



## O professor como game designer de um jogo digital: o caso do Game Comenius na Plataforma REMAR

Ana Cristina Gomes Muller<sup>1</sup> Bruna Santana Anastácio<sup>2</sup> Dulce Márcia Cruz<sup>3</sup>

### Abstract

Por suas potencialidades, os jogos digitais podem contribuir para o contexto escolar, se adaptados aos objetivos de aprendizagem do professor em seu planejamento pedagógico. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é descrever como um jogo educativo pode capacitar professores e estudantes a desenvolver habilidades para o uso das mídias. Como estudo de caso, apresenta-se a proposta do Game Comenius dentro da plataforma online REMAR, onde o professor pode customizar seu jogo para utilizá-lo com seus alunos ou propor que estes também produzam seus próprios jogos online. Para tanto, é relatada a experiência com um grupo de alunos de Pós-graduação em Educação, que vivenciou a função de game designer, cada aluno customizando o seu próprio Game Comenius de acordo com seus objetivos e conteúdos. Foram 16 jogos criados pelos pós-graduandos em diversas áreas do conhecimento, como: língua portuguesa, história, educação física, ciências, geografia, biologia, entre outros. As análises de três jogos criados na plataforma indicam que o objetivo do Game Comenius de ensinar os professores e estudantes a planejar aulas para educar com, sobre e através das mídias, foi alcançado. Com isso, a customização da produção do jogo digital parece contribuir para a formação docente, possibilitando uma reflexão baseada na experiência de práticas pedagógicas lúdicas e criativas.

**Palavras-chave:** jogos digitais, game design, formação docente, letramentos.

### Contatos:

aninhagomesmuller@gmail.com<sup>1</sup>

brunaanastacio@hotmail.com<sup>2</sup>

Dulce.marcia@gmail.com<sup>3</sup>

## 1. Introdução

A sociedade está em mudança, sobretudo no que se refere ao acesso e uso das tecnologias. De acordo com Moran [2012] estamos caminhando para uma sociedade que aprende de novas maneiras, por novos caminhos e com novos participantes (atores) de forma contínua. Além disso, uma das tarefas da escola é a preparação para o mundo, que requer não só o desenvolvimento nas novas gerações de

conhecimentos, ideias, habilidades e capacidades formais, mas também a formação de disposições, atitudes, interesses e pautas de comportamento [Pérez Gomez 1998]. Nesse sentido, a educação escolar precisa, cada vez mais, ajudar a todos a aprender de forma integral, humana, afetiva e ética, integrando o individual e o social, os diversos ritmos, métodos, tecnologias, para construir cidadãos plenos em todas as dimensões [Moran 2012].

Nesse contexto, Barreto [2002] acredita na capacidade das tecnologias de desencadear mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, bem como de minimizar a lacuna entre as práticas escolares e as demais práticas sociais de docentes e discentes.

Inserido no contexto educacional tem-se o uso dos jogos digitais como forma de fortalecer as relações entre a escola e as tecnologias, ou seja, colocando-as a serviço da educação. A partir disso, os jogos digitais por suas potencialidades, podem contribuir para o contexto escolar, se adaptados aos objetivos de aprendizagem do professor no seu planejamento escolar. Isso porque, dentre várias razões, de acordo com Schuytema [2008], um game apresenta ao jogador uma série de desafios à medida que o jogador progride e tenha um objetivo em mente: seja a vitória de um cenário, acúmulo de dinheiro, atingir o próximo nível, derrotar o chefe ou conseguir uma pontuação alta.

Por essa perspectiva, o uso de jogos digitais na educação proporciona aos alunos uma aprendizagem mais lúdica, significativa e motivadora. Ramos [2014] avalia que a estrutura organizada e ao mesmo tempo lúdica dos jogos pode contribuir para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Além disso, o uso das tecnologias na escola reforça a importância de um projeto pedagógico pautado na reflexão e ação, para respaldar sua utilização de forma significativa, numa visão ampla do mundo contemporâneo, bem como proporcionar a criação de experiências heterogêneas, valorizando a diversidade das situações pedagógicas, favorecendo a reelaboração e a reconstrução do processo de ensino-aprendizagem [Sancho e Hernandez 2006].

## 2. Jogos digitais no contexto escolar

O contexto escolar precisa se tornar um espaço vivo, agradável, estimulante, com professores bem



remunerados e preparados; com currículos mais ligados à vida dos alunos; com metodologias mais participativas, que tornem os alunos pesquisadores, ativos; com aulas mais centradas em projetos do que em conteúdos prontos; com atividades em outros espaços que não a sala de aula [Moran 2012]. Por esse parâmetro, a adoção dos jogos digitais tende a ser uma possibilidade interessante de uso das tecnologias na escola pelas suas características motivadoras e ativas, como as destacadas por McGonigal [2012]: ter objetivos a alcançar, regras a cumprir, participação voluntária e feedbacks. Juul [2005] resume os atributos dos jogos digitais nas seguintes características: a) regras: jogos são sistemas baseados em regras; b) resultados variáveis e quantificáveis; c) valorização do resultado: aos diferentes resultados potenciais de um jogo são assinalados diferentes valores, alguns positivos outros negativos; d) esforço do jogador: o jogador se empenha como forma de influenciar nos resultados – por isso games também são considerados “desafios”; e) associação do jogador com o(s) resultado(s): o jogador está emocionalmente ligado aos resultados do jogo no sentido de que ele pode ser tanto o vencedor “feliz” no caso de um desfecho positivo quanto um perdedor “triste” no caso de um desfecho negativo; f) consequências negociáveis: o mesmo jogo (conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem desdobramentos para a vida real.

