

Mídia-educação baseada em jogos na formação inicial de professores: o Game Comenius na Pedagogia

Game-based media education in initial teacher training: the Comenius Game in Pedagogy

Ana Cláudia Mota Estevam¹; Dulce Márcia Cruz²

Resumo: Este trabalho trata da contribuição do Game Comenius para o letramento midiático na formação inicial de professores a partir de um estágio de docência realizado na Universidade Federal de Santa Catarina, no curso de Pedagogia, sendo recorte de uma dissertação. Os dados foram gerados a partir de fóruns criados em Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem e registros em diário de campo da pesquisadora, acerca da experiência das alunas com os diferentes formatos e gêneros do Game Comenius durante uma disciplina, no semestre de 2022.1. Os resultados chamam a atenção quanto ao processo de letramento midiático desenvolvidos pelas alunas através dos jogos, de maneira que houve engajamento e apropriação dos conteúdos, bem como contribuição delas para com os Games e proposta formativa da disciplina, configurando uma troca significativa nesse processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Games; educação; comunicação; formação de professores; mídia-educação.

Abstract: This work deals with the contribution of the Comenius Game to media literacy in initial teacher training, based on a teaching internship carried out at the Federal University of Santa Catarina, in the Pedagogy course, and is part of a dissertation. The data was generated from forums created in the Virtual Teaching and Learning Environment and records in the researcher's field diary, about the students' experience with the different formats and genres of the Comenius Game during a course, in the semester of 2022.1. The results draw attention to the media literacy process developed by the students through the games, so that there was engagement and appropriation of the contents, as well as their contribution to the Games and the formative proposal of the course, configuring a significant exchange in this teaching and learning process.

Keywords: Games; education; communication; teacher training; media-education.

¹ Doutoranda na Universidade Federal de Santa Catarina, e-mail para contato ana_claudia33@hotmail.com

² Professora Titular da Universidade Federal de Santa Catarina, e-mail para contato dulce.marcia@gmail.com

INTRODUÇÃO

A proposta desse trabalho surge a partir do entendimento de que a formação de professores alinhados ao contexto histórico em que estamos inseridos é fundamental, tendo em vista a grande influência das mídias no cotidiano particular e coletivo dos indivíduos, como ilustrado por Buckingham (2010), e considerando os períodos pré-pandemia, durante a pandemia e o pós-pandemia da Covid-19.

Este estudo ganha tal forma após reflexões geradas a partir de um estágio de docência na graduação em Pedagogia, como parte das atividades do Programa de Pós-graduação em Educação, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), na linha de Educação e Comunicação. Durante a realização do estágio de docência na turma 07308, em formato presencial, observou-se a riqueza das expressões orais em aula, registrados em diário de campo da pesquisadora (caderno produzido com registros dos acontecimentos de cada aula), as escritas de *feedbacks* nos fóruns disponibilizados no *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle)*, e a possibilidade de aprofundamento da pesquisa naquele contexto, considerando a experiência das alunas com os diferentes formatos do Game Comenius, presente no planejamento para o semestre.

Tendo em consideração o retorno participativo da turma 07308 quanto às experiências (se gostaram ou não, suas sugestões, elogios, críticas e aprendizagens), optou-se por focar a pesquisa na integração e desenvolvimento do Game Comenius e suas diferentes formas de aplicação do semestre de 2022.1, visando a formação inicial de professores em mídia-educação, de maneira intensiva.

Nesse sentido, partimos do pressuposto que o Game Comenius³ se configura como artefato tecnológico, por ter sido produzido com a intencionalidade de contemplar uma formação profissional que, além de munir os professores e futuros professores para lidar com o contexto tecnológico das escolas, também busca contribuir com a formação desses professores enquanto sujeitos no mundo e ampliar o letramento midiático através do jogo, de forma lúdica e engajadora, através do meio físico (Comenius Pocket), meio digital (Módulos disponíveis no site), bem como na oralidade (Comenius RPG - Role Playing Game) (Ramos e Cruz, 2021).

De acordo com Cruz e Souza (2018), o letramento midiático nesse processo diz respeito às habilidades e competências através da apropriação instrumental, crítica e produtiva dos meios, tecnologias, de uso social e cultural. O termo letramento midiático está intimamente relacionado à perspectiva da mídia-educação, já que são dois termos que carregam em si aproximações conceituais.

³ Os jogos do Game Comenius pode ser acessados através do site <https://gamecomenius.ufsc.br/>

Assim, o objetivo geral desta pesquisa é compreender como o Game Comenius, enquanto artefato de letramento midiático, contribui para a formação inicial de professores em mídia-educação.

