

Programa de Iniciação Científica

Relatório Parcial PIBIC 2022-23

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: Agosto 2022 a Março 2023.

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

Bolsista: Jayziela Jessica Fuck

Orientadora: Dulce Márcia Cruz

Florianópolis,
04 de Abril de 2023

Resumo: Este é o relatório parcial das atividades desenvolvidas pela bolsista PIBIC Jayziela Jessica Fuck, graduanda da Pedagogia/UFSC, que esteve participando ativamente da elaboração de diferentes atividades dentro do projeto “Game Comenius”. O Game Comenius busca ampliar o letramento midiático de docentes de várias áreas do conhecimento, para que estes possam pensar a mídia em seus planejamentos didáticos. O objetivo deste relatório é descrever o processo desta bolsista, que interrompeu seu vínculo em março de 2023, considerando que, nos meses de sua participação e contribuição na construção coletiva do projeto, ela esteve envolvida em *estudo teórico; participação nas reuniões gerais (semanais e reuniões específicas); desenvolvimento de materiais didáticos e organizacionais*, realizando parcialmente os objetivos propostos, preparando e esboçando ações a serem desenvolvidas pelo(a) novo(a) bolsista.

Palavras-chave: Game Comenius; jogos educacionais; letramento midiático.

1. INTRODUÇÃO

Este relatório descreve as atividades que desenvolvi como bolsista de iniciação científica, atuando na área de pesquisa, produção pedagógica e artística do Game Comenius, entre o semestre de 2022-2 e 31 de março de 2023, integradas à equipe do projeto **Game Comenius: estratégias metodológicas para a aprendizagem baseada em um jogo educativo de formação para as mídias**, realizado dentro do grupo de pesquisa Edumídia – Educação, Comunicação e Mídias, do Centro de Ciências da Educação, na Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC.

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.

O Game Comenius é um projeto de jogos educativos que tem por objetivo ampliar o letramento midiático de professores. Busca-se, por meio deste projeto, 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.

Estive ligada tanto a atividades referentes aos objetivos estabelecidos pela bolsa PIBIC e previstos no cronograma, como de demandas que apareceram para a continuidade do projeto.

2. Objetivos propostos:

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.

Estive envolvida com o “objetivo geral” em dois aspectos:

1. Na pesquisa teórica sobre a “aprendizagem dos professores e estudantes com o Game Comenius”, com as mídias em geral e com os jogos, realizou diversas leituras dos textos a seguir: “Games e formação docente” das autoras Dulce Márcia Cruz e Daniela Karine Ramos; do livro “Jogar para

Aprender” da autora Sharon Boller e Karl Kapp; do artigo “Integração do Processo Industrial de Design de Jogos com o modelo MDA” dos autores Guilherme Zaffari e André Luiz Battaiola; da dissertação “O papel do Designer Educacional na produção de jogos educativos digitais: o caso do Game Comenius” da autora Denise Figueredo. As referências foram indicadas pela orientadora para aproximação do tema.

2. Na finalização do “Game Comenius – módulo 3”: na participação de testagens, reuniões, organização dos dados para revisão, construção de textos, estratégias de designer para implementar propostas finais da revisão, complementação de ícones do jogo, elaboração de design de telas, edição de imagens e realização de ilustrações.

Vale ressaltar o trabalho com as imagens que foi necessário para a finalização do jogo, tendo em vista que o projeto não mais dispõe de artista para essas tarefas. Seguem alguns exemplos das atividades.

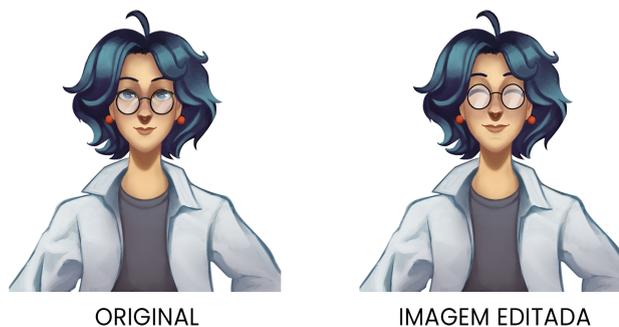
Edições de imagens:

Figura 1 - Ilustração do personagem Comenius editada.



