

## **Programa de Iniciação Científica**

### **Relatório Final**

**Título do Projeto do Orientador** Jogo digital e formação docente para as mídias: estudo do potencial pedagógico do Game Comenius

**Título do Plano de Atividades do Bolsista** O lúdico e o letramento midiático: o potencial pedagógico dos jogos digitais na formação para as mídias

**Nome do Bolsista** Indaia Maria S. de Lima

**Nome da Orientadora** Dulce Márcia Cruz

**Grupo de Pesquisa** EDUMIDIA - Educação, Comunicação e Mídias (CNPQ)

**Palavras-chave:** Letramento midiático, oficina pedagógica, jogos digitais

**Período de Vigência da Bolsa** Agosto 2017 a Julho 2018

#### **Resumo**

O objetivo principal desta pesquisa é investigar o potencial pedagógico do Game Comenius na formação docente para as mídias. A justificativa do trabalho decorre da demanda de estudantes e professores que apesar de estarem cada vez mais letrados digitalmente e o contato com as mídias serem cada vez mais frequentes, vê-se dificuldades ao introduzi-las nas escolas. A base teórica traz autores escolhidos por abordarem assuntos referentes à metodologia e didática de ensino, utilização de recursos midiáticos na sala de aula e o bom uso de vídeo gam Locanello et. al (2007), Masetto (2002), Moran (1997, 2002) McGonigal (2012) e Gee (2009). A metodologia foi a partir do Design Based Research (DBR), que é uma abordagem de investigação inovadora que reúne elementos das metodologias qualitativas e quantitativas. Os resultados e conclusões apontam as oficinas pedagógicas como uma metodologia ideal a essa investigação, foi a partir delas que aprimoramos os quizzes, percebemos como ocorrem as interações, coletamos informações para o formato digital e amadurecemos o formato tabuleiro. Assim, as oficinas pedagógicas para o aprimoramento do

jogo tem tido um feedback muito positivo e contribuído significativamente para a investigação.

## **Introdução**

Esta pesquisa possui como objetivo principal investigar metodologias e práticas pedagógicas inovadoras em situações de aprendizagem através de um jogo online cuja temática é a formação com, sobre, para e através das mídias para estudantes de licenciatura e professores da educação básica, entendidos como coautores do game por participarem das oficinas de testes oferecidos durante a produção e após a sua finalização.

O projeto visa investigar os letramentos para jogos digitais tanto com estudantes da educação básica como com professores e licenciandos na UFSC em eventos de letramento criados para análise e discussão das suas linguagens e potencialidades pedagógicas. Os professores são convidados a jogos e, através do exercício de aplicação e reflexão sobre o uso das mídias, à explorar diferentes formas de letramentos de um contexto narrativo que cria a possibilidade de novas aprendizagens. A ação de formação é feita através do Game Comenius que dá apoio a uma estratégia de ampliação dos letramentos digitais dos sujeitos investigados.

Esse processo acontece, geralmente, em oficinas pedagógicas. No que se refere à elas, a pesquisa tem mostrado a importância dos testes de protótipo, no sentido de entender como os jogadores interagem com as questões levantadas pelo game e o quanto é distante o alcance dos objetivos de aprendizagem e de compreensão do que se pretende. Também vem mostrando que é possível ampliar esses letramentos ao propor a análise, a crítica e a reflexão sobre os games. Para entender a proposta de oficinas uma das atividades executadas por mim foi pesquisar a literatura acerca desse tema. Alguns autores que abordam essa temática são: Sotero (2013); Figueiredo, Silva, Nascimento e Souza (2006); Francisco e Oliveira (2015); Candau (1995). De modo geral eles expõem que a oficina pedagógica é uma metodologia em que o saber se constrói a partir da troca. Envolve o grupo, uma relação horizontal, troca de experiências, reflexão acerca do assunto, o que pode ser perfeitamente representado como uma dialética do saber. Além desses, outros autores que constituem o embasamento teórico

da pesquisa são: Lacanello et. al (2007), Masetto (2002), Moran (1997, 2002) McGonigal (2012) e Gee (2009). Os autores foram escolhidos por abordarem assuntos referentes à metodologia e didática de ensino, utilização de recursos midiáticos na sala de aula e o bom uso de vídeo games.

