



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
PIBIC/CNPq – BIP/UFSC

Relatório Final

Games na escola: jogando e aprendendo nos mundos virtuais

BOLSISTAS

Bolsista Juliana dos Santos
Agosto 2010 a agosto 2011

PROFESSORA ORIENTADORA

Dra. Dulce Márcia Cruz

Florianópolis, 15 de agosto de 2011.

Projeto PIBIC: Games na escola: jogando e aprendendo nos mundos virtuais

RESUMO

Este relatório descreve as atividades desenvolvidas no projeto de pesquisa intitulado **Games na escola: jogando e aprendendo nos mundos virtuais**. O objetivo principal deste projeto PIBIC 2010/11 foi investigar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos (videogames) através da observação dos jogadores e da produção de narrativas sobre o jogo e o jogar em situações escolares. Descreveremos aqui as principais atividades desenvolvidas, a saber, a participação nas oficinas na Escola Básica Municipal Vitor Miguel de Souza, a colaboração no mini-curso que aconteceu 9ª SEPEX e nas aulas voltadas aos graduandos dos cursos de licenciatura matriculados na disciplina de Educação e Mídias e as revisões bibliográficas que resultaram em um artigo. Tais atividades nos possibilitaram concretizar os objetivos da pesquisa, observando as crianças e jovens no ato de jogar e de criar/descrever narrativas, e sensibilizando os professores para o uso dos games em sala de aula, tanto através das oficinas como do artigo publicado.

Palavras-chave

Jogos eletrônicos; games; narrativas; educação.

1. INTRODUÇÃO

1.2 Breve revisão bibliográfica

Este projeto é uma continuidade das pesquisas que a orientadora vem realizando há alguns anos e se deu de acordo com as atividades previstas no projeto em andamento no Departamento de Metodologia de Ensino (MEN) do Centro de Ciências da Educação (CED) da UFSC que contou com apoio financeiro do Edital 2010/2011 do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq). O projeto intitulado “Jogando e aprendendo nos mundos virtuais: Narrativas e possibilidades educativas dos videogames no espaço escolar” teve por objetivo principal investigar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos (videogames) através da observação dos jogadores e da produção de narrativas sobre o jogo e o ato de jogar em situações escolares.

A perspectiva do estudo é a da mídia-educação que propõe que educar com, sobre, para e através dos meios, são dimensões do fazer-refletir a educação para as mídias. Considerando que num processo de apropriação crítica e criativa sempre se aprende através das mídias, seja com ou sobre elas, as práticas de mídia-educação dizem respeito à sua concepção como objeto de estudo, instrumento de aprendizagem e como forma de cultura. Numa perspectiva mais geral, a mídia-educação consiste num conjunto de ações e reflexões que visam contribuir para a formação de todos os cidadãos, especialmente os jovens, para que desenvolvam as competências necessárias à busca, seleção e compreensão da informação e à análise crítica, à utilização e produção de mensagens e conteúdos. Isto significa formar o usuário criativo e crítico, cidadão competente e participativo, ator indispensável para que “a sociedade da informação ou do conhecimento” seja uma sociedade plural, inclusiva e participativa (UNESCO, 2005).

Muitas são as dificuldades que devem ser vencidas para os que os jogos cheguem até a sala de aula (ou seria melhor dizer: para que a sala de aula vá ao encontro dos

jogos nos vazios laboratórios de informática das escolas). Além das já conhecidas carências de formação docente para usar as mídias mais tradicionais e os problemas técnicos, operacionais e culturais dos tempos e espaços da própria escola, os jogos eletrônicos trazem outros complicadores: o muitas vezes total desconhecimento por parte dos professores sobre o que são os jogos de modo geral (PRENSKY, 2001) e se oferecem (e quais seriam) os conteúdos conceituais, atitudinais e procedimentais (ZABALA, 1999) que poderiam ser incluídos com segurança no currículo escolar. Essas razões enumeradas, e às quais poderiam ser acrescentadas muitas outras, mostram que é ainda um grande desafio para os docentes inovadores proporem estratégias de ensino que incluam os jogos, sem saber ao certo como as crianças jogam e o que pensam, aprendem e refletem sobre o ato de jogar.

Mesmo assim, o fascínio que exercem e a motivação com que crianças e jovens passam horas jogando, vêm levando alguns professores que têm maior acesso e conhecimento em relação às novas tecnologias a tentar incluir os jogos eletrônicos entre suas estratégias de ensino. Contribuem para justificar tal interesse dos professores a realização de pesquisas que sugerem que os jogos eletrônicos podem ser positivos para o desenvolvimento das crianças e jovens. Alguns estudos como o de Squire (2008), por exemplo, relatam que o Civilization III pode ser utilizado para ensinar história e geografia, com os alunos jogando primeiro e discutindo depois com o professor de modo a promover a reflexão sobre o jogo e o aprendizado construído dentro dele. Johnson (2005) afirma que os jogos desenvolvem o raciocínio por incentivarem o jogador a tomar decisões, escolher e priorizar, já que as regras raramente são estabelecidas na íntegra antes que se comece a jogar, o que quer dizer que literalmente se aprende jogando.

No entanto, apesar desses argumentos positivos, como argumenta Squire (2003), simplesmente levar o jogo eletrônico para a sala de aula não vai fazer surtir o mesmo efeito motivador que ele desperta fora da escola e, o que é pior, sua inclusão no currículo não vai satisfazer a todos os estudantes e nem vai ocorrer de forma indolor. Como já aconteceu com outras mídias anteriormente, o fascínio dos jogos eletrônicos não pode simplesmente ser transplantado para a escola sem que uma grande mediação pedagógica (no sentido de escolher estratégias de uso em sala de aula) tenha que ser feita.

Neste sentido, uma questão que se apresenta é: como fazer para manter as características motivadoras dos jogos eletrônicos que não têm explicitamente fins educacionais, mas que poderiam ser adaptados para isso a partir de estratégias didáticas apropriadas?

1.2 Justificativa

Um dos problemas fundamentais que se apresenta para pesquisas na área multidisciplinar da Comunicação e da Educação é justamente o de tentar entender se e como os games podem ser incluídos na rotina escolar, especialmente por suas qualidades narrativas, e verificar justamente se suas características atrativas (multinarrativas, interatividade, imersão, conexão com outros jogadores, alternância entre seguir as regras e exercer a criatividade, dentre outras) se prestam a estratégias de ensino e aprendizagem e como podem ser aplicadas por professores interessados.

No Brasil, as pesquisas no âmbito da educação sobre os jogos eletrônicos ainda estão começando, como demonstra o levantamento feito por Azevedo et al. (2009) dos trabalhos publicados em periódicos e eventos científicos de Educação Física entre os anos 2000 a 2007. Mas no principal evento de jogos eletrônicos do país, o SBGames,

que reúne tanto a chamada “indústria” como os pesquisadores, podemos verificar que começam a se multiplicar pesquisas sobre os aspectos educacionais e culturais, o design e os relatos de experiências do uso de jogos nos diversos níveis educacionais. Em 2006, apenas três artigos e dois posters tinham temáticas educativas, enquanto em 2009, foram 13 artigos (de um total de 36, ou seja, 27%) e 10 posters (de um total de 20, ou seja, metade).

