



A EXPERIÊNCIA DE APRESENTAR, PARA O ENSINO FUNDAMENTAL I, UM UNIVERSO EM EXPANSÃO ATRAVÉS DA NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

Danilo Sérgio Campos Dias¹

Eixo – Educação, Práticas Pedagógicas Inovadoras e (Com)temporaneidade
Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

O projeto Kimera Analógico - o emprego da narrativa transmidiática no Ensino Fundamental I, através da criação de um *board game* para um universo em expansão - desenvolveu-se durante o Mestrado Profissional em Educação (GESTEC/UNEB) e objetivou ampliar o letramento de estudantes do quarto ano da EM Álvaro da Franca Rocha, a partir do jogo-simulador Kimera - *Cidades Imaginárias*. Embora os jogos digitais sejam eficazes para a construção da aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento, muitas escolas da rede pública não possuem aporte tecnológico suficiente para oferecê-los aos estudantes, por isso, foi desenvolvido o Kimera Analógico, em uma perspectiva transmidiática, numa interlocução entre a narrativa do jogo e a coautoria dos estudantes-jogadores, quando relatam as aventuras vivenciadas no jogo, concebendo novas histórias. A metodologia utilizada foi a pesquisa participante, considerada mais adequada para situações educativas, por oportunizar a presença atuante do pesquisador, também sujeito do ato de pesquisar. Dentre os resultados alcançados, observou-se a apropriação dos estudantes das definições de lateralidade, direção, localização e orientação espacial, criação de personagens e desenvolvimento criativo na história. Conclui-se que o jogo, como símbolo de interação e socialização, pode ser utilizado para o desenvolvimento de aprendizagens atreladas ao caráter lúdico da atividade.

Palavras-chave: Narrativa transmidiática. Jogos modernos. Cartografia. Educação.

Introdução

O presente documento apresenta os processos de criação, desenvolvimento e aplicação do jogo analógico Kimera - A vingança de Kaos, objeto de estudo relacionado ao Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (UNEB), no período de 2017 a 2019. A proposta de um jogo analógico, quando o mundo virtual cresce em possibilidades, justifica-se com a necessidade da oferta de substituição das ferramentas digitais,

¹Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestre em Educação; dannites@gmail.com.

em determinados contextos escolares, em virtude da pouca ou nenhuma possibilidade de utilização dessas estratégias. Entre as razões, citam-se a ausência ou ineficácia de laboratórios de informática; o pouco ou nenhum acesso à rede elétrica compatível para o uso de mais de uma plataforma ao mesmo tempo, entre outros imprevistos ligados ao cotidiano escolar, como, por exemplo, a simples falta de energia elétrica. A oportunidade de ampliação dos letramentos cartográficos aos estudantes, priorizada no jogo digital, é continuada na versão analógica, uma vez que o jogo é composto por missões e desafios cujas realizações dependem de conhecimentos de lateralidade, direção, localização, orientação espacial e elementos cartográficos.

Dando continuidade a uma narrativa que se apresenta ao jogador organizada em três partes (as duas primeiras são o jogo digital *Kimera - Cidades imaginárias* e a HQ *Antes do Kimera*², o Kit Kimera, produto oferecido aos estudantes e composto por um livro ilustrado, dois livros de atividades e um jogo analógico, apresenta uma nova oportunidade para que os estudantes-jogadores acompanhem as aventuras dos principais personagens, Belle e Luka, ao tempo que desenvolvem noções espaciais necessárias ao desenvolvimento das estratégias mais adequadas a fim de que os avatares movimentem-se sem riscos pelo tabuleiro. Nesse sentido, justifica-se a titulação transmidiática ao projeto, uma vez que os estudantes-jogadores terão a possibilidade de expandir as aventuras, alterando o que foi previsto, toda vez que iniciarem uma nova partida.