O meu trabalho dentro do projeto foi a partir do Design Based Research (DBR). Mata, Silva e Boaventura (2014), apontam que a DBR é uma abordagem de investigação inovadora que reúne elementos das metodologias qualitativas e quantitativas. As principais características dessa abordagem metodológica envolve a utilização de diversos métodos (e.g. entrevistas, questionários, observação) Collins e Colegas (2004), como forma de compreender uma ecologia de aprendizagem criada pela pesquisa. Normalmente a pesquisa se caracteriza em múltiplas fases de aplicação chamadas iterações; em cada iteração a intervenção ou curso é aprimorado com os conhecimentos gerados na iteração anterior. Barab e Squire (2004) consideram que Design Based Research é coerente com uma perspectiva epistemológica pragmática, e o conhecimento gerado visa informar tanto as teorias como as práticas. As atividades pedagógicas do projeto incluem apresentações expositivas, jogar jogos analiticamente, realizar pesquisas na internet, discussões em grupo, entrevistas, observação de participante, etc.

Este PIBIC está vinculado ao projeto “ Jogo digital e formação docente para as mídias: estudo do potencial pedagógico do Game Comenius.” No segundo semestre de 2017 tivemos mais um bolsista PIBIC do designer e um bolsista de extensão PROBOLSA/UFSC.

A equipe do projeto é dividida em três pequenos núcleos: a parte gráfica, com um bolsista PIBIC de graduação do Design; a parte da programação, que contava com um aluno de sistemas de informação e um voluntário da pós-graduação do jornalismo, mas atualmente estamos sem alunos atuando nesse grupo e a parte pedagógica formada por uma doutoranda do PPGE e por mim como bolsista PIBIC. Todos os três núcleos são coordenados pela professora Dulce Márcia Cruz e possuem como objetivo final a criação e aprimoramento do *Game Comenius*.

A justificativa do trabalho se dá em meio à ausência de jogos educativos voltados ao letramento digital do professor e estudante de licenciatura. Apesar do contato com as mídias

ser cada vez mais frequente, existe uma demanda de como utilizá-las na sala de aula, além de como planejar uma aula. Então, o game entra como um aprendizado que, assim como o público infantil ou adolescente, ensina o professor e estudante de licenciatura de uma forma lúdica. Além disso, o aprimoramento do jogo através de oficinas pedagógicas se faz necessário, pois traz diversas informações relevantes à nossa investigação, seja através de discussões, trocas de ideias ou mesmo pela observação da reação e interação dos participantes com a proposta do game. Contribui, assim, para que aproximemos o jogo de um contexto real do professor.

#### **Atividade a serem cumpridas pela bolsista**

Estudo: pesquisa e sistematização dos referenciais teóricos e metodológicos. **Realizado**

Participação nas reuniões do grupo de pesquisa. **Realizado.**

Apoio no Planejamento da ação: convite, delimitação do tempo, disponibilização do suporte e orientações necessárias à participação dos professores e estudantes nas oficinas. **Realizado.**

Apoio no aperfeiçoamento do instrumento de avaliação da ação (questionário sobre jogo). **Realizado**

Apoio no aperfeiçoamento do roteiro de entrevista: esse instrumento deve abordar perspectivas futuras de práticas, incluindo o uso das mídias e a avaliação da ação de formação.

Apoio na oferta das oficinas com os professores e licenciandos participantes que jogarão o jogo, responderão ao instrumento de avaliação e serão entrevistados. Eventualmente os professores poderão ser observados durante o ato de jogar e sua ação será documentada através da gravação de vídeo. **Realizado.**

Apoio no Desenvolvimento de material didático ou instrucional: Elaboração de uma proposta de formação de docentes relacionada ao uso educativo dos games online para estar disponível no site do grupo em forma de pdf para download. **Realizado.**

Análise dos dados e Relatório de Pesquisa Parcial. **Realizado e Não realizado respectivamente.**

Participação em eventos: Apresentação das conclusões parciais e/ou finais que resultarem da pesquisa em eventos da área de jogos como o SBGames e em congressos nacionais de Educação, Comunicação e Informática na Educação com publicação de pelo menos dois papers nos anais de eventos das três áreas.

Redação do relatório final e sugestões de ações de formação docente e materiais didáticos voltados ao apoio dos letramentos digitais dos licenciandos das universidades brasileiras.

