



FORMAÇÃO DOCENTE COM, SOBRE E ATRAVÉS DAS MÍDIAS EM UM JOGO DIGITAL ONLINE¹

TEACHERS TRAINING WITH, AND ON THROUGH THE MEDIA IN A DIGITAL GAME ONLINE²

Geovanna dos Passos (UFSC – geovannapassos@live.com)

Ana Cristina Nunes Gomes Muller (UFSC - aninhagomesmuller@gmail.com)

Dulce Márcia Cruz (UFSC - dulce.marcia@gmail.com)

Resumo:

Game Comenius é um jogo digital educativo que está sendo produzido no centro de educação de uma universidade pública e busca ampliar o letramento midiático de professores e estudantes de licenciatura de forma interativa e lúdica, numa proposta de formação com, sobre e através das mídias. O gameplay consiste em desafiar os jogadores (as) a pensar o planejamento da prática pedagógica incluindo as mídias. O objetivo deste texto é descrever a proposta do jogo digital e os primeiros resultados do game design. O texto parte da perspectiva dos novos letramentos (BUCKINGHAM, 2010; LEMKE, 2010; CAZDEN et al, 1996) como objetivo de aprendizagem para o público alvo e se baseia nos princípios do Game Design em seus aspectos práticos (SCHUYTEMA, 2008; BOBANY, 2008). Game Comenius traz elementos de RPG (Role Playing Game), gerenciamento de tempo e de recursos num ambiente de simulação de sala de aula. O desenvolvimento da missão se articula da seguinte forma: a personagem, professora Maria de Lourdes, Lurdinha, planeja sua aula, escolhendo os procedimentos, as estratégias, os espaços de aprendizagem e as mídias. Na execução da aula serão colocados obstáculos que aparecem no uso na prática de uso das mídias na escola que deverão ser resolvidos para motivar e estimular a atenção e aprendizagem dos alunos. Três protótipos foram testados até agora em oficinas com estudantes de Pedagogia. Embora preliminares, os resultados dão indícios de que um jogo digital, que visa ensinar a pensar as mídias no planejamento da aula, pode potencializar tanto a formação docente pela oportunidade de participar criticamente da melhoria do game como o envolvimento dos (as) os estudantes em ações voltadas à cultura digital, ainda ausentes na maioria das salas de aula dos cursos de licenciatura.

Palavras-chave: Game design; Formação continuada; Educação básica; Multiletramentos; Jogos digitais.

Abstract:

Game Comenius is an educational digital game that is being produced in the education center at a public university and seeks to increase the media literacy of

¹ Trabalho desenvolvido com o apoio financeiro do CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico





teachers and undergraduate students in an interactive and playful way, a training proposal with, on and through the media. The gameplay is to challenge players (the) thinking about the planning of teaching practice including the media. The purpose of this paper is to describe the proposed digital game and the first results of game design. The text has a perspective of the new literacies (BUCKINGHAM, 2010; Lemke, 2010; Cazden et al, 1996) as a learning objective for the target audience and is based on the principles of game design at its practical aspects (SCHUYTEMA, 2008; BOBANY, 2008). Game Comenius brings elements of RPG (Role Playing Game), management time and resources in a classroom simulation environment. The development of the mission is articulated as follows: Professor Maria de Lourdes, Lurdinha, plans your class by choosing the procedures, strategies, learning spaces and the media. In class, implementation obstacles that appear in use in the practice of use of media in school are placed to be resolved to motivate and stimulate attention and student learning. Three prototypes have been tested so far in workshops with pedagogy students. Even preliminaries, the results give evidence that a digital game that aims to teach to think the media in planning the class, may potentiate both teacher training for the opportunity to critically participate in the improvement of the game as the involvement of (the) students in actions focused on digital culture, still absent in most of the classrooms of undergraduate programs.

Keywords: Game design; Continuing education; Basic education; Multiliteracies; Digital games.

