



O GAME PROTAGONISTES

Igor Marques Zoraya Marques

Universidade do Estado da Bahia Departamento de Educação Campus XI País Brasil



Figura 1: Esboço da Tela de Entrada do Game 'Protagonistes'

Resumo

Este Trabalho defende a adoção do game “Protagonistes” e similares, em turmas de Educação de Jovens e Adultos – EJA, pois concebe o jogo eletrônico como mais um artifício didático e lúdico que pode reunir, ao mesmo tempo, protagonismo, situações cotidianas, temas curriculares em contextos reais e estratégias lúdicas de aprendizagem, impactando direta e positivamente no interesse e empenhamento de sujeitos tão diferentes entre si, e ao mesmo tempo com uma importante expectativa em comum: a predisposição natural do ser humano para a resolução de problemas e desafios, e prazer advindo dessa experiência. Neste sentido o jogo “Protagonistes”, encontra-se em fase inicial de desenvolvimento, e pode vir a se constituir em mais um espaço de aprendizagem viável, válida e promissora, onde cada sujeito tem acesso junto com a mediação e participação direta do professor, a uma ferramenta pedagógica que reúne um conjunto de atividades lúdicas, interdisciplinares e contextuais favoráveis ao seu desenvolvimento cognitivo, cultural e social, aliada ao prazer, sociabilidade, autoestima, responsabilidade, autodisciplina e protagonismo. Em síntese, o game ‘Protagonistes’ pode se tornar uma parte importante e extremamente interessante do arsenal pedagógico que integra o fazer docente e discente, tendo em vista a proposição integrada e dinâmica de elementos e funções de revisão, fixação, assimilação e avaliação pós-aula, em torno dos assuntos e definições que forem

sendo trabalhados em sala e relacionados às atividades propostas no jogo. Para tanto, a base teórico-metodológica deste estudo recorre a autores clássicos e contemporâneos, tais como: Freire [1996]; Marques [2006]; Leal [2017] e Farbiarz [2016] e poderá trazer outras válidas contribuições como: Schuytema [2008]; Werbac [2014]; Schell [2014] e Deterding et al. [2011]. Na esteira das vantagens também buscamos que o game ‘Protagonistes’ inclua os mais diversos níveis de domínio da tecnologia, respeite limites, aproxime gerações, resgate valores, promova a aprendizagem significativa, contemple histórias de vidas distintas, se calque na realidade social, cultural, ambiental e política em que os sujeitos estão inseridos e o mais importante do que tudo – os divirtam. Até onde se vê, há muito ainda a pesquisar para a concretização e aperfeiçoamento do jogo ‘Protagonistes’ pois, estamos numa trilha embrionária e promissora. Além disso, em meio às ambicionadas metas está o envolvimento dos vários segmentos sociais que lutam pelos mais elementares direitos de inclusão na sociedade. Preocupa-nos, sobretudo, garantir que este game seja eficaz no que se refere às legendas, áudios, e imagens para que, independente das dificuldades e limites enfrentados (sejam eles visuais, auditivos, mentais, de locomoção, de comunicação, ...) os sujeitos de qualquer idade, escolarização e situação sócio econômica, possam ter mais opções acessíveis e *de custo zero* para aprender jogando.

Palavras-chave: Protagonismo. Games. Ensino Aprendizagem.



Contatos:

Igor Marcel Marques Santos.

kalled_unico@hotmail.com

Zoraya Maria de Oliveira Marques

zmarques@uneb.br

1. Introdução

Quando analisamos a viabilidade de nos inscrevermos para participar do XII Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, não tivemos dúvida quanto ao Jogo Educativo que gostaríamos de compartilhar junto ao GT04. Ainda mais por se tratar de um evento que propõe, entre outras possibilidades, a construção de novas trilhas e caminhos neste campo. A decisão recaiu, assim, em planejar a criação de um Jogo Didático que se relacione com gêneros 'Pluzzer' e 'Adventure/RPG' que intitulamos de 'Protagonistes' voltado para pessoas na faixa etária entre 16 a 90 anos e que frequentam classes noturnas nos sistemas públicos de ensino.