Para alcançar esses objetivos e compor a fundamentação teórica da pesquisa, utiliza-se de autores que fomentam conceitualmente a discussão e direcionam a análise dos dados, a exemplo de Belloni (2009), Rivoltella (2012), Fantin (2006, 2011, 2012, 2015), Cruz (2013, 2021), Cruz e Souza (2018), Cruz e Ventura (2018), que tratam da discussão sobre o currículo de Pedagogia, formação docente mediada pelas mídias, compreendendo esses elementos como prática cultural e tratando também da mídia-educação.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para formação de qualquer sociedade partimos da educação, como elemento vital, que trata de conhecimentos historicamente construídos, bem como discutidos e estabelecidos pelo regime político, social e cultural do contexto. Conhecer esses aspectos aproxima o teórico da realidade, pois os estudos voltados à educação são vistos pela ótica da constituição cidadã.

A educação - ou seja, a prática educativa - é um fenômeno social e universal, sendo uma atividade humana necessária à existência e funcionamento de todas as sociedades (Libâneo, 2013, p. 14-15).

Nesse sentido é que se destaca a formação de professores para atuar na educação básica pautada na mídia-educação, em todas as suas dimensões, com intuito de trabalhar desde a mais tenra idade a formação cidadão para a cultura digital em que estamos inseridos cotidianamente.

a mídia-educação no currículo da formação de professores pode ir além do sentido instrumental e da análise das práticas de produção, consumo e recepção. Ela pode integrar-se com a didática e a prática de ensino, e com estudos da filosofia, da comunicação, da semiótica, da arte, relacionando tais conteúdos com a dimensão ética e estética de tais campos. (Fantin, 2012, p. 73)

É importante salientar que o trabalho com mídia-educação, seja na formação de professores ou na educação básica, contexto formal,

significa antes de mais nada falar a linguagem dos alunos, usar meios de comunicação para criar condições ótimas de ensino e priorizar a comunicação sobre os padrões escolares (Belloni, 2012, p. 33).

De maneira mais diversificada, a mídia-educação também compreende a mediação do processo de comunicação, ensino e aprendizagem, nos contextos sociais, culturais e políticos, com e além dos recursos tecnológicos. As mídias, em um aspecto geral, estão presentes na sociedade e no intermédio entre o sujeito e a cultura, articuladas com a comunicação. Nesse sentido, é possível que educar sob a ótica da mídia-educação promova o letramento midiático junto aos sujeitos, tendo em conta que o

Letramento midiático é uma expressão relacionada às habilidades e competências que envolvem o acesso, apropriação, a capacidade de compreensão e análise, consumo, produção, avaliação e a criação de conteúdos em uma variedade de contextos de mídias e linguagens. (Cruz; Souza, 2018, p. 387)

Dentre as diferentes formas de promover e/ou ampliar o letramento, o jogo é uma dessas formas, pois trata-se de uma mídia e sua funcionalidade compreende as dimensões interativa, compreensiva, criativa e lúdica. Além da dimensão do entretenimento, os jogos têm o potencial de proporcionar uma formação reflexiva e crítica dos sujeitos envolvidos, gerando um engajamento autônomo e ativo na construção de (auto)aprendizagens. Assim, pensar em práticas educativas lúdicas é fomentar o processo de letramento midiático com, sobre e através de jogos, de maneira que “alie diversão e aprendizagem, facilitando uma aprendizagem por descobertas.” (Santaella, 2012, p. 189)

Na visão do jogo como artefato de mediação dessas aprendizagens, pode-se exemplificar a educação “com” no processo de conhecimento do jogo e apropriação dos comandos que vão controlar o desenvolvimento da experiência. A educação “sobre” o jogo pode ser observada no processo de reflexão sobre as ações desempenhadas no jogo e seus feedbacks, com a narrativa e estratégias adotadas pelo estudante, de maneira crítica. E a educação “através” do jogo pode ser compreendida através do potencial de agência, de controle, segundo Murray (2003), ou mesmo na possibilidade de criação dentro ou fora do jogo, a partir dele.

O Game Comenius nesse sentido é um jogo educativo que se propõe a formar com, sobre e através das mídias. Trata-se de uma referência pertinente para (re)pensar e aprimorar a formação inicial e continuada de professores, bem como promover e/ou ampliar o letramento midiático dos sujeitos participantes, a exemplo dos dados que serão apresentados a seguir, resultados de uma pesquisa de mestrado em uma turma do curso de Pedagogia.