**Realizado**

## **Resultados Obtidos**

### **1) Pesquisa e sistematização dos referenciais teóricos e metodológicos**

É através das oficinas que investigamos como é possível contribuir para a ampliação dos letramentos digitais dos estudantes de licenciatura e professores da educação básica. Para tanto, foi necessário entender com mais profundidade a proposta de uma oficina pedagógica e o seu embasamento teórico através de pesquisa feita por mim.

A Oficina Pedagógica é, então, uma metodologia que desenvolve e constrói um saber através da interação, do confronto e troca de experiências entre alunos e professores (SOTERO, 2013), um espaço para conceitualização, sistematização do conhecimento, dialética do pensar, sentir e agir . Além disso, é um contexto pedagógico que pretende aproximar a teoria da prática com muita reflexão e participação ativa na superação dessa dicotomia. Como também, encara a aplicação da teoria com certa criticidade, ao mesmo tempo em que questiona a prática sem embasamento teórico. A oficina pedagógica implica o coletivo, o grupo, não envolve apenas a apresentação do conteúdo, desse modo, o intercâmbio de experiências é feito com dinâmicas, atividades que dê ao educando condições para expor seu conhecimento sobre uma determinada temática, além de internalizar novos conhecimentos introduzidos pelos educadores ( FIGUEIREDO et al., 2006.; FRANCISCO;

OLIVEIRA, 2015). A verbalização, o diálogo, “ a análise de acontecimentos, a leitura e discussão de textos,” são componentes essenciais a dinâmicas de oficinas Candau (1995, Apud FIGUEIREDO et al. 2006, p. 3 ).

Inicialmente, essa dinâmica envolve a criação de vínculo entre os participantes com diálogos de entrosamento e acolhimento. Essa etapa introdutória visa deixá-los confortáveis para se implicarem, efetivamente, na discussão final. Nela deve haver uma reflexão em torno de um saber que possa despertar pensamentos, emoções e ações. Além disso, a dinâmica se dará em uma prática democrática e uma relação horizontal entre o educador e o educando, sendo todos autores da produção de conhecimento Figueiredo et al. (2006). Dessa forma, o profissional trabalha no sentido de orientar a prática e promover a busca de resposta sólidas e ricas aos questionamentos. A oficina, também, por sua praticidade, flexibilidade, estimulação a participação e criatividade dos envolvidos, se constitui um importante dispositivo no processo de ensino-aprendizagem. Assim, os profissionais a partir da interação, tanto ensinam quanto aprendem, pois, além de ocupar o lugar de contribuidor teórico, também aprendem porque a partir da individualidade de cada aluno há uma construção coletiva do saber (MOITA; ANDRADE, 2006).

## **2) Oficinas**

Devido ao momento que o projeto se encontrava realizamos diversas oficinas que totalizaram um número expressivo de participantes, sendo o período de 2017 a 2018 foi uma fase de muitos testes com o protótipo. Particpei em torno de 6 oficinas, em eventos como a SEPEX, semanas acadêmicas e no Labrinca. Optamos por fazer, inicialmente, testes com o formato tabuleiro do jogo, porque vínhamos de uma trajetória de alterações frequentes o que se tornava dispendioso para a equipe de programação. Dessa forma, o intuito do tabuleiro era apenas facilitar essas mudanças, já que, primeiro concluiríamos uma ideia no papel para depois passar para o digital.

A ideia do tabuleiro, trouxe um dos elementos que mais buscávamos no jogo – o divertimento. Aconteceu que os participantes, de fato, se envolviam com o jogo, discutiam e interagiam. Houve apontamentos relacionado a feedbacks, dificuldade em pensar como a professora Lurdinha, relacionado aos quizzes, a vida social da Lurdinha, a estrutura das

missões, etc. Percebemos o quanto o tabuleiro trouxe um clima entusiasta. Notamos também uma diferença significativa quando o game é jogado em grupo ou duplas, pois a troca que existe para tomar as decisões durante jogo se mostrou muito relevante para a discussão final. Assim, foi pelas experiências das oficinas que o Game Comenius formato tabuleiro se tornou um formato oficial.

Por fim, nesse contexto minhas atividades em conjunto com a equipe eram auxiliar no planejamento da oficina, na execução do jogo, tirar as dúvidas dos participantes, observar as interações dos jogadores, coletar e-mails e enviar os questionários, e após fazer a tabulação de dados.

