



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

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

Centro de Ciências da Educação - CED

Projeto da orientadora: Profa. Dulce Márcia Cruz

Período de vigência: agosto de 2022 - Setembro de 2023

Projeto das atividades do bolsista: **Game Comenius como plataforma de ludoletramento para aprendizagem baseada em jogos educativos**

Bolsista: Jeremias Martin Calandrini Coelho

Orientadora: Dulce Márcia Cruz

Florianópolis,

10 de setembro de 2023

Resumo: Este é o relatório integral das atividades desenvolvidas pelo bolsista PIBITI Jeremias Martin Calandrini Coelho, graduando do curso de Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina, que atuou em diferentes atividades dentro do projeto . O Game Comenius tem como objetivo desenvolver a 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. O objetivo deste relatório é descrever o processo deste bolsista durante o período de vigência de sua bolsa. A metodologia envolveu a construção coletiva do projeto, estudo teórico dos autores da temática, participação nas reuniões propostas, no desenvolvimento de materiais didáticos e organizacionais, no oferecimento de oficinas do Comenius Pocket, além de publicações e organizações de tópicos para criação de conteúdo para as mídias sociais. Como principais resultados, tivemos visualização de uma demanda de ações de formação para as mídias, especialmente nos cursos de licenciatura. Sendo assim, o Game Comenius atende aos requisitos dos novos currículos que propõem a inclusão da tecnologia na educação.

Palavras-chave: Jogo educativo, letramento midiático, inovação, game design, mídias, Game Comenius.

1. INTRODUÇÃO

Este relatório descreve minhas atividades desenvolvidas como bolsista de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI), onde atuei na área de pesquisa e produção pedagógica do Game Comenius, entre 1º de setembro de 2022 até 31 de agosto de 2023. A função está integrada ao projeto intitulado **Game Comenius como plataforma de ludoletramento para aprendizagem baseada em jogos educativos**, realizado dentro do grupo de pesquisa Edumídia - Educação, Comunicação e Mídias, do Centro de Ciências da Educação, na Universidade Federal de Santa Catarina, a UFSC.

As atividades da bolsa previam o apoio na finalização da produção do Game Comenius e da utilização de suas versões na formação docente continuada. Buscava embasar também 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 perfil midiático dos jogadores (MANO; CRUZ, 2016). O projeto se insere na perspectiva da mídia-educação (BÈVORT; BELLONI, 2009).

O Game Comenius é um projeto de jogos educativos que tem por objetivo desenvolver a ampliação dos letramentos digitais de professores e estudantes de licenciatura através da investigação de metodologias e práticas pedagógicas inovadoras e lúdicas (CRUZ; 2013). Busca-se por meio deste, oferecer formação para as mídias e ampliação do repertório cultural lúdico, bem como desenvolver competências para pesquisa, planejamento de uso e produção de jogos educacionais; incentivar a aprendizagem das linguagens e modos de produção de narrativas digitais e práticas didáticas lúdicas online.

Estive ligado às atividades pertinentes aos objetivos estabelecidos pela bolsa PIBITI e previstos no cronograma, bem como nas demandas que apareceram ao longo do projeto, que irei descrever daqui para a frente.

2. Objetivos propostos:

Objetivo geral

O objetivo principal deste projeto consiste na criação de uma plataforma educacional virtual que apoie a produção, a pesquisa e o acompanhamento do Game Comenius nas modalidades virtual e presencial, a partir do agora finalizado módulo 3 e dos jogos do módulo 2 e 3 do jogo. A perspectiva teórica é a da mídia-educação e dos letramentos ao investigar como um jogo digital pode ensinar professores e alunos das licenciaturas a utilizar as mídias na sala de aula, para educar “com”, “sobre” e “através” delas.

Objetivos específicos relacionados às atividades do bolsista:

1. Apoiar na criação de uma plataforma educacional.

Como base para investigar a aprendizagem baseada no Game Comenius em todos seus formatos, integrando os elementos para seu uso na educação presencial e a distância, que permita acompanhar os dados sobre os passos dos jogadores, disponibilização de formulários de teste e avaliação do jogo para que possam ser armazenados, investigados e seus dados, tabulados.

2. Apoiar no desenvolvimento de uma versão auto-executável.

Disponibilizar a oficina do Game Comenius para ser jogada a distância, com tutoria ou de modo auto instrucional para testes e coleta de dados dos jogadores das diferentes versões do jogo. Realizar isso dentro da plataforma Moodle.

3. Apoiar na elaboração de uma rede social dentro da plataforma.

A rede apoia 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.