Fonte: Game Comenius, 2022.

Figura 2 - Ilustração da personagem Lurdinha editada.



Fonte: Game Comenius, 2022.

Ilustrações:

Figura 3 – Esboço de ilustração da personagem Lurdinha.



Fonte: Game Comenius, 2022.

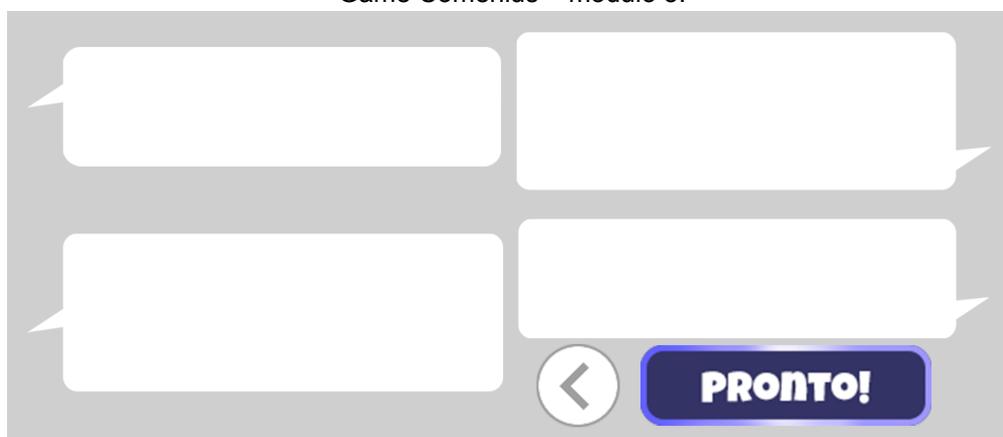
Figura 4 – Ilustrações finalizadas.



Fonte: Game Comenius, 2022.

Design de telas e ícones:

Figura 5 – Exemplos de ícones elaboradas para finalização do Game Comenius – módulo 3.



Fonte: Game Comenius, 2023.

Figura 6 – Exemplos de telas elaboradas para finalização do Game Comenius – módulo 3.



Fonte: Game Comenius, 2023.

Objetivos específicos

1. Apoiar a pesquisa para a testagem e revisão do módulo 3 através das oficinas e ambiente virtual do projeto;

Estive envolvida neste objetivo específico da seguinte maneira: organizando os dados obtidos dos testes realizados anteriormente e sintetizando os problemas/sugestões informados; trabalhando na resolução de problemas apontados, em construção de novas telas ou na correção das telas existentes; testando o jogo; participando de reuniões com esta finalidade específica e dialogando com o programador.

O levantamento de dados ocorreu a partir de *formulário* realizado na disciplina MEN 2073-07308 (2022.2) - Educação e Comunicação, *comentários* feitos no fórum do Moodle da disciplina MEN 2073 – 2022/2 e no fórum do Moodle do MEN 7171-08308 (2022.2) - NADE - Produção de Linguagem Audiovisual, Digital e Hipermediática na Educação e do Seminário PGE410312-41000153 DO/ME (2022.2) - S.E. Game Design e Educação.

Com estes dados, foi construído um documento que sintetizava o que era necessário ser resolvido e quem deveria trabalhar em cada etapa. Neste documento conseguimos apresentar textualmente e visualmente o que deveria ser feito, como também acompanhar se as demandas já haviam sido completadas. No caso de encontrarmos novas demandas com os testes, alimentamos a tabela com novas observações.

Para a criação deste modelo conferi como o grupo realizou sua organização de testagem do Game Comenius módulo 1 e 2, e usei o modelo utilizado anteriormente como referência. A Fig 7 mostra o agrupamento dos dados.

Figura 7 – Print do documento: Análise dos dados dos formulários Comenius 3.