### **3) Elaboração do Caderno Pedagógico do Game Comenius**

Outra atividade que desenvolvi foi um caderno pedagógico – orientações pedagógicas do Game Comenius que serve como apoio instrucional ao professor que deseja utilizá-lo. O objetivo do caderno pedagógico é orientar o uso do jogo em contextos educacionais. Ele traz um apanhado geral do jogo, sua proposta, funcionalidade e estrutura para que o educador que ainda não conhece ou não teve contato com o jogo consiga entendê-lo rapidamente a partir de sua leitura e o mais importante ele traz dicas e ideias de utilização do jogo na sala de aula. O intuito é que tudo isso seja abordado de uma forma prática e sucinta e pensando no professor, de modo que ele tenha facilidade em manusear e entender o game.

Para desenvolvê-lo usei como base as propostas de cadernos pedagógicos dos jogos educativos presentes no site do grupo [Comunidades Virtuais](#). Este site é do projeto Comunidades virtuais da UNEB, criado em 2002. O propósito do grupo é fortalecer o campo de games no estado da Bahia. Os projetos desenvolvidos pela Comunidades virtuais tem sido financiado pelas agências de fomento FAPESB – CAPES – CNPQ e a UNEB.

Dentre os jogos apresentados no site, escolhi três que julguei estarem mais próximos do que visualizava como ideal para o Game Comenius, foram eles: [Búzios: ecos da liberdade: orientações pedagógicas](#), [Tríade: liberdade liberdade, igualdade e fraternidade](#) e [D.O.M.](#) Búzios: ecos da liberdade é um jogo que visa criar um espaço de aprendizagem para o ensino

da História, enfatizando a Revolta dos Alfaiates, importante movimento baiano de cunho popular. Este fato histórico é considerado o levante do fim do período colonial mais incisivo na defesa dos ideais de liberdade e igualdade dos cidadãos propagados pela Revolução Francesa, daí os inconfindentes pretenderem proclamar a República. O mais importante é que diferentes camadas da sociedade participaram do movimento, principalmente representantes de classes mais pobres e afrodescentes.

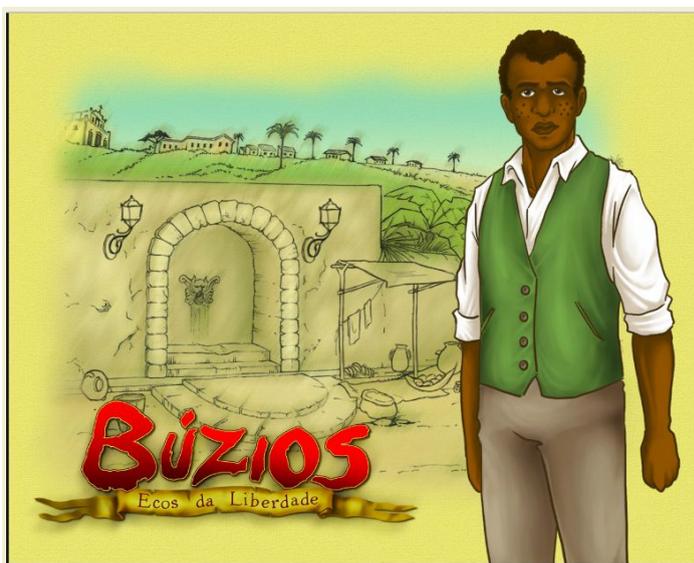


Figura 1 - site do jogo Búzios

Triade: liberdade igualdade e fraternidade tem como objetivo possibilitar a imersão dos alunos no universo do século XVIII, especialmente na Revolução Francesa, despertando nos alunos do ensino fundamental e médio o desejo de aprender de forma lúdica e prazerosa.