1.3 Objetivos

O objetivo principal dessa proposta PIBIC 2010/11 é investigar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos (videogames) através da observação dos jogadores e da produção de narrativas sobre o jogo e o jogar em situações escolares. Pretendemos realizar um levantamento exploratório das características e possibilidades de ação dos jogos eletrônicos, da participação dos jogadores dentro das narrativas hipermediáticas e do modo como as crianças e adolescentes interagem (e contam como interagiram) com esses jogos no ambiente escolar. Dentre as muitas perguntas que este projeto vem tentando responder, listamos as seguintes: qual é o potencial educativo dos videogames? Como eles podem ser utilizados na escola como enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem? De que maneira as narrativas que compõem e formam os jogos e as narrativas criadas pelas crianças a partir da ação dentro dos jogos ajudam no seu desenvolvimento cognitivo? Que habilidades e percepções são privilegiadas no ato de jogar, interagir e narrar sobre o que foi jogado nos videogames? Podem os professores criar estratégias de incorporação dos *games* na escola? Quais seriam elas e de que maneira poderiam ser ensinadas em processos de formação continuada?

1.3.1 Objetivos específicos

- Fazer um levantamento bibliográfico e teórico sobre os estudos relacionados às características narrativas e lúdicas dos jogos e brinquedos de modo geral e dos jogos eletrônicos especificamente;
- Identificar experiências narradas na literatura sobre as possibilidades educacionais dos jogos eletrônicos aplicadas na realidade escolar;
- Realizar uma decupagem dos games escolhidos a partir do levantamento bibliográfico acima buscando demarcar a estrutura de ação e de interação possíveis dentro desses jogos;
- Testar essas possibilidades em escolas de ensino fundamental a ser contatadas durante a pesquisa, em oficinas criadas para observação do ato de jogar e para a produção de narrativas pelas crianças e jovens jogadores;
- Desenvolver um website com os dados levantados pela pesquisa, com espaços interativos para levantamento de dados e divulgação dos resultados; exemplos de como usar games e links para jogos gratuitos disponíveis na internet para servir de referência aos docentes que queiram usar games na sala de aula;

- Testar a possibilidade de se modificar os jogos estudados a partir do uso de *engine*, de modo experimental, visando modificar a narrativa dos games nos estudos realizados nas escolas e colocando os resultados encontrados no website do projeto, como exemplo de uso de Modgame na educação;
- Estabelecer um conjunto de recomendações que orientem professores e demais agentes educacionais para a utilização de games na sala de aula desenvolvida sob a forma de workshop a ser desenvolvido futuramente para professores da rede pública;
- Elaborar um manual básico indicativo de estratégias de uso educacional dos games, “Como usar os videogames na sala de aula”, a ser publicado no website do projeto.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Em junho de 2010, o projeto contava com a participação de três alunos voluntários e como aluno contemplado com a bolsa extensão, ambos graduandos em Design de Animação pelo CCE/UFSC, com um orientando de mestrado do Programa de Pós-graduação em Educação do CED/UFSC e com um voluntário, mestrando do Programa de Pós-graduação em Design do CCE/UFSC. Todos participavam do projeto de extensão aprovado no PROBOLSA/PRPE, intitulado **Games na escola: oficinas de produção de jogos eletrônicos para crianças** que teve a duração de um ano.

Como os bolsistas que apoiaram as pesquisas e auxiliaram as oficinas anteriores eram encaminhados pela PRAE (Pró-reitoria de Apoio ao Estudante), seus perfis não eram compatíveis com as necessidades do grupo, visto que se encaminhavam ao projeto por sua situação de carência, numa expectativa de bolsa-trabalho e não por terem se proposto ou sido escolhidos por sua aptidão para a pesquisa acadêmica. Surgiu, assim, a necessidade de incorporar ao grupo um/a aluno/a de graduação que tivesse um perfil de investigação. Foi através desse processo que foi solicitada e concedida a bolsa de pesquisa referente ao Edital 2010/2011 do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq). Nela, além da investigação teórica acerca do tema, concretizamos quatro atividades de grande importância para a pesquisa: as observações das oficinas na Escola Vitor Miguel de Souza, a contribuição em um mini-curso da SEPEX, tendo acesso à discussão dos participantes (entre eles, professores) acerca do uso de games na educação, a participação em aulas à alunos da licenciatura que cursaram a disciplina de Educação e Mídias e a elaboração de um artigo que propõe uma nova classificação dos games, referente à sua narrativa, até então não encontrada em nenhum outro autor.

A metodologia utilizada para tentar responder às questões propostas e concretizar os objetivos previstos para a pesquisa pode ser dividida em quatro momentos: nas observações e acompanhamento da oficina realizada pelos alunos do projeto de extensão na Escola Vitor Miguel do bairro Itacorubi, em Florianópolis; no mini-curso oferecido na SEPEX; na participação nas aulas da disciplina de Educação e Mídias; e na revisão bibliográfica resultou em um artigo.

Cabe agora detalhar a metodologia utilizada em cada um desses momentos.

2.1. Atividades na Escola Vitor Miguel

A atividade proposta pretendia posicionar o aluno como criador e desenvolvedor de um jogo eletrônico, utilizando o software gratuito RPG Maker 2003. O jogo foi desenvolvido na forma de um RPG, ou seja, de um role-playing game (traduzido por “jogo de interpretação de personagens”), tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente, guiados por um sistema de regras predeterminado. Ele foi construído por alunos organizados em equipes de aproximadamente três integrantes. Durante o processo, caberia a cada equipe: discutir e construir o projeto do jogo; aprender a utilizar o software e desenvolver o jogo. Para tanto, os alunos tiveram o apoio e o acompanhamento dos professores envolvidos. O jogo a ser desenvolvido deveria envolver conteúdos curriculares. O papel do pesquisador nestas oficinas foi o de ajudar a discutir e planejar o encaminhamento da oficina, ajudar na apresentação da proposta da oficina aos alunos, através de conversa com os mesmos e da aplicação de um questionário, e observar, durante a oficina, o comportamento dos estudantes diante da criação, interação e uso dos jogos, principalmente no que se referia à criação de narrativas dentro e fora do jogo.

Procedimentos metodológicos propostos na atividade observada:

- 1) Explorar jogando um game desenvolvido no RPG Maker para descobrir as possibilidades que a ferramenta oferece. Na seqüência, discutir e sistematizar com os alunos as possibilidades identificadas.
- 2) A partir da indicação de jogos pelos docentes, os alunos em equipe, deveriam fazer a análise de um jogo escolhido, preenchendo as fichas entregues que abordam aspectos relacionados a narrativa e a jogabilidade.
- 3) Utilizando o material coletado em aula, nas pesquisas das disciplinas envolvidas, os alunos deveriam sintetizar a temática que deveria ser apresentada no jogo.
- 4) Iniciar a construção do projeto do jogo realizando um *brainstorming* para a geração de idéias. Esta técnica é explicada e os alunos orientados sobre como conduzi-la.
- 5) Construir o projeto do jogo, como base no modelo e orientações oferecidas.
- 6) Apresentar e discutir os projetos construídos.
- 7) Desenvolver os jogos projetados.
- 8) Compartilhar os jogos desenvolvidos, que são testados e comentados pelos alunos.
- 9) Apresentar os resultados finais e realizar a avaliação da atividade realizada em conjunto com os alunos.