METODOLOGIA

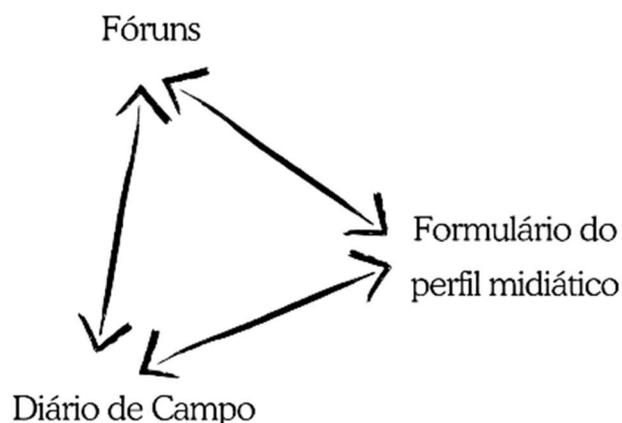
Esta pesquisa se volta para a formação inicial de pedagogos para as mídias, considerando o currículo do curso e o planejamento da única disciplina obrigatória e presencial voltada para esse conteúdo, MEN2073 - Educação e Comunicação, situada na 7ª fase. Nessa disciplina, o Game Comenius foi incluído pela professora responsável enquanto proposta de formação de professores, específica para as mídias, em diferentes formatos, contemplando os meios analógicos e digitais.

O trabalho de coleta de dados se deu via estágio de docência, previsto no Art. 1º da RESOLUÇÃO NORMATIVA N.º 3/CPG/2021, de 08 de novembro de 2021, que dispõe sobre o Estágio de Docência na pós-graduação stricto sensu na Universidade Federal de Santa Catarina.

Vale ressaltar que esta pesquisa está vinculada ao projeto guarda-chuva intitulado "Aprendizagem Baseada em Jogos: um Programa de Formação Lúdica para as mídias", de responsabilidade da professora Dulce Márcia Cruz, aprovado no Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEPSH-UFSC), sob o número CAAE: 58447822.1.0000.0121.

Durante o semestre letivo da turma 07308, na disciplina MEN2073 de 2022.1, foram produzidos dados de diferentes formas, como: Formulários no Google Forms para o perfil midiático e para análise e avaliação dos módulos do Game Comenius digital e Comenius Pocket, fóruns no Moodle para postagem de prints, arquivos e feedbacks sobre as atividades realizadas e diário de campo produzido com as observações da pesquisadora, relatos e inferências decorrentes do estágio de docência. A triangulação de dados deu conforme ilustração da Figura 1:

Figura 1. *Triangulação de dados*



Fonte: dados da pesquisa

A turma 07308 foi iniciada com 20 alunas matriculadas, havendo o não comparecimento de uma aluna durante o semestre, sendo assim, participaram 19 cursistas, dois do sexo masculino.

A abordagem da pesquisa foi qualitativa, considerando a prática educativa com o Game Comenius, desenvolvida junto a uma turma do curso de Pedagogia, de modo que possibilitou a observação e a exploração da produção e coletas de dados ao longo da disciplina, tendo como foco as experiências das alunas que nos retornaram através de feedbacks online e presencial.

Para esta publicação, apresentaremos apenas os dados provenientes da experiência com o Módulo 1 do Game Comenius, que é o primeiro dos três módulos digitais. No entanto,

a pesquisa original desenvolvida na dissertação de Estevam (2024)⁴ apresenta os dados dos outros módulos digitais e dos outros dois formatos do Game Comenius, que é o jogo de cartas Pocket e o Comenius RPG.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Neste artigo será realizada a descrição das práticas com o Game Comenius com a turma 07308 da disciplina MEN2073 de 2022.1, acompanhada durante o estágio de docência. Para o tratamento dos dados, foi feita a categorização de acordo com a metodologia de Análise de Conteúdo, cunhada por Bardin (1977).

A pré-análise foi realizada a partir da estruturação dos dados coletados no corpo deste trabalho, dividido em seções para cada modalidade do Game Comenius por meio de figuras relativas aos prints das orientações para cada atividade com o jogo, a descrição da atividade e quadros com a apresentação dos *feedbacks* das alunas acerca das suas experiências.

A ideia da produção, coleta e análise dos *feedbacks* como avaliação das alunas acerca da experiência com o módulo 1 do Game Comenius, faz parte da estrutura de desenvolvimento e pesquisa do jogo, a partir da metodologia *Design Based Research (DBR)*, detalhada em Cruz (2021). Dessa maneira, houve um aproveitamento dessa prática já existente e aplicadas nas disciplinas e oficinas das quais o Game Comenius faz parte, para integrar neste trabalho.

