

Programa de Iniciação Científica

Relatório Parcial PIBIC 2022-23

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

Projeto da orientadora: Aprendizagem Baseada em Jogos: um Programa de
Formação Lúdica para as mídias

Período de Vigência: Abril 2022 a Agosto 2023

Projeto das atividades do bolsista: **Design Gráfico e Aprendizagem Baseada em
Jogos de Formação para as Mídias**

Bolsista: Claiton Felipe Lucena

Orientadora: Dulce Márcia Cruz

Florianópolis,

04 de Abril de 2023

Resumo

Neste relatório, apresento um resumo das atividades realizadas como bolsista PIBIC, com início em abril de 2023, vinculado ao projeto Game Comenius, do Grupo de Pesquisa Edumídia, do Centro de Ciências da Educação, da Universidade Federal de Santa Catarina. O projeto tem como objetivo investigar a aprendizagem de professores e estudantes por meio da aplicação de jogos do Game Comenius em formatos presenciais e virtuais, enriquecendo o letramento midiático. Adotando a metodologia do Design Based Research, o projeto envolveu pesquisa colaborativa e iterativa, utilizando métodos como entrevistas, questionários e observações para coletar dados qualitativos e quantitativos. Durante o período de bolsa, minha principal tarefa foi a reconstrução do site do Game Comenius, transformando-o em uma plataforma interativa. Essa plataforma oferecerá suporte à formação, disponibilizando recursos educacionais, jogos, manuais pedagógicos e uma comunidade de aprendizado. Além disso, colaborei na revisão e reorganização das regras do jogo de cartas Comenius Pocket. Estas experiências fortaleceram minha compreensão da importância da mídia-educação e ampliaram meus conhecimentos no desenvolvimento web.

Palavras-chave: Game Comenius; Letramento Midiático; Design Gráfico; Plataforma educacional

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é uma continuidade da anterior 2021-22 e se destina a apoiar a finalização da produção do Game Comenius e aperfeiçoar a utilização de suas versões na formação docente inicial e continuada. As atividades realizadas fortalecem o uso do Game Comenius na formação de docentes por meio da criação de uma plataforma educacional dedicada ao jogo. O projeto tem como objetivo principal explorar como um jogo pode ser uma ferramenta eficaz para ensinar professores e alunos a integrarem as mídias em suas práticas educacionais, abordando aspectos de ensino "com", "sobre" e "através" das mídias.

Este projeto está ligado à mídia-educação (RIVOLTELLA, 2005; BÈVORT; BELLONI, 2009; FANTIN, 2011) e aos multiletramentos (LEMKE, 2010; ROJO, 2012; 2013), incorporando uma abordagem pedagógica que visa aprimorar a formação de professores e estudantes em relação ao uso das mídias na educação.

O Game Comenius adota uma abordagem que se baseia em três dimensões da mídia-educação (CRUZ, 2021; CRUZ; RAMOS, 2021; LOCH; CRUZ, 2021; RAMOS; CRUZ; 2021). Primeiramente, ao jogar "com" o Game Comenius, os participantes aprendem que as mídias são ferramentas lúdicas que devem ser consideradas no planejamento didático. Em segundo lugar, o jogo busca educar "sobre/para" as mídias, tratando as mídias como objetos de estudo essenciais em todos os currículos acadêmicos. Por fim, o projeto permite a customização e a criação de missões, educando "através" da mídia e capacitando os professores-jogadores como designers de jogos educativos.

A pedagogia dos multiletramentos também é um pilar importante que embasa o Game Comenius. Ela se concentra na capacitação dos professores e estudantes para compreender e utilizar uma variedade de linguagens e mídias de maneira crítica e eficaz. Esta abordagem reconhece que a educação deve evoluir junto com as mudanças na mídia e na tecnologia.

O projeto possui três jogos digitais que abordam diferentes gerações de mídias (tradicionais, audiovisuais e digitais). Cada módulo desafia os jogadores a planejar e ministrar aulas, escolhendo elementos como espaços, agrupamentos, procedimentos e mídias. Os jogadores também respondem a quizzes que expandem seus conhecimentos sobre mídias e teorias educacionais. Além dos jogos digitais, o projeto possui um RPG de mesa e um jogo de cartas chamado "Comenius Pocket", que também oferecem uma abordagem lúdica e envolvente para explorar conceitos relacionados ao uso de mídias e tecnologias na educação.

Nossa pesquisa também inclui a criação de uma plataforma educacional dedicada ao jogo (Fig. 1), que se integra ao projeto Game Comenius e visa oferecer uma infraestrutura interativa de apoio à formação, fornecendo recursos educacionais, jogos, manual pedagógico, uma comunidade de aprendizagem e ferramentas de apoio à prática docente, tudo dentro de um ambiente online.

Figura 1- Tela inicial da Plataforma digital do Game Comenius



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A justificativa desta proposta se deve à relevância deste projeto de pesquisa e de desenvolvimento no contexto da educação contemporânea. O Projeto Game Comenius tem como objetivo investigar e aprimorar a aprendizagem de professores e estudantes por meio da aplicação de jogos educacionais em diferentes formatos e

modalidades, tanto presenciais quanto virtuais. Neste cenário, a proposta visa não apenas enriquecer o letramento midiático dos envolvidos, mas também capacitá-los para integrar de forma eficaz jogos e outras mídias em seus planos de ensino. Dada a crescente importância das tecnologias e mídias na educação contemporânea, essa pesquisa se revela crucial para formar educadores mais preparados e atualizados.

OBJETIVOS:

Objetivo geral:

Investigar a aprendizagem de professores e estudantes com o Game Comenius em todos os seus formatos, nas modalidades presencial e virtual, a partir da finalização da produção do módulo 3 do jogo.

Objetivos específicos vinculados às atividades do bolsista:

Participação na finalização do desenvolvimento do jogo e dos playtestes com usuários;

Participação no design gráfico da interface da versão auto-executável da oficina do Game;

Apoio no design gráfico da interface do Manual de Jogos na Educação das oficinas;

Apoio na elaboração e administração online da rede social para coleta/análise dos dados.