4. Apoiar na finalização do módulo 3.

Para permitir que o jogador use o Game Comenius como ferramenta de customização da criação de jogos de aula, adaptados aos seus conteúdos curriculares em três dimensões: **com o game** (para jogar as missões prontas), **sobre o game** (para refletir sobre as diversas mídias e suas possibilidades e limites), e **através do game** (para criar suas próprias aulas com mídias; criar aulas para seus alunos jogarem; mediar a criação de aulas por seus alunos, dentre outras possibilidades).

MATERIAIS E MÉTODOS

Este projeto baseia-se na pesquisa empírica, utilizando a abordagem do Design Based Research (DBR) (BARAB; SQUIRE, 2004), que envolve a utilização de métodos como entrevistas, questionários e observação para compreender uma ecologia de aprendizagem criada pela pesquisa. O processo ocorre em múltiplas fases iterativas, onde cada iteração aprimora a intervenção com base nos conhecimentos gerados anteriormente.

O processo de produção do jogo (CHANDLER, 2012) é um espaço de pesquisa para entender as dificuldades e condições de criação de jogos educativos, com o uso de ferramentas virtuais e plataformas de videoconferência para colaboração remota.

O desafio inclui a realização de testes e formação em oficinas, que coletam dados sobre o jogo e o perfil dos jogadores. O projeto planeja criar uma versão autoexecutável da oficina virtual do Game Comenius para estender os testes no tempo e espaço, permitindo que professores de outras universidades utilizem o jogo a distância com suporte do ambiente virtual, como o Moodle.

O projeto inclui duas vertentes metodológicas integradas: o desenvolvimento do Game Comenius e a aplicação do jogo em oficinas, que servem tanto para aprimorar o produto quanto para fornecer insights sobre letramentos com jogos digitais. Após a conclusão do módulo 3, o foco está nas ações de programação, visando atingir os resultados esperados.

As oficinas virtualizadas são uma prioridade para coletar dados qualitativos, incluindo observação participante, discussões em grupo e produção de narrativas online. Os dados quantitativos são obtidos por meio de questionários online.

Essas foram algumas das plataformas e ferramentas utilizadas:

Canva: O Canva é uma plataforma online de design gráfico que permite criar uma variedade de materiais visuais, como cartazes, apresentações, redes sociais, logotipos e muito mais, de forma fácil e intuitiva, mesmo para pessoas sem experiência em design. É uma ferramenta popular para criar conteúdo visual de alta qualidade.

Google Drive: O Google Drive é um serviço de armazenamento em nuvem fornecido pelo Google. Ele permite que os usuários armazenem arquivos, como documentos, fotos e vídeos, de forma segura na nuvem, em servidores do Google. Além do armazenamento, o Google Drive oferece recursos de compartilhamento de arquivos, colaboração em tempo real em documentos e acesso aos arquivos de qualquer dispositivo com uma conexão à internet.

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.

Alcance das metas do bolsista durante o projeto

Desenvolvimento do jogo como material educativo: apoio na produção do jogo e na disponibilização dos materiais da pesquisa do game em diversos suportes e formatos digitais; - **REALIZADO EM PARTE** - Atuei nos game testes para encontrar bugs nos jogos que foram finalizados em fevereiro de 2023, junto com os outros bolsistas.

Desenvolvimento de material didático: apoio na elaboração de uma proposta de uso de games para professores da educação básica para disponibilizar em forma de manual nos diversos suportes e formatos digitais do grupo; **REALIZADO EM PARTE** - participei na criação dos roteiros e de conteúdo para o material didático do Game Comenius.

Formação de docentes e licenciandos: apoio no planejamento e execução das ações de formação para o uso do game durante a produção e depois de finalizado, bem como na tabulação, análise e redação dos dados coletados nesses eventos de letramento. **REALIZADO EM PARTE** - Por conta da greve das escolas da Prefeitura Municipal de Florianópolis e de uma série de dificuldades de agenda com o Colégio Aplicação da UFSC, não foi possível oferecer oficinas para as instituições contatadas. Estamos retomando os contatos para que as oficinas comecem a ser ofertadas nas escolas municipais da região de Florianópolis, no segundo semestre de 2023. Em 2022-2 e 2023-1, oferecemos oficinas do Comenius Pocket para a turma da 7a fase, na disciplina de Educação e Comunicação, da Pedagogia, da UFSC.

