

Programa de Iniciação Científica

Relatório Final 2023

Grupo de pesquisa: EDUMÍDIA – Educação, Comunicação e Mídias (CNPq)

Projeto da orientadora: Game Comenius: estratégias metodológicas para a aprendizagem baseada em um jogo educativo de formação para as mídias

Período de Vigência: Abril de 2023 a Agosto de 2023

Projeto das atividades do bolsista: Game Comenius: estratégias metodológicas para a aprendizagem baseada em um jogo educativo para as mídias

PIBIC Voluntária: Elisa Weiller de Souza

Orientadora: Dulce Márcia Cruz

Florianópolis,

2023

## **Resumo**

Este relatório tem como objetivo descrever as atividades do PIBIC - Programa Voluntário, de Elisa Weiller de Souza, graduanda do curso de Pedagogia da UFSC, dentro do projeto que visa desenvolver ações de ampliação dos letramentos digitais de professores e estudantes de licenciatura através da investigação de metodologias e práticas pedagógicas inovadoras lúdicas, tendo como base a produção e aplicação do Game Comenius. A pesquisa é aplicada, qualitativa e exploratória, sendo suas ações guiadas pela proposta metodológica do Design Based Research, ao se constituir em ciclos iterativos de produção, testagem, revisão e melhoria para novas testagens com jogos educativos. De Abril até Agosto de 2023, a PIBIC Voluntária ajudou a divulgar o projeto por meio da rede social Instagram, e apoiou a construção de cursos/oficinas que visam ampliar, por meio dos jogos desenvolvidos no projeto, o letramento midiático e ludoletramento de professores e estudantes de licenciaturas. A experiência da Iniciação Científica permitiu compreender o quão importante são os jogos educativos, não só para os alunos, mas também para a formação de professores.

**Palavras chave:** Jogos educativos, letramentos, mídia-educação, Game Comenius.

## **INTRODUÇÃO**

O Game Comenius é um projeto do grupo de pesquisa EDUMÍDIA-Educação, Comunicação e Mídias, do Centro de Ciências da Educação, da Universidade Federal de Santa Catarina, desde 2015. A perspectiva teórica é a da mídia-educação (FANTIN, 2018) e dos letramentos ao investigar como um jogo digital pode ensinar professores e alunos de licenciatura a utilizar as mídias na sala de aula, para educar “com”, “sobre” e “através” delas (CRUZ; RAMOS, 2020).

O foco do Game Comenius é ampliar o letramento midiático e o ludoletramento de professores e estudantes (CRUZ, 2021). Sua proposta é desafiar os jogadores a pensar, escolher e executar o planejamento de suas aulas (com base nas definições de Procedimentos, Agrupamentos, Espaços de aprendizagem, Mídias) e das teorias (educacionais e suas metodologias, diferentes níveis de ensino, áreas de conhecimento e conteúdos), de modo customizável, tendo como parâmetro as características e potencial educativo das três gerações (ou módulos) de mídias (tradicionais, audiovisuais, digitais) que comporão o jogo completo.

## **Objetivos**

Este PIBIC é uma continuidade do anterior 2021-22 e se destina a apoiar a finalização da produção do Game Comenius e da utilização de suas versões na

formação docente inicial e continuada. Busca embasar a utilização do Game Comenius na formação docente em oficinas e cursos; na criação de uma plataforma educacional para o jogo; na pesquisa sobre os jogos e o perfil midiático dos professores.

Assim, os **objetivos específicos**, que estão vinculados às atividades dos bolsistas PIBIC e estudantes voluntários, são: apoio na finalização do Game Comenius Módulo 3; apoio no design gráfico e educacional de materiais didáticos do Game Comenius e do Manual de Aprendizagem Baseada em Jogos para o site e para a formação docente; apoio no design e ativação da rede social de compartilhamento de experiências no site do projeto e: apoio na oferta de ações de formação presencial, híbrida ou a distância com o Game Comenius, através de ferramentas de integração com o Moodle; apoio no design educacional para produção de uma versão auto-executável online da formação com o jogo; participação na revisão, criação e aplicação de estratégias de coleta e mensuração dos resultados das ações de formação nas práticas pedagógicas dos agentes envolvidos.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Entrei no projeto em abril de 2023, como PIBIC Voluntária, por ter uma grande vontade de participar da Iniciação Científica. Assim, em grande parte do meu tempo no projeto, apoiei os bolsistas para atingir os objetivos previstos , auxiliando-os em suas demandas. Depois dessa experiência, que julguei muito positiva, fui selecionada para continuar no projeto, dessa vez como bolsista PIBIC. Com relação aos objetivos que já estavam postos no presente projeto, apresentarei a seguir meu desempenho com relação a cada um deles:

**1.** Apoiar a pesquisa para finalizar, testar e revisar o módulo 3 através das oficinas e ambiente virtual do projeto;

Não estive envolvida neste objetivo, pois quando cheguei no projeto, a finalização do módulo 3 já havia ocorrido.