No que diz respeito aos objetivos estabelecidos, a finalização do jogo foi parcialmente realizada, com contribuições significativas na revisão e reorganização das regras do "Comenius Pocket" e na criação de uma página dedicada ao jogo. O design gráfico da interface da versão auto-executável da oficina do Game foi concluído, bem como a criação de uma página de divulgação do curso. Além disso, a criação de páginas dentro da plataforma educacional do Game Comenius para disponibilizar os jogos e conteúdos relacionados também foi realizada. Por fim, a participação no desenvolvimento do manual pedagógico está em andamento e está

prevista para ser concluída posteriormente. Cada uma dessas atividades foi facilitada pelas ferramentas e metodologias adotadas ao longo do processo.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para alcançar os objetivos deste projeto, foi necessário empregar uma variedade de instrumentos de pesquisa e ferramentas. Os materiais e métodos escolhidos foram essenciais para facilitar a criação da infraestrutura da plataforma, a produção de conteúdo educacional e a interação eficaz entre os membros da equipe. Além disso, adotamos uma metodologia de pesquisa colaborativa, que envolveu uma abordagem iterativa para o desenvolvimento de soluções educacionais. Vou agora detalhar cada um desses materiais e métodos utilizados.

MATERIAIS

WordPress: Um gerenciador de conteúdos amplamente utilizado para criar e manter sites e plataformas web. A escolha do WordPress como infraestrutura para a plataforma do Game Comenius foi motivada por diversos fatores que tornaram essa plataforma uma opção ideal para atender às necessidades do projeto:

1. **Facilidade de Uso:** Possui interface amigável e intuitiva, o que facilita a criação, edição e gerenciamento de conteúdo, mesmo para pessoas com pouca experiência em desenvolvimento web. Isso a tornará mais acessível para orientadores e bolsistas contribuírem na plataforma.

2. **Comunidade Ativa:** Possui uma comunidade ativa, o que significa que sempre há suporte e atualizações disponíveis. Isso garante que a plataforma permaneça segura e atualizada ao longo do tempo.

3. **Capacidade de Gerenciamento de Conteúdo:** O WordPress é uma plataforma robusta de gerenciamento de conteúdo, o que significa que é ideal para

disponibilizar recursos educacionais, jogos, manuais pedagógicos e outros tipos de conteúdo de forma organizada e acessível.

Adobe Photoshop e Adobe Illustrator: Aplicativos de design gráfico e edição de imagens para criar elementos visuais, como gráficos, ilustrações e interface de usuário. Essas ferramentas foram utilizadas para a criação e edição de imagens, cartas e recursos visuais utilizados na plataforma, incluindo elementos de design gráfico e interface do usuário.

Google Drive: Uma plataforma de armazenamento em nuvem que permite compartilhar, colaborar e armazenar documentos, planilhas e apresentações. O Google Drive foi usado para armazenar e compartilhar documentos de equipe, como relatórios, planilhas e outros materiais colaborativos. Ele facilitou a organização e a produção de documentos em equipe.

Discord: Uma plataforma de comunicação por voz e texto, frequentemente usada para reuniões e colaboração online em tempo real. A plataforma Discord foi empregada para realizar reuniões online quando não era possível realizar encontros presenciais. Facilitou a comunicação e a colaboração em tempo real entre os membros da equipe de pesquisa.

Trello: Um aplicativo de gerenciamento de tarefas baseado em cartões que auxilia na organização e acompanhamento de projetos. O Trello foi utilizado para organizar, controlar e registrar as atividades em equipe. Através dele, foi possível gerenciar tarefas, definir prioridades e manter um acompanhamento eficaz das etapas do projeto.

MÉTODOS

Design Based Research (DBR): A metodologia adotada foi o Design Based Research (BARAB, S.; SQUIRE, 2004), que envolveu pesquisa colaborativa e iterativa para desenvolver soluções educacionais. Esse método permitiu a melhoria contínua

do ensino voltado para jogos e mídia em sala de aula, utilizando abordagens como entrevistas, questionários e observação em múltiplas iterações.

Pesquisa no YouTube: Para buscar informações relevantes sobre a construção da plataforma e uso de ferramentas tecnológicas, foram realizadas pesquisas no YouTube. Vídeos tutoriais, palestras e demonstrações práticas foram explorados como fontes de aprendizado. Essa abordagem ajudou a obter insights valiosos e a aprender com a experiência de outros profissionais e desenvolvedores.

Ferramentas de Inteligência Artificial: Para a resolução de dúvidas técnicas mais complexas e específicas, recorri a ferramentas de inteligência artificial. Chatbots ou assistentes virtuais especializados ajudaram fornecendo respostas rápidas a perguntas técnicas, soluções para problemas específicos e para auxiliar no desenvolvimento da plataforma.

Reuniões Semanais do grupo de pesquisa: As reuniões semanais desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento do projeto. Essas reuniões foram utilizadas para alinhar metas, acompanhar o progresso das atividades, discutir desafios técnicos, tomar decisões colaborativas, avaliar o trabalho realizado e agendar tarefas futuras. Além disso, serviram como um espaço para promover a colaboração entre os membros da equipe, compartilhar conhecimento e oferecer suporte mútuo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