1. Introdução

As crianças e os adolescentes estão cada vez mais imersos na cultura digital, seja por meio do uso de celulares, tablets, notebooks. O conjunto de habilidades que proporcionam ao usuário utilizar, de forma eficaz, softwares ou efetuar atividades que recuperem dados, denomina-se letramento digital (BUCKINGHAM, 2010). No entanto, se a escola não trabalha esses letramentos dentro da sua estrutura, quem irá mediar os conhecimentos necessários para a utilização das mídias? Como os alunos saberão que determinados conteúdos são confiáveis e outros não? Não cabe à escola e aos professores esse papel de mediação? Buckingham (2010) afirma que com o crescimento da convergência midiática, é necessário trabalhar as competências e capacidades, denominados múltiplos letramentos, exigidos da comunicação nos dias atuais. Não basta apenas colocar o letramento digital no currículo, mas sim (re)significar, incluir nas práticas escolares o letramento de uma sociedade cada vez mais midiaticizada (BUCKINGHAM, 2010).

Para Lemke (2010), aprendem-se os letramentos pela interação que acontece nas relações com o outro, ou seja, com o social; suas especificidades são construídas por meio do contexto histórico em sociedades específicas; o que compreende-se e entende-se como os letramentos que fazem parte de uma rede cujos significados foram elaborados por outras pessoas na sociedade em que se está inserido; com isso pode-se afirmar que os letramentos são categoricamente sociais. O letramento midiático por seu lado proporciona autonomia e autoria para aqueles que editam seu próprio vídeo, por exemplo. Se antes era necessária uma equipe com várias pessoas envolvidas para a elaboração do roteiro sofisticado, seleção





de músicas e filmagem, hoje as tecnologias permitem que uma pessoa tenha todos esses papéis, mesmo que a qualidade não seja a mesma.

De acordo com o manifesto do *New London Group*, a multiplicidade de meios de comunicação exige abordagens mais amplas devido à diversidade linguística e cultural imbricada no processo de aprendizagem (CAZDEN et al, 1996). Ou seja, professores e alunos são sujeitos ativos no processo educacional, o tempo todo há uma construção de significados e de re-significações das maneiras de ler o mundo de acordo com as mídias a que são submetidos e como lidam com tal situação (CAZDEN et al, 1996). Sobre esse novo fazer docente, Cunha (2014) destaca que, com o crescimento das tecnologias de forma tão acelerada, é fundamental que o docente reflita sobre outra forma de leitura e escrita utilizada na sua prática pedagógica, pois os recursos digitais como o celular, computador, videogames etc. são novos portadores do código escrito, criando novos gêneros, como também novas formas de leitura e escrita.

Este é o objetivo do presente projeto, proporcionar uma experiência de aprendizagem de uso das mídias através de um jogo digital. Para isso, há a produção de um jogo com essas características. Para tanto, buscou-se inicialmente um conhecimento mais aprofundado sobre *Game Design*.

2. Aportes teóricos

A criação de um jogo digital num Centro de Educação de uma universidade pública se coloca como um desafio tanto em termos do conteúdo a ser criado como também pelo desconhecimento do processo de produção. Por essa razão, o presente projeto parte da perspectiva dos novos letramentos (BUCKINGHAM, 2010; LEMKE, 2010; CAZDEN et al, 1996) como objetivo de aprendizagem para o público alvo, mas se baseia nos princípios do *Game Design* em seus aspectos práticos. De acordo com Schuyttema (2008) para a construção de um jogo é necessário uma planta baixa, ou seja, um mapeamento dos itens necessários para o início da produção. A seguir, as fases fundamentais para o processo criativo do desenvolvimento de um game de acordo com Bobany (2008) são: fase conceitual, protótipo, pré-produção, produção, finalização e controle de qualidade e distribuição e marketing.

- Na fase conceitual, o conceito do jogo é concebido e para que isso aconteça é necessário que o designer chefe conte com o apoio de outros profissionais da área. Também serão definidos alguns itens, como: personagens principais e secundários, história a ser narrada, gênero e *game play*.

- Na fase do protótipo, todas as informações importantes do jogo são descritas no próprio jogo em produção. Mesmo que sofram ajustes, posteriormente, cenários e personagens podem ser criados.

- Na fase de pré-produção, para prosseguir o projeto, serão colocadas em execução as artes conceituais. Os profissionais começam suas atividades, podendo definir tanto as especificidades do código quanto do design, os instrumentos que serão utilizados e, em situações de games online, os sistemas necessários.

- Na fase de produção, os itens do jogo são elaborados e inseridos de acordo com as orientações da pré-produção. Neste processo são utilizados inúmeros procedimentos distintos no que tange à tradução dos conceitos do jogo para a mídia online, como: molde





referente à escultura e, na sequência, molde referente à computadorização, sons dos personagens etc.