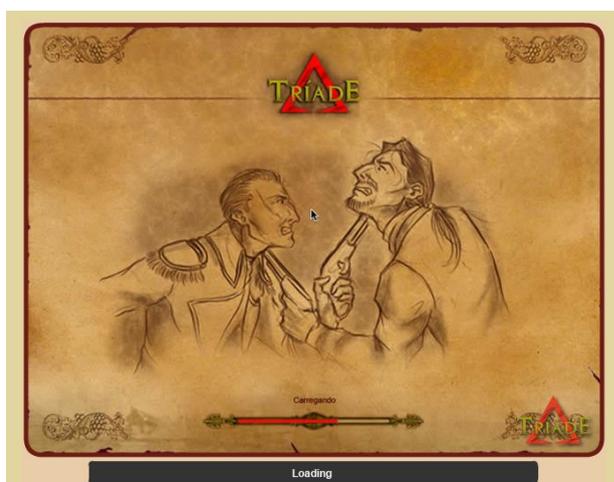


Figura 2 - site do jogo Triade

D.O.M é um Game do tipo Sci Fi para aprendizagem de matemática. Com forte influência de ficção científica, a história do jogo se passa no ano de 2154, quando uma família que viaja de férias pelo espaço tem sua nave atingida por um meteoro. Após cair em um planeta selvagem e desconhecido, o único membro da tripulação que se mantém consciente é uma criança chamada G.U.I, que precisa correr contra o tempo para recuperar as peças da nave e salvar seus pais. Esse processo envolve conceitos relativos a funções quadráticas que estarão presentes nos desafios do jogo.

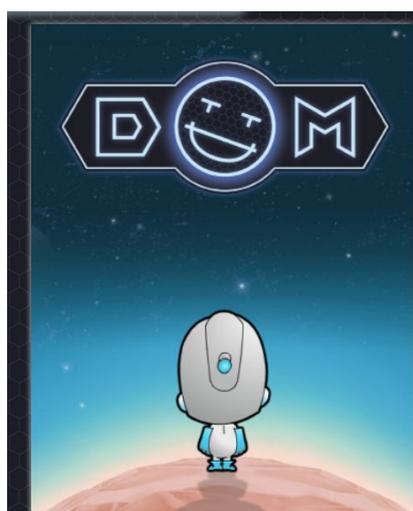


Figura 3 - Caderno pedagógico do jogo D.O.M

Tendo como base esses três jogos, realizei um fichamento dos seus respectivos cadernos com orientações pedagógicas. Nesse fichamento registrei os seus elementos principais: introdução do jogo (objetivos, contexto que aborda), narrativa, enredo, tutorial de como jogar, funcionalidade de botões, interação com os personagens, o papel do jogador, orientações de uso na escola.

Isto colocado, parti para a próxima etapa que era o desenvolvimento do nosso próprio material – o caderno pedagógico do Game Comenius. Além de conter os elementos principais necessários à um caderno pedagógico ele foi adaptado à nossa proposta, de uma forma que representasse o que realmente queríamos passar para o jogador. No nosso caderno, começo apresentando o que ele propõe, conto a trajetória do grupo – como chegamos ao desejo de criar um game voltado aos letramentos midiáticos de professores e estudantes de licenciatura; depois exponho o enredo que aborda as sequências de acontecimentos da narrativa do jogo,

seguido do Game Comenius módulo 1, customizável e tabuleiro – um pouco da construção desses três formatos do game; tutoriais dos jogos – passo a passo de como jogar o Game comenius módulo 1, customizável e tabuleiro; apresentação dos personagens, orientações pedagógicas quanto ao uso do jogo – algumas ideias de como utilizar o jogo na sala de aula e, por fim, uma FAQ – perguntas frequentes, que é um diferencial do nosso material.

#### **Sumário**

<b>Realização</b>	<b>1</b>
<b>Financiamento</b>	<b>1</b>
<b>Equipe</b>	<b>1</b>
<b>Redes Sociais</b>	<b>2</b>
<b>Introdução</b>	<b>4</b>
<b>Enredo</b>	<b>5</b>
<b>Módulo 1</b>	<b>6</b>
Tutorial módulo 1	7
<b>Versão Tabuleiro</b>	<b>7</b>
Tutorial	7
<b>O jogador</b>	<b>7</b>
<b>Os personagens</b>	<b>8</b>
<b>Game Comenius módulo customizável</b>	<b>9</b>
Tutorial	10
<b>A proposta pedagógica do Comenius</b>	<b>10</b>
Como usar o Game Comenius nas suas aulas	11
Módulo 1 e Tabuleiro	11
Customizável	12
<b>FAQ - Perguntas frequentes</b>	<b>12</b>

Figura 4 - Sumário do caderno pedagógico

O caderno ficará disponível na página do Blog do Game Comenius, e poderá ser acessado em breve no endereço <http://gamecomenius.com/caderno-pedagogico/> .