JUSTIFICATIVA

O projeto responde a uma necessidade do público-alvo que mostrou uma demanda de ações de formação para as mídias, especialmente nos cursos de licenciatura;

O Game Comenius atende aos requisitos dos novos currículos propondo a inclusão de tecnologias na educação de forma interdisciplinar;

O Game Comenius vem sendo bem avaliado durante os testes de todas as suas versões, mostrando com isso a necessidade de dar continuidade ao projeto a partir de uma

plataforma digital.

O Game Comenius está baseado na proposta de mídia-educar nas três dimensões: 1) ao jogar “com” o Game Comenius, os jogadores vão aprender que as mídias são uma ferramenta de ensino e aprendizagem lúdica a ser considerada no planejamento didático; 2) como as missões estão voltadas para a reflexão sobre as possibilidades e dificuldades de uso das mídias na educação e, ao mesmo tempo, sobre sua cultura, linguagens e características, o Game Comenius pretende educar “sobre/para” as mídias, entendidas como objeto de estudo a ser incluído no currículo de todas as áreas de conhecimento; 3) finalmente, ao possibilitar a customização e a criação das próprias missões do jogo, o Game Comenius também busca educar “através” da mídia, visando a autoria crítica, empoderando os professores-jogadores para se pensarem como game designers dessa proposta educativa (CRUZ; RAMOS, 2020).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados esperados são o desenvolvimento do jogo como material educativo, de uma proposta de uso de games para estudantes e professores e das ações de formação de docentes e licenciandos.

No projeto, estive envolvido com o Game Comenius, que tem como objetivo desenvolver a 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 a aplicação do Game Comenius. Como produções do grupo que já estavam em andamento, temos o Game comenius 1, 2 e 3, sendo todos disponibilizados virtualmente na plataforma do Game Comenius, que foi criada neste projeto.

Figura 1. Comenius Pocket



Fonte: Game Comenius, 2022

Atuei com a equipe com o Comenius Pocket, auxiliando na administração de oficinas em sala de aula e em eventos. Além da plataforma, temos também as redes sociais do Game Comenius, como Instagram, LinkedIn, Facebook e o canal do Youtube, onde participei da divulgação das ações do projeto.

Comecei com o Game Comenius 2, onde peguei o final da construção do game e ajudei na busca por bugs, além de fazer game testes para ver a usabilidade e o desenvolver do jogo.

Fiz a tradução das cartas do Comenius Pocket para o inglês e para o espanhol, possibilitando que assim o jogo tivesse um alcance de público ainda maior.

Figura 2. Acesso aos jogos traduzidos



Fonte: Game Comenius, 2022

Com o jogo tendo sua tradução para inglês, possibilitamos que o jogo seja ofertado em instituições de ensino de mais de 60 países, que o tem como idioma oficial.

Figura 3. Carta do jogo em inglês



Fonte: Game Comenius, 2022

Já com o jogo sendo ofertado em espanhol, ampliamos o jogo para instituições de ensino de mais de 21 países, além de parcerias com instituições de ensino da América do Sul.

Figura 4. Carta do jogo em espanhol



Fonte: Game Comenius, 2022

Atuei também trabalhando nas mídias sociais do grupo, realizando a produção de

conteúdos para as mídias sociais do projeto, tendo o intuito de que mais pessoas conheçam o projeto através de plataformas como o Facebook e Instagram¹.

Figura 5. Exemplo de postagem no Instagram



Fonte: disponível no instagram do Game Comenius

Já nas oficinas, oferecemos o Comenius Pocket, onde temos como objetivo oferecer formação para mídias e ampliação de repertório cultural lúdico; desenvolver competências para pesquisa, planejamento de uso e produção de jogos educacionais; incentivar aprendizagem das linguagens e modos de produção de narrativas digitais e práticas didáticas lúdicas online.

CONCLUSÕES

Minhas considerações finais sobre o projeto são que pude perceber, ao longo da pesquisa, o impacto significativo da educação midiática na sociedade atual. A contribuição do grupo para esse campo se reflete na criação de estratégias inovadoras de ensino, recursos educacionais e na promoção do pensamento crítico dos alunos e professores em relação à mídia. A rápida evolução da tecnologia e dos meios de comunicação apresenta desafios e oportunidades para a educação midiática. Nosso grupo se esforçou para acompanhar essas mudanças e explorar como a tecnologia pode ser incorporada de maneira eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

¹Disponível em: <https://www.instagram.com/gamecomenius/>

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 <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 10 set. 2023.

CHANDLER, Heatler Maxwell. Manual de produção de jogos digitais. Porto Alegre: Bookman, 2012.

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.

MANO, M. L. C. ; CRUZ, D. M. . PIBIC - Game Comenius: criação de um jogo online de formação docente para as mídias. 2016. (Relatório de pesquisa).