Na narrativa que antecede o que é apresentado ao estudante através do Kit Kimera, os gêmeos Belle e Luka encontram, no escritório do professor Daniel, seu pai desaparecido, uma bússola dourada e, manipulando-a, são levados ao Mundo de Kimera. Lá descobrem que seu pai está sendo aprisionado por Kaos, o irmão maligno do Rei Kimera. No jogo digital, embora os gêmeos consigam libertar o pai, o que leva o jogador ao final do jogo, o enredo oferece possibilidade de continuação: a Bússola Dourada brilha quando os meninos saem do escritório do professor Daniel. Esse detalhe cria um argumento para a continuidade da narrativa. E é nesse ponto que tem início o roteiro do livro ilustrado que serve como introdução para a aventura, seguida no jogo de tabuleiro.

No livro ilustrado, a Bússola Dourada cai do bolso de Belle, acidentalmente, durante uma aula de campo, no Dique do Tororó, abrindo um portal entre o Mundo de Kimera e a cidade de Salvador, possibilitando a promessa de vingança de Kaos. Esse evento faz a maioria da população desaparecer e modifica toda a rotina da cidade. Para fazer com que a

² Klab.geotec.uneb.br

cidade volte ao normal, os irmãos contam com a ajuda de dois novos protagonistas, Analu e Isack.

Dessa forma, a história do universo da franquia está sendo contada através de um fluxo contínuo cronológico, em plataformas midiáticas diferentes, ou seja, a narrativa do Kimera perpassa nos formatos de um jogo digital, de uma história em quadrinhos, de um livro ilustrado e de um *board game*. Para embasar essa teoria, busca-se Jenkins (2009), Ryan (2013) e Andrade (2015), no que se refere aos conceitos de Narrativas Transmidiáticas; Castellar (2017) para a abordagem sobre letramento cartográfico; Alves e Hetkowsky (2012) e Alves e Coutinho (2016) para o que se refere às tecnologias digitais, analógicas e a educação.

Configura-se como um trabalho produzido pela convergência transmidiática, que visa à transformação do que está posto, uma vez que o público para o qual se destina o produto é incentivado a procurar novas informações e, a partir delas, tem a liberdade de alterar ou não a história contada. A convergência também se expande, visto que a história tem possibilidade de ser extrapolada, pois a aventura de Belle, Analu, Luka e Isack pode sair do tabuleiro e alcançar outros formatos, sejam digitais ou não, em produções decorrentes da criatividade dos profissionais que apresentarem o jogo em suas salas de aula.

Como um protótipo, o jogo analógico foi apresentado para uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental I, na Escola Municipal Álvaro da Franca Rocha, no bairro da Engomadeira, em Salvador. Durante cinco encontros, os estudantes tiveram a oportunidade de participar de uma sequência didática que lhes possibilitou: conhecer o universo da franquia através da leitura do livro ilustrado, realizar as atividades propostas nos cadernos de atividades, jogar, avaliar o jogo e acrescentar a ele suas sugestões.

Dadas essas possibilidades ao estudante-jogador, configuraram-se os sete princípios centrais que asseguram ao projeto o caráter transmidiático (JENKINS, 2009), tendo nos princípios da continuidade e da multiplicidade aqueles que oferecem melhor exemplificação através do jogo Kimera Analógico: a continuidade na potencialidade dos fatos de uma história em transmídia prosseguirem enquanto narrativa em outro suporte; a multiplicidade devido ao prazer da audiência em ver a história ser contada a partir de diversos pontos de vista, inclusive considerando a capacidade do público para desenvolver a história do seu próprio.

Com o desenvolvimento desse estudo, objetivou-se, a partir da criação de um kit (livro ilustrado, livros de atividades e *board game*), possibilitar a ampliação do letramento cartográfico dos estudantes, para que se sentissem representados em um instrumento lúdico que pudesse ensiná-los a transitar em sua própria comunidade, utilizando-se, para isso, dos

conhecimentos cartográficos. Além disso, oferecer uma ferramenta de entretenimento e construção de aprendizagens significativas em diferentes áreas do conhecimento.