Análise dos dados dos formulários: Comenius 3
 *Agrupamento de dados que se repetem e se mostrem relevantes

Formulário da disciplina (MEN 2073 - 2022-2):

Principais comentários positivos:

- é um jogo interessante para estudar o tema do planejamento didático e as mídias
- Explicações boas e dicas interessantes
- O jogo Comenius - módulo III (assim como as outras duas versões, porém, de formas diferentes) exercita e auxilia na construção da nossa identidade docente pois nos coloca dentro da sala de aula, pensando de forma prática na construção de planejamentos didáticos que utilizem mídias no processo de ensino e aprendizagem dos educandos, com imprevistos cotidianos

Fonte: Game Comenius, 2023.

A Fig. 8 traz um print screen da tabela criada para passar essas informações e mudanças ao programador do jogo.

Figura 8 – Print Screen do documento: Revisão Comenius 3.

Revisão Comenius 3 com base nos formulários da disciplina (MEN 2073 - 2022-2), Comentários feitos no fórum da disciplina (MEN 2073 - 2022-2) e Comentários feitos no fórum do NADE e PPGEE

PASTA:
https://drive.google.com/drive/folders/1LUVVCK_07VWR0-hJPGXvy212SotCkp8t?usp=sharing

Fluxo telas:
https://docs.google.com/presentation/d/1xREt11_0YnJlIarw8Rflbv68Zha98e5ytlbLJSY5vQ/edit?usp=sharing

Ideias, Sugestões	Responsável (O que é necessário fazer?)	Status (Backlog, em andamento, resolvido)	Implementações
1- Colocar setinha de retorno nas primeiras telas (Sinalizado em vermelho). 	Lucas Baillo Colocar o ícone de seta, já usado em outros momentos, nas primeiras telas. Possibilitando que o jogador retorne a etapa anterior.	Baillo: Feito	
2- Mexer nesta tela, trocando o título (FASE 1) pelo nome da metodologia, deixar mais "limpa". 	Jayziela (Modificar, colocar no telas fluxo e encaminhar para o grupo aprovar) Lucas Baillo Implementar as novas telas. Pedagógico Foi aprovada a mudança de "fase" para "Metodologia".	Jayziela: Fiz duas versões, esperando aprovação. Baillo: necessário monitorar as telas do módulo 2. Feito Baillo: Feito	

Fonte: Game Comenius, 2023.

2. Apoiar a pesquisa para oferecer 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;

Estive envolvida neste objetivo específico da seguinte maneira:

- Participando como colaboradora do “Minicurso Formação docente e Mídia-Educação com, sobre e através do jogo Comenius Pocket”, atuando no papel de mestre de um grupo no desenvolvimento do jogo, durante a Sepex de 2022. O minicurso ocorreu 11/11/2022, começando das 14h às 18h, com carga horária de 4h.

- Desenvolvendo materiais pedagógicos sobre o texto “Games e formação docente” das autoras Dulce Márcia Cruz e Daniela Karine Ramos, como “vídeo” e “quiz”. No vídeo, escrevendo o roteiro, gravando áudios, desenvolvendo ilustrações e contribuindo para a edição com pequenos modelos editados, indicações e revisões. No quiz, desenvolvendo algumas questões e colocando todas dentro do Moodle, em uma disciplina teste, pelo mecanismo do H5P, ferramenta que aprendi a usar dentro do projeto.

- Criando uma proposta de modelo de oficina autoinstrucional [“Práticas pedagógicas com mídias digitais”](#).

Pensando em diferentes modelos de oficinas a serem oferecidas em 2023, com o intuito de ampliar o letramento midiático de professores, a bolsista desenvolveu uma proposta de oficina com o objetivo de introduzir as mídias digitais para professores (formados e em formação), com um enfoque prático, para uso e criação de mídias digitais. Em formato autoinstrucional, de 6 semanas numa carga horária total de 24 horas.

3. Apoiar a reformulação dos 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;

Estive envolvida neste objetivo específico: no desenvolvimento do novo site, que vem sendo criado principalmente pelo bolsista de extensão PROBOLSAS Claiton Felipe Lucena. A proposta é organizar os instrumentos de teste pela plataforma do site, vinculado aos jogos. Porém a bolsista não trabalhou nos formulários em si.

