

## Programa de Iniciação Científica

### Relatório Final

<b>Título do Projeto do Orientador</b>	Jogando e aprendendo nos mundos virtuais: Narrativas e possibilidades educativas dos videogames e da cibercultura no espaço escolar.
<b>Título do Plano de Atividades do Bolsista</b>	Interação social entre os gamers: o estudo da cooperação/colaboração e competitividade nos jogos eletrônicos e suas contribuições para a Educação
<b>Nome do Bolsista</b>	Raissa Fernanda Colares de Nóvoa
<b>Nome do Orientador</b>	Dulce Márcia Cruz
<b>Grupo de Pesquisa</b>	Edumídia - Educação, Comunicação e Mídias (CNPq)
<b>Palavras-chave</b>	Educação, Games, Jogos Eletrônicos, colaboração, competitividade, interação social.
<b>Período de Vigência da Bolsa</b>	Agosto 2012- Julho 2013
<b>IAA anterior/IAA posterior</b>	8,91/8,81

## Resumo

---

Com a grande popularização dos games na internet, o número de jogadores cresce a cada dia. Nos jogos eles compartilham conhecimentos, criam perfis, socializam, desenvolvendo relações entre si que se alternam da colaboração à competitividade. No momento em que pesquisas no meio de jogos relatam em geral o benefício de jogos colaborativos em relação aos competitivos, pretende-se aqui mostrar como os dois comportamentos podem coexistir. Na observação de jogadores em processo de aprendizagem dos games em nossas pesquisas, essa relação entre a colaboração e a competitividade chama a atenção, visto que cada um desses comportamentos tem características distintas eles se mostram em frequente concomitância. De um modo geral, a colaboração é vista como sendo uma característica positiva, altruísta e de pró-sociabilidade, enquanto que a competição é entendida como um comportamento negativo, relacionado com egoísmo e com práticas antissociais. Porém uma categoria de jogo não necessariamente exclui os comportamentos previstos na outra, o jogo competitivo não exclui comportamentos cooperativos e vice e versa. Nossa proposta é mostrar como os dois comportamentos podem coexistir entre si, mostrando o aluno como Ser participativo na construção do próprio conhecimento dessa forma compartilhando-o de forma natural, sem passar pela hierarquia mediador-aluno, porém dando foco à aluno-aluno. Por meio de observação participante, questionários de perfil-midiático e entrevistas realizadas em oficinas de construção de Games feita com alunos do Colégio Aplicação/UFSC, em turma de Artes de alunos do 1º ano do ensino médio. Dentre os resultados obtidos por meio das entrevistas, mostrou a competição por não ser devidamente incentivada foi tida de forma mascarada, não

sendo percebida pela maioria dos jogadores, mas a colaboração entre as duplas ocorreu de maneira natural, de modo que tiravam dúvidas uns dos outros, entre outras formas, preferindo essas atitudes à recorrer ao mediador.

## Introdução

---

A motivação desta pesquisa vem dos estudos que a orientadora vem realizando desde agosto de 2008 na UFSC, quando as pesquisas foram iniciadas com experiências de uso e produção de jogos eletrônicos em várias escolas de Florianópolis. Nos projetos PIBIC 2010/11 e 2011/12 investigamos as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos, principalmente no que se refere às suas narrativas, realizando um levantamento teórico das características e possibilidades de ação dos jogos eletrônicos, verificando os resultados através da observação da participação e do modo como as crianças e adolescentes criam e interagem (e contam como interagiram) com esses jogos no ambiente escolar.

No século XXI, com a grande popularização dos games na internet, o número de jogadores cresce a cada dia mais, assim como as comunidades virtuais de gamers, espaço onde compartilham conhecimentos, criam perfis, socializam, desenvolvendo relações que se alternam da colaboração à competitividade. Nessas redes sociais, essa relação entre a colaboração e a competitividade entre os membros existentes chama a atenção, visto que cada um desses comportamentos tem características distintas. De acordo com Palmieri e Branco (2004), “no contexto dos estudos sobre motivação social e valores humanos, muito se discute sobre categorias relativas a diferentes modalidades de participação ou interdependência social, tais como a cooperação, competição, individualismo, coletivismo, altruísmo e agressão, entre outros”. Em estudos atuais, é defendida a colaboração/cooperação como o ponto principal de aprendizagem entre os sujeitos na comunicação virtual, tanto em fóruns de ambientes virtuais de Ead, quanto fóruns específicos de jogos, e sites que desenvolvem fóruns especificados a cada assunto, excluindo assim o comportamento competitivo que é visto como negativo, reproduzidor de práticas anti-sociais.