Contudo, dada às especificidades da Educação de Jovens e Adultos - EJA, propor um artifício didático e lúdico que possa reunir, ao mesmo tempo, protagonismo, situações cotidianas, temas curriculares em contextos reais e estratégias lúdicas de aprendizagem, nos exige partir das particulares que podem interferir no interesse e empenhamento destes sujeitos tão diferentes entre si, e ao mesmo tempo com uma importante expectativa em comum: a predisposição natural do ser humano para a resolução de problemas e desafios, e prazer advindo dessa experiência.

Mais do que isso, que possa também incentivá-los a descobrir o potencial uso das ferramentas tecnológicas postas a favor do sucesso escolar e/ou satisfação pessoal, profissional, cultural, social, qual seja. Para tanto, importa considerar quem são, quais os conhecimentos prévios, o que desejam saber, as relações culturais, afetivas e sociais que travam em torno de si, enfim, aspectos que agem como diferenciais para a escolha e permanência nas atividades e experimentações que desejamos incluir no game proposto. Além do mais, em nossos estudos e práticas, temos observado que no *metier* didático da EJA há muito tempo repetimos as mesmas queixas, que incluem

desde as dificuldades evidentes dos sujeitos em participar ativamente das discussões propostas pelo professor, perpassando pela falta de acompanhamento nas atividades extraclasse; inadequação das metodologias de ensino e de ênfase meramente expositiva; pouco acesso às tecnologias da informação; e games com fins didáticos ainda pouco explorados, até a própria 'evasão presencial' definida como a situação em que o estudante fisicamente está presente em sala, mas totalmente alheio ao que ocorre neste fecundo espaço tempo que denominamos de encontro pedagógico ou aula. Seja por cansaço, desconhecimento dos assuntos tratados, sensação de exclusão, desinteresse, negligências do sistema de ensino, dentre outros diversos motivos [Marques, 2007].

2. As características do nicho onde o Game 'Protagonistes' se aloja...

Evidentemente, ao propor um *nicho* didático para auxiliar no trato das inúmeras e complexas problemáticas que influenciam nos resultados atuais da EJA, temos clareza de que estaremos oferecendo com condições e limites específicos, tão somente uma pequena contribuição para o processo de ensino e de aprendizagem exitoso. Ainda assim, constituindo-se, em um espaço de aprendizagem viável, válida e promissora, onde cada sujeito terá acesso junto com a mediação e participação direta do professor, a uma ferramenta pedagógica que reunirá um conjunto de atividades lúdicas, interdisciplinares e contextuais favoráveis ao seu desenvolvimento cognitivo, cultural e social, aliada ao prazer, sociabilidade, autoestima, responsabilidade, autodisciplina e protagonismo.

Ou seja, este jogo pretende *abrir* uma cavidade motivacional no trato didático dos conteúdos, porque irá conter provocações pedagógicas das mais diversas, onde conteúdos e conceitos serão trabalhados de forma interdisciplinar e ativa, uma vez que estimulará um sem número de interesses, habilidades e atitudes



voltados para o dia-a-dia, perpassando a diversão, a pesquisa, a autonomia e o comprometimento com a própria aprendizagem, sem deixar de lado o planejamento sequenciado trabalhado pelo professor e professora. Em particular, em se tratando das especificidades dos jovens, homens e mulheres que frequentam as classes da EJA, seja na zona rural ou na zona urbana do município de Serrinha/BA, o cenário cultural que caracteriza uma mesma escola e série, torna a sala de aula - como ocorre em qualquer outra no cenário globalizado - um ambiente extremamente rico e prenhe de movimento, de expectativas de mudanças e novidades.

Há uma diversidade cultural irrepitível e histórica, que não apenas influencia na visão de mundo, comportamentos e atitudes, mas que também é fundante para a construção crítica de conhecimentos e circulação de saberes incessantemente.

