



## APRESENTAÇÃO

A publicação dos trabalhos aprovados para o XI Seminário Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação sob a forma de periódico é uma importante conquista do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais. Ao mesmo tempo, é uma expressiva contribuição da Uneb para a potencializar a publicização das investigações sobre jogos digitais, um campo de pesquisa que, nos últimos anos, vem rapidamente ganhando espaço nos mais diferentes campos do conhecimento. Esse crescimento dessa pesquisa expressa uma sensibilidade dos intelectuais às intensas transformações econômicas e culturais que têm espaço na contemporaneidade.

A área de games representa hoje o maior e mais rentável mercado da indústria mundial do entretenimento, recrutando profissionais das mais diversas áreas de formação. O Brasil não é uma exceção. Conforme o relatório do GEDIGAMES, em 2014 foram desenvolvidos no país 678 *serious games*, 621 games educacionais, totalizando em 1299 jogos para os distintos cenários de aprendizagem, em contraponto aos 698 jogos para entretenimento. Nos últimos anos, a pesquisa sobre jogos e simulações digitais têm se expandido de forma veloz, à medida que os jogos digitais, o seu uso e sua lógica explodiram a fronteira do entretenimento e invadiram campos como a estética, a gestão de empresas, a formação profissional, a saúde a divulgação científica, e as representações sobre o passado.

No entanto, há cerca de dez anos atrás, quando o evento teve início, muito pouco desse fértil ambiente intelectual existia. Ao contrário, pairava sobre os jogos eletrônicos a mesma sombra de desconfiança lançada sobre quadrinhos de super-heróis nos Estados Unidos no período pós-guerra, quando eram considerados um tipo de leitura medíocre e prejudicial à aquisição das competências literárias e culturais mais refinadas, além de serem mal vistos em função dos conteúdos associados à comportamentos violentos.

Observando os trabalhos apresentados na primeira Edição do Seminário realizado em 2005 - e ainda disponíveis para consulta no site



<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos> - encontramos já naquela época, reflexões que hoje ainda se mostram, não apenas importantes como atuais sobre a intertextualidade entre games e cinema, jogos e aprendizagem, game design e educação, mundos virtuais e imaginário medieval. De fato, uma característica ímpar do Comunidades Virtuais enquanto Grupo de Pesquisa parece ser a sua atitude permanente de semear no presente as sementes do futuro. A inovação e o pioneirismo do Grupo foram reconhecidos por instituições como o Banco Nacional do Desenvolvimento Econômico Social (BNDES), que no relatório de 2014, citou o Comunidades Virtuais como uma referência no desenvolvimento de jogos educativos no Brasil. Além disso, o Grupo foi descrito pela *Horizont Report* no ano de 2012, como um dos importantes espaços de estudos e desenvolvimentos de games. Em função dessa significativa tradição de pesquisa, a consulta aos textos que integram o banco de dados dos Seminários realizados ao longo de dez anos é um bom ponto de partida para os que desejam conhecer as múltiplas possibilidades abertas pela pesquisa sobre jogos eletrônicos.

Outro importante elemento cultivado desde os primeiros eventos é a franca e convidativa abertura ao diálogo interdisciplinar com intelectuais das mais diversas áreas do conhecimento, o que permitiu construir uma contínua rede de colaboração entre pesquisadores brasileiros e estrangeiros, que mantêm um contínuo e profícuo esforço no sentido de garantir ampliar a qualidade dos trabalhos científicos selecionados para a apresentação e discussão no evento, a exemplo de Nelson Zagalo (Universidade do Minho), Filipe Penicheiro (Universidade de Coimbra), Esteban Clua (UFF), Filomena Moita (UEPb), Dulce Cruz (UFSC), Eucídio Arruda (UFMG), Roger Tavares (UFRN), Arlete Petry (USP), Luis Adolfo Andrade (UNEB), Cristiano Marques (FEEVALE), Tânia Maria Hetkwocki (UNEB), David Shaffer (Universidade Wisconsin) entre outros.