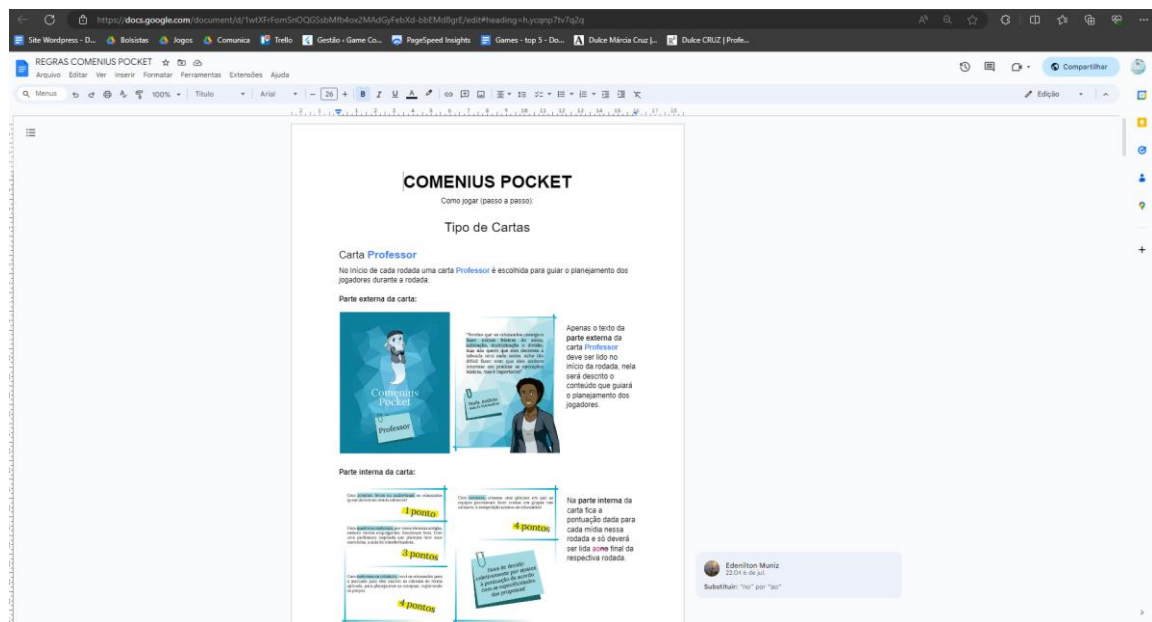
Alinhado aos objetivos do projeto, as principais atividades realizadas durante o período da bolsa foram:

1) Revisão e reorganização das regras do "Comenius Pocket": Realizado totalmente.

A revisão e reorganização das regras do "Comenius Pocket" consistiu em uma análise aprofundada das instruções e mecânicas do jogo de cartas. O objetivo principal era simplificar e tornar as regras mais acessíveis para os jogadores, tornando

o jogo mais fácil de compreender e aplicar. Isso envolveu a reformulação da linguagem utilizada nas instruções, a clarificação de pontos obscuros e a criação de um conjunto de regras mais amigável para os educadores que desejam utilizar o jogo como ferramenta de aprendizado em sala de aula.

Figura 2 - Print Screen do documento utilizado para a revisão das regras.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Essa atividade visava facilitar a integração do "Comenius Pocket" nas práticas pedagógicas, tornando-o mais atrativo e relevante como recurso educacional.

Figura 3 - Regras antes da revisão e reorganização.

REGRAS DO JOGO			
<p>Para jogar, separe as cartas "Recurso" das cartas "Professor", "Inspiração" e "Imprevisto", e entregue 5 cartas "Recurso" para cada jogador.</p> <p>Cada turno consiste em:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abrir uma carta "Professor", lendo em voz alta o pedido de ajuda, descrito na parte externa da carta. - Cada jogador deve escolher uma carta de mídia em sua mão (exemplo: quadro negro) e colocar sobre a mesa virada para baixo. Ele pode usar cartas de planejamento (exemplo: Biblioteca) visando melhorar sua pontuação, descartando-as e revelando a todos. Note que algumas cartas de planejamento afetam todos os jogadores naquela rodada, e não apenas o dono da carta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Quando todos os jogadores estiverem certos sobre suas ações, todos revelam as cartas de mídia que estavam sobre a mesa, explicando brevemente sua proposta de como usar aquela mídia para lecionar uma boa aula naquele contexto. Um exemplo seria dizer "Vou usar o quadro negro para que os educandos desenhem o mapa do Brasil coletivamente no quadro, cada um desenha um estado". Jogadores podem ouvir as ideias dos outros e imitar ou mudar sua estratégia, se quiserem, desde que mantenham a mídia escolhida por eles. - Quando todas as mídias e estratégias estiverem definidas, uma carta "Imprevisto" deve ser revelada e lida em voz alta. Será algo como "Falta de Luz". Os imprevistos afetam todos os jogadores conforme descrito na carta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Abre-se a carta "Professor" e seu interior é lido em voz alta. Calcula-se então a pontuação de cada jogador, de acordo com suas mídias, acrescentando antes os bônus de planejamento e depois os imprevistos. - O grupo deve conversar e decidir coletivamente por ajustes à pontuação. Se as descrições dadas pelos jogadores foram melhores ou piores do que o que estava escrito na carta, se os jogadores tiveram ideias que não foram previstas na carta ou apenas discordam da pontuação, isso deve ser negociado no grupo e decidido, se necessário, por meio de votação. - Após definida a pontuação da rodada, os jogadores compram uma carta "Inspiração" para cada ponto. Eles guardam as cartas na mesa, trocando as cartas repetidas por cartas "Recurso" novas. O(a) primeiro(a) jogador(a) que conseguir as 7 cartas Inspiração diferentes, vence o jogo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Após comprar as cartas Inspiração, cada jogador pode, opcionalmente, descartar até 2 cartas da mão e comprar o mesmo número de cartas novas. - Para finalizar a rodada, cada jogador deve comprar 2 cartas. Aquele(s) que estiver(em) perdendo pode(m) comprar 1 a mais. <p>Lembre-se que cada jogador pode, a qualquer momento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descartar 2 cartas da mão para comprar 1 nova. - Caso não tenha nenhuma carta de mídia na mão, ele pode descartar todas as cartas na mão e comprar o mesmo número de cartas novas. <p>Nota: Esse jogo não é autoridade para dizer o que funciona ou o que não funciona em sala de aula. Ele apenas incentiva a discussão e reflexão.</p>

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Figura 4 - Regras depois da revisão e reorganização.