Metodologia

Com base nos estudos de Brandão (1999; 2006), foi utilizado o método pesquisa participante. Oito etapas envolveram o estudo do Kimera Analógico. As quatro primeiras relacionaram-se ao contato, sondagem e diagnose da situação com a comunidade escolar, às pesquisas sobre o jogo digital e sobre letramentos, em específico o cartográfico, uma possibilidade decorrente do jogo digital e uma necessidade comentada pela professora titular da turma e pelos próprios estudantes, em uma das rodas de conversa que introduziram o projeto. A quinta etapa refere-se ao desenvolvimento do Kit Kimera, a partir das dificuldades apresentadas pelos estudantes durante os encontros; nas etapas seguintes, os estudantes imergiram no kit, lendo, realizando, jogando, analisando e reestruturando o jogo.

A hipótese que desembocou na produção do kit buscava saber em que medida um jogo analógico que contivesse, em sua mecânica, elementos propícios ao desenvolvimento de habilidades de cartografia, poderia contribuir para a construção da aprendizagem geográfica dos estudantes, bem como no reconhecimento de si no espaço-lugar. Para isso, teve início a análise das outras mídias que compõem o universo Kimera: o jogo digital e a HQ, ao tempo que também o pesquisador buscava referências em jogos de diversos gêneros, a fim de estabelecer qual seria o mais adequado para o objetivo estabelecido e para o contexto de sala de aula; dentre eles, Hero Quest e Krosmaster Arena.

Disso decorreram a produção do livro ilustrado, que contém informações importantes para que o jogador compreenda a narrativa que inicia no livro e segue no tabuleiro, os dois cadernos de atividades, cujas propostas relacionam-se à reflexão e transformação das experiências vividas durante o jogo e no jogo em si.

Depois das rodas de conversa, o pesquisador socializou o livro ilustrado com os estudantes. Nele, a narrativa é interrompida no exato momento em que o vilão Kaos foge com a Bússola Dourada, um importante artefato que precisa ser recuperado pelos heróis da história e é nesse momento que inicia a parceria dos estudantes. Através do tabuleiro, eles desenvolvem estratégias de localização e orientação espacial, participam de missões e respondem à cartas-desafios sobre cartografia que os levam a colaborar com os personagens.

O jogo Kimera Analógico é um híbrido entre o RPG e o jogo de tabuleiro moderno. Para que seja oportunizado em sala de aula, onde, geralmente, há um número grande de estudantes, o que poderia inviabilizar o processo, o Kimera Analógico propõe a formação de

equipes, chamadas fã-clubes. Um estudante fica responsável pela manipulação do peão no tabuleiro, mas as missões e cartas-desafios ficam sob a responsabilidade de todo o seu fã-clubes. Assim, durante as rodadas, o game master (mestre orientador do jogo) pode ter uma melhor organização do ambiente e os estudantes não se frustram por não poderem participar das rodadas.

As propostas dos cadernos de atividades estão também relacionadas ao que os estudantes leram, ouviram e experienciaram durante sua participação no projeto. O Caderno I faz uma diagnose do que os participantes conhecem, já que tem por objetivo balizar quais são as necessidades dos estudantes acerca do conhecimento cartográfico. Isso se constitui num importante instrumento para o professor, que pode ressignificar as cartas-desafio do jogo, substituindo as existentes por outras que julgar que contemplam melhor a necessidade de sua turma. Já no Caderno 2, os estudantes-jogadores podem lembrar momentos do jogo, além de aplicar os conhecimentos construídos durante as jogadas, voltados para noções de lateralidade, orientação e localização espacial. A partir das respostas, o professor pode avaliar que aspectos do assunto precisam ser reconsiderados.

Resultados e Discussão

Os resultados alcançados com o projeto Kimera Analógico podem ser apresentados sob três aspectos: a proposta de ludicidade, a ampliação dos letramentos através do Kit Kimera e a constatação de que urge a ressignificação de práticas pedagógicas que considerem o desenvolvimento da competência leitora. Sobre o primeiro, observa-se a necessidade de oportunizar espaços e momentos nos quais a criança possa extravasar e *ser criança*, principalmente nessa etapa escolar e em comunidades onde a violência não permite o lazer em segurança. Nesse sentido, confirma-se o que Brougère (1998) traz sobre ludicidade, quando afirma que é a interação social que favorece a cultura geral, e nos oferece o entendimento de jogo não como uma oposição às coisas sérias, e que, embora seja uma atividade espontânea, está baseado em fundamentos culturais e por ele se constroem aprendizagens de diferentes naturezas: social, psíquica, cognitiva. Afirma-se aqui a pertinência da utilização dos jogos como importantes estratégias de aprendizagem.