Esse encontro de múltiplas experiências, repertórios culturais e práticas geracionais tem se constituído num aspecto muito forte para a concepção do game 'Protagonistes' pois temos consciência de que ele, inescapavelmente atravessará uma "cultura popular do fazer, que se aprende fazendo e vendo fazer. Ela possui uma dimensão muito pragmática, voltada para a ação, que gosta de se movimentar e fazer junto uma construção marcadamente compartilhada e coletiva [MEC, 2016]."

O reconhecimento de que os sujeitos da EJA resolvem retomar os estudos por diferentes razões e motivações, e que determinado acontecimento ou situação que porventura os afastaram um dia da escola, de repente pode vir a ser, o mesmo motivo que as trouxe de volta, e depois de um tempo geralmente considerável de afastamento, nos responsabiliza e implica a descobrir cada vez mais, opções didáticas que as acolham, incluindo sem preconceitos nem resistência, as suas visões de mundo, crenças, valores, opiniões, preferências, pré-requisitos, decepções, peculiaridades, experiências, saberes, partes que são da bagagem que as constituem.

São essas histórias de vida, que os sujeitos desvelam aos poucos em sala de aula, que vão oferecendo ao professor maior possibilidade de aliar realidade e jogo, concretude e fantasia, expectativa e foco, desafio e empenhamento, objetivo e realização.

Afinal, independente de suas idades, origens socioeconômicas, vivências familiares e profissionais,

jeitos de pensar, aprender e de se relacionar, limites e possibilidades, toda pessoa gosta de ser desafiada e de descobrir que pode se superar.

O game tem a prerrogativa de aproximar diferentes realidades e itinerâncias individuais, já que nele tudo é possível. Este é um fator diferencial e poderoso estímulo quando se usa o jogo eletrônico em salas de EJA: além de ser por si só um novo e misterioso atrativo, sua oferta é de que, no mundo virtual todas as chances se igualem.

Ora, num contexto onde "a cada realidade corresponde um tipo de aluno e não poderia ser de outra forma, são pessoas que vivem no mundo adulto do trabalho, com responsabilidades sociais e familiares, com valores éticos e morais formados a partir da experiência, do ambiente e da realidade cultural em que estão inseridos [MEC, 2016]", como poderíamos resistir a inserir nas ações didáticas, mais um recurso de ensino com tais vantagens?

Até porque, para que os aprendentes possam ter êxito na retomada extraclasse e gradual dos temas curriculares já estudados em sala, o enfrentamento aos desafios postos pelo jogo deverão ser compatíveis com os exercícios e assuntos abordados nas aulas e com a sua vida pessoal, profissional e familiar. E funcionará, porque em síntese, estamos projetando que suas principais características sejam:

- ∴ *A inserção do lúdico* junto ao ensino de conteúdos curriculares, convertendo exercícios de fixação e revisão dos assuntos estudados em similares de videogame e jogos virtuais, para que o aprendente possa ir se desafiando no alcance de maiores pontuações ao mesmo tempo em que é estimulado a rememorar os assuntos trabalhados em sala;
- ∴ *A personificação* do protagonista, aliando o ato do jogo às escolhas e ações dinâmicas, a partir das orientações oferecidas pela narração (áudio) ou do uso de legendas (textos ou imagens auto explicativas) que estimulam a continuação das tentativas;
- ∴ *A associação* entre os conteúdos curriculares e a vida cotidiana, transformando o desafio em fator motivacional, para que a busca das soluções seja o fundamental para o atingimento de novas fases e continuação da diversão;
- ∴ *A simplicidade no acesso e uso* do aplicativo transformando aprendizagem em atrativo lúdico onde o desejo, estimulado pelo game, em querer



saber mais se vincula aos sentidos e usos dos assuntos aprendidos, de modo acessível e descomplicado, favorecendo a otimização do processo ensino aprendizagem.