REGRAS DO JOGO	Rodada:	2. Planejamento	4. Pontuação
<p>Preparando a Mesa</p> <ul style="list-style-type: none"> - É recomendado que alguém fique responsável por: - Conhecer as regras e as cartas a fim de mediar as discussões. - Anotar os pontos e observações (caso houver) das rodadas. - O primeiro passo para começar a jogar é separar as cartas Professor, Recurso, Inspiração e Imprevisto em montes (pilha de cartas viradas para baixo) separados. - Após separar as cartas entregue 5 cartas Recurso e uma carta Inspiração para cada jogador. 	<ul style="list-style-type: none"> - O jogo termina após a 5ª rodada, sendo o vencedor aquele que tiver mais pontos. - É possível ajustar o número de rodadas de acordo com a preferência do grupo. - Cada rodada consiste nas seguintes etapas: 1. Desafio da Rodada, 2. Planejamento, 3. Imprevisto e 4. Pontuação. <p>1. Desafio da Rodada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Um jogador escolhido pelo grupo ou o mediador pega uma carta Professor e lê em voz alta o pedido de ajuda descrito na parte externa da carta. - O pedido de ajuda define o cenário para o planejamento da aula. - É recomendado definir o nível de ensino da turma fictícia para melhor planejar a aula. - É opcional utilizar a carta Inspiração para guiar o planejamento na rodada. 	<p>2. Planejamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada jogador escolhe uma carta de mídia da mão (exemplo: quadro negro) para utilizar no planejamento e colocar virada para baixo sobre a mesa. - As cartas planejamento (exemplo: biblioteca) podem ser usadas para agregar mais pontos a certas mídias, afetando todos os jogadores. - Após todos os jogadores decidirem suas ações, as cartas de mídia são reveladas e cada jogador explica brevemente como pretende usar a mídia escolhida para lecionar uma boa aula naquele contexto. <p>3. Imprevisto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Após a apresentação dos planejamentos, uma carta Imprevisto é retirada e lida. - O imprevisto pode afetar todos ou alguns jogadores, de acordo com a descrição da carta. 	<p>4. Pontuação</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para marcar os pontos, deve-se abrir a carta Professor. - O grupo pode discutir e decidir coletivamente sobre ajustes na pontuação, considerando se as propostas dos jogadores foram melhores ou piores do que o descrito na carta Professor, podendo considerar a utilização da carta Inspiração. <p>Nova Rodada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todas as cartas utilizadas na rodada voltam para os montes. - Cada jogador pega um número de cartas Recurso suficientes para completar 5 cartas na mão. - Cada Jogador pega uma nova carta Inspiração.

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A revisão do jogo "Comenius Pocket" também envolveu a criação de um espaço virtual dedicado exclusivamente ao jogo. Nessa página, foram disponibilizadas informações detalhadas sobre o jogo, incluindo regras, instruções para jogar, recursos de aprendizado relacionados e opções para download ou acesso online. Além disso, a página também poderá servir como um ponto de referência para educadores e interessados em utilizar o "Comenius Pocket" como uma ferramenta de ensino, oferecendo orientações claras e recursos adicionais para facilitar sua implementação em contextos educacionais (<https://gamecomenius.ufsc.br/jogos/comenius-pocket/>). Essa página teve como objetivo central tornar o jogo mais acessível e promover sua utilização como uma ferramenta pedagógica.

Figura 5 - Página do jogo Comenius Pocket

COMENIUS Jogos | Comunidade | Manual Pedagógico | Repositório | Cursos | Notícias | Quem Somos | Entrar

Comenius Pocket

O Comenius Pocket é um jogo de cartas que promove o aprendizado sobre como professores podem utilizar mídias em sala de aula, de forma a tornar suas aulas mais atrativas e relevantes.

Embora seja um jogo divertido e possa ser jogado por qualquer pessoa que goste de pensar a escola, ele foi pensado como instrumento de formação para professores e futuros professores.

Os jogadores são desafiados a planejar aulas sobre diversas matérias utilizando mídias para conseguir vencer. O jogo promove muito diálogo e troca de experiências, de forma que os professores possam repensar suas práticas.

Print and Play

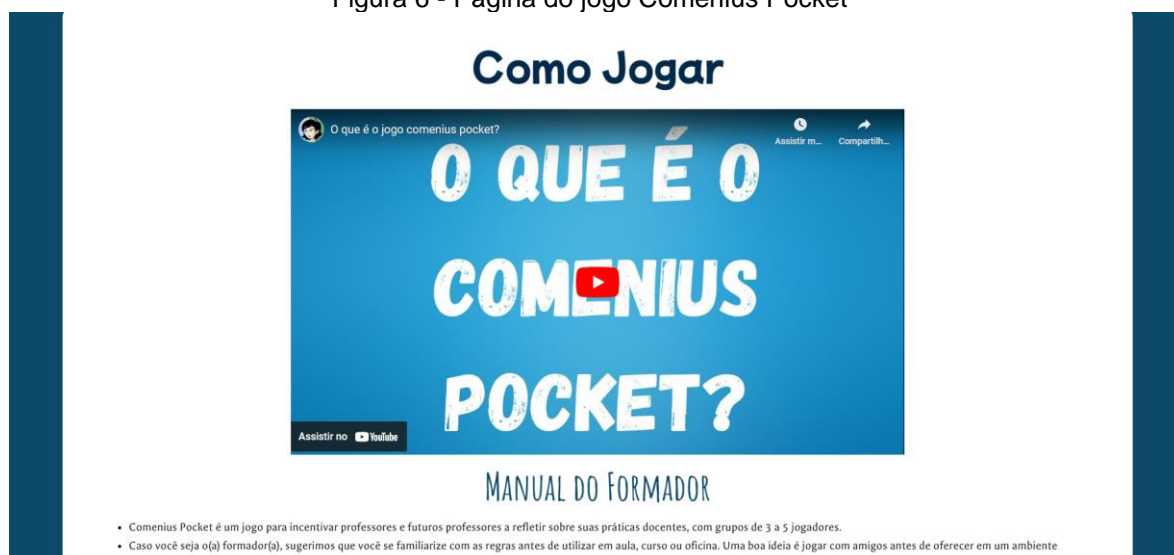
O Comenius Pocket está disponível gratuitamente para download em 3 línguas sendo elas: **Português, Espanhol e Inglês**.
Você pode acessar os links clicando nas imagens abaixo:

[Clique aqui](#) [Ta que aqui](#) [Click Here](#)

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Vale ressaltar a contribuição do bolsista PIBITI, Jeremias Martin Calandrini Coelho, que desempenhou a tarefa de traduzir as cartas do jogo para espanhol e inglês, tornando-as acessíveis a um público mais amplo e diversificado.