Os comentários realizados pelas alunas, em caráter de *feedback*, referentes às experiências com o Game Comenius foram organizados em um quadro, dentro da dissertação, de maneira a promover fácil acesso aos dados por parte do leitor, bem como a relação com a análise durante o processo (Quadro 1). A opção pelos quadros de *feedback*, se deve a legibilidade das informações durante a análise de dados, bem como o sigilo da identificação das alunas, tendo em vista que prints de telas do Moodle dificultariam tal procedimento. É importante salientar que os comentários apresentados nesta pesquisa foram apenas os das estudantes que colocaram no ambiente a análise textual conforme solicitado na descrição da atividade, de maneira que possibilitem a categorização e consequente discussão dos dados, pois algumas postagens no fórum não possuem texto, apenas print e outros trazem escritos como: "pontuação final"; "yeah" e outros do mesmo segmento.

Quanto à exploração do material, relações foram estabelecidas entre os estudos realizados, bem como pesquisas que pudessem contribuir para a organização e análise. Para tratamento dos resultados, foram estabelecidas categorias com base no enunciado da tarefa onde foi solicitado das alunas que comentassem a atividade, o jogo, suas

⁴ Dissertação disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/254497>

dificuldades, aprendizagens e ideias que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius.

Sendo assim, as categorias determinadas para análise dos textos serão: Jogo, Dificuldades, Aprendizagens e Ideias. Essas categorias fazem relação com os objetivos da pesquisa, pois deseja-se saber os efeitos do Game Comenius para o letramento midiático das alunas, de maneira a considerar o processo de experimentação, relação ativa e crítica com o jogo, bem como criativa.

Nesse sentido, optou-se por utilizar o software FromText, que é um recurso aberto, criado por Gabriel da Silva Bruno e Paula Carolei. De acordo com os autores, o *software* foi baseado na Teoria Ator-Rede, de Bruno Latour, funcionando como uma espécie de laboratório. Os autores se baseiam em Latour e Bardin para fundamentação da pesquisa que originou esse software e pode ser acessada através do endereço <https://fromtext.net/>. A escolha desse *software* foi pautada na indicação dos autores de que a ferramenta pode ser utilizada em alinhamento com a abordagem da análise de conteúdo de Bardin. Ele se mostrou eficaz para a identificação e quantificação de ocorrências dos termos pesquisados e, conseqüentemente, na análise qualitativa, foco desta pesquisa.

Na categoria Jogo, buscou-se adjetivos que remetesse a avaliações positivas e negativas na experiência de jogar ou do próprio jogo, a fim de investigar seu potencial como um artefato de letramento midiático. Nos itens a seguir serão apresentados os resultados das experiências com cada jogo separadamente.

Quanto à categoria Dificuldades, foi realizada uma análise do que dificultou ou impossibilitou a experiência das alunas. Na categoria de Aprendizagens, foi investigado o que as alunas explicitaram quanto ao desenvolvimento dos seus conhecimentos a partir da experiência com o jogo. A categoria Ideias tinha o intuito de agregar sugestões que as alunas tivessem para aprimorar o jogo em si ou a prática educativa que envolve o jogar durante o semestre, dentro da disciplina.

IMPRESSÕES DO GAME COMENIUS - MÓDULO 1

A aula do dia 27 de maio de 2022 aconteceu no LABFOP e a turma 07308 jogou o Game Comenius - módulo 1, no formato digital, com o suporte da professora. As alunas jogaram individualmente, de acordo as orientações disponibilizadas via enunciado postado no Moodle, conforme pode ser visto a seguir na Figura 2.

Figura 2. Rótulo com orientação para os módulos 1 e 2 do Game Comenius



Fonte: dados da pesquisa

No início da aula, foi explicado às alunas que o Game Comenius - módulo 1 aborda as mídias tradicionais, bem como foi apresentado o vídeo do tutorial do jogo. O desafio do jogo consiste em que as alunas, enquanto jogadoras, ajudassem a personagem Lurdinha a preparar aulas, planejando e escolhendo as mídias que seriam usadas em cada um dos três momentos de cada missão/aula, o tipo de agrupamento, local e o procedimento, ou estratégia metodológica.

Nesse sentido, as jogadoras deveriam escolher o local da aula (sala de aula ou biblioteca), tipo de agrupamento (individual, duplas ou pequenos grupos), procedimentos ou estratégia metodológica (aula expositiva, discussão entre alunos, pesquisa e atividade prática) e as mídias (fotografia, jornais/revistas, livro didático, caderno/cartazes e quadro negro).

A partir da aplicação dos planejamentos ao longo das missões, são atribuídas pontuações (em forma de penas). Ao final do jogo, as alunas deveriam "printar", ou seja, copiar em um arquivo, a imagem da tela final do jogo com as suas pontuações, postando no fórum criado no Moodle com essa finalidade, conforme enunciado publicado neste espaço. Também deveriam responder o formulário de análise do módulo 1. Apesar das 19 alunas terem postado o print do Jogo, apenas 10 delas escreveram comentários com avaliação, conforme se pode observar no quadro abaixo.