#### **4) Quizzes**

O quiz funciona como um jogo paralelo ao jogo principal, onde é feito perguntas de conhecimento sobre cinema, obra de arte, literatura e mídias. Ele surgiu da necessidade de haver outras formas de o jogador obter mais recursos para melhorar sua prática. No game o jogador acessa o quiz de mídias ao clicar no quadro do Comenius. É dada ao jogador a possibilidade de escolher qual mídia da primeira geração que ele quer jogar. Depois de

escolher ele responde quatro perguntas sobre aquela mídia. A interação com o quiz acontece em formato de diálogo. As perguntas são feitas com base no conceito Mídia-Educação que pode ser compreendido através de três componentes: “[...] educar sobre/para os meios (perspectiva crítica), com os meios (perspectiva instrumental) e através dos meios (perspectiva expressivo-produtiva).” (FANTIN, 2011, p. 30). Esse conceito é representado da seguinte forma no quiz de mídias:

- Lurdinha, como é possível trabalhar em sala de aula COM a fotografia?
  - Como podemos aprender SOBRE a fotografia?
  - Como os alunos podem aprender ATRAVÉS da fotografia?
- O jogador, então, escolhe uma alternativa como resposta.

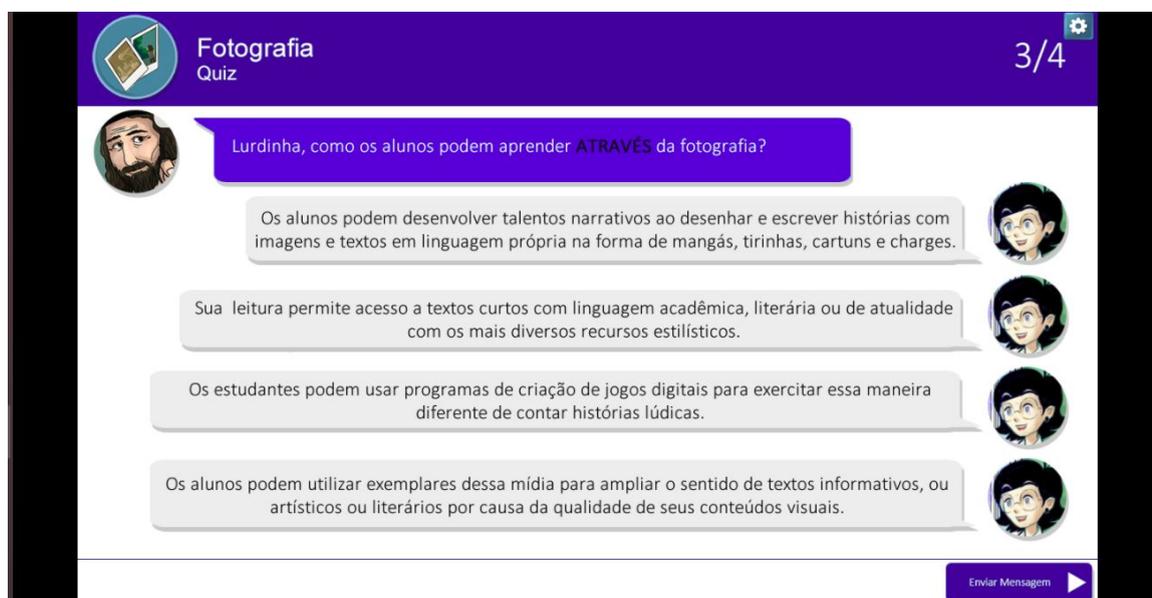


Figura 5 - quiz de mídias do game Comenius

O conteúdo pedagógico do quiz foi elaborado por mim e uma colega bolsista de extensão. Nos dedicamos à essa atividade durante o período de 2017. Eu inicialmente como bolsista de extensão, até julho de 2017, depois como bolsista PIBIC.

O quiz é composto de quatro gerações de mídias, totalizando 26 mídias e cada mídia deve abordar todos os elementos da Mídia-Educação: com, sobre, para e através. O nosso trabalho era, então, propor atividades com cada um desses elementos da Mídia-Educação, além de apresentar as características de cada mídia. Para isso, pesquisamos ideias na

literatura, buscadores onlines e, principalmente, no [portal do professor](#), que se mostrou muito eficaz na contribuição para a elaboração desse material. Outro fator que se mostrou um desafio foi que não era suficiente que só propuséssemos as ideias, tínhamos que adaptar o texto à um número de caracteres limitados, isto é, reduzimos a ideia central em, praticamente, uma frase devido às demandas da programação. Desse modo, os textos dos quizzes foram sofrendo alterações ao longo de todo o processo conforme as observações e apontamentos da orientadora, das orientandas de mestrado e da programação.