Figura 6 - Página do jogo Comenius Pocket



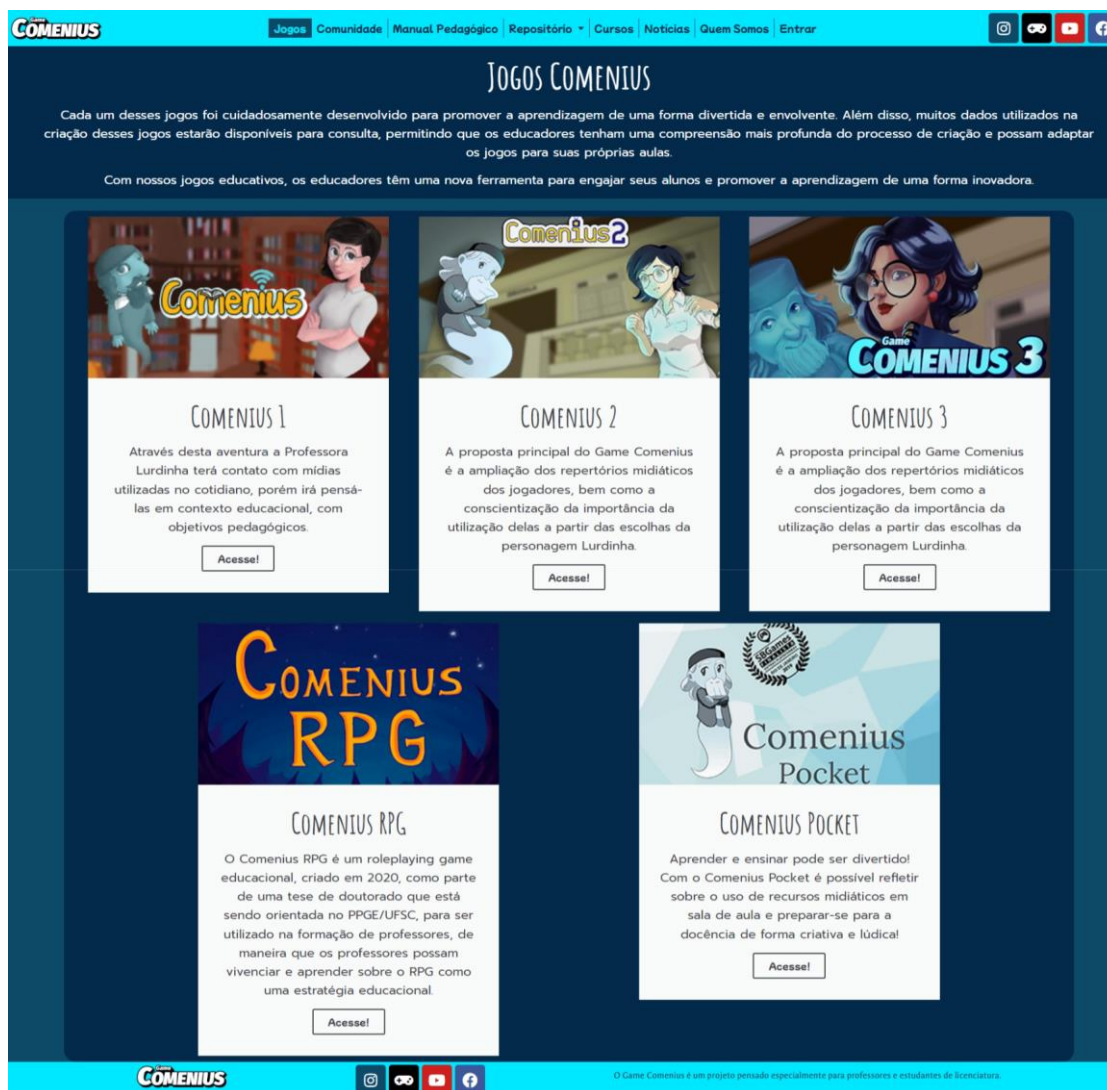
Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A colaboração em equipe também se estendeu à criação de recursos de apoio educacional para os jogadores do Comenius Pocket. Nesse sentido, o bolsista PIBIC Vicente Campana Bif desempenhou o papel de produzir vídeos tutoriais detalhados. Esses vídeos foram desenvolvidos e posteriormente incorporados a este menu educacional da plataforma, proporcionando aos jogadores orientações claras e úteis sobre como jogar e tirar o máximo proveito do Comenius Pocket.

2) Criação de uma Página para Exposição de Jogos do Projeto: Realizado em parte.

Foi criada uma página exclusiva para exposição de todos os jogos do projeto com o objetivo de oferecer aos professores e estudantes de licenciaturas um acesso simplificado e organizado.

Figura 7 - Página dos jogos do Game Comenius



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

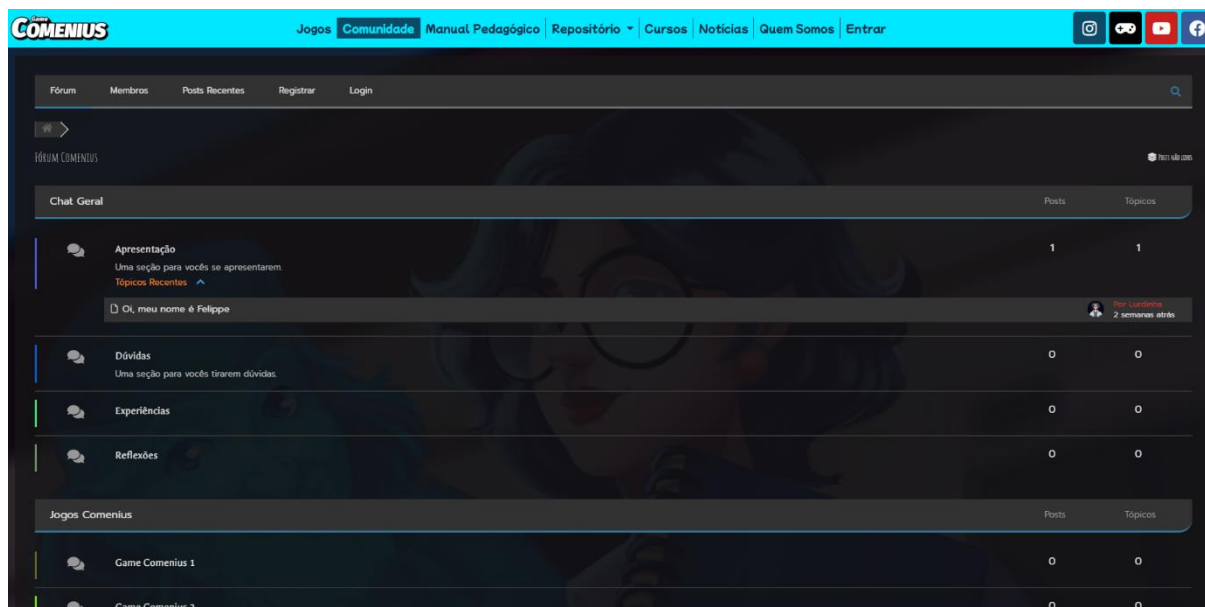
Está em andamento a criação de seções específicas para cada jogo, onde os usuários puderam encontrar informações sobre as regras, materiais didáticos, manuais pedagógicos e outros recursos relevantes (<https://gamecomenius.ufsc.br/jogos/>).