No entanto, para o uso na educação, os jogos precisam ser úteis ao processo educacional, devem promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas [Moratori 2003]. Além disso, há também o exercício de habilidades cognitivas enquanto se joga, como salienta Ramos [2013], em que o jogador estará envolvido em processos mentais, como memória, percepção, raciocínio, linguagem e resolução de problemas.

Os jogos digitais têm papel fundamental sobre a motivação, por serem divertidos e interessantes para os seus jogadores. O aspecto lúdico que promove deve estar mais fortemente inserido nos processos educacionais dos alunos. Nesse viés, responde ao que propõe Moran [2012] ao defender que a educação tem de surpreender, cativar, conquistar os estudantes a todo o momento, precisa encantar, entusiasmar, seduzir, apontar possibilidades e realizar novos conhecimentos e práticas.

Depois de discutir a importância dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem a partir de todos os elementos de motivação, desenvolvimento de habilidades cognitivas e participação ativa dos alunos, descreveremos um jogo educativo que objetiva

capacitar os professores e estudantes de licenciatura a desenvolverem habilidades para o uso das mídias.

### 2.1 Game Comenius: o jogo da didática

Diante das potencialidades dos jogos no contexto escolar, o Game Comenius: o Jogo da Didática tem o objetivo de potencializar as aprendizagens sobre os usos das mídias a partir da definição de Rivoltella [2012]: educar "com" as mídias; educar "sobre/para" as mídias e educar "através" das mídias. Seu público-alvo são professores e estudantes de licenciatura e tem como objetivo proporcionar uma situação de ensino-aprendizagem mais interativa e dinâmica. Ao educar "com" o docente faz o uso instrumental da mídia, "sobre/para" faz um uso crítico e reflexivo das suas mensagens, linguagens e conteúdos e "através" das mídias faz o uso criativo, com a produção a partir delas na escola [Rivoltella 2012].

O início do projeto de produção do Game Comenius ocorreu em 2013, no Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, a partir do mapeamento do perfil do público-alvo e suas preferências e usos das mídias tanto no pessoal quanto profissional por meio de formulários online e entrevistas grupais. Após esse mapeamento, a equipe de bolsistas foi estruturada em três áreas: design, responsável pela arte e estética do jogo; programação, responsável pela programação online do jogo; e pedagógica responsável pelo conhecimento didático a ser desenvolvido no jogo por meio das missões. Todas as etapas de produção e as oficinas realizadas para os testes dos protótipos foram descritas e analisadas na dissertação de mestrado de Muller [2017].

No início do projeto, o intuito era potencializar a aprendizagem das mídias em um único jogo digital, mas o demorado e complexo processo de produção somado à avaliação do perfil dos jogadores e suas necessidades vindas das oficinas de teste mostraram que era preciso dividir o jogo em módulos sequenciais e independentes. Assim, o Game Comenius foi planejado na estrutura de quatro fases que se referem às mídias que serão trabalhadas em cada uma delas. Na primeira fase ou módulo (que já está disponível online gratuitamente) são trabalhadas as mídias tradicionais usadas na escola: quadro negro, livro didático, fotografia, jornais e revistas e cadernos e cartazes. No segundo módulo serão trabalhadas as mídias audiovisuais: retroprojetor, reproduzidor VHS, CD/DVD, máquina fotográfica, câmara filmadora, cinema, televisão, rádio, gravador e computador offline. No terceiro módulo serão trabalhadas as mídias digitais 2.0: datashow, ferramentas de busca/softwares, câmera digital, redes sociais e computador online. Por fim, na quarta fase o foco está nas mídias virtuais e híbridas:



lousa digital, ambientes virtuais, smartphones, games e nuvem/aplicativos [Cruz 2018].