2.1 E por falar em Protagonismo, Games e Ensino Aprendizagem...

Etimologicamente a palavra protagonista se origina do grego *protagonistes* e se refere ao ator que interpreta o papel principal numa peça de teatro, de *protos* que significa primeiro, de *agonistes* que quer dizer competidor, e *agon* que se reporta à competição.

A escolha do nosso game pretende, portanto, reafirmar a posição do educando da EJA como o protagonista e autor da sua própria aprendizagem.

A nosso ver, é extremamente pertinente a perspectiva acentuada por Costa [2000] que vê o protagonismo, enquanto participação genuína que resulta na construção de autonomia, autoconfiança e autodeterminação no processo de construção da identidade pessoal, social e no projeto de vida dos sujeitos.

Certo é que, por concordarmos que o termo protagonismo juvenil, em seu sentido atual, indica o ator principal, ou seja, o agente de uma ação, jovem ou adulto, um ente da sociedade civil ou do estado, uma pessoa, um grupo, uma instituição ou um movimento social [Costa, 2000] o game 'Protagonistes' dedica grande parte de suas intenções ao estímulo da autonomia e independência dos seus participantes.

A irrefutável posição Freiriana que revela que, no processo de autonomia o nosso papel de formadores "é o de quem testemunha o direito de comparar, de escolher, de romper, de decidir e estimular a assunção deste direito por parte dos educandos [1996]" nos responsabiliza ao compromisso da assunção permanente de metodologias ativas, participativas e críticas no fazer educativo.

Isso significa que optar em trabalhar com jogos, brincadeiras e games didáticos no processo de ensino aprendizagem da EJA nos remete a propósitos específicos, cujos detalhamentos como "qual desafios apresentará", "que narrativas conta", "que pressupostos orientam o seu desenvolvimento" são aspectos ainda em construção. Porém é indiscutível, que no nosso caso, o foco em práticas pedagógicas que estejam a

serviço da formação de valores, criação de espaços de sociabilidade estimuladores e tessitura de relações interpessoais construtivas, é primordial.

Para tanto, importa as atitudes que partem inicialmente do próprio professor, pois para que se possa *dar o salto* do uso do jogo propriamente dito, para a assunção do jogo eletrônico mais conhecido como 'videogame' supõe-se que se passe a conhecer, ao menos, algumas noções simples acerca dos dispositivos que o jogador precisará dispor para interagir com as imagens e comandos exibidos na televisão ou, no monitor.

Obviamente, expressões como *game*, console, plataforma, o controle e seus botões, teclado, mouse, uso de sons, sensores de movimento, entre outros, poderão soar estranho e complexo para aqueles que são usuários pouco frequentes em tais tecnologias.

Entretanto, não serão impeditivos para o gradual exercício e hábito de utilizá-los como mais uma interessante ferramenta de ensino.

Como se diz na área dos designers, o game é "um jeito divertido de fazer o que deve ser feito [Marcel, 2013]" e possui aspectos pontuais sobre o que é um jogo nesta configuração, que ainda estamos estudando:

∴ Regras – uma espécie de manual que trata da definição escrita sobre como o jogo irá ser jogado, do que pode ou não, do tempo, de como ganhar, do que acontece com quem perder;

∴ Voluntários – o pressuposto de que o sujeito é livre para entrar no jogo é imprescindível, pois é ao tomar conhecimento das regras que decide se quer experimentá-lo ou não, sem a obrigatoriedade de fazê-lo;

∴ Conflito – para que o jogo funcione, e como ocorre numa história interessante, existe um desafio ou conflito a resolver, isso pode se dar na interação entre os jogadores, ou no mundo proposto. De modo competitivo ou colaborativo, e respeitando as regras propostas, é isso que dará propósito ao jogo que estamos criando: um objetivo para o jogo e para os jogadores;

∴ Métricas – não adiantaria a elaboração das regras e a proposição do conflito a ser resolvido, se não fosse



possível registrar e mensurar o desempenho dos jogadores, para que no final do jogo o sujeito saiba a sua pontuação, com que rapidez venceu os desafios, se cumpriu (ou quanto faltou para cumprir) o objetivo almejado, e/ou outros aspectos que se queira avaliar;

∴ Imersão – é muito importante que os jogadores respeitem e acreditem na proposta do jogo, e nesta nova realidade para que possam sentir que tudo aquilo faz sentido na experiência.