Desse modo, em função desses elementos, o Seminário constitui-se desde o início como o primeiro fórum brasileiro interdisciplinar de discussão, pesquisa e análise de jogos eletrônicos contribuindo decisivamente para a criação da Rede Brasileira de Jogos e Educação (RBJE), tornando-se um marco para pesquisadores da área. É preciso lembrar que a abertura da trilha de Cultura no SBGames só veio a ocorrer em 2007. Até então, naquele evento existiam apenas as trilhas de computação e design. O reconhecimento



dessa importância pode ser encontrado na presença, em Edições anteriores, de representações de instâncias políticas estratégias em nível federal e estadual, a exemplo da FINEP, MEC, Ministério de Cultura – MINC, SEC-Ba, SECULT-Ba e SECTI-Ba, a fim de discutir com os participantes políticas e ações voltadas para o segmento games.

Em razão da amplitude das possibilidades de investigação sobre o fenômeno dos jogos digitais, desde o ano de 2013, as edições dos seminários vem se organizando ao redor de temas específicos. O primeiro deles foi a mobilidade. Em 2014, o tema foi saúde e inclusão social. Este ano, a décima primeira edição tem como desafio estabelecer uma interlocução entre jogos eletrônicos, aprendizagem e avaliação. O objetivo é reunir pesquisadores e desenvolvedores de jogos a fim de discutir e explorar esse campo de estudo e produção; mapear as estratégias teórico-metodológicas utilizadas para avaliar o processo de desenvolvimento e a aprendizagem mediada por games sejam eles comerciais ou educacionais. Há hoje uma demanda mundial crescente de pesquisas sobre esse tema, sobretudo no que diz respeito à avaliação dos processos de aprendizagem.

Os trabalhos científicos enviados ao XI Seminário Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação encontram-se distribuídos entre quatro linhas temáticas: Jogos Eletrônicos e Cultura; Jogos eletrônicos e Game Design; Jogos Eletrônicos e Computação; Jogos Eletrônicos, Aprendizagem e Avaliação. Examinemos cada uma delas.

### **Jogos Eletrônicos e Cultura**

A temática Gamificação está presente em dois artigos desta linha temática. Em UNEB Radioativa: Um relato de gamificação na III Unebrinque, os pesquisadores Andersen Caribé, Alayde Sarno, Jesse Nery e Lynn Alves, vinculados a Universidade do Estado da Bahia relatam uma experiência inusitada de Gamificação, promovida pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (GPCV) na III Unebrinque, estabelecendo reflexões sobre Gamificação, sua popularização e aplicação, ao tempo em que destacam a importância da integração do universo lúdico digital ao cotidiano das brinquedotecas.



Em Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas autoras Cristina Martins (Rede La Salle e PUCRS), bem como Lucia Maria Martins Giraffa, (PUCRS), apresentam um modelo de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas, com intenção de apoiar a constituição de práticas pedagógicas de cunho inovador.

O artigo intitulado Fantasias, Sonhos e Símbolos: Contribuições Psicanalíticas para a Concepção de Conteúdo para Jogos, com a autoria de Lisiane Fachinetto (PPGDesing/Anhembí Morumbi) e Patrick Caldeira de Almeida (PPGDesing/Anhembí Morumbi) traz uma reflexão sobre a construção de narrativas e personagens para jogos a partir do constructo teórico da Psicanálise sobre fantasias, arquétipos e sonhos, sendo, o jogo, considerado como uma ferramenta importante na realização do desejo constituinte, ou seja auxilia na reprodução dos signos de satisfação.

A representação dos estrangeiros sobre a sociedade e a cultura brasileira encontra-se tematizado no artigo Estereótipos Brasileiros nos Jogos de Luta, de Erika Urakawa Madureira (PPGDesing/Anhembí Morumbi) ao refletir sobre a representação dos personagens brasileiros nos jogos de luta, a partir de uma pesquisa no universo dos jogos eletrônicos.