A justificativa da criação do Game Comenius se deu a partir da ampliação do acesso às mídias no mundo contemporâneo que passam a fazer parte da vida das pessoas, entendida como Cultura da Convergência por alguns ou Cultura Digital para outros e da constatação de que a escola ainda não usa esses recursos para potencializar o processo de ensino-aprendizagem em sua complexidade. A partir do ponto de vista da mídia-educação é procedente a pergunta: uma formação docente para as mídias auxiliaria nessa adoção? As respostas dos questionários de perfil mostraram que os/as estudantes de licenciatura em sua grande maioria não costumam jogar jogos digitais. Essa ausência em seu repertório cultural de uma mídia tão popular, mostrou a necessidade da criação de um jogo educativo que preparasse o futuro professor para a docência na cultura digital. A reflexão que se propõe neste projeto não considera melhores ou piores mídias ou mesmo o uso de algumas em detrimento de outras. Pelo contrário, a proposta é que o jogador por meio da personagem Lurdinha amplie seu conhecimento sobre as mídias e use as mais adequadas para cada situação de aprendizagem baseada em seu objetivo pedagógico. Assim, o que se deseja propor ao jogador com o Game Comenius é a reflexão, no âmbito da convergência midiática, sobre os letramentos digitais vindos do acesso, apropriação, consumo e produção criativa das práticas sociais cotidianas nas quais os indivíduos estão inseridos, tendo a escola como foco [Cruz 2018].

A primeira versão referente às mídias tradicionais foi finalizada e a equipe encontra-se na produção do segundo módulo. No primeiro, como etapa de prototipagem, foi produzido um gameboard com o intuito de testar e aprimorar a mecânica do jogo na qual se baseou a programação do jogo digital. Essa versão acabou se tornando o Game Comenius Tabuleiro, disponível no formato PRINT AND PLAY (imprimir para jogar) no site do projeto.

## **2.2 Plataforma REMAR: customização das missões**

Entre o final de 2017 e início de 2018, a equipe do Game Comenius finalizou o primeiro módulo como base para participar de um edital da CAPES/RNP dentro do projeto REMAR, da Universidade Federal de São Carlos. Desenvolvida no Laboratório de Objetos de Aprendizagem (LOA), a plataforma REMAR tem como objetivo facilitar a reutilização de recursos educacionais abertos, como os jogos educativos, que atendam às necessidades de distintos docentes para sua utilização, reutilização e redistribuição como também sua adaptação nos mais distintos contextos educacionais [Beder Et al.2017].

Na primeira fase do Game Comenius, as missões estavam prontas e bastava o jogador escolhê-las para receber o feedback das suas jogadas. Essa característica do jogo, de não estar voltado à uma área específica de conhecimento, era motivo de crítica por parte dos jogadores. Nas oficinas de formação com o jogo, professores e estudantes pediam que o Game Comenius permitisse a opção de customizar vários itens, dentre eles, os conteúdos das missões.

Na plataforma REMAR, a equipe do Game Comenius pode programar o jogo de modo que as escolhas fossem customizadas e que o jogador pudesse se sentir no lugar de game designer, utilizando a arte e a mecânica do jogo pronto para planejar sua própria aula, com seu conteúdo. Ou seja, dentro da plataforma, o jogador cria suas próprias missões, definindo os conteúdos, os espaços, estratégias didáticas, agrupamentos dos alunos, todas as mídias utilizadas na aula, bem como os feedbacks para cada uma das escolhas e pontuações. Ao criar as missões, o jogador gera um link que permite a quem o acessa jogar as escolhas com todos os elementos do módulo 1 do Game Comenius online. Dessa forma, as missões podem ser criadas por professores, por seus alunos, ser combinadas em jogos completos e jogadas online a partir de um link que não necessita de cadastro na plataforma. A partir de abril de 2018, o Game Comenius passou a estar disponível na plataforma REMAR com acesso aberto para cadastro online por todos os interessados.

Com a customização do Game Comenius REMAR, o jogador tem a possibilidade de planejar suas aulas e vê-las sendo executadas dentro do próprio jogo. Mas além do planejamento, a customização propõe uma reflexão sobre o uso das mídias, pois o jogador precisará justificar por meio dos feedbacks o porquê de cada elemento que escolher para ser adequado para sua proposta didática. No entanto, esse novo formato de jogo customizável não havia sido testado até sua divulgação e não se sabia se a proposta iria funcionar. O teste foi realizado com estudantes de pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como será descrito a seguir.

## **3. Metodologia**

Na disciplina Game Design e Educação, ofertada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina no segundo semestre de 2018, muitas foram as experiências práticas para (re) pensar o uso de jogos digitais e de tabuleiro no processo de ensino-aprendizagem. A docente responsável pela disciplina era também a coordenadora do projeto e propôs que jogássemos o Game Comenius, para testar o objetivo de desenvolver



as habilidades e competências do professor para o uso das mídias por meio de um jogo digital, lúdico e divertido. No módulo 1, como já foi dito, o jogador joga oito missões de planejamento das aulas da professora Lurdinha, recebendo feedbacks por cada escolha efetuada.

Depois de jogar online o módulo 1, acessamos a Plataforma REMAR, para experimentar o papel de Game Designer das próprias missões. No Game Comenius, as missões estavam prontas com seus respectivos feedbacks. No Game Comenius REMAR, é necessária a criação de cada missão e os feedbacks de cada escolha. A distinção entre eles é que na plataforma REMAR o professor realiza o seu próprio planejamento e pode visualizá-lo por meio do Game Comenius. Uma aplicação prática dessa proposta pode permitir por exemplo, que, em formações docentes, após discussões sobre o uso das mídias, os professores criem missões como forma de exercitar os conhecimentos e refletir sobre as melhores escolhas para trabalhar com determinado conteúdo e mídia em sala de aula.