Na observação de jogadores em processo de aprendizagem dos games em nossas Oficinas de Produção de Games, essa relação entre a colaboração e a competitividade chama a atenção, visto que cada um desses comportamentos tem características distintas e se mostram em frequente concomitância. Em nossos resultados, vemos que a competição, mesmo que velada, acabava alavancando os alunos a produzirem um jogo melhor, motivando-se entre si para que sua produção seja bem feita e reconhecida. Em falas dos alunos, vemos que mesmo a competição não sendo incentivada, ela estava presente no modo que gostariam de fazer um trabalho que ficasse bem feito pois seria mostrado na frente da sala, e esperavam que os seus fossem melhores que os dos outros. Os alunos alegavam também que isso não impediu que ajudassem seus colegas na produção dos jogos. Para eles o que diferenciaria um jogo do outro é seu conteúdo, sua história, e não os conhecimentos de produção específica de jogos, e que com isso ensinar seu amigo o ajudaria também a aprender mais tendo outras visões do assunto que era ensinado.

A pesquisa pretende contribuir para os estudos sobre essa relação competição/colaboração ao mostrar que esses comportamentos são benéficos e de alguma forma podem ser estimulados em sala de aula. Não uma competição onde haja um vencedor absoluto, mas pessoas que motivem outras a fazer um bom trabalho para que ele seja reconhecido.

## Estratégia Metodológica Utilizada (máximo 300 palavras)

---

A pesquisa foi feita com alunos do primeiro ano do ensino médio de uma turma de Game Arte do Colégio de Aplicação da UFSC. As aulas de artes desse colégio são divididas em temas, e cada aluno se inscreve por interesse no assunto. Assim se formou a turma de Game Arte, composta por 17 alunos, sendo que três deles entraram na turma ao final do semestre letivo não participando de todas as fases de nossa pesquisa. Com essa turma implantamos nosso projeto de pesquisa Games na Escola, parceria oficializada pela coordenadoria de pesquisas da escola, formada por dois bolsistas de extensão, uma bolsista de pesquisa, e a professora coordenadora do projeto. No primeiro semestre organizamos a Oficina de construção de games, onde a pesquisa entrou com o intuito de observar e relatar práticas de competição e colaboração. Foi feito um formulário sobre o perfil midiático dos alunos, a fim de conhecermos o nosso público alvo mais de perto e para assim traçar a melhor forma de abordá-los nas construções das aulas das oficinas. O planejamento de cada dia de aula e de oficina foi um trabalho em parceria da professora de artes do colégio, a professora orientadora do projeto, a bolsista PIBIC e dois bolsistas do projeto de extensão. Por meio de pesquisa teórica foram estudados os conceitos e com a observação participante foram criadas perguntas em formato de entrevista semi-estruturada com o intuito de entender e fazer com que os alunos percebam a forma com que estão competindo e colaborando em sala de aula e como eles adquirem os conhecimentos e passam entre eles. As aulas têm a duração de um crédito, sendo 50 minutos cada e tiveram início no dia 21 de março. As férias foram de 20 de junho a primeiro de agosto. Com isso, nas três semanas seguintes foram finalizadas as atividades da oficina com a turma.

## Atividades Realizadas

---

<b>Período</b>	<b>Atividades realizadas</b>
Agosto 2012 a Julho 2013	A pesquisa bibliográfica é uma atividade contínua do projeto, sempre se buscando procurar literatura específica, e o que é tratado no meio acadêmico sobre o assunto.
Agosto a Dezembro de 2012	Tabulação dados PIBIC 2011/2012 e redação de artigo para o evento SPG/UFSC/2012
Março 2013 a Julho 2013	Foram realizadas o planejamento e a observação das oficinas de Games na Escola, realizadas no Colégio de Aplicação UFSC em uma turma de Artes de 1º. ano do ensino médio.