3) Criação de uma Comunidade dentro da plataforma: Realizado totalmente.

A criação de uma comunidade dentro da plataforma do Game Comenius teve como objetivo principal promover a interação e a colaboração entre os participantes dos cursos. Isso foi alcançado por meio da criação de um espaço virtual onde professores e estudantes puderam se cadastrar e compartilhar suas experiências de aprendizado. A comunidade (Fórum) permitirá que os usuários troquem conhecimentos, discutam estratégias de ensino, compartilhem dicas e práticas

pedagógicas relacionadas ao uso dos jogos educativos. Essa iniciativa contribuiu para a construção de uma comunidade de aprendizado ativa e para o enriquecimento das abordagens pedagógicas. No próximo PIBIC, esse espaço será finalizado.

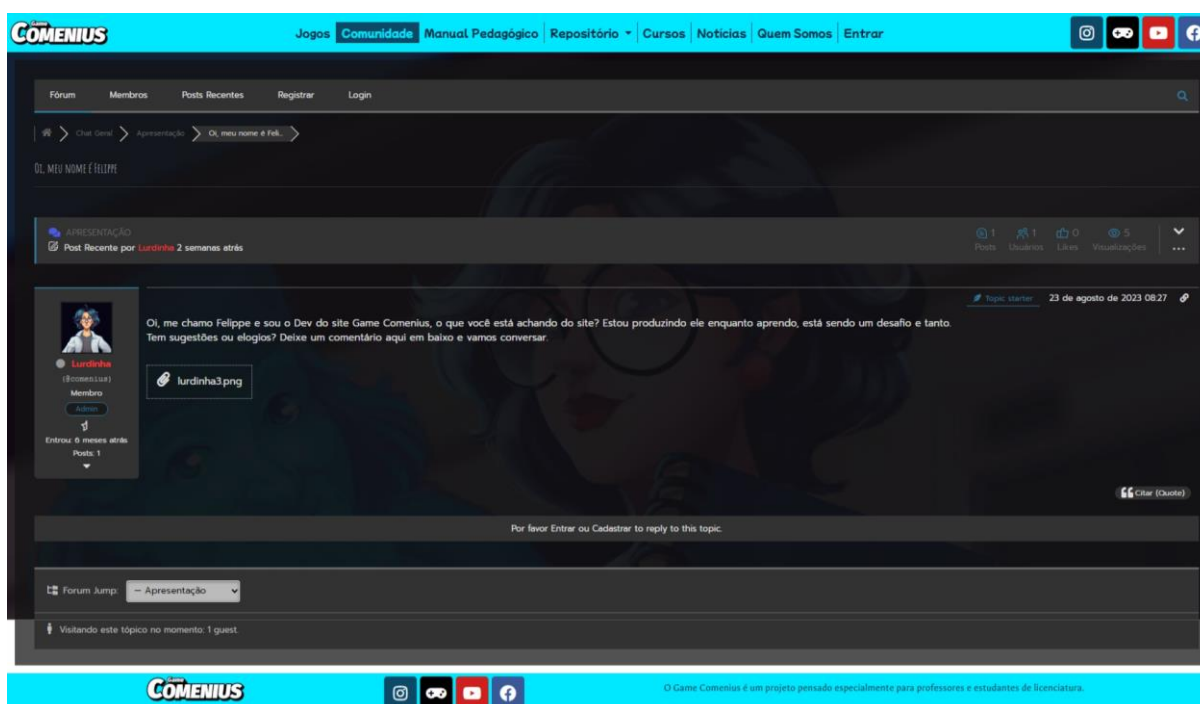
Figura 8 - Página principal da comunidade



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Entre as ferramentas de interação que estão sendo preparadas para a comunidade, destaca-se o Fórum de Discussão. Este espaço será um espaço central para a troca de conhecimento e experiências entre os participantes dos cursos e interessados no Game Comenius. No fórum, os membros poderão criar tópicos de discussão, compartilhar ideias, fazer perguntas, responder a consultas de colegas e, assim, construir uma rede de aprendizado colaborativa. Essa iniciativa visa estimular debates construtivos, fornecer suporte mútuo e promover a aplicação prática das estratégias e conceitos abordados nos jogos e recursos do Game Comenius.

Figura 9 - Página de tópico da comunidade



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Nesta seção, os participantes poderão acessar tópicos específicos, interagir com colegas e compartilhar suas experiências, dúvidas e insights sobre o tema abordado. Este espaço promoverá uma comunidade de aprendizado ativa e colaborativa, enriquecendo ainda mais a experiência educacional proporcionada pelo projeto.

4) Criação de uma página para ofertar e divulgar cursos e oficinas: Realizado em parte.

Também foi elaborada uma página informativa e convidativa que destaca os principais aspectos do curso, como os conteúdos abordados, a metodologia de ensino, os benefícios da participação e as datas disponíveis para inscrição. Estamos trabalhando na estrutura da plataforma para que no futuro os cursos auto instrucionais sejam oferecidos nesta página.