- Na fase de finalização e controle de qualidade, as versões são primeiramente encerradas e, na sequência, avaliadas com o intuito de perceber todas as possíveis falhas do programa (denominadas versões “alpha” e “beta”).
- A fase de distribuição e marketing refere-se a gravar e distribuir os exemplares para as revendas, assim como exposição do produto final e organização dos profissionais necessários (equipes).

3. Metodologia

A metodologia da pesquisa se baseia tanto na produção do game quanto da documentação de suas etapas. A equipe do Game Comenius se constituiu em três áreas: design gráfico, programação e pedagógico, pelas demandas de programação e produção do jogo, que incluía não apenas a necessidade de criar cenários, personagens, mas também as missões pedagógicas. Vale ressaltar que esse projeto só tem sido possível por contar com verbas do edital Universal e Ciências Humanas do CNPq e bolsas de extensão da UFSC. Por essa razão, toda equipe é composta por bolsistas, estudantes de graduação que têm nesta a primeira experiência profissional de produção de um jogo digital. O engajamento principal da produção se dá pela realização das reuniões semanais com duração de mais ou menos três horas, tendo a participação de profissionais de diferentes áreas do conhecimento que trazem várias contribuições. Estas vão desde a elaboração do gênero, da arte, da narrativa além de outros elementos inerentes ao game, sendo que todas as tomadas de decisão são tomadas pelo grupo em comum acordo.

Ferramentas digitais tais como Google Drive (para produção coletiva), Google Groups (para troca de e-mails), WhatsApp (em grupo e de modo individual para troca de mensagens urgentes, bem como materiais de todo tipo), Hangout (para reuniões a distância do grupo) dentre outras, têm sido utilizadas facilitando a comunicação, a troca de documentos e as informações referentes ao game, além de fomentar a interação e o engajamento anteriormente citado. O GDD (Game Design Document) que se destina à descrição técnica do jogo está sendo redigido coletivamente no Google Docs, as atas de reuniões, o compartilhamento das artes e a distribuição das tarefas de cada integrante do grupo, são exemplos de como estas ferramentas vem sendo utilizadas.

4. Resultados

O *gameplay* deve contemplar a articulação de narrativa e de elementos de mídia por meio de mini-games e missões a serem realizadas pela imagem da professora Lurdinha, como protagonista da história. Nas figuras a seguir estão os primeiros esboços dos principais elementos do game:

³ O que ocorre desde o início até o final dentro do jogo denomina-se *gameplay*, o que abrange saber quais são os objetivos para ganhar ou perder na finalização do jogo (SCHUYTEMA, 2008).





Figura 1: Game Comenius – Concept art: Professora.
Fonte: Dados da pesquisa (2015)



Figura 2: Game Comenius – Concept art: Estudantes.
Fonte: Dados da pesquisa (2015)

A Figura 1 retrata a professora, Maria de Lourdes, a Lurdinha, personagem principal do jogo Comenius. É ela quem planejará a aula na sua casa, irá executá-la na escola e poderá transitar em outros ambientes (cinema, museu, biblioteca) para conseguir conhecimento



cultural em forma de letramentos e assim ampliar seus atributos. A Figura 2 retrata alguns dos personagens alunos com suas possíveis emoções dentro de sala de aula. Cada característica representada será de acordo com a satisfação ou desmotivação de cada aluno sobre a aula ministrada.



Figuras 3: Game Comenius – Concept art: Cenário - cidade.
Fonte: Dados da pesquisa (2015)



Figuras 4: Game Comenius – Concept art: Cenário – sala de aula.
Fonte: Dados da pesquisa (2015)

A Figura 3 ilustra o mapa do jogo, onde estarão disponíveis os ambientes externos que o jogador poderá transitar, como: escola, biblioteca, cinema, parque, casa da professora. A Figura 4 representa a sala de aula, local onde o planejamento da professora será executado. Estarão no ambiente a professora, os alunos e os recursos midiáticos que ela selecionou para lecionar naquele dia.