Participou [da tradução do Comenius Pocket](#) para outras línguas, atuando na edição gráfica das cartas, ampliando a possibilidade de formação por este jogo e uso em oficinas.

4. 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 neste objetivo específico: Desenvolvendo uma proposta de curso autoinstrucional [“Letramento midiático - Game Comenius”](#), tendo por objetivos ampliar o letramento midiático de professores sobre as mídias tradicionais com, sobre e através dos jogos do projeto Game Comenius e pesquisar sobre o letramento midiático através dos jogos do Game Comenius.

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.

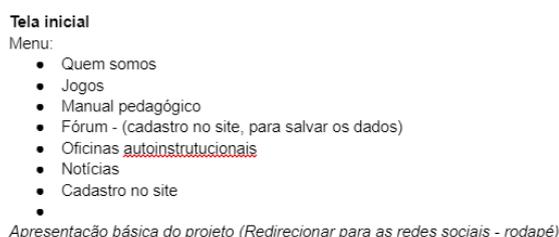
Estive envolvida neste objetivo específico: realizando uma pesquisa bibliográfica para a elaboração teórica do manual; construindo o [esboço](#) do Manual, que será desenvolvido a partir de indicações de referências e

distribuição do conteúdo; escrevendo a [apresentação](#) e parte do [Game Design Document Educativo \(GDDE\) do Game Comenius – módulo 1](#).

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: pensando coletivamente o site, com a organização dos elementos (que contém o fórum e um repositório), propondo um design para seu desenvolvimento.

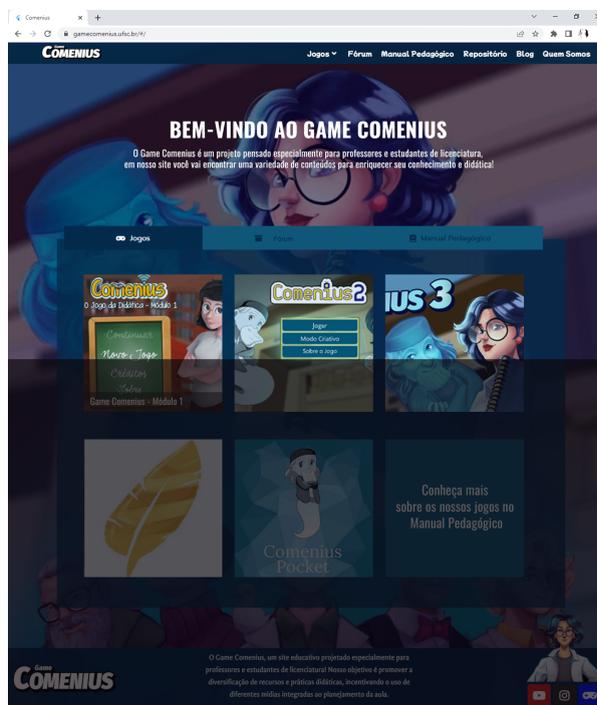
Figura 9 – Printscreen do documento: Site Wordpress.
Fluxograma do site:



Fonte: Game Comenius, 2023.

A Fig. 9 mostra a proposta que desenvolvi em conjunto com a equipe, para a distribuição das informações no novo site que está sendo desenvolvido no projeto.

Figura 10 – Proposta de design do site Game Comenius.



Fonte: Game Comenius, 2023.