**2.** Apoiar a pesquisa para criar e oferecer novas oficinas de formação e de teste do módulo 2 e 3 bem como dos diversos formatos do Game Comenius, de forma online ou híbrida nas disciplinas, cursos e eventos, mantendo a coleta de dados;

3. Apoiar o desenvolvimento da versão auto-executável da oficina do Game Comenius para ser jogada a distância (com ou sem apoio de um ambiente virtual como o Moodle, o portal Remar e em formato print and play) para testes e coleta de dados dos jogadores das diferentes versões do jogo;

Estive envolvida nestes objetivos. Na disciplina de Comunicação e Educação -MEN7171, 7ª fase da Pedagogia da UFSC, ministrada pela Professora Dulce, a turma teve a oportunidade de jogar o Comenius Pocket, e eu pude ajudar a professora a aplicar o jogo, guiando os grupos e tirando dúvidas (<https://gamecomenius.ufsc.br/jogos/comenius-pocket/>). Além disso, criei uma apresentação em slides para explicar o jogo no início da oficina:

Figura 1- Aplicação do Game Comenius Pocket no curso de Pedagogia da UFSC.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Figura 2: Slides para apresentação do jogo.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Ainda com o objetivo de ajudar a montar as oficinas, em seus diversos modos, aprimorei a apresentação em slides e a dividi em duas: uma apenas

apresentando o grupo e seus objetivos, que poderia ser utilizada em qualquer tipo de oficina, de qualquer jogo do projeto, e outra, apenas com as regras do Comenius Pocket, quando este fosse utilizado.

Figura 3: Slides de apresentação do grupo .



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Figura 4: Slides para apresentação do jogo.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Figura 5: Slides de explicação do jogo



Fonte: Dados da pesquisa, 2023

Além disso, também criei posters de divulgação dos jogos ofertados nos cursos que foram enviados no contato feito com a Rede Municipal de Florianópolis para a oferta de formação para os professores da educação básica.

Figura 6: Pôster de divulgação para cursos.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Figura 7: Pôster de divulgação para cursos.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

4. Apoiar a reformulação e criação de novos instrumentos online de teste e avaliação do jogo e da aprendizagem, por conta da customização e ampliação da jogabilidade na oferta de oficinas de formação e de teste dos novos módulos de forma online ou híbrida nas disciplinas, cursos e eventos, mantendo a coleta de dados.

Não estive envolvida neste objetivo específico.

5. Apoiar a elaboração de um Manual de uso de games nos diversos suportes e formatos digitais, buscando soluções para os novos módulos serem utilizados (e seu uso pesquisado) em cursos a distância dentro de ambientes virtuais como o Moodle, o portal Remar mas também em formato print and play.

Não estive envolvida neste objetivo específico.

6. Apoiar a elaboração, administração, coleta e análise dos dados de uma rede social que apoie todos os dados do projeto dentro do site, constituindo-se num repositório aberto e num fórum de discussão online de compartilhamento de experiências de docência midiática.

Estive envolvida neste objetivo específico. O Instagram do Game Comenius já existia, porém não era movimentado há anos. As informações sobre os jogos e o grupo estavam desorganizadas. Repaguei o Instagram, colocando informações sobre os nossos jogos, fazendo posts que contavam sobre o grupo, além de suas conquistas e novidades. Seguem algumas das postagens que coloquei na rede social, como exemplo:

Figura 8: Instagram do Game Comenius.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Figura 9: Post do Instagram do Game Comenius.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Para desenvolver esses objetivos, tomei como ferramenta principal de trabalho o Canva, onde montei os posters e os slides. Ainda para me auxiliar na montagem destes, encontrei dentro do Google Drive do grupo um repertório cheio de imagens, vídeos, GIFs, e etc.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o curto período que participei do Programa PIBIC Voluntário, pude contribuir na divulgação do projeto e na construção das oficinas. Sendo assim, ampliei meus conhecimentos de design, ao montar diversos posts do Instagram e posters, e pedagógicos, visto que a mídia-educação, gamificação no contexto educacional, ludoletramento, entre outras coisas, ainda não foram tópicos abordados na minha graduação em Pedagogia.

Como citado acima, continuo no projeto, e dessa forma, pretendo realizar mais atividades dentro do grupo, além de atuar diretamente na oferta dos cursos, visto que os jogos do projeto auxiliam na formação de professores, permitindo que ampliem seu letramento midiático.

## CONCLUSÃO

Como participante do Programa PIBIC Voluntário, pude ter a oportunidade de aprofundar meus conhecimentos sobre o letramento midiático, algo que ainda não tive contato durante a graduação. Acredito que os jogos desenvolvidos pelo grupo são de grande importância e potencial, por isso estive bastante focada na parte dos

cursos, e na divulgação destes quanto na do projeto. Esta pesquisa merece uma grande visibilidade, pois contribui para a formação continuada docente, algo que já é muito importante, especificamente para as mídias e o ludoletramento.

Por estar dentro do grupo como bolsista, há pouco tempo, muitas vezes deixei de me envolver em alguns objetivos para que os outros participantes do projeto pudessem fazê-los, algo que, hoje em dia, me arrependo. Além disso, demorei para entender toda a metodologia por trás da Iniciação Científica. Agora, como bolsista PIBIC 2023-2024, espero me envolver o máximo possível, em diferentes questões do grupo, para tirar maior proveito desse processo de aprendizagem.

## **REFERÊNCIAS**

CRUZ, D. M. Jogar, analisar, criar jogos e refletir sobre seu uso em práticas pedagógicas. **Revista da Faeeba - Educação e Contemporaneidade**, v. 30, p. 158180, 2021.

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. K. . Games e formação docente. In: Fábio Ferrentini Sampaio; Mariano Pimentel; Edméa Santos. (Org.). **Informática na Educação: games, inteligência artificial, realidade virtual/aumentada e computação ubíqua**. 1ed. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021, v. 3, p. 1-27.

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