2.2 Atividades no minicurso da 9ª. Sepex

O minicurso propôs atividades para professores e alunos que queiram conhecer um pouco sobre as possibilidades de inclusão dos jogos eletrônicos em sala de aula. A partir da explanação das características dos jogos eletrônicos foram propostas atividades práticas básicas de projeto e execução de um jogo eletrônico utilizando um software de produção de jogos finalizando com discussão de seus resultados para aprofundar o conhecimento dos alunos/as sobre a temática. Esse minicurso também foi observado a fim de investigar as possibilidades educativas dos games através da produção de narrativas sobre o jogo e o jogar em situações escolares, embora já constituísse, de certa forma, em uma sugestão do uso dos games nas escolas.

Originalmente, a idéia de oferecer um espaço, no qual agentes educativos pudessem se apropriar de saberes atinentes aos jogos digitais, surgiu da constatação de que esse tipo de meio, em comparação ao cinema, à TV, ao computador e à internet, ainda é pouco utilizado em situações didáticas escolares (CRUZ JUNIOR e CRUZ, 2010). Entre inúmeros outros fatores, concorrem para a inviabilização desse tipo de proposta: A insuficiência de títulos adequados à multiplicidade aos conteúdos curriculares dessa instituição; o alto dispêndio de recursos habitualmente presente nos projetos de *game design*.

Visando fornecer instrumentos pelos quais docentes não-especialistas pudessem produzir, de maneira simples e autônoma, seus próprios *games*, optamos por estruturar nossa intervenção em função dos conhecimentos técnicos necessários para tal. Estes, por sua vez, foram dimensionados de acordo com a ferramenta eleita como mote das ações no *workshop*: o *RPG Maker*.

Por não exigir o domínio de linguagens de programação, e contar com um conjunto de *resources* (cenários, sons, músicas e personagens) prontos para utilização imediata, o *RPG Maker* se mostrou o aplicativo mais alinhado às nossas intenções. A despeito das contendas judiciais das quais é o cerne, e da qualidade geralmente inferior de seus jogos – em comparação àqueles produzidos por empresas profissionais –, este programa oferece uma interface amigável e de fácil manuseio. Ademais, em que pesem suas limitações (técnicas, estéticas e legais), o *RPG Maker* também coadunou com o objetivo secundário desta intervenção: identificar, ainda que de maneira tópica, as potencialidades e os entraves na formação de professores voltada para os jogos digitais.

A implementação da proposta ocorreu na 9ª Semana de Ensino Pesquisa e Extensão (SEPEX), evento promovido pela Universidade Federal de Santa Catarina, no intuito de dar visibilidade às ações e projetos científicos desenvolvidos em nível institucional. Sob o formato de mini-curso, com duração aproximada de 4 horas, a intervenção teve divulgação ampla ao site do evento, onde fora publicada sua ementa, bem como a delimitação do público ao qual se destinava: professores, educadores e estudantes de licenciatura. As atividades foram conduzidas na sala de informática do Laboratório de Novas Tecnologias (LANTEC), localizado Centro de Ciências da Educação (CED/UFSC).

A dinâmica foi dividida em três momentos distintos:

- 1) Exposição teórica – teve como objetivo esboçar alguns princípios da interface entre Jogos (digitais) e Educação;
- 2) Apresentação do *RPG Maker* – buscou delinear algumas potencialidades da ferramenta, mediante a experimentação de suas funções básicas;
- 3) Avaliação – instância na qual foram obtidas informações sobre o(s) impacto(s) da vivência sobre o público presente.

2.3 Participação na disciplina de Educação e Mídias

Um dos objetivos dessa pesquisa constituía em participar do desenvolvimento de um workshop a ser proposto aos professores a fim de apresentar-lhes a proposta do uso dos games nas escolas. Como foi constatada certa dificuldade para reunir os professores fora do horário de aula nas escolas que contatamos, devido a sua carga-horária geralmente bem pesada, uma alternativa foi apresentar a proposta do uso dos games nas escolas aos professores ainda em formação. Como a professora orientadora dessa pesquisa ministra a disciplina de Educação e Mídias, voltada aos graduandos de licenciatura da UFSC, aproveitamos o espaço para desenvolver essa atividade. E duas turmas dessa disciplina, foi apresentado o software de criação de jogos *RPG Maker*

2003, uma das aulas foi administrada pelo bolsista do programa PROBOLSA/PRPE e observada pelo bolsista PIBIC/CNPq, e a outra administrada apenas pelo bolsista PIBIC/CNPq. Através de sua apresentação, sugerimos a possibilidade do uso dos games na sala de aula.

A participação nas aulas de Educação e mídias ocorreu da seguinte forma:

- 1) Foi agendada junto aos graduandos uma aula dentro da disciplina voltada apenas para a apresentação do RPG Maker, na sala de informática do Laboratório de Novas Tecnologias (LANTEC), localizado Centro de Ciências da Educação (CED/UFSC);
- 2) Foi apresentado o software, como sugestão do uso de games em sala de aula, assim como foram apresentadas também seus pontos positivos e negativos;
- 3) Dispostos cada um em um computador da sala, os alunos foram convidados a criar um jogo-teste, onde acompanhariam as orientações e aplicariam em seus próprios jogos;
- 4) Através da apresentação dos menus do RPG Maker, os alunos revezavam entre dois momentos: observar no projetor como funcionava cada ferramenta do software para depois utilizá-la no seu próprio jogo.
- 5) Após a apresentação das ferramentas do software, os alunos debateram sobre as potencialidades do seu uso no espaço escolar, bem como do uso de jogos em geral.

2.4 Atividades de revisão bibliográfica

Tal atividade consistiu em buscar pesquisas relacionadas ao uso de games nas escolas, bem como fundamentar teoricamente os conceitos-chave da pesquisa. Para tanto, foram sugeridos alguns textos e autores pela orientadora, considerados mais relevantes nos estudos sobre uso de games, mas também foram buscados autores que tratavam dos temas relacionados como narrativas e jogos em geral. A fim de produzir um material mais teórico relativo ao trabalho realizado pelo grupo, foi sugerida a produção de um artigo que concretizasse as leituras vistas até então. Para isso, foi necessária a busca de textos com a temática voltada para os seguintes itens:

- 1) Conceito de narrativa;
- 2) Estrutura das narrativas;
- 3) Uso de jogos eletrônicos na educação;
- 4) Classificação dos jogos eletrônicos;
- 5) Narrativas no espaço digital.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como as abordagens metodológicas se deram em quatro vias diferentes, cabe primeiramente avaliar o resultado de cada uma individualmente para apenas depois descrevermos o resultado de seu conjunto como um todo na pesquisa.

3.1 Análise da execução do projeto na escola Vitor Miguel

Junto ao projeto do PROBOLSA, realizamos a oficina na Escola Básica Municipal Vitor Miguel de Souza no segundo semestre de 2010. No entanto, percebemos que trabalhar com a escola pública envolve ao contrário do que se pode pensar, muito menos problemas técnicos e muito mais organizacionais, acadêmicos e até pessoais. Nossa proposta negociada com o diretor e o professor da disciplina de Geografia foi realizar seis encontros de três horas no período da tarde com um grupo de alunos voluntários da 8ª série para a criação dos jogos. Mas apesar do entusiasmo inicial, já que de 18 alunos da turma, 14 manifestaram interesse em participar do

projeto, tivemos, na prática, apenas cinco alunos que acompanharam no final as oficinas. O professor envolvido no projeto não pôde dar a assistência planejada e as histórias em forma de jogo que seriam criadas e que serviriam de meio para que os alunos apresentassem resultados de uma pesquisa de Geografia não foram criadas.