Para maior compreensão do processo de game design que tem que ser realizado pelo jogador, serão descritas de forma sintética as principais telas e como deve ser o seu preenchimento dentro da Plataforma REMAR:

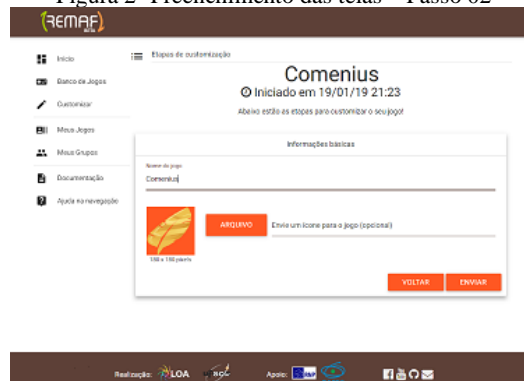
Figura 1- Preenchimento das telas – Passo 01



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

O jogador deverá acessar o endereço <<http://gamecomenius.remar-beta.rnp.br/>>, clicar em **Acessar** na parte superior da tela e realizar seu cadastro. Na tela, será necessário clicar no ícone da pena cuja denominação é Game Comenius. Para elaborar uma missão, é necessário clicar em **Criar jogo**.

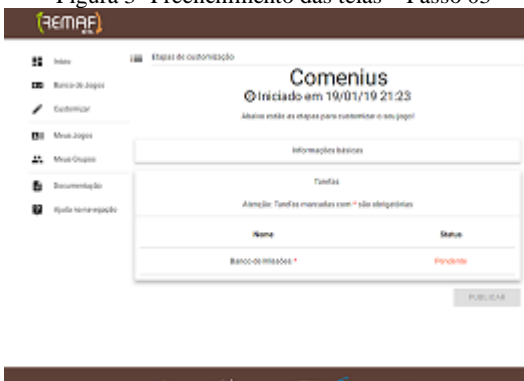
Figura 2- Preenchimento das telas – Passo 02



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

Para descrever o nome do jogo, é preciso informar no campo **Nome do jogo** a descrição. De forma opcional, é possível enviar um ícone para o jogo, clicando em **Arquivo**. Para prosseguir, é necessário clicar em **Enviar**.

Figura 3- Preenchimento das telas – Passo 03



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

Aparecerá uma página referente às etapas de customização, é necessário clicar em **Pendente** para acessar o banco de missões. Aparecerá outra tela e ao final clicar no ícone “+” para criar a missão.



Figura 4- Preenchimento das telas – Passo 04

Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

É necessário preencher todas as informações (Título da missão; Objetivos da missão; Descrição da missão; Agrupamentos; Espaços de aprendizagem; Procedimentos e Mídias, justificando as melhores escolhas) e clicar em **Criar**. Posteriormente, a missão ficará na lista da página anterior, sendo necessário selecioná-la e clicar em **Enviar**. Na sequência, ao clicar em banco de jogos, o jogo estará disponível. Também é possível agrupar oito missões e criar um jogo. Na tela de banco de missões, basta selecionar oito e clicar em **Enviar**.

Na disciplina Game Design e Educação, a partir de seus interesses e experiências em conteúdos e áreas de conhecimento, cada pós-graduando criou individualmente as suas missões com objetivos e feedback, evidenciando as possibilidades pedagógicas da ferramenta do processo de ensino-aprendizagem do professor. O jogador pode criar quantas missões quiser na plataforma. Na hora de decidir quais missões entram no seu jogo podem escolher até oito para compor uma sequência. Esse jogo selecionado pode incluir as missões produzidas pelo próprio jogador ou pelas criadas por outros jogadores que estão disponíveis na plataforma, em uma lista de opções. O objetivo da atividade da disciplina foi refletir sobre essas possibilidades de promover um aprendizado mais lúdico e significativo, trazendo para os pós-graduandos a perspectiva de game designers de um jogo educativo, como forma de refletir sobre as possibilidades e os limites dessa mídia para o planejamento didático. Os resultados da atividade serão descritos na próxima seção.

#### 4. Resultados e discussão

Na disciplina Game Design e Educação, a partir da experiência de jogar o Game Comenius e a Plataforma REMAR, foram criados 16 jogos pelos pós-graduandos, distribuídos em diversas áreas do conhecimento, como: língua portuguesa (n=3), história

(n=4), educação física (n=1), ciências (n=1), geografia (n=1), biologia (n=1), ensino de línguas (n=1), educação especial (n=1), games (n=2) e produção de animação (n=1). Como já foi dito, o jogo é uma soma das missões escolhidas, criadas especificamente pelo jogador ou selecionadas na lista das já produzidas por outros. O objetivo da atividade era refletir como, ao elaborar as missões, o professor realiza seu planejamento docente, visualiza suas escolhas e reflete sua prática em um ambiente estável, antes de aplicá-lo em sala de aula. A justificativa da experiência é de que, para trabalhar com determinada mídia, seja um computador, jogo, datashow é necessário o domínio dessas ferramentas, que podem ser desenvolvidos por meio da plataforma de recursos educacionais abertos.