Observando as cinco características acima, apontadas por Marcel [2017] tem grande sentido afirmar. que as aulas da EJA poderão ter um ganho qualitativo indiscutível com a adoção do *game Protagonistes*, tanto do ponto de vista do ensino, quanto da aprendizagem. Seja em se tratando do professor, ou do educando, protagonistas que são das suas próprias vidas e escolhas.

Em síntese, este poderá se tornar uma parte importante e extremamente interessante do arsenal pedagógico que integra o fazer docente e discente, tendo em vista a proposição integrada e dinâmica de elementos e funções de revisão, fixação, assimilação e avaliação pós-aula, em torno dos assuntos e definições que forem sendo trabalhados em sala e relacionados às atividades propostas no jogo.

2.2 Quanto a Metodologia do Jogo 'Protagonistes'

Uma das recorrentes preocupações dos professores e professoras que atuam nas turmas da EJA, diz respeito ao uso de práticas pedagógicas que considerem as expectativas e especificidades dos sujeitos, valorizando suas histórias de vida e modos singulares de aprender.

Tanto é que, nos sistemas públicos de ensino esse desafio tem recebido maior visibilidade e atenção, notadamente na última década. Outrossim, considerando que os indivíduos da EJA estão em situação de inclusão e carregam em si formas distintas de se constituírem sujeitos, como quaisquer outros cidadãos que precisam formar olhares capazes de aceitar a complexidade das situações reais sem reduzi-la, sintetizá-la ou livrá-la de suas contradições [Farbiarz et al. 2016], este game poderá contemplar diversos assuntos trabalhados em sala, mas não necessariamente seguindo a lógica da matriz curricular escolar.

Inicialmente, no intuito de facilitar a compreensão acerca dos elementos metodológicos que irão constituir o jogo 'Protagonistes' vale enfatizar quatro principais características que poderão fazer grande diferença:

1.

O LÚDICO E OS
CONTEÚDOS
CURRICULARES

No jogo que estamos projetando, a ênfase no lúdico junto ao ensino dos temas curriculares pressupõe que, na conversão dos exercícios (seja para fixação, assimilação, revisão e/ou avaliação dos assuntos estudados) em similares de videogame e jogos virtuais, o aprendente seja desafiado de forma divertida ao alcance de maiores pontuações, através da rememoração dos assuntos trabalhados em sala, e que poderão ser convertidas, posteriormente, em notas pelo professor.

Desde o contato inicial, o próprio acesso, uso e manuseio da plataforma, provocarão o sujeito a investigar e entender o seu funcionamento para ir se familiarizando com cada uma das opções oferecidas no Menu, concebido de forma multifuncional.

Deste modo, o game em si tanto poderá ser utilizado na modalidade *solo* onde o sujeito da EJA não precisará necessariamente do uso da internet ainda que esteja no âmbito da escola, quanto na modalidade *multi jogador* onde poderá jogar com outros colegas de turma que estejam *online*, como por exemplo, já estando em casa.

Há mais: para aqueles que normalmente não tem acesso à *internet*, mas que estejam na mesma rede (ou seja, ligados a um mesmo modem) o acesso ao game será também facultado.

Do ponto de vista didático, tanto os níveis de desafios a serem enfrentados na modalidade *solo* e na modalidade *multi jogador*, quanto à pontuação adequada para cada um dos desafios - completados ou não, lançarão sempre estímulos adequados para ambas às situações, evitando que *o não alcance* da pontuação esperada leve a desmotivação e desistência do sujeito em completar a atividade iniciada. A diversão e leveza propiciada pelo game tende deste modo, a garantir que o foco esteja no prazer e qualificação das tentativas e aprendizagens decorrentes de tal esforço, e não necessariamente na quantificação delas.