Quadro 1. Fórum jogo 1

Enunciado do Fórum:	
<p>Agora que você já jogou e analisou o Game Comenius - módulo 1 você pode comentar aqui a atividade, o jogo, suas dificuldades, aprendizagens, ideias, que surgiram com a experiência de jogar e analisar o Game Comenius.</p> <p>Ah sim, compartilhe com a turma um print da tela do <i>Feedback</i> da última missão que jogou!</p>	
Respostas	
Aluna 2	Muito interessante e extremamente simples de jogar. Muito bem desenvolvido e pensado.
Aluna 3	jogo interessante, instiga a completar todas as missões. Achei a estética um pouco antiga.
Aluna 5	Gostei bastante de jogar Comenius 1, esse jogo realmente me surpreendeu. É super envolvente, afinal sou professora em formação e a proposta é nos desafiar em justamente planejar as aulas, além de nos recompensar bem ou mal por isso. Gosto de desafios. Confesso que o que mais me prendeu foram os quiz do cinema, museu e biblioteca. Adoro testar os conhecimentos, em todos os aspectos. Minha única sugestão é que tenha a opção de sair do jogo a qualquer momento e ter a possibilidade de retoma-lo quando puder, havendo um login, por exemplo.
Aluna 7	Gostei bastante do jogo, confesso que tive dificuldade no inicio, mas depois foi super divertido.
Aluna 8	O primeiro módulo achei bem interessante e mais fluido de jogar.
Aluna 11	Jogando pela segunda vez, compreendi melhor as missões do jogo explorando mais as explicações, os quiz e ao fazer os planejamentos de aulas (conquistando um pouco mais os alunos, que são exigentes rs).
Aluna 12	O jogo Comenius 1, é uma interessante ferramenta didática a respeito do uso pedagógico das mídias. É um jogo simples, mas que exige bastante concentração e reflexão quanto ao seu conteúdo.
Aluna 17	foi um jogo interessante!
Aluna 18	Jogo interessante e bem intuitivo. Me lembrou jogos online do início dos anos 2000. As vezes um pouco maçante, porém as opção de missões fora as aulas deixa a gente escapar e dar uma respirada.
Aluna 19	Foi interessante jogar esse jogo novamente, os gráficos são bem legais.

Fonte: Autoria própria

No *feedback* presencial, após jogar, as alunas falaram sobre não ter muita autonomia, acharam as mídias limitadas, questionaram a falta de livro literário e das mídias digitais também, conforme registro feito em diário de campo. Apesar da prévia apresentação do Game Comenius e sua proposta formativa, compreendendo as mídias tradicionais, as

alunas sinalizaram ausências, mas nos *feedbacks* on-line, através do fórum, elogiaram a proposta do jogo como sendo desafiadora e interessante.

Essas limitações, com ênfase para a ideia de agência, dizem respeito ao poder de controle do jogador sobre o jogo e é possível compreender a frustração das alunas nesse sentido, conforme reflexão de Murray (2003, p. 132), pois "O desejo de agência nos ambientes digitais deixa-nos impacientes quando nossas opções são tão limitadas".

Dentre as recorrências de palavras-chave, adjetivos empregados nos *feedbacks* das alunas nos fóruns, a que mais se destacou na primeira categoria de análise, que é o Jogo, foi a palavra "interessante" em relação a sua proposta e jogabilidade. O Jogo também foi avaliado como "super" divertido e envolvente, e em outros comentários como um "pouco" maçante e com estética um "pouco" antiga.

No que diz respeito à categoria Dificuldades, dois *feedbacks* consideraram o jogo "simples", com uma observação de que é preciso concentração. Houve uma aluna que achou difícil no começo, mas achou divertido.

Para a categoria Ideias, houve apenas um comentário em que a aluna sugere poder sair e voltar ao jogo através de um login, contudo, foi explicado para as alunas em aula que nenhum dos módulos do Comenius possui essa função, tendo em vista que o Construct e o Unity (utilizados na programação dos módulos do Game Comenius) são ferramentas voltadas para a criação de jogos, uma espécie de motor gráfico (engine), e que dependem de outros fatores para disponibilizar essa função de *save* ou salvamento, a exemplo de servidores que armazenam as informações de login, exigindo uma manutenção, dentre outros.

De toda forma, os módulos do Game Comenius foram projetados de forma que sejam aplicados objetivamente em formações de professores e estudantes através de disciplinas, minicursos e oficinas. Trata-se de uma aplicação objetiva, que geralmente leva um turno, não havendo assim a necessidade de perfis pessoais dentro do jogo.