Além do quiz de mídias que foi o principal trabalho de 2017 desenvolvido por mim, também fiquei responsável pelo quiz de cinema. A atividade já vinha sendo desenvolvida por uma orientanda de mestrado. A proposta era abordar filmes icônicos, com estrutura dividida em quatro bimestres. O primeiro bimestre abarcava o período histórico da década de 50 à 60, o segundo década de 70 à 80, o terceiro década de 90 e o quarto dos anos 2000 em diante. Os dois primeiros bimestres tinham 6 perguntas cada, e os dois últimos tinham 9. O formato das perguntas eram as seguintes: 2 perguntas com texto longo; 2 perguntas com texto curto e uma imagem do filme abordado e 2 perguntas curtas com imagens como opções de respostas, a única diferença dos dois últimos bimestres é que elas tinham 3 perguntas de cada formato em vez de 2.

Para dar continuidade ao trabalho procurei saber mais informações dos filmes icônicos de cada uma das décadas propostas. Procurei, principalmente, em buscadores onlines, de modo a obter uma lista de filmes de cada época e dessa lista selecionar o que melhor representava a data.

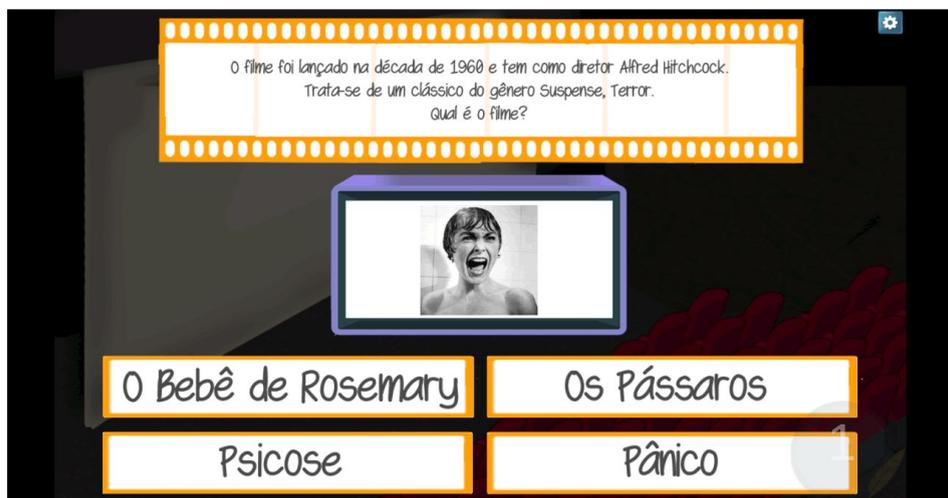


Figura 6 - quiz de cinema do game Comenius

## Conclusão

As oficinas pedagógicas tem se mostrado um elemento chave para o progresso do projeto. Elas vem contribuindo, significativamente, na exploração do potencial pedagógico dos jogos digitais. A partir da observação e da coleta de dados realizadas podemos afirmar que os participantes se dedicaram a jogar, apontar problemas, pensar soluções e discutir melhorias tendo em consideração suas experiências como jogadores, como professores ou estudantes ou mesmo como a de não jogadores. Foi durante as oficinas que também percebemos o quanto fica mais divertido jogar o game Comenius em dupla, a interação entre os jogadores tem se mostrado muito produtiva. A pesquisa sobre oficinas foi importante para entender o que ela propõe, qual a sua estrutura e seus elementos, compondo, assim, uma base conceitual sólida.

O conteúdo do caderno pedagógico foi finalizado em um período próximo do final da bolsa PIBIC. O intuito é que ele, de fato, facilite a vida do professor, seja de fácil compreensão, prático e traga ideias de atividades para serem feitas com o Game Comenius. A parte gráfica do caderno pedagógico irá ser finalizada pelo bolsista de designer que entrou para o projeto recentemente. O feedback do material por parte dos professores teremos nos meses que se seguir.

O trabalho com os quizzes foi uma longa trajetória e bastante desafiante pela sua densidade. A quantidade de conteúdo gerado era alto, tinha muitos detalhes que eu e outra bolsista probolsa tínhamos que nos atentar, além disso, cuidamos para manter um certo nível de qualidade, o processo, porém, se mostrou muito enriquecedor. O feedback tanto da equipe quanto dos participantes – professores e estudantes foram positivos. O quiz de mídias teve êxito nas oficinas, trouxe divertimento, discussões e questionamentos, assim, exercendo um papel chave do jogo.