Abril 2013	Elaboração, aplicação e tabulação do questionário de perfil midiático aplicados com os alunos participantes.
Mai 2013	Entrega do Relatório Parcial para renovação.
Julho 2013	Elaboração das perguntas da entrevista semi-estruturada dos resultados das observações das aulas
Julho 2013	Realização e Tabulação das entrevistas realizadas com alunos participantes das oficinas
Julho 2013	Elaboração e envio do resumo para 23º SIC/UFSC

## Resultados Obtidos

<b>Resultado</b>	<b>Atividades relacionadas</b>
Reunião de projeto	Foram realizadas reuniões semanais para discutir com a orientadora o andamento do projeto realizado
Reuniões Edumídia	Quinzenalmente ocorrem as reuniões do grupo de pesquisa Edumídia para estudo e discussões de trabalho. O grupo é coordenado pela professora orientadora do projeto.
Minicurso ministrado na XI SEPEX	Cruz, D. M.; Nóvoa, R.F.C.; Pomagerski, W. S; Alberton, N. C.; Cruz Junior, G. Games e Educação: Como criar práticas pedagógicas lúdicas e desafiantes utilizando jogos eletrônicos, XI Sepex, UFSC, 2012.
Estande no SPG/UFSC	A pesquisa esteve presente no primeiro Simpósio de Pesquisas em Games realizado na UFSC, em um estande onde foram apresentados os jogos criados pelas crianças durante as Oficinas de Games no PIBIC 2011/2012.
Apresentação de Trabalho no SPG/UFSC	Gaspar, D. R; Nóvoa, R.F.C; Cruz, D.M. União entre dois reinos: Um encontro entre pesquisadoras e crianças criadoras de Jogos Eletrônico. <b>I Simpósio de Pesquisa em Games</b> , UFSC, Florianópolis, 2012.
Paper apresentado no XX International Conference on Learning/Grécia	A pesquisa resultou em dados utilizados para a elaboração do artigo enviado para o XX International Conference on Learning na Grécia: Gaspar, D; Cruz, D. M. Arquetando um game na escola: formas de aprender a linguagem dos jogos eletrônicos. <b>Anais...</b> XX International Conference on Learning. University of the Aegean, Rhodes, Greece, julho de 2013.
Artigo publicado na Revista EntreVer	Cruz, D.M; Nóvoa, R. F. C; Albuquerque, R. M. Games na Escola: Criação de Jogos Eletrônicos como estratégia de Letramento Digital. <b>EntreVer</b> , v.2, p.137-150, 2012.

## Avaliação do Aluno em Relação ao PIBIC

O programa de Iniciação Científica me aproxima do mundo acadêmico e suas produções, fazendo com que a cada dia mais eu aprenda a linguagem, assim como me aproprie de seus conhecimentos. O grupo Edumídia que dá apoio ao Games na Escola tem uma abrangência interdisciplinar, formado por alunos de graduação, professores, mestrandos e doutorandos, que juntos mostram seus trabalhos realizados nessa área e as contribuições em conjunto que faz com que os conhecimentos sejam compartilhados, discutidos e dessa forma aprofundados, assim como criam-se novos campos de trabalho provenientes dessa parceria. A pesquisa permite também que eu amplie meus horizontes, participando de um grupo interdisciplinar de trabalho onde há várias visões de um mesmo aspecto, criando assim uma forma de intervenção em nosso trabalho que atenda a vários aspectos que as diferentes áreas juntas acabam abrangendo. No meio do caminho dificuldades na aplicação do planejamento são encontradas, mas o trabalho em conjunto com a orientadora faz com que a resolução dos problemas seja uma grande fonte de aprendizagem.

De modo geral a pesquisa me traz benefícios em minha formação acadêmica e me ajuda a construir meu futuro acadêmico.

## Bibliografia

---

ALECRIM, C. F.; Competição x cooperação, uma pesquisa sobre a dialética da competição com a cooperação verificando a importância de uma prática empresarial mais humana.

Universidade Cândido Mendes. Niterói, 2009

ARANHA, G. Jogos eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. Ciências & Cognição 2006; Vol 07: 105-110

<<http://www.cienciaecognicao.org>>

BRANDAO, C. R. . Aprender o amor: sobre um afeto que se aprende a viver . Campinas:

Papirus, 2005. v. 1. Cap. 3 p. 85-110.

GEE, J., P.. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso dia 05/07/2013

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologia e as Alterações no Espaço e Tempo de Ensinar e Aprender. São Paulo: Papirus, 2003.

KUTOVA, M. S.; OLIVEIRA, C. C. G. Jogos digitais, competição e socialização na sala de aula. Anais do XXVI Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Campo Grande, 2006

LOVISOLO, H. R.; BORGES, C. N. F.; MUNIZ, I. B. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 35, n. 1, p. 129-143, jan./mar. 2013

TÁVOLA, Artur da. Comunicação é Mito: televisão em leitura crítica, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1985, p. 275-279.

SILVA, F. de M.; Costa, F. P. D. Jogos educativos interativos no contexto da aprendizagem colaborativa apoiada por computador. Anais... XIX Simpósio Brasileiro de Informática e Educação, 2008.



PIBIC/CNPq



BIPI/UFSC