Em termos da categoria "Aprendizagens", foi citado pelas alunas a perspectiva do desafio no jogo, a exemplo dos quizzes do cinema e do museu, bem como o estímulo à reflexão sobre o conteúdo onde era questionado a função de cada mídia utilizada no jogo.

Apesar da maioria dos *feedbacks online* serem curtos e diretos, cenário que se modifica ao longo das experiências com os outros formatos do Game Comenius, e em grande parte positivos, as avaliações presenciais se contrapõem, de maneira que as alunas são mais críticas e incisivas sobre os pontos negativos da experiência com a proposta e mecânica do jogo.

Conforme foi possível verificar nas anotações do diário de campo (Estevam, 2024), as avaliações orais em sala de aula foram mais duras, de maneira que algumas alunas

acharam o jogo difícil como um todo, bem como a identificação com a personagem principal, a Lurdinha.

Outro exemplo de dificuldade é o quiz das mídias, pois comentaram que erraram e ao serem questionadas pela professora como se saíam se esse quiz estivesse numa prova, disseram que seria difícil, contudo, algumas alunas acreditam que uma linguagem diferente poderia tornar o quiz mais fácil.

Contudo, o que mais chama atenção em termos das avaliações das alunas entre os feedbacks do fórum e oral, ambos feitos em sala de aula, é quando a professora pergunta se aprenderam e o que aprenderam com o jogo, e a Aluna 15 responde que não aprendeu nada, que o jogo não lhe acrescentou. Que o jogo pelo jogo foi até legal, mas em termos de conteúdo e possibilidades de planejamento estava muito limitado. Que se fosse para focar na história, até daria algo legal, mas as práticas do jogo eram limitadas [Diário de Campo].

Sobre o processo de planejar durante as missões, as alunas acharam o planejamento limitado, destacando que fariam algumas escolhas diferentes da Lurdinha, e queriam ganhar mais penas no jogo.

Um fato curioso é que essa mesma aluna 15, que apresentou na aula essa negativa, postou o print no fórum apenas "yeah", assim como outras alunas que se posicionaram presencialmente de forma semelhante, mas que no fórum foram positivas ou mesmo seguiram a linha de não fazer a avaliação on-line, escrevendo frases do tipo: "pontuação final", "Comenius", "print do jogo", dentre outros semelhantes.

Para apurar as divergências entre as avaliações via fórum e as avaliações orais, seria necessária uma investigação, orientação para as próximas oficinas, a fim de compreender essa disparidade. Mas dentre os elogios e críticas que aconteceram na avaliação da experiência com o jogo, algumas alunas concordaram que apesar dos pesares, foi possível uma espécie de degustação do que seria a docência.

Até o dia da aplicação do Game Comenius - módulo 1, houve a percepção enquanto pesquisadora de uma certa resistência da turma em relação às tecnologias, o que havia também sido expressa no primeiro dia de aula. Especificamente no registro da aula desse dia, no diário de campo, foi feita uma reflexão pessoal sobre a aula e a postura da turma, registrado da seguinte maneira:

E quanto a apatia, na resistência ao uso das tecnologias e compreensão das mídias, não seria isso uma herança traumática da pandemia? Ou mesmo da falta do uso pedagógico na educação básica? [Diário de Campo].

Neste ponto, é possível comentar que essa parece ser a proposta do jogo, um teste virtual do que seria planejar de acordo com as mídias disponíveis e aplicar na sala de aula, uma forma de aprender de forma prática através do contexto virtual, de simulação. Apesar do mundo altamente digital com o qual lidamos no dia a dia, muitas escolas

possuem apenas acesso às mídias tradicionais, analógicas, e às vezes nem isso. A proposta de planejar com o que é dado e acompanhar os *feedbacks* dos alunos é uma forma de experienciar previamente a realidade que será encarada após ou até mesmo durante o curso de graduação.

Apesar das controvérsias entre os *feedbacks* on-line e oral, as discussões e devolutivas foram produtivas tendo em vista o constante processo de (auto)avaliação pelo qual o Game Comenius passa, a cada formação. Nesse sentido, buscou-se valorizar as avaliações positivas e negativas no sentido da avaliação do Jogo, das aprendizagens (ou ausência dela), dificuldades e ideias a fim de aprimorar as próximas formações com o Game.

Os jogos digitais, assim como outros meios digitais, são elementos que estão presentes no cotidiano social, em diferentes formatos e tipos, e acompanham diferentes grupos etários. No âmbito da educação não poderia ser diferente, uma vez que os estudantes chegam cada vez mais inteirados, com práticas comuns quanto ao acesso a internet, redes sociais e jogos onlines de celular. Quanto ao professor, como lidar com essa geração tão digital e construir práticas educativas que possam engajar os alunos para aprender?