3.Outras atividades

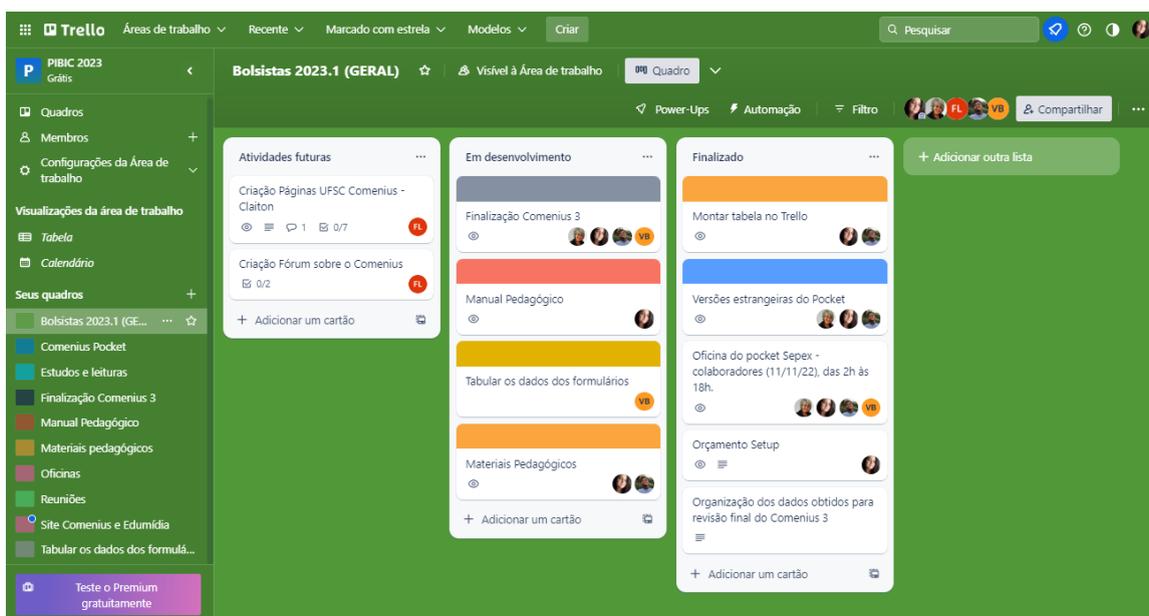
Este capítulo dispõe sobre atividades que não estavam previstas, mas que são desdobramentos do desenvolvimento do projeto:

Organização das informações:

A partir da proposta do programador (que esteve na finalização do Game Comenius – módulo 3), começamos a migrar para a ferramenta Trello as nossas atividades, pensando em otimizar o trabalho coletivo online.

Organizei, junto aos demais bolsistas, uma área de trabalho que proporcionasse essa organização inicial. Estive mais alinhada ao quadro “Reuniões” e “Manual Pedagógico”.

Figura 11 – Organização Trello.



Fonte: Game Comenius, 2023.

Registro das atas:

Fiquei responsável pelas [ATAs](#) das reuniões, as quais disponibilizei no drive, no Trello e no grupo do WhatsApp do projeto.

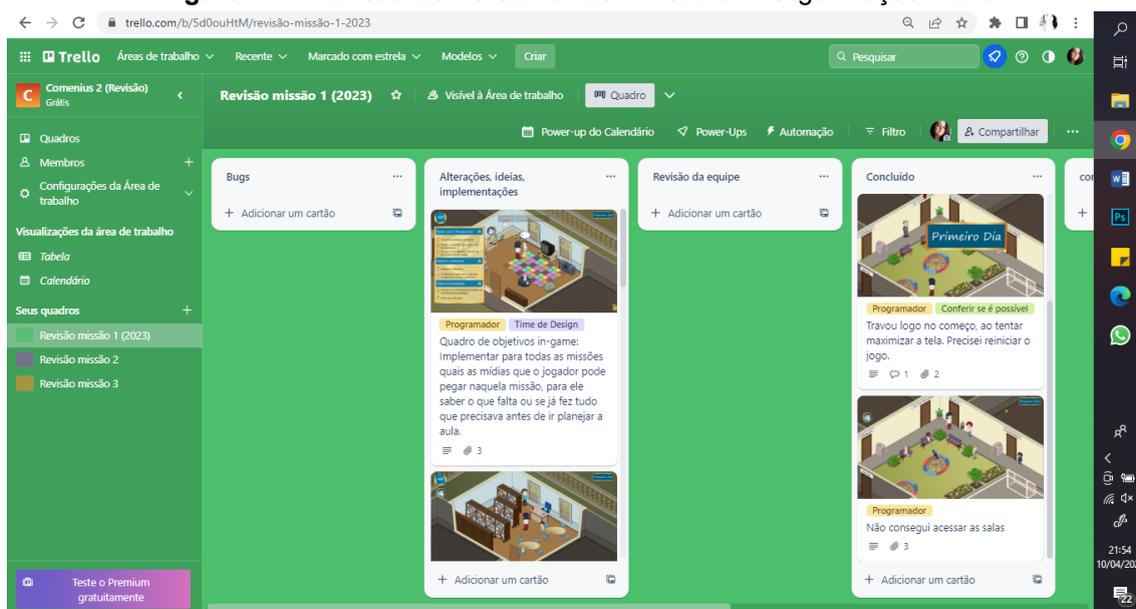
Setup para atividades do projeto:

Realizei uma proposta de orçamento para o projeto, pensando na elaboração de vídeos e lives direcionadas as formações que realizaríamos futuramente. Para tal, pesquisei equipamentos, funcionalidades e preços.

Revisão do jogo Game Comenius – módulo 2

Fiz uma análise das tabelas de revisão do Game Comenius – módulo 2, montada coletivamente (por bolsistas, pela professora orientadora, por orientandos e outros) e sintetizei os dados da missão 1 em uma organização no Trello.

Figura 12 – Revisão Game Comenius – módulo 2: Organização Trello



Fonte: Game Comenius, 2023.

Para isto, conferi indicação por indicação, para saber se o problema permanecia no jogo e onde aparecia, apresentando de forma escrita e imagética para o programador como está na Fig. 12.

4. DESCRIÇÃO DETALHADA DAS ATIVIDADES DO BOLSISTA 2 - previstas no cronograma do projeto

Proposição, execução e avaliação da ação de formação com o game Comenius	Realizado
Estudo: pesquisa e sistematização dos referenciais teóricos e metodológicos	Realizado
Apoio na produção do jogo: pesquisa e sistematização de materiais teóricos e metodológicos da área da Didática e Mídia-educação as demandas de redação dos planos de aulas/missões e dos conteúdos específicos necessários para a construção do jogo educativo.	Realizado
Participação nas reuniões do grupo de pesquisa	Realizado
Apoio no Planejamento da ação: convite, delimitação do tempo, disponibilização do suporte e orientações necessárias à participação dos professores e estudantes nas oficinas	Iniciado
Apoio no aperfeiçoamento do instrumento de avaliação da ação (questionário sobre jogo)	Não realizado
Apoio no aperfeiçoamento do roteiro e aplicação das entrevistas: esse instrumento deve abordar perspectivas futuras de práticas, incluindo o uso das mídias e a avaliação da ação de formação.	Não realizado
Apoio na oferta das oficinas com os professores e licenciandos participantes que jogarão o jogo, responderão ao instrumento de avaliação e serão entrevistados. Eventualmente os professores poderão ser observados durante o ato de jogar e sua ação será documentada através da gravação de vídeo que serão posteriormente tabulada.	Iniciado
Apoio no Desenvolvimento de material didático ou instrucional: Elaboração de uma proposta de formação de docentes relacionada ao uso educativo dos games online para estar disponível no site do grupo em forma de pdf para download	Iniciado
Análise dos dados e Relatório de Pesquisa Parcial	Não realizado
Participação em eventos: Apresentação das conclusões parciais e/ou finais que resultarem da pesquisa em eventos da área de jogos	Não

como o SBGames e em congressos nacionais de Educação, Comunicação e Informática na Educação com publicação de pelo menos dois papers nos anais de eventos das três áreas.	realizado
Redação do relatório final e sugestões de ações de formação docente e materiais didáticos voltados ao apoio dos letramentos digitais dos licenciandos das universidades brasileiras.	Realizado, relatório parcial

5. CONCLUSÃO

Durante a minha participação como bolsista PIBIC pude contribuir para conclusão do Game Comenius – módulo 3, aprendendo sobre o processo de criação de um jogo online, com foco principal nas testagens, análise de dados dos feedbacks reunidos e estratégias de designer para solucionar os problemas encontrados já em uma etapa avançada do processo.