Apesar do esforço da equipe (contamos com um bolsista e cinco voluntários), não conseguimos fazer com que todos os alunos fossem até o fim do projeto apesar de conseguirem realizar algumas atividades e ações do jogo. As desistências e ausências ocorreram por problemas familiares e pessoais, por terem que trabalhar no contra turno, por atividades da própria escola no mesmo horário, por falta de motivação e apoio do professor em sala de aula além das dificuldades de aprendizagem causadas pela falta de convívio e experiência com computadores. Talvez a razão para não termos alcançado um bom resultado pode estar relacionada ao fato da oficina ter sido oferecida no final do segundo semestre a alunos encerrando o ciclo fundamental. Como nos foi dito pelo diretor da escola, essa situação típica da 8ª série acarreta nos alunos: desânimo nos que irão abandonar os estudos no fim do ano; revolta nos que não gostariam de quebrar esse vínculo; indiferença por parte dos (poucos) que irão continuar o ensino médio em outra escola; desapego à escola e suas atividades por conta da necessidade de buscar emprego no mercado de trabalho.

3.2 Análise do Mini-curso da Sepex

Após a apresentação da proposta da oficina e do desenvolvimento das atividades propostas, os participantes responderam a perguntas sobre suas impressões e opiniões sobre o uso de games nas escolas. Alguns pontos levantados por eles valem ser citados aqui.

- Apesar das críticas ao tempo insuficiente, os participantes entenderam que a proposta da oficina era apenas sensibilizá-los para a possibilidade de utilizar os jogos como ferramenta pedagógica;
- Sugerem que esse tipo de iniciativa seja mais divulgada;
- Todos gostariam de ver a oficina desdobrar-se em outros espaços, dessa vez, com mais tempo disponível para o desenvolvimento dos objetivos;
- Todos, em especial, os professores, admitiram o estado de defasagem em que se encontra a educação atual, e que diante disso, os alunos se sentem desmotivados com as situações didáticas que lhes são apresentadas.
- Nesse caso, as novas tecnologias, em especial os jogos eletrônicos, seriam capazes de “reavivar” esta chama, isto é, mostrar aos alunos o quanto interessante pode ser a aprendizagem;
- Eles, os professores, reconhecem que os alunos não são mais como eram antes, e que, diante disso, o professor precisa reassumir seu compromisso de estar aberto às novas demandas do processo educativo, incorporando as novas linguagens capazes de estreitar suas relações com seu alunado.

Com base nesses e alguns outros depoimentos, podemos dizer que obtivemos as seguintes informações: a temática dos jogos educativos digitais não é um objeto de interesse restrito aos profissionais do campo da educação, e estende-se também àqueles que advêm de campos como o design, a eletrônica, a informática e a engenharia; apesar da carência de materiais didáticos/literatura que ofereçam um olhar "prático" sobre a relação entre games e educação, a discussão teórica permanece como demanda contínua à formação docente; a busca pela ampliação do corpo de conhecimentos atinente não

apenas aos games, mas às mídias em geral, é movida pela crença de que o perfil do alunado se modificou radicalmente ao longo das últimas décadas. Por isso, há que se pensar a ação pedagógica alinhada à novos princípios; na linguagem dos jogos eletrônicos, os professores reconhecem um caminho para o estreitamento dos laços entre professores e alunos, mediante a articulação de seus elementos lúdicos em diferentes tipos de situação didática.

3.3 Análise da participação nas aulas de Educação e Mídias

Através da observação das aulas e da discussão com os graduandos pudemos constatar que a nova geração de professores que vem terminando a licenciatura já está mais familiarizada com as novas mídias e tecnologias, estando mais abertas ao seu uso em sala de aula que os demais professores que observamos nas oficinas da Escola Vitor Miguel e no minicurso da Sepex. Acreditamos que esses graduandos que estão iniciando suas carreiras de professores possuem mais entusiasmo e vontade de ensinar, porém as dificuldades da carreira, principalmente em escolas públicas, acabam acomodando esses profissionais ao longo do tempo. A rotina e o convívio com professores já desestimulados podem acabar contribuindo também para esse desânimo. Acreditamos que a apresentação de idéias de diferentes estratégias e possibilidades de ensinar, como é o caso do uso dos games nas escolas, pode ajudar a dar vazão ao entusiasmo inicial de tais profissionais, contribuindo para a concretização de seus desejos de inovar e motivar o processo de ensino-aprendizagem no espaço escolar.

3.4 Resultados da revisão bibliográfica que geraram o artigo

3.4.1 Narrativas nos jogos eletrônicos

Antes de entrarmos na discussão dos atributos narrativos presentes nos jogos eletrônicos, cabe explicar a concepção de narrativa adotada aqui e como ela representa um potencial pedagógico. Primeiramente, podemos observar a concepção de narrativa na perspectiva de em alguns autores, para delinear os elementos que compõem o que podemos chamar de narrativa e quais deles podemos encontrar nos games. Foi Aristóteles quem deu início ao estudo narrativo em sua Poética, indicando que a tragédia retrata o desenrolar de uma ação. Assim, é essencial a narrativa, antes de qualquer coisa, possuir uma ação. Esta ação, por sua vez, acontece dentro de determinados parâmetros, que determinam a estrutura das narrativas. A grande maioria dos autores, assim como indica Marina Cabral, concordam que “o texto narrativo é baseado na ação que envolve personagens, tempo, espaço e conflito. Seus elementos são: narrador, enredo, personagens, espaço e tempo. Dessa forma, o texto narrativo apresenta uma determinada estrutura: Apresentação; Complicação ou desenvolvimento; Clímax; Desfecho”. Assim, podemos concluir que a narrativa é uma ação que apresenta determinados elementos distribuídos em uma certa estrutura. Além disso, alguns autores apontam ainda algumas características que descrevem as narrativas. Para Muniz Sodré, a narrativa é diferente do puro ato de narrar. Narrar significa apenas contar, expor ou relatar algo. Já a narrativa é um “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados”. Ainda para ele, “Na narrativa, distingue-se a narração (construção verbal ou visual que fala do mundo) da diegese (mundo narrado, ou seja, ações, personagens, tempos). Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo. O romance, o conto, o drama, a novela, são

narrativas.” (Sodré, 1988: 75). Isso possibilita sua diferenciação de uma simples narração, por exemplo. Ana Paula de Araújo aponta ainda uma outra característica da narrativa “O principal objetivo do texto narrativo é contar algum fato. E o segundo principal objetivo é que esse fato sirva como informação, aprendizado ou entretenimento. Se o texto narrativo não consegue atingir seus objetivos perde todo o seu valor. A narração, portanto, visa sempre um receptor”. Isso reforça a idéia de que a narrativa não é apenas uma história constituída por alguns elementos distribuídos em uma dada estrutura, mas também faz parte da narrativa o fato de como essa história é contada. Esta peculiaridade da narrativa é importante para nosso estudo, visto que o objetivo de identificarmos as narrativas nos jogos eletrônicos é justamente verificar quais desses fatos nela contidos podem servir como ferramenta pedagógica. Os fatos contados pelas narrativas contidas nos games nos servirão para ajudar a classificar suas potencialidades pedagógicas.