Figura 10 - Página de cursos

COMENIUS Jogos | Comunidade | Manual Pedagógico | Repositório | Cursos | Notícias | Quem Somos | Entrar

FORMAÇÃO MIDIÁTICA BASEADA EM JOGOS

Oferecemos cursos com o objetivo de ampliar o repertório cultural lúdico, fornecendo competências necessárias para pesquisa, planejamento, produção e utilização de jogos educacionais, além de incentivar a aprendizagem das linguagens e modos de produção das narrativas digitais e práticas midiáticas em sala de aula.

Nosso público-alvo são estudantes de Pedagogia e Licenciaturas e professores, de modo geral, da educação infantil ao ensino superior. Os cursos são estruturados para que você possa fazer cada um de forma sequencial ou modular, de acordo com suas necessidades e interesses.

Temos cursos oferecidos de forma assíncrona, síncrona e presencial, permitindo que você faça o curso em seu próprio ritmo e horário. Os cursos são ministrados através do Moodle Grupos da UFSC, um ambiente virtual de aprendizagem que permite interação e colaboração entre os participantes.

Amplie seu repertório cultural lúdico e desenvolva suas competências para produzir jogos educacionais e utilizar as narrativas digitais e práticas didáticas em sua sala de aula.

Os cursos são oferecidos pelo grupo de pesquisa Edumidia da Universidade Federal de Santa Catarina, saiba mais sobre o grupo clicando aqui!

[Entre em contato!](#)

COMENIUS O Game Comenius é um projeto pensado especialmente para professores e estudantes de licenciatura.

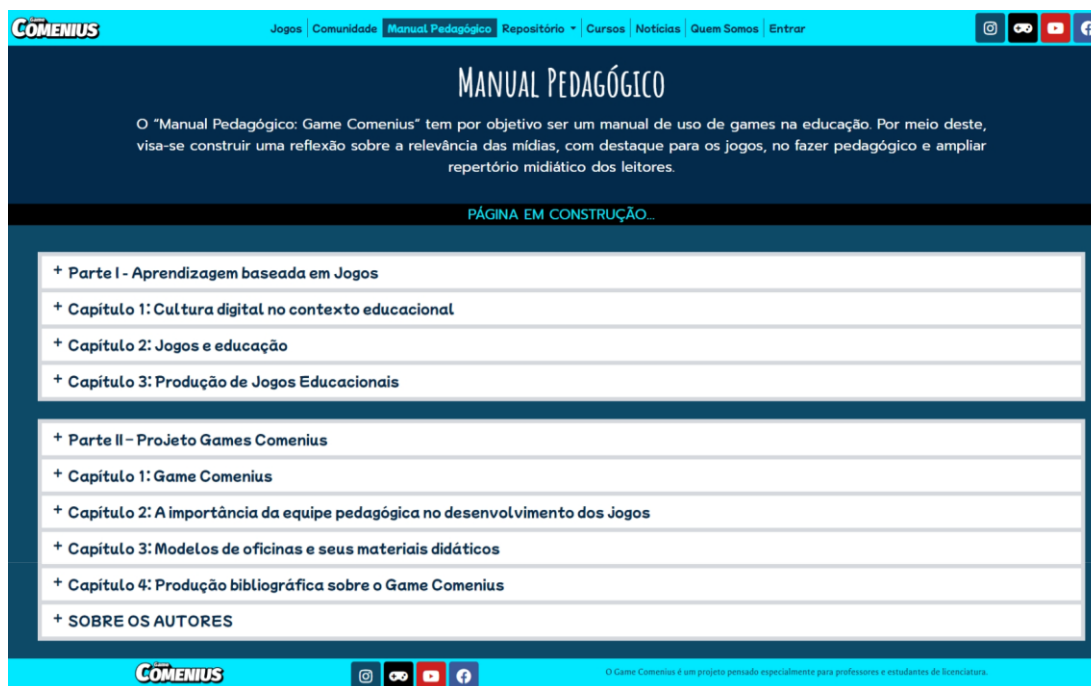
Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

5) Criação de uma página para o Manual Pedagógico: Realizado em parte.

O Manual Pedagógico está sendo elaborado com o objetivo de oferecer diretrizes claras sobre como integrar os jogos e recursos do Game Comenius em sala de aula, abordando aspectos como a aplicação dos jogos, estratégias de ensino, sugestões de atividades e formas de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem por meio das mídias. Na plataforma foi criada a página onde o manual será

disponibilizado, porém seu design de interface e a criação de seus conteúdos ainda sofrerão mudanças.

Figura 11 - Página do Manual Pedagógico

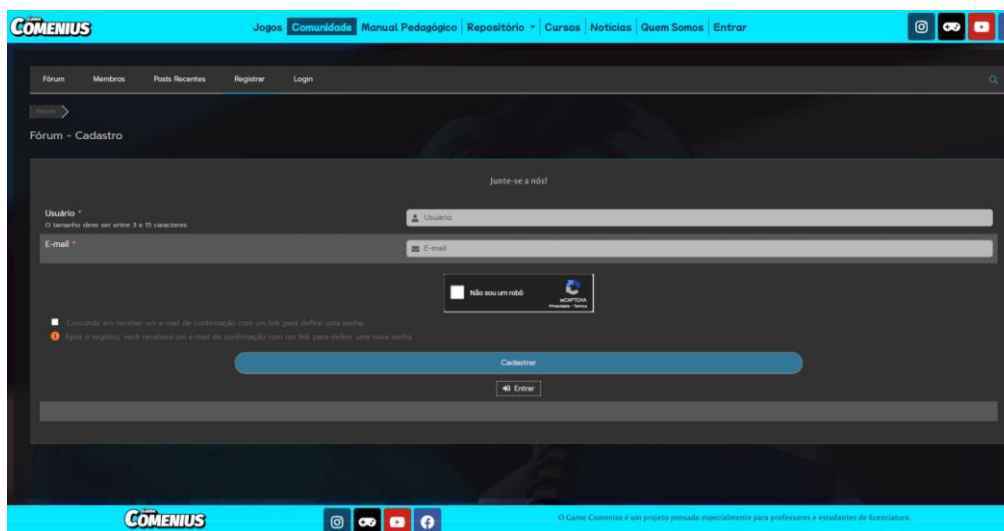


Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

6) Criação de uma área de membros para a plataforma: Realizado totalmente.