A pesquisa tem um enfoque que, muitas vezes, não é trabalhado no curso de Pedagogia da UFSC. O letramento midiático a partir do contato com um jogo educativo proporciona que o professor, aluno, jogador, aprenda sobre as mídias de forma ativa e lúdica. Considero de grande importância a iniciativa dos jogos criados pelo projeto, e espero que alcance um maior número de professores nas oficinas que serão desenvolvidas, para auxiliar um pensamento amplo da relevância das mídias no currículo escolar para a formação cidadã.

6. AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Através do processo de iniciação científica pude estudar teoricamente sobre as mídias e a educação, conhecer mais sobre os jogos, sua elaboração e pesquisas a partir deles.

Nesta pesquisa tive contato com dados quantitativos e qualitativos, percebendo como a coleta de dados se faz relevante para conhecer como os professores (e estudantes para atuar como futuros professores) percebem as mídias e os jogos, têm um maior ou menor letramento midiático, fazem uso das tecnologias digitais como alunos e cidadãos, e teorizam o uso desta tecnologia no seu fazer pedagógico.

Pude, principalmente na organização inicial do Manual Pedagógico, me aprofundar na análise de jogo (Game Comenius – módulo 1). Conhecendo as características que constituem um jogo online, sua intencionalidade e mecânicas.

Tive a oportunidade de entrar em contato com diversos profissionais que atuam na produção de jogos, como programadores, ilustradores e a equipe pedagógica. Trabalhar em equipe na construção de uma materialidade final, como o Game Comenius – módulo 3.

Como recomendações futuras para o projeto, recomendo o uso de aplicativos que distanciem a vida privada das atividades do PIBIC, para que possamos focar nas atividades do projeto apenas no horário destinado a este. Pois, principalmente no início, senti dificuldade em me organizar para não me sobrecarregar com as atividades. Considero importante evitar o uso de WhatsApp para comunicação online e trabalhar mais com e-mail, Discord, Slack, Trello.

Também, como já vinha ocorrendo quando deixei a bolsa, é importante que a professora possa mediar e auxiliar os bolsistas a focar nos objetivos propostos pela bolsa PIBIC, e não apenas em demandas ocasionais que surgem. Pois, como não temos conhecimento prévio de atividades deste tipo, acabamos nos distanciando dos objetivos iniciais e perdendo a intencionalidade das nossas ações.

7. REFERÊNCIAS

ASSUMPÇÃO, Maria Eduarda Santiago. **Oficina como metodologia ativa em um jogo de mídia-educação**: um estudo de caso do Game Comenius. 2019. 67 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação & Sociedade**, [S.L.], v. 30, n. 109, p. 1081-1102, dez. 2009. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-73302009000400008>.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar Para Aprender**: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: Dvs Editora, 2018.

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. **Games e formação docente**. In: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M. SANTOS, E. O. (Org.). *Informática na Educação: pensamento computacional, robótica e coisas inteligentes*. Porto Alegre: SBC, 2020.

JACOMÉ, Alexandre José Pinto Cadilhe de Assis *et al* (org.). **Formação docente**: linguagens, práticas e perspectivas. Campinas: Pontes Editores, 2018.

MÜLLER, Ana Cristina Nunes Gomes. **Game Comenius**: produção de um jogo digital de educação para as mídias. 2017. 175 f. Dissertação (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Educação – Ppge, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

PINHEIRO, Lucas Souza. **Jogos Digitais na formação docente**: análise das oficinas do game comenius módulo 2 com estudantes do curso de pedagogia da universidade federal de santa catarina. 2021. 88 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

SENA, Samara de. **Jogos digitais educativos**: design propositions para GDDE. 2017. 203 f. Dissertação (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em

Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

ZAFFARI, Guilherme; BATTAIOLA, André Luiz. Integração do Processo Industrial de Design de Jogos com o modelo MDA. **XIII Sbgames**, Porto Alegre, nov. 2014.