2.

A PERSONIFICAÇÃO DO PROTAGONISTA

A *personificação* do protagonista será um dos grandes atrativos do game 'Protagonistes' uma vez que, para aliar o ato do jogo às escolhas e ações dinâmicas, o sujeito da EJA precisará assumir essa autoria.

Sendo assim, desde a diferenciação por *nicho*, perpassando pelo registro do nome real e escolha do nome fantasia que assumira no game à montagem do seu *Avatar*, e criação da foto e do ambiente, entre outros tais, o envolvimento nas ações vai alimentando o teor motivacional esperado.

Um detalhe: durante a movimentação do personagem, o estudante da EJA visualizará o seu *Avatar* 'em terceira pessoa' como costumam dizer os desenvolvedores de games, pois apesar de ser jogado no seu decorrer como terceira pessoa, os desafios em si serão em primeira pessoa, obviamente a primeira e terceira pessoa referidos aqui, tratam do formato de visão do game.

Outro detalhe: a partir das orientações oferecidas pela narração (áudio) ou do uso de imagens, legendas, e textos autoexplicativos que garantem e estimulam a continuação das tentativas, o jogo vai tomar forma e ampliar interesses e aprendizados previstos para cada sessão.

A evolução das atividades em tela poderão envolver a apresentação de uma situação-problema do cotidiano ou desafio, lançada da forma mais desafiante e realista possível.

Do mesmo modo, a busca do embasamento, pesquisas, informações e subsídios para sua resolução; a proposição de alternativas viáveis para solucionar o problema ou desafio apresentado; análises ou discussões livre de ideias através de conversas com os outros colegas ou a professora; a tomada de decisão que implicará no descarte das opções ou alternativas improváveis.

3.

A ASSOCIAÇÃO ENTRE OS CONTEÚDOS CURRICULARES E A VIDA COTIDIANA

A *associação* entre os conteúdos curriculares e a vida cotidiana, transforma o desafio em fator motivacional, para que a busca das soluções seja o fundamental no atingimento de novas fases e continuação da diversão e aprendizagem, se materialize nas ferramentas que o professor irá utilizar para acompanhar os avanços e dificuldades que vão sendo enfrentados pelos educandos.

Assim, entre estes procedimentos gerados pelo sistema, estarão incluídos: a Criação de Grupos de Desafio, os Relatórios dos Aprendentes, os Relatórios de Grupos, a Criação de Desafios específicos (dentro da limitação do game), entre outros.

Na tabela que definiremos para a plataforma de acesso ao PC, os elementos constituintes como o tipo do jogo, os níveis do RPG, os níveis e status a receber, a partir do momento em que os desafios vão sendo vencidos, interferirão positivamente no seu andamento.

Porém, tendo em vista que este game é essencialmente de caráter pedagógico, torna-se inviável, pensar em trabalhar apenas situações onde as diferenciações por nível de desafio seja o mais relevante.

Outro aspecto importante que estamos ponderando, se refere a ambientação em espaços naturais, onde o aprendente se sinta confortável e a vontade por visualizar elementos do seu cotidiano familiar, profissional, social, cultural, e de lazer, entre outros.

A predefinição por um ambiente em 2D que simula o 3D, se justifica pela atenção aos diferentes contextos financeiros que os sujeitos da EJA reúnem. O que possibilitará que, por mais simples que seja o equipamento que se tenha a disposição, não haverá impedimentos quanto ao suporte técnico necessário para rodar o game.



No mais, a presença de novos desdobramentos irá estimular o participante a querer se superar, tornando cada fase um fator motivacional capaz de trazê-lo de volta á disputa consigo mesmo, para que queira tentar novamente, ao reconhecer o próprio avanço que o leva a desejar aprender.