Para que se tenha uma ideia do que é possível produzir e como esse processo acontece na plataforma, serão apresentados alguns exemplos dos jogos customizados pelos pós-graduandos. Foram selecionados três jogos referentes às disciplinas de Língua Portuguesa, Educação Física e História, contendo cada jogo uma missão, em que serão expostas, na íntegra, todas as informações referentes ao planejamento docente, como as melhores escolhas indicadas por cada jogador, assim como suas justificativas. A missão de cada jogo será descrita e ilustrada com as respectivas telas e textos. Depois serão sinteticamente analisadas para verificar até que ponto os jogadores conseguiram incluir em seus planejamentos a proposta de educar “com, sobre/para e através” das mídias, que é o objetivo principal do Game Comenius, embasado nos princípios da mídia-educação.

##### - Jogo da disciplina de Língua Portuguesa

Para a missão intitulada Lendas: o jogo da memória, o público-alvo foram os alunos do 5º ano do ensino fundamental, cujo currículo abrange o Gênero Lendas. Os dados informados referentes ao planejamento serão descritos a seguir com a missão jogável. É importante salientar que a descrição se dará na missão jogável para melhor visualização já que as informações devem ser inseridas na tela de Configuração da Missão.



Figura 5- Template agenda



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

- **Missão 1 do jogo customizável:**  
“Lendas: o jogo de memória”
- **1º objetivo da missão:**  
“Apresentar as lendas folclóricas brasileiras”;
- **2º objetivo da missão:**  
“Discutir principais características a partir dos textos”;
- **3º objetivo da missão:**  
“Produzir um jogo de memória a partir das histórias contadas”.
- **Descrição da missão:**  
“Dia 22 de agosto é comemorado o dia do folclore brasileiro. Por causa disso, a coordenação pedagógica solicitou que os professores de português trabalhassem com essa temática em suas aulas. Os objetivos seriam: apresentar as lendas folclóricas brasileiras, discutir suas principais características e, por fim, produzir junto com os alunos um trabalho (jogo de memória) para ser exposto na semana folclórica para toda a escola”.

Figura 6 - Template agenda preenchida

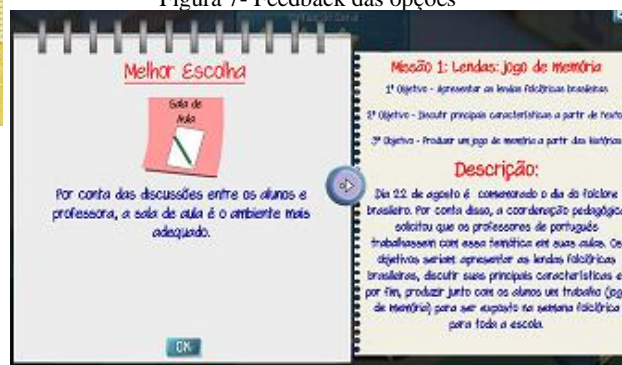


Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

Após o preenchimento do título, objetivos da missão e sua própria descrição, são necessários escolher as opções mais adequadas entre as disponíveis para seleção. Para a missão sobre o Gênero Lendas, as seguintes opções foram indicadas como melhores escolhas por quem a criou:

- **Espaços de aprendizagem:** “Sala de aula”.
- **Agrupamentos:** “Pequenos grupos”.
- **Procedimentos:** “Atividade prática”.
- **Mídia do 1º objetivo:** “Quadro negro”.
- **Mídia do 2º objetivo:** “Livro didático”.
- **Mídia do 3º objetivo:** “Cadernos e cartazes”.

Figura 7- Feedback das opções



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

Posteriormente à escolha, é necessário justificar cada uma por meio de um feedback educativo que orienta outro jogador, por exemplo, o porquê de tais elementos serem melhores para determinada prática. Para as opções indicadas para a Missão sobre o Gênero Lendas, os feedbacks informados foram:

- **Feedback Espaços de aprendizagem:** “Por conta das discussões entre os alunos e a professora, a sala de aula é o ambiente mais adequado”.
- **Feedback Agrupamentos:** “A produção de um jogo de memória requer que os alunos se organizem em pequenos grupos para sua organização”.
- **Feedback Procedimentos:** “A produção de um trabalho requer uma atividade prática, estimulando discussões entre os alunos e com a professora”.
- **Feedback Mídia do 1º objetivo:** “Na apresentação das lendas folclóricas, o quadro pode ser utilizado para as anotações mais importantes sobre a temática, como também sobre o que os alunos conhecem. O intuito é deixar visível a todos”.
- **Feedback Mídia do 2º objetivo:** “Na discussão sobre as principais características a partir das histórias, o livro didático é um recurso importante, pois nele há muitas histórias que podem ser oralizadas em sala de aula e, posteriormente, comentadas por todos”.
- **Feedback Mídia do 3º objetivo:** “A produção de um jogo de memória a partir das histórias contadas necessita de materiais adequados. Para isso,



cartazes e cadernos são fundamentais para sua realização”.

