:**

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 5.556.410

Os benefícios da pesquisa relacionam-se à possibilidade de se conhecer mais os elementos do letramento midiático dos professores e que, permitirá a formação em mídias corroborando para a prática pedagógica, podendo trazer importantes reflexões e contribuições para o debate sobre letramento midiático na formação permanente. Ressalta-se que, a hipótese (intervenção) a ser testada não pode ser ainda considerada um benefício. Sempre há o benefício indireto gerado pela produção de conhecimento associada ao desenvolvimento da pesquisa. De acordo com a Resolução CNS 410/16, que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, o participante é livre para recusar a participar da pesquisa a qualquer momento bem como ter acesso ao registro do consentimento assinado online sempre que solicitado (art. 17º., inc. X da res. 510/16). Tais ações não acarretarão perda de benefícios ou penalidades.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

O projeto de pesquisa refere-se a uma dissertação de mestrado vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Federal de Santa Catarina de Edenilton da Silva Muniz sob a orientação da Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

A submissão incluiu os seguintes termos:

Folha de rosto assinada

Projeto detalhado

TCLE

Declaração da instituição

**Recomendações:**

Vide Conclusões e Pendências

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Considerando que todas as pendências foram resolvidas e o projeto observa as resoluções e orientações do CEP, recomenda-se a sua aprovação.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1941025.pdf	21/07/2022 16:26:07		Aceito

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 5.556.410

Outros	PB_PARECER_CONSUBSTANCIADO_CEP_5533615_carta_resposta_pdf.pdf	21/07/2022 16:23:23	Edenilton da Silva Muniz	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	autorizacao_da_instituicao.pdf	20/07/2022 21:01:54	Edenilton da Silva Muniz	Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto_atualizada.pdf	20/07/2022 21:00:55	Edenilton da Silva Muniz	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_de_Consentimento_Livre_e_Esclarecido_Edenilton_da_Silva_Muniz.pdf	03/07/2022 09:26:40	Edenilton da Silva Muniz	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto.pdf	25/06/2022 23:11:45	Edenilton da Silva Muniz	Aceito
Cronograma	Cronograma.pdf	23/06/2022 13:55:58	Edenilton da Silva Muniz	Aceito
Cronograma	Cronograma_da_pesquisa.pdf	08/05/2022 17:41:43	Edenilton da Silva Muniz	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

FLORIANOPOLIS, 01 de Agosto de 2022

---

**Assinado por:**  
**Nelson Canzian da Silva**  
**(Coordenador(a))**

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 701  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

## ANEXO 2

## SITE OFICIAL DO JOGO COMENIUS POCKET ATUALIZADO EM 2023/2


[Jogos](#) | [Comunidade](#) | [Manual Pedagógico](#) | [Repositório](#) ▾ | [Cursos](#) | [Noticias](#) | [Quem Somos](#) | [Entrar](#)


## Comenius Pocket

O Comenius Pocket é um jogo de cartas que promove o aprendizado sobre como professores podem utilizar mídias em sala de aula, de forma a tornar suas aulas mais atrativas e relevantes.

Embora seja um jogo divertido e possa ser jogado por qualquer pessoa que goste de pensar a escola, ele foi pensado como instrumento de formação para professores e futuros professores.

Os jogadores são desafiados a planejar aulas sobre diversas matérias utilizando mídias para conseguir vencer. O jogo promove muito diálogo e troca de experiências, de forma que os professores possam repensar suas práticas.

### Download

O Comenius Pocket está disponível gratuitamente para download em 3 línguas sendo elas: **Português, Espanhol e Inglês.**  
 Você pode acessar os links clicando nas imagens abaixo:





MODO CRIATIVO:


[Jogos](#) | [Comunidade](#) | [Manual Pedagógico](#) | [Repositório](#) ▾ | [Cursos](#) | [Noticias](#) | [Quem Somos](#) | [Entrar](#)