O projeto teve importantes progressos e decisões no período 2017-2018 através das oficinas pedagógicas, do jogo de tabuleiro, digital e dos quizzes. As etapas a serem desenvolvidas e a organização do trabalho também ficaram mais claras para a equipe nesse período, como se encontrássemos nosso eixo. Na percepção da bolsista esse período foi impulsionador para a continuidade do trabalho.

### **Avaliação da aluna em relação ao PIBIC**

Foi um trabalho enriquecedor. Amadureci profissionalmente nesse intervalo de tempo em que fui bolsista PIBIC do projeto, e a partir dele criei novas significações. No trabalho em equipe foi onde mais se evidenciou esse amadurecimento. A experiência de trabalhar com pessoas de diferentes áreas foi um divisor de águas nas minhas percepções. Além disso, sempre tive interesse na área de psicologia educacional, e participar do projeto me mostrou um panorama que não conhecia – o lado do professor. Pensar que o jogo introduz no professor um novo modo de pensar as mídias e ainda ver isso refletido no interesse dos alunos é uma grande questão pra mim. Certamente irei utilizar os meus aprendizados na minha profissão.

## Referências

BARAB, S.; SQUIRE, K. Design-Based Research: Putting a Stake in the Ground. *Journal of the Learning Sciences*, v. 13, n. 1, p. 1-14, 2004.

CANDAU, Vera Maria et al. *Oficinas pedagógicas de direitos humanos*. 2ª ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 1995.

DEDE, C. If Design-Based Research is the Answer, What is the Question? A Commentary on Collins, Joseph, and Bielaczyc; diSessa and Cobb; and Fishman, Marx, Blumenthal, Krajcik, and Soloway in the JLS Special Issue on Design-Based Research. *Journal of the Learning Sciences*, v. 13, n. 1, p. 105-114, 2004.

FANTIN, Monica. Mídia-educacão: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Doi: 10.5212/OlharProfr. v. 14i1. 0002. **Olhar de Professor**, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011.

FIGUEIREDO, Maria do Amparo Caetano, et. al. Metodologia de oficina pedagógica: Uma experiência de extensão com crianças e adolescentes. *Paraíba*, p. 1-12. 2006.

FRANCISCO, Wilmo Ernesto Jr; OLIVEIRA, Ana C. Garcia de. Oficinas Pedagógicas: Uma proposta para a reflexão e a formação de professores. *Revista Química nova na escola*, São Paulo, v.37, n.2, p. 125-133, maio. 2015. Disponível em: <[http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc37\\_2/09-RSA-50-13.pdf](http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc37_2/09-RSA-50-13.pdf)>. Acesso em: 19 ago. 2018.

GEE, James Paul. Bons video games e boa aprendizagem. *Perspectiva* 27.1, p. 167-178, 2009.

LACANALLO, Luciana Figueiredo, et al. Métodos de ensino e de aprendizagem: Uma análise histórica e educacional do trabalho didático. VII Jornada do Histedbr-O trabalho didático na história da educação. Atas do Evento, Campo Grande, 2007.

MATTA, Eurico Rodrigues.; SILVA, Francisca de P. Santos da.; BOAVENTURA, Edivaldo Machado. Design-Based Research ou pesquisa de desenvolvimento: Metodologia para a pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v.23, n.42, p.23-36, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/viewFile/1025/705>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

MASETTO, Marcos T. *Competência Pedagógica do professor universitário*. São Paulo: Summus, p. 73-139, 2002.

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

MOITA, Filomena Ma.G. S. Cordeiro.; ANDRADE, Fernando César B. O saber de mão em mão: a oficina pedagógica como dispositivo para a formação docente e a construção do conhecimento na escola pública. Rio de Janeiro. 2006.

MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Papirus Editora, p. 133 - 173. 2000.

MORAN, José Manuel. Como utilizar a Internet na educação. *Ci. Inf.*, Brasília , v. 26, n. 2, Maio 1997. Acessado em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19651997000200006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19651997000200006&lng=en&nrm=iso)>. access on 04 Feb. 2016. <http://dx.doi.org/10.1590/S0100-19651997000200006>

SOTERO, Saoara Barbosa Costa. "Uma proposta metodológica para o ensino de história." VI Encontro Estadual de História Anpuh- Bahia, 2013.