Entendemos que os conhecimentos e práticas profissionais para lidar com esse contexto deve começar ainda na formação inicial, de maneira que os cursos de formação de professores disponha de disciplinas e discussões que perpassam a formação mídia educativa, em que o ensino e aprendizagem deve compreender as esferas do com, sobre e através dos meios, num contexto de mídia-educação conforme Belloni (2009).

SÍNTESE DOS RESULTADOS

Na análise final da disciplina, algumas alunas sinalizaram que gostariam que houvesse mais discussões sobre planejamento de aula, abordagens teóricas sobre esse aspecto, e de temáticas que pudessem contribuir na experiência com o jogo e, conseqüentemente, ajudasse na construção de relação entre a teoria (conceitos) e a prática (Game Comenius).

As contribuições das alunas foram importantes e necessárias, sendo levadas em consideração para as próximas aplicações do Game Comenius na disciplina. Da mesma maneira, foram úteis para modificações da programação da disciplina ainda durante o semestre 2022.1, com intuito de que esta pudesse proporcionar mais significado e engajamento às alunas.

Como já vinha acontecendo anteriormente a esta pesquisa, o Game Comenius continua integrado à disciplina MEN2073, ainda em processo de experimentação, tanto do jogo quanto da estratégia formativa, prioritariamente. Entende-se que há muito ainda que se aprender e aprimorar nos semestres seguintes, em termos de incorporação do jogo e tratativa dos dados produzidos e coletados, que são muitos.

Ficou como parâmetro de análise para a professora e pesquisadora, ao final da disciplina, levantar alguns questionamentos de como abordar as teorias de maneira diferente e mais bem relacionadas aos diferentes formatos do Game Comenius, bem como fazer a adaptação da ordem de aplicação dos jogos para alcançar efetivamente o objetivo de contribuir para a ampliação do letramento midiático das alunas.

O acompanhamento das alunas na aplicação dos jogos, presencialmente, foi um diferencial para a produção, coleta, seleção, organização, descrição e análise dos dados, fossem eles via formulário do perfil midiático, fóruns do Moodle e *feedbacks* orais realizados em sala, registrados no diário de campo.

Ao pensar as categorias de análise estabelecidas para tratar os dados que são o Jogo, Dificuldades, Aprendizagens e Ideias, foi possível relacioná-las aos conceitos base que regem a perspectiva da mídia-educação abordados nesta pesquisa, de maneira que, por ensino e aprendizagem “com” mídias, se entende o trabalho de apropriação e execução por meio dos artefatos tecnológicos, com os instrumentos, numa perspectiva técnica.

O ensino e aprendizagem “sobre” as mídias, compreende os aspectos críticos do estudo com os meios tecnológicos, construindo uma relação de conhecimento que pode desenvolver momentos de Aprendizagem e Dificuldades. Por fim, o ensino e aprendizagem “através” das mídias, implica na atuação criativa com os meios tecnológicos, seja de maneira ativa, como o caso da criação de missões dentro do Game Comenius, ou com Ideias, sugestões, a fim de colaborar com as mídias, conforme pode ser observado no Quadro 2.

Quadro 2. *Relação entre Mídia-educação e análise*

Conceitos de mídia/educação	Categorias de análise
Com	Jogo
Sobre	Dificuldades e Aprendizagens
Através	Ideias

Fonte: Autoria própria

Assim, ao entender a relação das categorias de análise e a abordagem teórica acerca da mídia-educação, é que se busca compreender o Game Comenius na formação inicial de professores, com o intuito do letramento midiático.

Do mesmo modo como as alunas foram se empenhando mais nas avaliações on-line ao longo do semestre, também aumentou a participação delas em sala de aula, à medida que os jogos foram se tornando mais “atrativos”. As alunas foram se identificando cada vez mais com as mídias próximas ao que temos nesse contexto temporal, bem como com os tipos de agrupamentos utilizados nas propostas de modalidade coletiva.

Como resultado do trabalho com o FromText foi gerado uma nuvem de palavras, conforme pode ser observado na Figura 3, que sintetiza os termos que sobressaíram nas análises realizadas pelas alunas dos feedbacks dos fóruns de aprendizagem.