No campo das experiências de ensino aprendizagem com Jogos, o artigo intitulado O Ensino das Funções Quadráticas através da Interação com Jogos Digitais, da autoria de William Santos e Lynn Alves, pesquisadores vinculados ao PPGMCTI/ SENAI CIMATEC e UNEB, pesquisam as possibilidades pedagógicas presentes no game brasileiro D.O.M. (Dispositivo Oral Móvel) para a aprendizagem de funções quadráticas, e demais games disponíveis que favorecem o ensino de tal conteúdo, com o objetivo de contribuir com a reversão dos índices deficitários no desenvolvimento das habilidades matemáticas a partir da interação dos estudantes com os jogos digitais.

A pesquisa de Isa Coutinho; Patrícia Rodrigues e Lynn Alves, pesquisadoras do PPGEDUC/UNEB, intitulado Jogos Eletrônicos, Redes Sociais e Dispositivos Móveis: reflexões para os Espaços Educativos, tematiza de forma significativa a potencialidade e



possibilidades das tecnologias digitais em sala de aula na construção de saberes, reconhecendo a efetividade da interação dos alunos com as redes sociais, *softwares* de comunicação instantânea e *games* durante as atividades escolares avançando na construção e consolidação de lúdicos de aprendizagem, onde possa existir engajamento, imersão e prazer em aprender.

A educação em classes hospitalares é tratada no artigo denominado Jogos digitais nas classes hospitalares: desbravando novas interfaces, produzido por Isa Neves; Lynn Alves e Carina Gonzalez (PPGEDUC/UNEB), traz a cena o ambiente educativo das classes hospitalares, apresentando experiências que integram os jogos digitais em atividades pedagógicas realizadas neste espaço singular de educação.

O artigo intitulado Aspectos Sociais e Colaborativos em World of Warcraft, produzido por Fernanda Maia e Lisiane Fachinetto, apresenta uma análise das relações humanas e sociais no MMORPG World of Warcraft, durante o período de um ano, trazendo à tona características que definem o jogo como um agrupamento social, bem como questões travadas nos relacionamentos humanos dentro do mesmo e as facetas da colaboração e generosidade entre jogadores e a vaidade desenvolvida no ambiente in-game.

### **Jogos eletrônicos e Game Design**

Em “Apontamentos para uma estética do videogame”, Paulo Bruni, pesquisador vinculado à Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (UFBA) explora a dimensão estética dos videogames problematizando a sua especificidade ontológica e tentando compreender a natureza específica dos efeitos da obra videolúdica sobre os jogadores, além de indagar sobre as suas conexões com os demais produtos de entretenimento. Propõe apreender a especificidade estética dos jogos eletrônicos, enquanto obra interativa, a partir de três elementos: o jogo, a ficção e a incorporação.

Os textos produzidos pelos pesquisadores da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) tratam do desenvolvimento de aspectos do game design. Desse modo, Letícia



Cherchiglia, Pablo Gobira e Francisco Marinho, vinculados à Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, resgatam a noção de *serious games* para explicar sobre o projeto de desenvolvimento o game “De Gota em Gota”, a construção e popularização de conhecimento sobre a Bacia Hidrográfica do Rio Paraopeba, em Minas Gerais. Natália F. Menezes, Rodrigo C. G. Barbosa e Ivanir Paulo C. Ignacchitti, discorrem sobre as escolhas de arte e design para o jogo “Boalópolis”, desenvolvido pelo Laboratório de Experimentação Digital (LED) do Centro de Convergência de Novas Mídias da Universidade Federal de Minas Gerais. Lançado atualmente em versão beta, o objetivo do jogo é estimular percepção da diversidade formas de apreensão e significação do espaço habitado.

No último artigo do bloco, o pesquisador da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Victor Cayres, partindo da estrutura clássica da ação dramática, analisa as especificidades das estruturas da ação dramática utilizadas em jogos produzidos para consoles, explorando as suas aproximações com os gêneros épico e lírico.