Vistos os elementos, a estrutura e as características das narrativas, como podemos identificá-las nos games? Ainda em Aristóteles temos uma pista quando ele diz que a tragédia se dá na imitação. Podemos facilmente transferir tal característica para as narrativas, inclusive para as que estão presentes nos games. De fato, os jogos eletrônicos são conhecidos pela simulação do mundo real, mas se eles trazem consigo alguma narrativa com um potencial pedagógico, como podemos identificá-las? Cabe aqui fazer um apanhado sobre como são as classificações existentes acerca de jogos eletrônicos, destacando a importância e relevância da proposta de classificação aqui apresentada. Quando procuramos algum jogo eletrônico à venda ou disposto em algum banco de dados de onde podem ser acessados, normalmente nos deparamos com uma classificação referente ao tema do jogo. Assim como no cinema, a classificação mais usualmente utilizada em games diz respeito ao seu gênero. É uma divisão prática, principalmente para quem tem interesse em jogar algo. Essa classificação pode, de início, nos remeter à idéia de narrativa, pois faz referência principalmente ao elemento enredo. As similaridades com as características narrativas, porém, não vão muito mais longe, o que torna tal classificação superficial para a nossa proposta. João Ranhel em seu artigo no livro *Mapa do Jogo* faz uma excelente retomada do conceito de jogo, que desemboca no conceito de jogos eletrônicos. Ele retoma as classificações mais consagradas de games, mas todas elas se restringem à jogabilidade. Eles sempre colocam o papel do jogador como critério fundamental para classificar os jogos, tanto os eletrônicos como os demais tipos. Tais classificações são extremamente bem estruturadas, mas fogem à nossa proposta, visto que buscamos algo referente basicamente à narrativa presente nos games. No mesmo artigo, o autor apresenta ainda uma classificação própria, onde esquematiza a migração dos games e das narrativas aos meios digitais. Para tal aproximação, ele destaca semelhanças que também nos serão úteis mais adiante. Durante a retomada do conceito de jogos de maneira ampla (reais e virtuais), o autor chega a uma lista de características presentes nos jogos. Dentre elas, tempo e espaço próprios, à parte do mundo real, e a descrição de ações. Tais características são também presentes nas narrativas, como já vimos. Ao representar graficamente a migração dos jogos e das narrativas ao campo digital, o autor explica: “em pólos opostos, colocamos as duas atividades (...): quanto mais narrativo, menos agente o usuário será, ou seja, menos ele poderá agir e modificar o resultado da narrativa. Ao contrário, (...) quanto mais o jogo for uma estrutura pura, mais o jogador será agente, ou seja, mais ele interferirá no resultado.” Cabe aqui ressaltar que não há uma discordância das afirmações do autor, mas tal classificação ainda não nos serve, pois tem outro enfoque. Ela visa a classificação dos jogos eletrônicos perante maior ou menor participação dos jogadores na criação de sua narrativa. Isso se baseia na

concepção aristotélica de que as narrativas são representações de ações e, assim, quanto maior for a participação do jogador na construção dessas ações, menos narrativo é o game. Como temos o objetivo de apontar as narrativas contidas nos games como potenciais ferramentas pedagógicas, nos propomos a levar em conta em nossa classificação os elementos narrativos presentes nos games, tendo como secundária a participação ou não do jogador em sua criação. Sendo assim, não podemos adotar a classificação de Ranhel, pois com enfoques e propostas diferentes, os resultados também foram diferentes. Isso não significa, no entanto, que exista uma discordância da classificação feita pelo autor, mas apenas a busca por uma classificação diferente, dada a diferença dos objetivos. Além disso, podemos dizer que tais classificações podem ser complementares, e a aproximação que o autor faz das características comuns entre narrativas e games nos será útil para estruturar nossa classificação.

Visto isso, cabe agora apontarmos os vínculos entre os games e as narrativas para só então depois apresentarmos a classificação a qual chegamos. Como já havia sido dito, Ranhel nos mostra que as narrativas e os games possuem elementos em comum, como tempo e espaço próprios. Isso possibilita as construções de uma narrativa dentro do próprio jogo, podendo o tempo e o espaço serem vistos não apenas como elementos comuns entre narrativas e games, mas também como elementos da própria narrativa que se encontra nos games. No entanto, podemos apontar outros pontos em comum, o que nos possibilitará destacar e classificar os tipos de narrativa que podemos encontrar nos jogos eletrônicos. Ao falar do cinema, Walter Benjamin diz que a mudança da técnica utilizada para apresentar uma história modifica a configuração de sua narrativa. Isso pode ser observado facilmente nos games quando comparamos os primeiros jogos com os de última geração, principalmente no que diz respeito ao cenário e à ambientação da história. Entretanto, Janet Murray aponta uma questão interessante quando diz que, muito mais que a representação visual, os jogos eletrônicos conseguem reproduzir situações humanas que despertam empatia aos jogadores. Nesse sentido, percebemos que mesmo que os cenários dos jogos eletrônicos tenham conseguido evoluir e encantar progressivamente graças aos avanços tecnológicos, os contextos onde inserem o jogador tem também uma grande força para cativar as pessoas, o que pode ser a explicação para o fato de que desde o início de sua história, quando ainda eram muito rudimentares, inclusive esteticamente, os games já detinham fãs apaixonados ao redor de todo o mundo. Embora hoje o número de jogadores seja muitíssimo maior do que na época em que os games deram os primeiros passos, isso se deve, como sugere Ranhel, em grande parte ao aumento de equipamentos que hoje conseguem processar os jogos digitais, e isso sem contar o enorme aumento do acesso à tecnologia.

3.4.2 Narrativas digitais e seu potencial pedagógico nos jogos eletrônicos

Antes de apresentarmos a classificação proposta, vale esclarecermos qual foi nossa motivação ao formulá-la, bom como seus critérios. Sabemos que hoje em dia a atividade escolar vem perdendo espaço para as atividades que caem no gosto dos alunos. Dentre essas atividades se encontram os produtos resultantes dos avanços tecnológicos. Para manter sua eficácia, a escola tem que se adequar às formas de aprendizagem adotadas pelos alunos hoje em dia, já que ela vem se modificando com a popularização dos meios digitais. Como os jogos digitais detêm um número grande de usuários e costumam cair no gosto dos jovens e crianças, acreditamos que eles poderiam ser uma ferramenta para o ensino também nas escolas. Partindo desta idéia, caberia investigar de que forma os jogos podem trazer informações e aprendizados. O viés adotado, então, foi o das narrativas, pois possui caráter interdisciplinar e é altamente

informativa. Como os jogos se propõem a ser auto-explicativos, encontramos respaldo nos PCNs (parâmetros curriculares nacionais), que sugerem os alunos sejam estimulados a buscar informações de maneira autônoma e crítica. Este segundo requisito pode ser cumprido pela mediação do professor, o que se torna importante se pensarmos que pode estimular os alunos a verem de maneira crítica uma atividade que muitas vezes está tão presente em seu cotidiano. Tendo a motivação necessária, faltava-nos investigar como a questão da narrativa era tratada nos jogos eletrônicos. Percebemos assim, que não havíamos encontrado uma classificação mais específica das narrativas presentes nos games. Se estabeleceu, assim, nosso objetivo. O critério básico para classificarmos as narrativas presentes nos jogos foi a verificação da existência de estrutura narrativa, bem como da presença de seus elementos. A distribuição das classificações se deu das narrativas mais simples para as mais complexas, com exceção da classe de simuladores de mecanismos, que foi considerada um caso à parte nessa classificação. Cabe ainda elucidarmos que consideramos em nossa classificação as relações entre as narrativas e todos os tipos de jogos eletrônicos, por isso foi considerado também importante incluir nessa lista os jogos que não possuem uma estrutura narrativa, até para podermos elucidar o porque de os considerarmos destituídos de uma estrutura narrativa. Sendo assim, de acordo com o conteúdo narrativo, propomos que os jogos se classificam da seguinte maneira:

1) **Narrativas externas ou inexistentes:** Os jogos que se enquadram nesta categoria não possuem uma estrutura narrativa, porém podem (mas não necessariamente vão) gerar um relato narrativo, pois podem trazer em seu conteúdo alguns elementos das narrativas, com exceção do tempo, pois quase sempre se dão no tempo real, e não ficcional. Podem ser subdivididos como se segue:

1.1) **Pequenos games:** São jogos onde o objetivo principal é bater recordes e alcançar metas, que podem ser sugeridas pelo jogo ou pelo próprio jogador. Sua jogabilidade se dá pela movimentação de peças distribuídas na tela, sendo que tais peças tem valor apenas no próprio jogo (geralmente não correspondem sequer à um personagem). Geralmente possuem uma tela de fundo imóvel (ou seja, podem possuir uma referência pobre a um cenário). Alguns possuem personagens que desempenham tarefas, que são como uma ferramenta como outra qualquer do jogo, ou que se encontram à parte do jogo, funcionando apenas para contextualizar o significado das tarefas propostas no jogo. Assim como o personagem, o narrador pode servir para esta atribuição de significados às tarefas do jogo. Já o enredo pode corresponder às etapas, fases ou níveis do jogo. Como podem apresentar um fácil manuseio, pode ser utilizado por crianças, principalmente para atividades que exigem memorização, pois tem forte apelo à repetição.

1.2) **Desafio ao oponente:** Estes são jogos eletrônicos que geralmente correspondem à jogos de tabuleiro ou azar que foram digitalizados. Consistem em propor um desafio à outro ou outros jogadores, reais ou computacionais, sendo que o jogo apenas apresenta os instrumentos necessários para a prática, trazendo a simulação de elementos reais como tabuleiros, mesas, cartas, etc, sem remontar, no mais das vezes, a um cenário muito incrementado. A presença do jogador se assemelha aos personagens de uma narrativa, mas participam do desenrolar de jogadas, que por sua vez se aproximam do desenrolar de um enredo. Não apresentam, no mais das vezes, necessidade da contextualização por parte de um narrador, pois independem de qualquer descrição factual. Pode ser utilizado como passatempo para os alunos, mas também como uma ilustração do funcionamento de um sistema de regras.

1.3) **Jogos de fuga:** São jogos que tem como objetivo principal usar a percepção e o raciocínio para fugir de uma situação ou local. Para bolar tal estratégia,

devem ser utilizados objetos interativos com o cenário que, a princípio, parecem não possuir nenhuma relevância. Algumas vezes possui um personagem que representa aquele que quer fugir da situação ou lugar, podendo ainda surgir outros personagens pra ajudá-lo ou atrapalhá-lo, interferindo nas estratégias do jogo. O desenrolar da fuga pode corresponder a um enredo simples, mas não constitui condição necessária para esse tipo de jogo. Pode, ainda, existir um narrador que contextualize a situação ou dê pistas de como desenvolver as tarefas do jogo. Como tem a proposta de exercitar o raciocínio, pode ser apresentado como ilustração de exercícios lógicos e matemáticos. Podem também ser sugeridos para o uso em casa, possibilitando que o aluno exercite a mente ao mesmo tempo em que se diverte.

1.4) **Cumulativos livres:** Estes jogos geralmente ou são em flash e acoplados a redes sociais ou são simuladores sociais. Permitem a interação entre usuários, são personalizáveis e possuem no mais das vezes um vínculo afetivo com o jogador. Embora possua personagens e cenários, não possui um enredo, mas uma sugestão de tarefas e atividades, cabendo ao jogo apenas apresentar ferramentas para a conclusão delas. Apesar da ausência de um enredo, podem apresentar uma linearidade proporcionada geralmente por níveis (*level*) e possibilidade acúmulo de objetos e dinheiro fictício. Não possui um narrador, mas podem existir orientações e avisos verbais por parte do jogo. Como tem funcionamento baseado em atividades sociais, pode ser utilizado para debater as mesmas, transferindo a discussão para a realidade.

2) **Narrativas internas:** Nessa categoria se encaixam os jogos que possuem uma estrutura narrativa interna, onde a existência de elementos narrativos não depende do jogador. Podem ser subdivididos em:

2.1) **Lineares:** São jogos que possuem uma narrativa linear, ou seja, a ordem do desenrolar da trama já está definida. Podem ser subdivididos em dois grupos:

2.1.1) **Jogos divididos por fases:** Geralmente são jogos de luta, corrida, aventura ou esportes. Embora possua uma estrutura narrativa, o foco principal é o avanço de fases. É o caso da maioria dos jogos de console, sendo estes cooperativos ou competitivos. Geralmente é situado em um tempo e espaço próprios que servem para contextualizar as tarefas exigidas. Os personagens, comumente apresentados em uma lista onde podem ser selecionados e ter o controle assumido pelo jogador, servem como ferramentas para a conclusão de tarefas e embora os personagens possam possuir personalidade determinada e história de vida, esta é apresentada em situações à parte, geralmente no início ou no fim de cada fase. Os personagens possuem, ainda, algumas particularidades, como por exemplo, golpes ou velocidades diferentes, o que os torna mais ou menos aptos para o desempenho de determinada tarefa. O enredo vai se desenrolando conforme as tarefas vão sendo cumpridas, mas serve apenas de respaldo para a apresentação de um novo desafio. O narrador, no mais das vezes, é observador pode estar narrando as próprias atividades enquanto são desenvolvidas ou apresentando e contextualizando as próximas atividades. Como alguns desses jogos possui o modo cooperativo, ou seja, mais de um jogador pode desempenhar tarefas no jogo, pode alimentar discussões acerca da importância do papel de cada função na sociedade, ilustrando como cada uma tem importância no desenvolvimento de uma atividade.

2.1.2) **Jogos de missões:** Os jogos eletrônicos que entram nessa categoria são similares à categoria anterior, mas possui uma característica que os diferencia, a saber, que os jogos de missões detêm o enfoque na narrativa. Neste caso, o tempo e espaço são detalhados e embora possuam a mesma estrutura de avanço em fases, estas geralmente são pretextos para revelações ou avanços na trama. Podem ter o enfoque tanto no personagem, revelando ou construindo junto a ele diversas situações, quanto na própria história, onde na maior parte das vezes o personagem é genérico ou fixo. Geralmente

são temáticos e algumas vezes se propõem a reproduzir uma história real ou fictícia já conhecida. Podem possuir um narrador observador ou personagem, tal qual nas narrativas puramente verbais. Como geralmente são vinculados a um tema, principalmente histórico, pode servir como meio para a explicação de como foram tais eventos. Por apresentar o foco na narrativa, seu uso vai depender da narrativa apresentada, podendo servir como uma forma interativa e prazerosa de contar uma história.