### Análise

Ao analisar a missão a partir do conceito de mídia-educação, temos: Apresentar as lendas folclóricas brasileiras como educar “com as mídias”, pois com o quadro negro seria um recurso instrumental para a conceitualização unicial; Discutir principais características a partir dos textos como educar “sobre/para as mídias”, pois livro didático poderia propor uma discussão crítica e reflexiva sobre os conteúdos a respeito do tema nesta mídia; Produzir um jogo de memória a partir das histórias contadas como educar “através das mídias”, pois os cadernos e cartazes seriam as mídias utilizadas para a produção de algo a partir de toda a discussão anterior, o que pode proporcionar como ficaria uma aula a partir da mídia-educação.

### - Jogo da disciplina de Educação Física

Para a missão intitulada História da dança, o público-alvo são os alunos do ensino fundamental, pois a dança perpassa vários momentos do desenvolvimento da criança e adolescente na vida escolar.

Figura 8 - Template agenda



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

- **Missão 1 do jogo customizável:** “História da dança”
- **1º objetivo da missão:** “Conhecer a história da dança”
- **2º objetivo da missão:** “Perceber a importância do movimento na dança”
- **3º objetivo da missão:** “Destacar estilos de dança”
- **Descrição da missão:** “Os alunos estudarão sobre a dança e forma geral, bem como conceitos, história, modalidades e movimentos

para ressignificar e recriar a dança para o contexto escolar”.

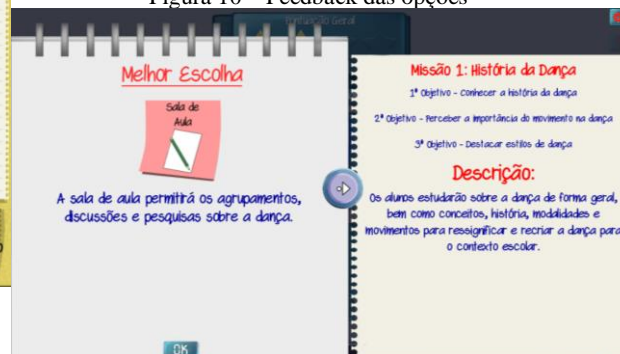
Figura 9 - Template preenchida



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

- **Espaços de aprendizagem:** “Sala de aula”
- **Agrupamentos:** “Pequenos grupos”
- **Procedimentos:** “Pesquisa”
- **Mídia do 1º objetivo:** “Jornais e revistas”
- **Mídia do 2º objetivo:** “Jornais e revistas”
- **Mídia do 3º objetivo:** “Jornais e revistas”

Figura 10 – Feedback das opções



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

- **Feedback Espaços de aprendizagem:** “A sala de aula permitirá os agrupamentos, discussões e pesquisas sobre a dança”.
- **Feedback Agrupamentos:** “Para estimular a pesquisa colaborativa, os trabalhos em grupos ganham destaque neste momento!”.
- **Feedback Procedimentos:** “A pesquisa e a discussão fazem com que nossa aula se torne mais interessante! Vamos comentar sobre as descobertas sobre a dança”.



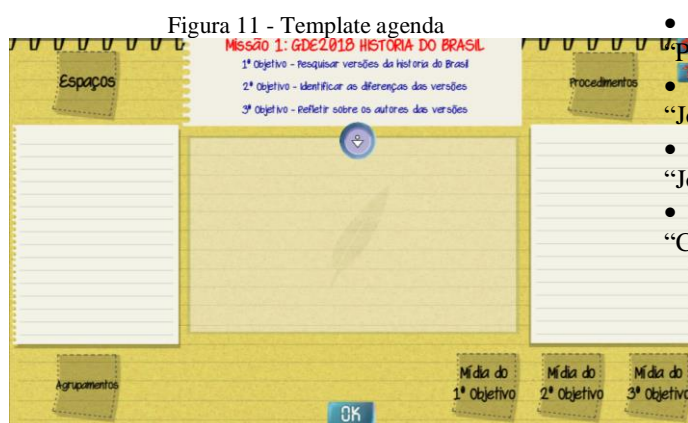
- **Feedback Mídia do 1º objetivo:**  
“Vamos pesquisar sobre a história da dança em fontes de pesquisa”.
- **Feedback Mídia do 2º objetivo:**  
“Vamos conhecer imagens de movimentos, de danças e imaginar como movimento se daria a partir das imagens encontradas”.
- **Feedback Mídia do 3º objetivo:**  
“Através das pesquisas dos movimentos, destacar os estilos encontrados na pesquisa sobre a dança”.