A área de membros proporciona aos usuários a oportunidade de se cadastrar, podendo interagir entre si, compartilhar experiências, ideias e estratégias de ensino relacionadas a jogos e mídias. Isso cria uma comunidade de aprendizado dinâmica e colaborativa, onde os participantes podem discutir práticas pedagógicas, resolver dúvidas, trocar informações valiosas e colaborar para enriquecer suas abordagens educacionais.

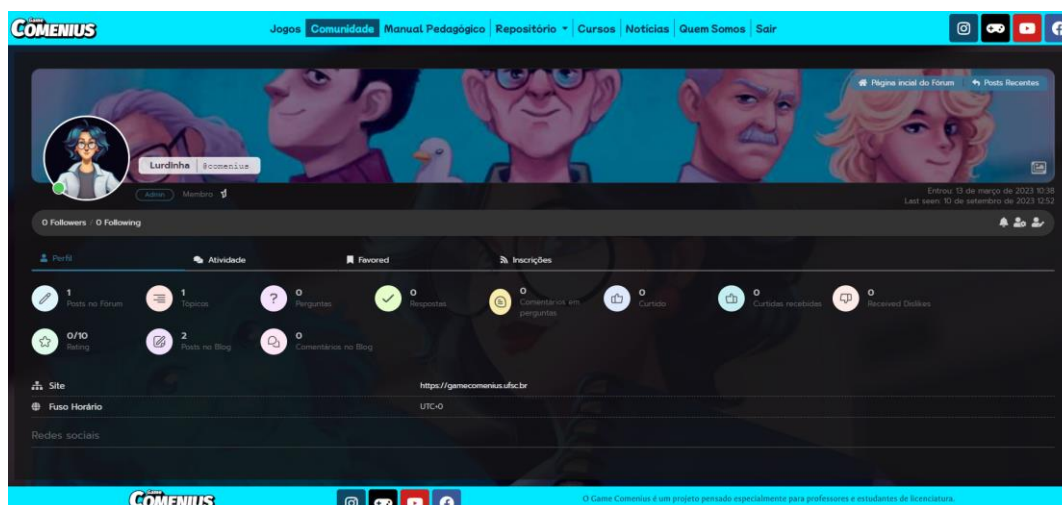
Figura 12 - Página de cadastro da plataforma



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Além da interação entre os membros, a área também permite a coleta de dados relevantes para a pesquisa em andamento. Por meio da análise das atividades dos usuários na plataforma, é possível obter informações valiosas sobre como eles estão utilizando os recursos, quais jogos são mais populares, quais áreas da plataforma são mais acessadas e quais necessidades específicas os membros têm em relação à formação. No próximo PIBITI iremos implementar o uso da plataforma em oficinas e nas aulas de Pedagogia da UFSC, além dos novos cursos que serão oferecidos com os jogos do projeto, possibilitando a coleta efetiva de dados.

Figura 13 - Página de usuário da plataforma.



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

CONCLUSÃO

Este relatório, além de descrever as atividades realizadas como bolsista PIBIC no âmbito da proposta do Game Comenius, também reflete sobre minha trajetória pessoal de aprendizado e minhas expectativas contínuas no projeto. Ao longo deste período, pude não apenas contribuir para o desenvolvimento da plataforma educacional e outras atividades, mas também enriquecer significativamente minha compreensão sobre desenvolvimento web e o potencial transformador dos jogos na formação de professores e estudantes.

Minha participação neste projeto consolidou minha convicção sobre a relevância da mídia-educação na educação contemporânea. A construção da plataforma interativa, a revisão das regras do jogo Comenius Pocket e o envolvimento com os multiletramentos expandiram meus horizontes e me capacitaram para contribuir ainda mais efetivamente no futuro.

Minha jornada de aprendizado continuará como bolsista PIBITI, para dar continuidade a este projeto que desempenha um papel na formação de professores e estudantes. Estou entusiasmado para continuar aprimorando a plataforma, a oferta de cursos e a interatividade entre os membros da comunidade de aprendizado. Além disso, a finalização do Manual Pedagógico e a expansão das seções dedicadas aos jogos são desafios que estou motivado a enfrentar.

Acredito que, à medida que avançamos, continuaremos a impactar positivamente a formação de professores e estudantes, capacitando-os a compreender e utilizar as mídias de forma crítica e produtiva. Estou ansioso para continuar colaborando, aprendendo e contribuindo para tornar a educação mais dinâmica, relevante e eficaz no cenário educacional contemporâneo.

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.
- BÈVORT, Evelyne. BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, histórias e perspectivas. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em . Acesso em: 5 Set . 2023.
- CRUZ, Dulce Márcia. Letramento midiático na educação a distância. In: Fernando Selmar Rocha Fidalgo; Wagner José Corradi; Reginaldo Naves de Souza Lima; André Favacho; Eucídio Pimenta Arruda. (Org.). **Educação a distância: meios, atores e processos.** 1ed.Belo Horizonte: CAED UFMG, 2013, v. 1, p. 1362.
- 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, Monica. 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.
- LEMKE, Jay L.. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trab. linguist. apl.**, Campinas , v. 49, n. 2, Dec. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tla/v49n2/09.pdf> acesso 08 Set 2023.
- LOCH, D. F. ; CRUZ, D. M. Formação e capacitação docente com jogos digitais: mídiameducando com o Game Comenius. In: MARTINNI, R. G.; FIUZA, P. J.; SARTORI, A. S. (Org.). **Educomunicação em Tempos de Pandemia: Práticas e Desafios.** 1ed. São Paulo: Associação Brasileira de Pesquisadores e Profissionais em Educomunicação, 2021, v. 1, p. 150-156.
- RIVOLTELLA, Pier Cesare. Milan (Itália). Formar a Competência Midiática: novas formas de consumo e perspectivas educativas, 2005. Revista Comunicar, Vol. XIII, nº 25, 2º semestre, 1 outubro 2005 Disponível em: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-167> Acesso em 9 Set 2023
- ROJO, R. Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, R (og.). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs.**São Paulo: Parábola, 2013, p. 13-36.

ROJO, Roxane H. R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane Helena Rodrigues; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 11-32.