O jogo traz elementos do RPG (Role Playing Game), gerenciamento de tempo e de recursos num ambiente de simulação de sala de aula. O desenvolvimento da missão se articula da seguinte forma: a personagem planeja sua aula, escolhendo o formato da sala, a metodologia e as mídias. Na execução, serão colocados alguns obstáculos a serem enfrentados, como: estimular a atenção dos alunos e mudar sua metodologia a partir do



retorno e satisfação dos alunos. Após o cumprimento da primeira missão, a professora receberá a recompensa: moedas Comenius. O gerenciamento de tempo e de recursos foi previsto no desenvolvimento do *game design* na trajetória a ser percorrida pelo personagem.

O perfil dos alunos foi escolhido de acordo com os oito tipos de inteligências múltiplas propostas por Armstrong (2001): linguística, lógico-matemática, espacial, corporal-cinestésica, musical, interpessoal, intrapessoal, naturalista. Esta escolha se justifica porque os alunos possuem distintas formas de aprender e ser no mundo, em que o professor deve estar atento a cada individualidade, principalmente nas estratégias educacionais.

As salas de aula do cenário do game foram planejadas a partir da Psicologia Educacional (SANTROCK, 2010, p. 497), que considera que o planejamento de aula da professora deve abranger: os objetivos a serem alcançados em cada aula como, por exemplo, se determinada aula será expositiva e requer a atenção voltada ao professor. Desta maneira, foram estruturados pelo menos quatro espaços distintos de salas de aula articulados com os estilos de aprendizagem: estilo seminário - o formato semi-círculo ou “U” das carteiras proporciona a atenção dos alunos voltada ao professor que permanecerá em local estratégico podendo mediar discussões ou até mesmo, realizar apresentações com o auxílio de equipamentos digitais; estilo *off-set* ou *cluster* – no qual os alunos se reúnem em pequenos grupos juntando as carteiras, o que permite e estimula a discussão em pequenos grupos, trocas de experiências e realização de atividades que exigem a cooperação; estilo frente-a-frente – a disposição das carteiras é feita como se fosse uma sala de reuniões, promovendo o debate mais ativo e dinâmico entre os presentes; e, finalmente, a sala de aula tradicional – com as carteiras em fileiras, para aulas expositivas que requerem a atenção exclusiva dos alunos na imagem do professor e realização de provas e avaliações (SANTROCK, 2010).

5. Conclusão

A criação do game se respalda nas características do público-alvo e suas dificuldades a partir da pesquisa efetuada no início do projeto e que levantou seu perfil midiático. Até o presente momento, três protótipos foram testados em oficinas com estudantes de Pedagogia, buscando ampliar seus letramentos por abrir espaço para que colaborem de forma crítica e reflexiva tanto na avaliação como na melhoria do game. Os primeiros resultados dos dados coletados nesses eventos de letramento mostram indícios de que um jogo digital que visa ensinar professores e estudantes a pensar as mídias no planejamento da aula pode potencializar a formação docente de forma lúdica e divertida.

Agradecimentos

Agradecemos ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pelo apoio financeiro mediante a Bolsa de Apoio Técnico e a Bolsa Produtividade e, a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pelo apoio financeiro da Bolsa de Mestrado para as autoras desta Pesquisa.





6. Referências Bibliográficas

ARMSTRONG, Thomas. **Inteligências múltiplas na sala de aula**. Porto Alegre: Artemed Editora, 2001.

BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

BUCKINGHAM, David. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização**. Revista Educação Real, Porto Alegre, RS, vol. 35, n 3, p. 37-58, set/dez, 2010.

Disponível em:

<<http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

CAZDEN, Courtney; COPE, Bill; FAIRCLOUGH, Norman; GEE, Jim; et al. A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. **Harvard Educational Review**, vol. 66, n1, 1996.

Disponível em:

<http://eps415gse.pbworks.com/f/A_Pedagogy_of_Multiliteracies_Designing_Social_Futures.htm>. Acesso em: 10 jul. 2016

CUNHA, Úrsula Nascimento de Sousa. **Letramento escolar e cotidiano: análise de experiências sobre práticas de letramento à luz da crítica cultural**. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

LEMKE, Jay L.. **Letramento metamidiático: transformando significados e mídias**. Trab. linguist. apl. Campinas, v. 49, n. 2, dec. 2010.

Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tla/v49n2/09.pdf>>. Acesso: 09 jul. 2016.

SANTROCK, John W. **Psicologia Educacional**. Porto Alegre: AMGH, 2010.

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