### Análise

Ao analisar a missão a partir da mídia educação, podemos verificar o “com a mídia” e “sobre/para a mídia” em que os jornais e revistas são utilizados como instrumento de pesquisa para a conceituação inicial sobre a história da dança. Percebemos a importância do movimento da dança, destacando seus estilos como “educar sobre/para as mídias”, pois os jornais e revistas proporcionam a pesquisa e análise crítica e reflexiva sobre a história da dança.

### - Jogo da disciplina de História

Para a missão intitulada História do Brasil, o público-alvo são os alunos do ensino fundamental e ensino médio, pois a história do Brasil perpassa toda a trajetória escolar desses alunos.



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

- **Missão 1 do jogo customizável:**  
“GDE2018 - História o Brasil”
- **1º objetivo da missão:**  
“Pesquisar versões da história do Brasil”
- **2º objetivo da missão:**  
“Identificar as diferenças das versões”

- **3º objetivo da missão:**  
“Refletir sobre os autores das versões”
- **Descrição da missão:**

“Esta missão tem o objetivo de continuar discutindo a ideia de como a história vai sendo construída ao longo do tempo. Primeiramente pode-se encontrar pontos de vista do mesmo fato histórico. Um exercício interessante pode ser a comparação dos detalhes que acompanham os fatos, mais ou menos informações, as motivações ou razões das decisões tomadas e, por fim, qual a biografia dos autores e o seu papel na história”.

Figura 12 - Template preenchida



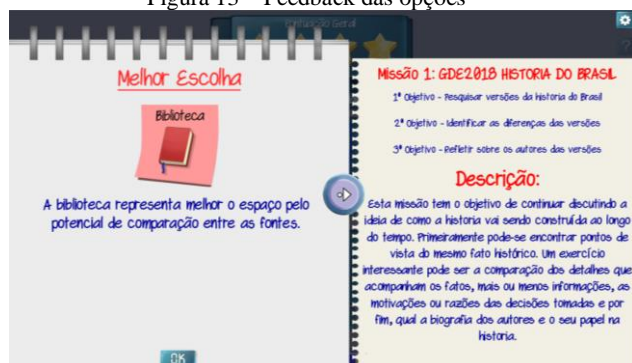
Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

- **Espaços de aprendizagem:**  
“Biblioteca”
- **Agrupamentos:**  
“Pequenos grupos”
- **Procedimentos:**  
“Pesquisa”
- **Mídia do 1º objetivo:**  
“Jornais e revistas”
- **Mídia do 2º objetivo:**  
“Jornais e revistas”
- **Mídia do 3º objetivo:**  
“Cadernos e cartazes”





Figura 13 – Feedback das opções



Fonte: Game Comenius - Plataforma REMAR [2019]

- **Feedback Espaços de aprendizagem:**

“A biblioteca representa melhor o espaço pelo potencial e comparação entre as fontes”.

- **Feedback Agrupamentos:**

“A medida que vamos encontrando informações, podemos discutir com os colegas, mas a conscientização também é importante”.

- **Feedback Procedimentos:**

“Prevalece a descoberta de informações, então a pesquisa é o ponto central”.

- **Feedback Mídia do 1º objetivo:**

“Como ponto de partida um pesquisador precisa reunir materiais para sua pesquisa, ir a biblioteca e selecionar possíveis fontes como jornais e revistas, é um começo” (sic).

- **Feedback Mídia do 2º objetivo:**

“Encontrar pontos de vista de uma história requer a comparação entre fontes, em outras palavras precisamos ler mais de uma fonte e colocá-las lado a lado”.

- **Feedback Mídia do 3º objetivo:**

“Nesta parte é importante para o aluno escrever suas conclusões e descobertas”.

## Análise

Ao analisar a missão a partir do conceito de mídia-educação, podemos verificar o “com a mídia” e “sobre/para a mídia” em que os jornais e revistas são utilizados como instrumento para a conceitualização inicial que abrange a pesquisa e identificação das distintas versões sobre a história do Brasil. Refletir sobre os autores das versões trata-se de “educar sobre/para as mídias”, pois os cadernos e cartazes propiciam a análise crítica e reflexiva a partir do conhecimento estudado pelos próprios estudantes.

## 5. Conclusão

Diante desta experiência através da Plataforma REMAR, tem-se um banco de jogos e inúmeras possibilidades de utilização do jogo digital na formação de professores e nas escolas. Em avaliação informal na disciplina, os pós-graduandos declararam que sentiram-se game designers e perceberam que o planejamento é fundamental para uma aula, assim como para organização de um jogo customizável. A partir da elaboração das missões no jogo com seus objetivos, as mídias para cada um dos objetivos e também o feedback de cada objetivo, indicaram que perceberam que o professor consegue organizar o seu jogo, destacando aspectos importantes da sua disciplina e área de atuação na escola.

Nesse sentido, os jogos customizáveis podem transitar por diversas áreas do conhecimento como língua portuguesa, história, biologia, ciências, geografia, educação física, ensino de línguas, educação especial, produção de animação e games, ressaltando que é possível trabalhar com o uso dos jogos digitais inseridas nas áreas de conhecimento em que o professor se encontra.