4. A SIMPLICIDADE NO ACESSO E USO DO APLICATIVO



Figura 2: Visualização da Tela de Entrada

A própria fig. 02, demonstra como, neste game, pretendemos que a *simplicidade no acesso e uso* do aplicativo transforme a aprendizagem em atrativo lúdico onde o desejo, estimulado pelo game, em querer saber mais se vincule aos sentidos e usos dos assuntos aprendidos, de modo acessível e descomplicado, favorecendo a otimização do processo ensino aprendizagem deflagrado pelo professor em sala de aula.

Isso inclui desde as formas de obter o game, pois o estudante tanto pode baixar o jogo a partir do arquivo de instalação *offline*, quanto diretamente da internet também sem custo algum.

Totalmente autoexplicativo e extremamente descomplicado, o jogo 'Protagonistes' está sendo concebido para ser acessível a todos os sujeitos da EJA indiscriminadamente.

Um dos seus maiores atrativos será o formato e dinâmica de como serão trabalhados os exercícios de fixação, de revisão e os experimentos avaliativos que mediante a separação em graus e níveis diversos de

desafios, que mobilizarão continuamente o estudante a aumentar a sua pontuação e desempenho.

3. Conclusão

Saber lidar com o vasto repertório de saberes e experiências que circulam no universo da EJA, requer que as metodologias de ensino trabalhadas pelos docentes, possam focar nos seus interesses e valorização das individualidades como fatores prioritários para sua permanência, tanto quanto para a observância do seu protagonismo.

No âmbito da oferta de práticas participativas e dinâmicas, os games de caráter pedagógico agregam diferentes graus de envolvimento, preparo, interesse e experiências, além de gerar desafios que contemplam acontecimentos e situações cotidianas comprovando a sua utilidade não somente para os estudos, mas principalmente para a própria vida.

Na esteira das vantagens também buscamos que o game 'Protagonistes' possa incluir os mais diversos níveis de domínio da tecnologia, que respeite limites, aproxime gerações, resgate valores, promova a aprendizagem significativa, contemple historias de vidas distintas, se calcie na realidade social, cultural, ambiental e política em que os sujeitos estão inseridos e o mais importante do que tudo – os divirtam.

A despeito da EJA, do ponto de vista de uma modalidade específica de ensino, ser reconhecida uma prioridade nacional - defendida, inclusive, nos discursos oficiais como integrante das políticas públicas de educação de caráter prioritário - prevalece a carência por um processo formativo e continuado que agregue – ao trabalho dos envolvidos com esta atividade especializada e de características próprias – maior qualidade e valorização.

Além do mais, a insuficiente produção de literaturas acadêmicas voltadas para a EJA e suas diversas demandas, tem deixado uma significativa lacuna no avanço de práticas inovadoras e bases teóricas mais consistentes, onde as situações concretas vivenciadas pelos sujeitos se confrontem com os temas pedagógicos contemplados nas matrizes curriculares propostas.

A versão para uso na plataforma *smartphone*, ou mesmo seu uso no celular de recursos simples, também



é um objetivo futuro, após a produção e efetivação do *game protagonistes*.

Há mais. Pretendemos ainda, incorporar os Jogos de liberação da Leitura e Escrita, propostos na clássica Pedagogia de *Celestin Freinet*, onde possamos integrar de tudo um pouco e ao mesmo tempo, como escritas enigmáticas por listas de transmissão, licenças poéticas em linguagens matemáticas, cartas no *whatsapp*, leitura de imagens, composição temática (história e ciências) a partir de músicas da atualidade, produção de conteúdos de história junto a letras de músicas da MPB, entre outros infinitos didáticos.

Até onde se vê, há muito ainda a pesquisar para o aperfeiçoamento do jogo 'Protagonistes' estamos numa trilha embrionária e promissora. Em meio às ambicionadas metas está o atingimento dos vários segmentos sociais que lutam pelos mais elementares direitos de inclusão na sociedade.