## Como Jogar

### MANUAL DO FORMADOR

- Comenius Pocket é um jogo para incentivar professores e futuros professores a refletir sobre suas práticas docentes, com grupos de 3 a 5 jogadores.
- Caso você seja o(a) formador(a), sugerimos que você se familiarize com as regras antes de utilizar em aula, curso ou oficina. Uma boa ideia é jogar com amigos antes de oferecer em um ambiente profissional.
- As regras devem ser consideradas como uma base, conforme você se sente seguro(a) com a dinâmica fique à vontade para fazer adaptações para o seu contexto de uso. O objetivo do jogo é encorajar o diálogo contextualizado sobre diferentes formas de preparar e executar uma aula, de forma divertida e construtiva. Sua mediação será essencial para a riqueza da experiência.
- O jogo acompanha apenas 5 cartas de professor, pois a proposta é que se jogue algumas poucas rodadas e depois se utilize o **modo criativo**.

### PREPARANDO A MESA

- O primeiro passo para começar a jogar é separar as cartas **Professor**, **Recurso**, **Inspiração** e **Imprevisto** em montes (pilha de cartas viradas para baixo) separados.
- Após separar as cartas entregue 5 cartas **Recurso** e uma carta **Inspiração** para cada jogador.

**COMENIUS** Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

## RODADA

- Cada rodada consiste nas seguintes etapas: **Desafio da Rodada, Planejamento, Pontuação.**
- O jogo termina após a 5ª rodada, sendo o vencedor aquele que tiver mais pontos.
- É possível ajustar o número de rodadas de acordo com a preferência do grupo.

### Desafio da Rodada

- Um jogador escolhido pelo grupo ou o mediador pega uma carta **Professor** e lê em voz alta o pedido de ajuda descrito na parte externa da carta.
- O pedido de ajuda define o cenário para o planejamento da aula.
- É recomendado definir o nível de ensino da turma fictícia para melhor planejar a aula.
- É opcional utilizar a carta **Inspiração** para guiar o planejamento na rodada.

### Planejamento

- Cada jogador escolhe uma carta de **mídia** da mão (exemplo: quadro negro) para utilizar no planejamento e colocar virada para baixo sobre a mesa.
- As cartas **planejamento** (exemplo: biblioteca) podem ser usadas para agregar mais pontos a certas mídias, afetando todos os jogadores.
- Após todos os jogadores decidirem suas ações, as cartas de mídia são reveladas e cada jogador explica brevemente como pretende usar a mídia escolhida para lecionar uma boa aula naquele contexto.

### Imprevisto

- Após a apresentação dos planejamentos, uma carta imprevisto é retirada e lida.
- O imprevisto pode afetar todos ou alguns jogadores, de acordo com a descrição da carta.

**COMENIUS** Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

## PONTUAÇÃO

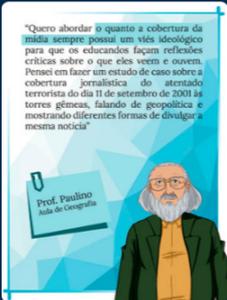
- Para marcar os pontos, deve-se abrir a carta professor.
- O grupo pode discutir e decidir coletivamente sobre ajustes na pontuação, considerando se as propostas dos jogadores foram melhores ou piores do que o descrito na carta professor, podendo considerar a utilização da carta inspiração.

## NOVA RODADA

- Todas as cartas utilizadas na rodada voltam para os montes.
- Cada jogador pega um número de cartas Recurso suficientes para completar 5 cartas na mão.
- Cada jogador pega uma nova carta Inspiração

**COMENIUS** Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

## CARTAS



"Quero abordar o quanto a cobertura da mídia sempre possui um viés ideológico para que os educandos façam reflexões críticas sobre o que eles veem e ouvem. Pensei em fazer um estudo de caso sobre a cobertura jornalística do atentado terrorista do dia 11 de setembro de 2001 às torres gêmeas, falando de geopolítica e mostrando diferentes formas de divulgar a mesma notícia"

Prof. Paulino Aida de Geografia

### Carta Professor

No Início de cada rodada uma carta **Professor** é escolhida para guiar o planejamento dos jogadores durante a rodada.

**Parte externa da carta:**

Apenas o texto da **parte externa** da carta **Professor** deve ser lido no início da rodada, nela será descrito o conteúdo que guiará o planejamento dos jogadores.