De forma geral, os jogos analisados contemplaram o educar “com, para/sobre e através” das mídias, o que evidencia que os jogadores conseguiram compreender e entender a proposta. Apenas uma missão incluiu o “através” das mídias como autoria criativa. Esse dado é muito relevante porque mostra que usar as mídias como ferramenta ou como objeto de estudo talvez estejam mais próximas do cotidiano dos educadores. Mas coloca o questionamento sobre porque os pós-graduandos não conseguiram imaginar uma proposta de ação ou de autoria para seus estudantes, mesmo tendo jogado o game online que pretende criar essa experiência.

De um lado é possível que o jogo não tenha sido suficiente para embasar o planejamento para as três dimensões, o que precisa ser ainda mais investigado em novas oficinas de uso da plataforma. Mas por outro lado também alerta sobre a dificuldade dos professores de entender seus estudantes como produtores de conhecimento e planejar atividades em que eles sejam autores, ativos e criativos. Pensar “através” das mídias pressupõe uma atitude do professor de abrir espaço para a autonomia do aluno, o que se por um lado independe de usar recursos como as mídias, por outro, ao estar ausente, pode dificultar a compreensão e a experimentação de todo seu potencial pedagógico.

A partir dessa experiência, podemos concluir que as características do Game Comenius em sua versão online e customizável na plataforma REMAR indicaram uma potencialidade para a formação de professores. Também levantaram no grupo uma



reflexão e experimentação sobre o uso das mídias ao permitir aos pós-graduandos ampliar seu repertório não apenas como jogadores mas também como criadores, ou game designers, personalizando um jogo online aos seus objetivos pedagógicos em sala de aula.

Além disso, essa experiência evidenciou possibilidades pedagógicas mais lúdicas e significativas tanto para alunos quanto para professores. No entanto, ainda é preciso continuar testando o Game Comenius (em seus diferentes formatos) em oficinas de formação, para verificar até que ponto a aprendizagem sobre o uso das mídias pode mesmo ser ampliada pelo contato produtivo com um jogo educativo com essa pretensão.

## Referências

- BARRETO, R. G., 2002. Tecnologias na sala de aula. In: LEITE, M.; FILÉ, W. (ORG.). *Subjetividades, tecnologias e escolas*. Rio de Janeiro: DP&A.
- BEDER, D.M.; OTSUKA, J.L.; BRAGHIM, G.C.; BARROS, H.L.M.A.; ACIOLE, L.Y.S.; GARCIA, P.H.R, 2017. Remar: uma plataforma de apoio à publicação e customização de jogos educacionais abertos. In: *VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE)*, Recife. Disponível em: <[HTTP://WWW.BR-IE.ORG/PUB/INDEX.PHP/WCBIE/ARTICLE/VIEW/7396/5192](http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/7396/5192)>. Acesso em: 27 de jan de 2019.
- CRUZ, D. M., 2018. Jogar para ensinar? A formação para as mídias em um jogo digital. *XV Congresso Internacional de Educação Superior a distância*. ESUD. Rio Grande do Norte.
- MULLER, A. C. G. 2017. *Game Comenius: produção de um jogo digital de educação para as mídias*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina.
- FANTIN, M., 2008. A mídia na formação escolar de crianças e jovens. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação* – Natal, RN.
- JUUL, J., 2005. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. *Plurais – Revista Multidisciplinar*, v.1, n.2.
- MCGONIGAL, J., 2012. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Best Seller.
- MORAN, J. M., 2012. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. Campinas: Papirus.
- MORATORI, P. B., 2003. *Porque utilizar jogos educativos no processo ensino aprendizagem?* Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro.
- PERÉZ GÓMEZ, A. I., 1998. As funções sociais da escola: da reprodução à reconstrução crítica do conhecimento e da experiência. In: SACRISTAN, J GIMENO; PERÉZ GOMEZ, A. I. *Compreender e transformar o ensino*. Artmed.
- PLATAFORMA REMAR, 2019. *Game Comenius*. Disponível em: <[HTTP://GAMECOMENIUS.REMAR-BETA.RNP.BR/](http://gamecomenius.remar-beta.rnp.br/)>. Acesso em: 19 de Jan de 2019.
- RAMOS, D. K., 2013. Jogos cognitivos eletrônicos na escola: exercício e aprimoramento dos aspectos cognitivos. *IX Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*. Florianópolis.
- RAMOS, D. K., 2014. Cognoteca: uma alternativa para o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais no contexto escolar. In: *Revista da FAEBBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v.23, n 41, p.63-75, Jan/Jul.
- RIVOLTELLA, P. C., 2012. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In: FANTIN, M; RIVOLTELLA, P. C (ORG) . *Cultura Digital e Escola: pesquisa e formação de professores*. Campinas: Papirus.
- SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. ET AL. (ORG)., 2006. *Tecnologias para transformar a educação*. Porto Alegre: Artmed.
- SCHUYTEMA, P., 2008. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.