Preocupa-nos, sobretudo, encontrar formas no futuro, para trabalhar este game noutros âmbitos no que se refere as legendas, áudios, e imagens para que, independente das dificuldades e limites enfrentados (sejam eles visuais, auditivos, mentais, de locomoção, de comunicação, ...) os sujeitos de qualquer idade, escolarização e situação sócio econômica, possam ter mais opções acessíveis e de *baixo custo* para aprender jogando.

Outro campo, se refere à saúde, no que se refere a produção de uma game, onde o sujeito hospitalizado possa simular o próprio tratamento, responsabilização e cura da doença, progressivamente, através do seu *Avatar*, inclusive para melhor compreensão no que se refere aos medicamentos, exercícios, fisioterapias, e outros tais, aprendendo mais, não apenas sobre a doença que o acomete, mas também descobrindo em si, a necessária força e desejo para esta superação.

Finalmente, o mais ambicioso projeto tem a ver com enveredarmos pelos *videogames* futuristas onde o aprendente não se restringe a jogar sentado numa cadeira ou sofá, apertando botões e seguindo comandos, mas que possa ir muito além - para o interior do jogo, onde passe os comandos e os movimentos com o seu próprio corpo e cuja reprodução das reações sonoras e comandos de voz acompanhem esta tecnologia também.

O *avatar* deste modo se torna uma extensão real daquilo que é executado pelo sujeito. Obviamente reduzir os custos do processador e dos sensores de movimento, entre os demais componentes, consiste num desafio considerável, mas não essencialmente restritivo.

Há muitos pontos de partida para ancorar estes desdobramentos, e não existem limites sobre até onde podemos chegar.

Agradecimentos

Não se constrói algo do nada. Nem à parte *do outro*. Ao contrário, é principalmente a partir das relações interpessoais, sejam elas escolares, profissionais, familiares, ou em última análise na sociedade em sua concepção mais ampla, que inovamos, reinventamos, aprendemos e ensinamos algo, dando sentido ao (nosso) mundo.

Isto significa, que desde a sua idealização e concepção, este trabalho está contando com o apoio incondicional dos familiares e diferentes *gentes* que apesar de todas as disposições em contrário e do preocupante cenário político, educacional, financeiro atual – ainda acreditam e se dedicam a (re) construir alternativas e *novos velhos* caminhos que nos levarão a algo muito melhor, logo ali, adiante...

Referências

- COSTA, Antônio Carlos Gomes da. *Protagonismo Juvenil: Adolescência, Educação e Participação Democrática*. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.
- DERTERDING, DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., and NACKE, L.: From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In: MindTrek 2011, pp. 9-15. ACM Press, New York, (2011)
- FARBIARZ Jackeline Lima; FARBIARZ, Alexandre; HEMAIS Barbara Jane Wilcox (Orgs.). *Design para uma educação inclusiva* [livro eletrônico]. São Paulo: Blucher, 2016.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. 31ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.



LEAL, Marcio. *Você já sabe o que é gamificação*, 2014. Disponível em: <<http://www.opusphere.com/voce-ja-sabe-o-que-e-gamificacao/>>. Acesso em: 27 de fev. 2017.

_____. *Gamificação e 5 características que definem o jogo*, 2017. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/gamificacao-e-5-caracteristicas-que-definem-o-jogo-marcel-leal> acesso em Acesso em: 27 de fev. 2017.

MARQUES, Zoraya Maria de Oliveira. *Como se chega ou como nos tornamos docentes no Ensino Superior*. 2006. 238

f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2006.

SCHELL, Jesse. *A Arte de Game Design*. Editora Campus, 2010.

WERBACH WERBACH, K. (Re)Defining Gamification: A Process Approach. In A. Spagnolli, L. Chittaro, & L. Gamberini (Eds.), *Persuasive Technology*, 2014, 8462: 266–272. Springer International Publishing. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_2