Um segundo aspecto está relacionado à concepção de que os letramentos individuais são importantes colaboradores para o sucesso de um empreendimento coletivo, conforme avalia Tfouni (2010). Uma das características do Kimera Analógico é ser um jogo cooperativo. Isso indica que, para que o jogo se finalize, todos os jogadores precisam ter cumprido suas missões, o que requer a habilidade do grupo. Nesse contexto de interlocuções e

contribuições mútuas em prol de um mesmo objetivo, é importante ressaltar que no jogo Kimera Analógico, os letramentos individuais, aqui apresentados como os conhecimentos particulares de cada estudante-jogador, são os promotores da progressão das etapas do jogo e por consequência, do sucesso da equipe. É fundamental que as práticas pedagógicas considerem o caráter colaborativo das ações.

Um terceiro aspecto diz respeito às dificuldades de leitura e compreensão de textos, demonstradas maiores do que as dificuldades com o conteúdo geografia. Na maioria das vezes, os estudantes solicitaram intervenção para compreender o texto, a consigna do Caderno de Atividades ou mesmo das cartas-desafio. Há, nesse sentido, a emergência de um maior investimento no desenvolvimento da competência leitora em sala de aula.

Acredita-se que as abordagens precisam ser ressignificadas, a fim de que os estudantes tenham maior contato com a leitura e a compreensão dos textos, em todas as áreas do conhecimento.

Conclusões

A ampliação dos letramentos das crianças é responsabilidade da escola. Entretanto, ao cumpri-la, o espaço escolar não pode alienar-se das necessidades lúdicas que as crianças apresentam, principalmente, durante essa etapa escolar. Dessa forma, proporcionar experiências lúdicas a partir de plataformas que ofereçam a construção de aprendizagens ao tempo que divertem é uma opção didática que está ao alcance dos educadores.

No caso do Kimera Analógico, atesta-se a evolução dos estudantes quando interferem positivamente nas características do jogo, criando novos personagens, obstáculos e desafios; quando se reconhecem no espaço apresentado pela situação comunicativa (o Dique do Tororó), fazendo relações de localização e orientação espacial a partir dele ou quando são convidados a avaliar as etapas da sequência didática. A leitura de mapas e legendas, assim como a identificação com o espaço geográfico, geram a autonomia e a segurança quanto ao deslocamento do indivíduo em sua comunidade e fora dela e são importantes também no que diz respeito às relações de pertencimento do indivíduo com seu espaço, fatores importantes para o desenvolvimento integral do estudante, para além dos ensinamentos construídos em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. (Orgs.). *Jogos Digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas, SP: Papirus, 2016.

ALVES, Lynn; HETKOWSKI, Tânia Maria, (Orgs.). *Tecnologias digitais e educação: novas (re) configurações técnicas, sociais e espaciais*. Salvador, EDUNEB, 2012.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues (Org.). *Pesquisa Participante*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. *A criança e a cultura lúdica*. *Revista Faculdade de Educação*. São Paulo, v.24, n.2, p.103-116, jul. - dez. 1998. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>.

CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella. *Cartografia escolar e o pensamento espacial: fortalecendo o conhecimento geográfico*. *Revista Brasileira de Educação em Geografia*, Campinas, v. 7, n. 13, p. 207-232, jan.- jun. 2017.

_____. *Letramento cartográfico e a formação docente: o ensino de geografia nas séries iniciais*. 2017a. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org>>.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

RYAN, Marie-Laure. *Narrativa Transmídia e Transficcionalidade*. *Revista Celeuma*. n.03. 2013. pag. 104.