2.2) **Multilineares:** Os jogos que se encaixam nessa categoria possuem estrutura narrativa, mas a trama se desenrola de acordo com as escolhas tomadas pelo jogador. Utilizaremos aqui a idéia de Janet Murray, que afirma que os jogos de múltiplas escolhas não são exatamente não lineares, pois cada ramo dessas bifurcações que seguimos torna-se um caminho linear. Assim, os jogos com múltiplas escolhas não possuem ausência de linearidade, mas trariam consigo múltiplos caminhos lineares. Vale destacarmos ainda a afirmação da autora de que tais jogos possuem uma lógica interna que lhes assegura o sentido do progresso da história, embora haja infinitas opções de caminhos a seguir. Os jogos multilineares podem ser divididos em dois grupos como se segue:

2.2.1) **Multilineares finitos:** Tal categoria é constituída basicamente pelos jogos de RPG (interpretação de papéis) *offline*. Sua trama é ordenada pelas escolhas do jogador, mas a possibilidade de missões e atividades a serem feitas se esgotam, chegando neste ponto ao fim do jogo. Pode possuir um tempo próprio e seu espaço costuma ser bem elaborado, vinculado geralmente a uma temática. Costumam apresentar algum herói como personagem principal que tem seu controle é assumido pelo jogador. O enredo varia de acordo com as escolhas de cada jogador, e o narrador pode ser ausente ou variar como nas narrativas puramente verbais. Como ilustra claramente o reflexo das escolhas do jogador, pode ser apresentado como material para debater tal questão na vida real.

2.2.2) **Multilineares cumulativos:** Essa categoria é relativa basicamente aos chamados MMORPGs (Massive multiplayer online RPGs), jogos *online* que suportam vários jogadores ao mesmo tempo, onde podemos jogar e interagir com pessoas de todo o mundo. Possuem narrativa ordenada pelo jogador, tal como a categoria anterior, porém possuem uma variedade maior de opções de escolha. A participação de outros jogadores podem também interferir nas escolhas e atividades do jogador. Podem ser jogados por quanto tempo for desejado, sem um ponto final na história e com a possibilidade do acúmulo de itens, dinheiro fictício e níveis, o que remete a um certo tipo de linearidade. No entanto, como faz parte de um sistema, alguns desses jogos limitam a quantidade de itens que um jogador pode possuir, e o nível ou *level* de um personagem sempre tem um limite máximo. Como existe a interação de jogadores *online*, tal interação ocorre em tempo real, mas pode possuir um tempo ficcional. Seus cenários geralmente são extensos, reproduzindo diversos ambientes. O personagem comandado pelo jogador geralmente pode ser personalizado tanto esteticamente como no que se refere às suas habilidades e os demais personagens podem ser tanto outros jogadores como personagens computadorizados, os chamado NPCs (Non Player Character) que geralmente são responsáveis por sugerir as missões e atividades do jogo. O enredo vai sendo construído através das escolhas do jogador e geralmente esse tipo de jogo não possui um narrador, pois sua história vai sendo contada pelos personagens distribuídos ao longo do cenário. Como vimos no caso do jogo EVE Online, podem alimentar uma discussão ética sobre valores de produtos virtuais, bem como a presença e a relação deles com as pessoas no mundo globalizado.

3) **Simuladores de mecanismos:** Um caso à parte nessa classificação são os simuladores de mecanismos, pois é uma classe de jogos bem diferente das demais. Geralmente reproduzem painéis de comandos similares aos reais. Sua proposta é simular de maneira fiel o funcionamento de determinado sistema. Não possuem estrutura narrativa nem elementos comuns a ela, apenas simulam um objeto real. Geralmente desenvolvido e utilizado para o aprendizado da manipulação do próprio objeto que simula, serve tanto como exercício e treinamento para a operação de um sistema, como para simular a sensação de operar tal sistema.

4. CONCLUSÕES

Acreditamos que a bolsa que hoje mantemos tenha nos trazido bons frutos. Conseguimos alcançar reflexões acerca dos conceitos-chave da pesquisa e também conseguimos contemplá-los pela perspectiva dos diversos autores trabalhados. Atingimos também a concretização de uma classificação até agora não proposta por nenhum outro autor acerca das narrativas encontradas jogos eletrônicos. Acreditamos que isso não represente apenas uma contribuição teórica, mas ajude os professores e demais profissionais da educação a conhecer melhor as potencialidades pedagógicas presente nesses jogos, principalmente os que não são habituados aos meios tecnológicos dessa natureza. Mesmo que as observações das oficinas com os alunos na Escola Vitor Miguel de Souza não tenham gerado nenhum resultado mais significativo com relação aos dados coletados, ela foi de suma importância para nos orientar sobre como devem ser as próximas abordagens às escolas. Já o mini-curso oferecido na SEPEX nos deu um vislumbre sobre os anseios e expectativas dos professores com relação ao uso dos games na educação, podendo, assim, nos proporcionar uma noção do que devemos responder quando tentamos oferecer-lhes auxílio em nossas sugestões no uso de games nas escolas. Na participação nas aulas de Educação e Mídias que se mostrou bem produtiva, pudemos corresponder um pouco mais aos anseios dos futuros professores e acreditamos que demos um passo adiante na sensibilização dos professores da potencialidade do uso dos games em sala de aula. No entanto, acreditamos que essa realização só foi possível através dos aparatos teóricos e das experiências anteriores, tanto com os alunos da Escola Vitor Miguel, como com os participantes do minicurso da Sepex. Isso significa que, para nós, nosso trabalho rendeu resultados positivos, possibilitando um avanço das experiências e conhecimentos do grupo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, A. *Tipos de Textos Narrativos*. Acessado em 31/05/2011, disponível em <http://www.infoescola.com/redacao/tipos-de-textos-narrativos/>

CABRAL, M. *Narração*. Acessado em 31/05/2011, disponível em <http://www.brasilecola.com/redacao/narracao.htm>

CRUZ, D. M. A intertextualidade entre os games e o cinema: criando histórias para o entretenimento interativo. Em *Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas*. Campina Grande:EDUEP, 2007.

JOHNSON, Steve. *Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. *Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SODRÉ, M. *Best-Seller: a Literatura de Mercado*. Série Princípios. São Paulo, Editora Ática: 1988.

UNESCO (Comission française), *L'éducation aux médias: enjeu des sociétés du savoir, Synthèse et actes du Séminaire euro-méditerranéen*. Paris, Unesco, 2005.

RESULTADOS FINAIS DO PLANO DE ATIVIDADES DO BOLSISTA

Juliana dos Santos – Agosto de 2010 a agosto de 2011

1. Revisão bibliográfica e teórica sobre os aspectos lúdicos e narrativos, bem como de experiências de uso dos games na educação presencial e a distância. Atividade realizada.

No que diz respeito à revisão bibliográfica, ela foi realizada durante todo o decorrer da pesquisa e seus primeiros resultados constam do artigo que foi apresentado no III Simpósio de Formação de Professores, em Tubarão, em março de 2011. O foco da revisão se manteve sobre os aspectos lúdicos e narrativos, mas todos os itens aqui propostos para revisão foram contemplados até agora.

2. Identificar experiências narradas na literatura sobre as possibilidades educacionais dos jogos eletrônicos aplicadas na realidade escolar. Atividade realizada.

Foram verificadas algumas dessas propostas, mas como a pesquisa manteve o foco em tentar estabelecer melhor os conceitos trabalhados e realizar sua revisão teórica, tal ponto foi menos trabalhado em comparação aos demais.

3. Planejamento da pesquisa para definir critérios sobre o que será observado nas oficinas semanais de Game Design do projeto de extensão PROBOLSA. Atividade realizada.

A atividade foi realizada, e embora o grupo tenha concluído que apresentava algumas carências, o instrumento de observação foi criado e foi útil para observar as atividades da oficina realizada no segundo semestre de 2010 na E. E. B. Vitor Miguel, em Florianópolis. Alguns dos dados coletados estão presentes nesse relatório, enquanto outros serviram para apropriação de informações pelos demais membros do grupo.