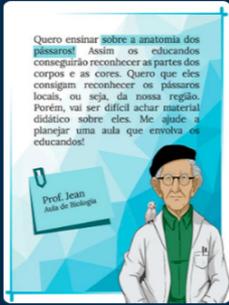
**Parte interna da carta:**

Na **parte interna** da carta fica a pontuação dada para cada mídia nessa rodada e só deverá ser lida aono final da respectiva rodada.

COMENIUS Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

CARTAS

Quero ensinar sobre a anatomia dos pássaros! Assim os educandos conseguirão reconhecer as partes dos corpos e as cores. Quero que eles consigam reconhecer os pássaros locais, ou seja, da nossa região. Porém, vai ser difícil achar material didático sobre eles. Me ajude a planejar uma aula que envolva os educandos!



Prof. Jean  
Aula de Biologia

+ Carta Professor

- Carta Inspiração

No início de cada rodada os jogadores ganham uma carta **Inspiração**:

- Cada carta **Inspiração** contém um autor(a) conhecido(a) da área da educação e uma frase dele(a).

Regra opcional:

- Caso o jogador conseguir unir alguma ideia do autor(a) ao seu planejamento ganha +2 na pontuação da rodada.
- Caso o jogador não utilize a carta inspiração não ganhará os 2 pontos a mais.
- É discutido entre o grupo se o jogador conseguiu ou não juntar a ideia do(a) autor(a) ao planejamento.

COMENIUS Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

COMENIUS Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

CARTAS

"Preciso que os educandos consigam fazer contas básicas de soma, subtração, multiplicação e divisão, mas não quero que eles decorem a tabuada nem nada assim. Acho tão difícil fazer com que eles tenham interesse em praticar as operações básicas, mas é importante!"



Profa. Antônio  
Aula de Matemática

+ Carta Professor

+ Carta Inspiração

- Carta Recurso

No início da primeira rodada cada jogador ganha 5 cartas **Recurso**, tem dois tipos de cartas **Recurso** que podem vir:

**Carta Mídia** (frente azul):

Cada jogador tem que ter pelo menos uma carta **Mídia** na mão, pois a utilização no planejamento é obrigatória.

É possível usar apenas uma **Mídia** por rodada, por isso é importante o jogador pensar em como vai utilizá-la em seu planejamento.

COMENIUS Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

COMENIUS Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

CARTAS

"Quero ensinar sobre a poesia concreta dos anos 1950 no Brasil. É um tipo de poesia em que a forma da poesia no papel importa tanto quanto o conteúdo das palavras, como em um poema escrito em forma de coração. Será que isso despertará o interesse dos educandos?"



Profa. Alice  
Aula de Língua Portuguesa

+ Carta Professor

+ Carta Inspiração

+ Carta Recurso

- Carta Imprevisto

Após cada jogador explicar seu planejamento uma carta **Imprevisto** é revelada e lida em voz alta.

- A descrição da carta **Imprevisto** afeta todas as cartas **Mídias** citadas
- Aplicando a desvantagem a todos os jogadores que escolheram alguma das **Mídias** na rodada.

COMENIUS Jogos Comunidade Manual Pedagógico Repositório Cursos Notícias Quem Somos Entrar

**COMENIUS** Jogos | Comunidade | Manual Pedagógico | Repositório | Cursos | Notícias | Quem Somos | Entrar

Quero ensinar sobre a ditadura militar no Brasil. Estou com dúvidas sobre quais mídias poderiam ajudar para que os educandos não apenas entendam o passado, mas também reflitam criticamente sobre democracia e direitos humanos hoje em dia. É um tema interessante, e deve ser fácil encontrar material sobre isso.

Prof. Vladimir  
Aula de História

- + Carta Professor
- + Carta Inspiração
- + Carta Recurso
- + Carta Imprevisto

**MODO CRIATIVO**

Após os professores e futuros professores jogarem o Comenius Pocket, pode-se proporcionar um momento de criação de novas cartas.

