



## **Contribuições do Design para a construção de jogos na escola: projetos de autoria compartilhada, aprendizagem e construção de sentidos**

Cynthia M. Dias<sup>1</sup>

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro,  
Programa de Pós-graduação em Design, Brasil.

Orientador(a): J. Lima Farbiarz<sup>2</sup>

### **Resumo**

Jogos são objetos de design bem como produtos culturais e mediadores de interações, práticas sociais e discursivas. Carregam valores éticos e políticos, em suas narrativas e regras e em seus componentes tecnológicos. Diante de pressões por mudanças na Educação, tanto nas relações entre professores e alunos quanto nas competências desenvolvidas, alguns jogos são incorporados pela Escola, em diferentes formatos e abordagens. Porém, a criação de jogos com alunos como atividade de aprendizagem em geral não explora a fundo seu potencial para a construção de sentidos nem para o letramento lúdico e/ou midiático. Esta pesquisa estuda a criação de jogos analógicos por professores e alunos em conjunto como estratégia de aprendizagem e coautoria, colocando em questão como essa criação, numa abordagem de Design, se relaciona com o processo de ensino-aprendizagem, a colaboração e a autoria de alunos e professores. Pretende-se estabelecer bases para a construção de espaços de discussão e de formação de professores e alunos para o desenvolvimento de estratégias análogas. Para isso, adotamos como percurso metodológico: revisão bibliográfica; análise de artigos e de jogos; sistematização de experiências vividas em suas relações com práticas, modelos, métodos e técnicas de Design; entrevistas com professores participantes na ótica das Histórias de Vida em Formação; e entrevistas com alunos. Além disso, visamos experimentar uma proposta de criação de jogos em uma escola e conhecer outras práticas por meio de um questionário online. Nesse processo, intenta-se abordar desafios como a autoidentificação de alunos e professores como autores e sujeitos; a colaboração entre esses sujeitos; e a aproximação com recursos, linguagens e métodos de design de jogos. Pretende-se, assim, pelo viés do Design, contribuir para uma prática de criação de jogos que favoreça a colaboração e a expressão de múltiplas vozes e um olhar crítico de alunos e professores sobre o mundo. Buscamos ainda provocar, nos alunos, o desenvolvimento de competências de pesquisa, problematização, pensamento sistêmico, autoria colaborativa e construção de sentidos, visando seu crescimento pessoal e sua transformação social e, nos professores, espaços de trabalho criativos e colaborativos. Para uma formação comprometida com a transformação social, não basta propor a criação de um jogo. É necessária mediação para contextualização, problematização, colaboração, compromisso com a mudança social e também abertura dos professores, valorizando o caminhar, pois os jogos, artefatos culturais que mediam relações entre seres humanos, também podem expressar nossos próprios discursos sobre o mundo.

**Palavras-chave:** jogos, design de jogos, educação, aprendizagem, design, autoria, colaboração, construção de sentidos.

### **Contatos:**

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

<sup>2</sup>\*jackeline@puc-rio.br

### **Agradecimentos**

Agradecemos à Vice-Reitoria para Assuntos Acadêmicos (VRAC) e aos demais pesquisadores do laboratório LINC-Design, do Departamento de Artes e Design (DAD), da PUC-Rio. Este trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.