4. Observação do ato de jogar e da produção de narrativas pelas crianças e jovens jogadores participantes das oficinas do projeto Probolsa nas escolas. Atividade realizada.

Os jogadores observados foram os alunos participantes das oficinas do projeto Probolsa. Demais faixas etárias foram observadas em mesma situação, embora de maneira menos rígida, no minicurso da sepex e nas aulas de Educação e Mídias.

5. Realização de entrevistas e aplicação de questionários com crianças e professores de acordo com as necessidades do projeto. Atividade realizada.

O projeto não se deteve muito na realização de entrevistas e aplicação de questionários. No entanto, quando necessário, a atividade foi desenvolvida.

6. Colaborar na oferta de um minicurso sobre Games na Educação na SEPEX 2010. Atividade realizada.

A bolsista deu apoio na realização das atividades do minicurso “Os jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica: aspectos técnico-metodológicos do game design”, ministrado na 9ª. SEPEX, outubro 2010, UFSC.

7. Colaborar na elaboração das recomendações de estratégias para o uso de games na escola visando o workshop a ser oferecido para professores. Atividade realizada parcialmente.

Algumas dificuldades impediram que a idéia inicial de realização de um workshop para os professores fosse concretizada. No entanto, tentando realizar algo próximo à tal idéia, apresentamos sugestão de estratégias para o uso de games em sala de aula tanto na participação na disciplina de Educação e Mídias como na elaboração do artigo publicado pela Unisul de Tubarão.

8. Colaborar na produção do Manual “Como usar os videogames na sala de aula”.
Atividade em andamento.

Está em fase de conclusão um manual com instruções e dicas sobre a utilização do software RPG Maker e em desenvolvimento, com pretensão de se concretizar no projeto já aceito de continuidade desta pesquisa, um manual com estratégias de uso de jogos eletrônicos em geral nas escolas.

9. Participar do workshop ministrado para professores sobre uso de games na sala de aula. Atividade parcialmente realizada.

Assim como na atividade anterior, pelo fato de o workshop não ter sido realizado, mas substituído pela participação na disciplina de Educação e Mídias, a atividade não manteve a idéia original. No entanto, a alternativa a ela foi concretizada.

10. Tratamento e análise dos dados coletados nas oficinas e nas entrevistas até este momento. Atividade em andamento.

Os dados coletados constam em parte neste relatório, além de estarem sendo trabalhados em outras publicações pelos demais colegas do grupo.

11. Planejamento da segunda etapa da pesquisa visando observação do ato de jogar e da produção de narrativas pelas crianças e jovens jogadores nas escolas envolvidas. Atividade realizada.

Foi realizada então uma nova proposta para possíveis observações futuras, que consiste em tomar as observações como verificação das teorias propostas na pesquisa.

12. Observação do ato de jogar e da produção de narrativas pelas crianças e jovens jogadores nas escolas envolvidas. Atividade realizada.

A atividade proposta foi concretizada nas observações feitas na oficina realizada na Escola Vítor Miguel.

13. Redação do relatório parcial do PIBIC em forma de artigo a ser enviado para um congresso da área. Atividade realizada.

SANTOS, Juliana dos, CRUZ, D. M. As narrativas nos jogos eletrônicos e sua potencialidade pedagógica. In: III SIMFOP - Simpósio de Formação de Professores: “Tecnologias e Inovação na Educação Básica”, Tubarão, 2011. ISSN 2175-9162. Disponível em: <http://linguagem.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/simfop/2011_09.htm> acesso em 22/04/11.

14. Tratamento e análise dos dados coletados nas oficinas e nas entrevistas realizadas. Atividade realizada.

Os dados coletados estão em parte aqui descritos, como também estão sendo utilizados pelo grupo em outros trabalhos.

15. Redação de relatório final de PIBIC em forma de artigo para enviar para um periódico da área. Atividade sendo realizada com este artigo.

Avaliação da aluna Juliana dos Santos em relação aos benefícios da IC no seu aprendizado e formação científica

Estar participando de um projeto de iniciação científica certamente me trouxe benefícios visíveis, mas acredito que dois deles podem ser destacados e considerados mais importantes, a saber, o aprendizado de técnicas de pesquisa e a familiaridade com a atividade do pesquisador acadêmico. Estou há 10 meses participando da bolsa e percebi que muita coisa mudou desde então. Estar envolvida nas pesquisas exigiu muita leitura, coisa que já estava habituada devido ao próprio curso de graduação, mas dentro do projeto eu deveria ir mais além. Era necessário ler, refletir, buscar leituras afins, ou seja, muito mais que uma simples leitura crítica, era necessário fazer pesquisas no assunto, buscar novas fontes, e tudo isso voltado para uma produção textual. Conseqüentemente a produção textual também mudou. Não era mais suficiente apenas escrever demonstrando o que se compreendeu do texto, era preciso fundamentar teoricamente o que se dizia, demonstrar ali que havia compreendido o que os autores disseram e, além disso, era necessário acrescentar algo, pois uma pesquisa só é relevante quanto traz um resultado. Esta produção deveria, ainda, estar adequada a certos critérios. Tais critérios, exigidos nos textos produzidos no decorrer da pesquisa, foram novidade na minha formação acadêmica, e de suma importância para qualquer produção textual futura, dentro ou fora da iniciação científica. Assim, não bastava demonstrar uma compreensão sobre o tema, era preciso investigar, levantar hipóteses, fundamentá-las e analisá-las atentamente e adequá-las aos critérios exigidos. Não havia mais o autor a quem recorrer, a produção cabia a mim, apesar da necessidade da leitura, o que ia além era por minha conta e risco, sob minha responsabilidade e levando minha assinatura. Evidentemente uma experiência deste nível acrescenta algo de importante na formação acadêmica de qualquer estudante e aprimora sua formação científica. Outro benefício importante que ainda vale destacar, como já citado, foi o desenvolvimento de uma familiaridade com as atividades dos pesquisadores acadêmicos. Estive vinculada a um grupo de pesquisadores e senti depositada sobre mim muita responsabilidades no que se refere a prazos, produção de textos, desenvolvimento de atividades, enfim, tudo que me era solicitado não era apenas importante para mim, pois as atividades realizadas pelo grupo dependiam da colaboração e empenho de cada membro. Conseqüentemente também dependi do trabalho de meus colegas e da orientadora, o que me fez criar um vínculo e um convívio muito forte com o grupo. Estar trabalhando com outros alunos e professores pesquisadores me fez conhecer outro ângulo da academia, o de quem produz pesquisas, e não mais apenas o de quem toma conhecimento delas. Este benefício, ainda que de natureza mais pessoal que o primeiro, me fez conhecer melhor como funciona a academia pela perspectiva de quem a produz, de quem torna possível que ela aconteça. Pude conhecer melhor o trabalho de um professor pesquisador, podendo refletir sobre essa carreira, sobre as atividades necessárias para que seu trabalho tenha mérito, seja reconhecido, enfim, isso tudo foi pessoalmente de grande valia, pois ajudou a criar ou descartar expectativas sobre o trabalho na academia, contribuindo para minha escolha e formação profissional. Outros benefícios poderiam ser destacados, como ter tido a sorte de conhecer pessoas que levarei como amigos pessoais para a vida fora da academia ou o prazer de ter desenvolvido trabalhos com crianças, o que foi importante para minha formação na licenciatura, mas dada a proposta do PIBIC, acredito que estes foram os avanços mais significativos proporcionados pela minha participação na iniciação científica.