### **Jogos Eletrônicos e Computação**

O pesquisadores Wilk Oliveira dos Santos, Sebastião Rogerio da Silva Neto, (Universidade de Pernambuco (UFPE) e Universidade Federal de Alagoas (UFAL)) e Clovis Gomes da Silva Junior (Universidade Federal de Alagoas-UFAL), em seu texto intitulado Processo de Virtualização de Jogos para Uso como Mecanismo de Apoio ao Processo de Ensino e Aprendizagem da Disciplina de Matemática, destaca o processo de Virtualização dos Jogos, bem como as principais técnicas utilizadas, especialmente seu uso como mecanismo de apoio ao processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Matemática.

O artigo intitulado A Aplicação da Linguagem de Modelagem Unificada (U.M.L.): Novas Perspectivas para o Desenvolvimento de Games Educacionais, produzido por William Santos e Lynn Alves vinculados à Programa de Pós-Graduação em Modelagem Computacional, Faculdade de Tecnologia Senai Cimatec, Salvador/BA, apresenta o processo de produção do game D.O.M (Dispositivo Oral Móvel), tendo em vista as





Técnicas de Desenvolvimento Ágil – Scrum, modelado em U.M.L. (Linguagem de Modelagem Unificada), com intento de contribuir com o estado da arte da produção dos Games Educacionais.

### **Jogos Eletrônicos, Aprendizagem e Avaliação**

Romero Medeiros do Instituto Federal de Pernambuco-Campus Garanhuns, juntamente com Raniella Lima, Denise Silva, e Luis Paulo Mercado do Centro de Educação da Universidade Federal da Alagoas (UFAL), através do desenvolvimento do protótipo do Jogo “Renascença”, propõem uma estratégia didática baseada na interação com os jogos digitais enquanto metodologia ativa e dinâmica de aprendizagem de literatura no ensino superior.

No artigo “O Uso de Games de Simulação de Agricultura no Ensino Técnico Agrícola”, Fernando Hax, Raymundo Ferreira Filho e Luis Otoni Ribeiro, pesquisadores do Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias do Educação Instituto Federal Sul-Rio-Grandense exploram diferentes tipos de jogos comerciais de simulação de agricultura no ensino técnico agrícola, a partir da perspectiva da aprendizagem tangencial. Sustentam que a resolução de problemas auxilia a integrar a prática com a teoria além de estimularem o desenvolvimento cognitivo e social de jovens estudantes do ensino médio.

Explorando os conceitos de “letramento digital” e “eventos de letramento”, Dulce Márcia Cruz e Ana Cristina Nunes Gomes Müller do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) descrevem os resultados da oficina ministrada pelo Grupo de Pesquisa Edumídia para docentes do ensino fundamental de uma rede municipal de ensino refletissem sobre suas práticas docentes e sobre o papel que os jogos eletrônicos desempenham na vida de seus alunos.

A abordagem neuropedagógica é explorada em dois trabalhos apresentados pelos pesquisadores vinculados ao Instituto Tércio Pacitti de Aplicações e Pesquisas Computacionais da Universidade Federal do Rio de Janeiro. No primeiro, Claudia Motta, Carla Marques e Walter A. O. Bicalho discorrem sobre a versão virtual do Game Trilha



Topológica, desenvolvido com o objetivo de observar como se dá a estruturação do processo de representação cognitiva das crianças a partir da sua interação com jogos virtuais a partir de crivos matemáticos. No segundo, as pesquisadoras Carla Verônica Machado Marques, Érica Calil Nogueira e o pesquisador Gabriel Brasil utilizam o conceito de “gameficação” para explorar a concepção e o desenvolvimento de games baseados no conceito de “jogo inteligente”.

Os pesquisadores do Grupo Comunidades Virtuais Helyom Viana Telles e Lynn Alves levantam questões epistemológicas inerentes à avaliação de jogos baseados em diferentes tipos de representações do passado. Com base no debate realizado por historiadores anglo-saxões sobre a relação entre História e jogos eletrônicos o jogo *Civilization*, colocam em cheque a própria noção de jogos históricos.

Nessa diversidade de leituras e discussões o XI Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas, contribui mais uma vez para a consolidação dos games enquanto um objeto de estudo e investigação para além da fruição.

Convidamos a todos a navegar sob essas trilhas, mapeando e delineando novas perspectivas.

**Helyom Viana Telles**

**Rosemary Ramos**