Os jogadores podem criar as cartas inspirados por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo. Eles podem criar o pedido de ajuda de um professor e as pontuações para o uso de cada uma das 7 mídias, também podem criar cartas inspiração ou imprevisto.

Posteriormente pode haver uma troca em que os outros jogadores jogam com as cartas dos colegas.

ACESSAR MODO CRIATIVO

**COMENIUS** Jogos | Comunidade | Manual Pedagógico | Repositório | Cursos | Notícias | Quem Somos | Entrar

**- Público-alvo**



O jogo foi feito para professores e futuros professores. Porém, o público-alvo mais interessado no produto não seriam os professores, mas os responsáveis pela sua formação, como por exemplo:

- Coordenadores de cursos, sejam de instituições públicas ou privadas, do ensino fundamental, médio ou superior, que queiram promover formação para sua equipe.
- Profissionais de apoio pedagógico.
- Secretarias municipais ou estaduais de educação, que busquem formações continuadas inovadoras.
- Professores dos cursos de pedagogia ou cursos de licenciatura, que queiram utilizar em sala de aula com seus estudantes.

Como o Comenius Pocket trabalha com contextos adaptativos, o jogo pode ser utilizado pelo corpo docente (professores) de praticamente qualquer instituição de ensino. Pode-se destacar, também, o potencial do jogo para ser utilizado com estudantes – ou seja, futuros professores. Em levantamento de 2017, no Brasil havia 710 mil estudantes de pedagogia, além de 185 mil estudantes de educação física, 95 mil em licenciatura em matemática, 90 mil em licenciatura em história, 83 mil em licenciatura biologia, além das outras licenciaturas (português, geografia, química etc.).

ACESSAR MODO CRIATIVO

**COMENIUS** Jogos | Comunidade | Manual Pedagógico | Repositório | Cursos | Notícias | Quem Somos | Entrar

Após os professores e futuros professores jogarem o Comenius Pocket, pode-se proporcionar um momento de criação de novas cartas.

Os jogadores podem criar as cartas inspirados por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo. Eles podem criar o pedido de ajuda de um professor e as pontuações para o uso de cada uma das 7 mídias, também podem criar cartas inspiração ou imprevisto.

Posteriormente pode haver uma troca em que os outros jogadores jogam com as cartas dos colegas.

ACESSAR MODO CRIATIVO

**+ Público-alvo**

**- Autoria**

O jogo Comenius Pocket é uma criação de Rafael Marques de Albuquerque, professor de game design da Universidade do Vale do Itajaí (SC), titulado doutor em educação pela Universidade de Nottingham (Inglaterra), e bacharel e mestre em design gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina (SC).

Ele foi produzido sob a supervisão e apoio da Professora Doutora Dulce Márcia Cruz, do departamento de Metodologia de Ensino da Universidade Federal de Santa Catarina, e do grupo de pesquisa Edumídia (UFSC).

Arte do jogo: João Laureth (cartas) e Flavia Cristina Palla Ferrato (professores).

**+ Trajetória**

**CÔMENIUS** | Jogos | Comunidade | Manual Pedagógico | Repositório | Cursos | Notícias | Quem Somos | Entrar

ACESSAR MODO CRIATIVO

+ Público-alvo

+ Autoria

- Trajetória

O Comenius Pocket foi desenvolvido em 2019 como uma complementação aos jogos digitais da série Comenius, desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Edumídia (UFSC), com o objetivo de fomentar o uso de mídias nas escolas e melhorar a qualidade da educação no Brasil. Conforme as testagens com usuários da versão Comenius Pocket de cartas mostraram seu grande potencial, surgiu a ideia de publicar o jogo separadamente. Ele já possui a arte finalizada para as cartas, além de ter passado por vários testes com jogadores em oficinas de formação.



O jogo foi enviado para o festival de jogos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital em 2019, no Rio de Janeiro, e tornou-se finalista na categoria "Melhor jogo de outras plataformas", reservado para jogos de cartas e tabuleiro.

**CÔMENIUS** | Instagram | YouTube | Facebook

O Game Comenius é um projeto pensado especialmente para professores e estudantes de licenciatura.