Figura 3. Nuvem de Palavras



Fonte: Autoria própria

Entende-se que o Game Comenius deve seguir compondo o plano de ensino da disciplina MEN2073, pois estimula as alunas a experimentar o planejamento com a integração das mídias de forma ativa, reflexiva e criativa, através de uma exposição necessária a outros modos de aprender, sendo o jogo educativo uma alternativa pedagógica e lúdica, um diferencial dentro do currículo do curso, bem como tem muito a contribuir para o letramento midiático das estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito da disciplina em que se realizou o estágio foi o de ampliar o letramento midiático das participantes, por intermédio dos jogos e tendo a mídia como aliada à educação, mídia-educação. A pesquisa então se pautou em compreender esse processo de letramento midiático, através do Game Comenius, percebendo que os diferentes formatos e gêneros do Comenius tem muito a agregar na formação inicial e continuada de professores e demais profissionais da educação.

Os dados indicam que a forma intensiva com o qual o Game Comenius foi trabalhado durante o estágio de docência levou à experimentação prática de diversas formas de ministrar os conteúdos, através de diferentes formatos do jogo, e possibilitou realizar modificações no planejamento conforme ocorria a devolutiva das alunas, podendo-se

realizar mudanças na prática educativa, de forma a contribuir para esta e outras iniciativas voltadas para a formação de professores.

No entanto, ainda há muitas questões a serem modificadas para que a sequência didática, incluindo jogos, seja refinada e alcance seus objetivos de ensino e aprendizagem. Isso porque percebemos que alguns formatos do Game Comenius tiveram mais êxito que os outros em relação à avaliação das alunas, refletido na devolutiva de *feedbacks* on-line e oral, no modo presencial.

Todavia, os dados que fundamentam esse estudo e outros que não puderam ser abordados aqui, podem contribuir com pesquisas futuras, a exemplo dos formulários de avaliação e análise dos módulos digitais do Game Comenius, a relação entre os comentários dos fóruns de todos os formatos do jogo de cada aluna, dos vídeos de apresentação produzidos no início do semestre pelas alunas e a avaliação da disciplina, dentre outras possibilidades que não puderam ser descritas aqui.

Fica a reflexão em que medida o Game Comenius influenciou a formação das estudantes e de que forma as experiências com os jogos serão levados para as outras disciplinas, com ênfase para as de estágio, bem como para a atuação profissional. Para responder a essa inquietação, valeria um trabalho de investigação junto às egressas do curso, o que fica de ideia para trabalhos posteriores.⁵

AGRADECIMENTOS

Bolsista de mestrado Capes. Bolsista do CNPq - Brasil (305576/2020-8)

REFERÊNCIAS

- Bardin, L. (1977). *Análise de conteúdo*. Edições 70.
- Belloni, M. L. (2009). *O que é mídia-educação* (3ª ed. rev.). SP: Autores Associados.
- Buckingham, D. (2010). Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. *Educação & Realidade*, 35(3), 37-58.
- Cruz, D. M. (2013). Letramento midiático na educação a distância. In F. S. R. Fidalgo, W. J. Corradi, R. N. de S. Lima, A. Favacho, & E. P. Arruda (Orgs.), *Educação a distância: meios, atores e processos* (Vol. 1, pp. 81-94). CAED UFMG.
- Cruz, D. M. (2021). Jogar, analisar, criar jogos e refletir sobre seu uso em práticas pedagógicas. *Revista FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, 30(64), 158-180.

⁵ Para maiores detalhes sobre a pesquisa, fica o convite para acesso a dissertação que se encontra disponível ao público no repositório da UFSC via link: <https://tede.ufsc.br/teses/PEED1733-D.pdf>.

- Cruz, D. M., & Ventura, L. (2018). Mídia. In D. Mill (Org.), *Dicionário Crítico de Educação e Tecnologia e de Educação a Distância*. SP: Papirus.
- Cruz, D. M., & Souza, T. F. M. de. (2018). Letramento midiático. In D. Mill (Org.), *Dicionário Crítico de Educação e Tecnologia e de Educação a Distância*. SP: Papirus.
- Cruz, D. M., & Ramos, D. (2021). Games e formação docente. In F. F. Sampaio, M. Pimentel, & E. Santos (Orgs.), *Informática na Educação: games, inteligência artificial, realidade virtual/aumentada e computação ubíqua* (Livro 7, pp. 1-27). Sociedade Brasileira de Computação. ISBN: 978-65-87003-39-9.
- Estevam, A. C. M. (2024). Mídia-educação baseada em jogos: o Game Comenius na formação das estudantes de Pedagogia (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação). Disponível em <https://bu.ufsc.br/teses/PEED1733-D.pdf>.
- Fantin, M. (2006). *Mídia-Educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália*. Cidade Futura.
- Fantin, M. (2011). Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. *Olhar de Professor*, 14(1), 27-40.
- Fantin, M. (2012a). Mídia-educação no ensino e o currículo como prática cultural. *Currículo sem Fronteiras*, 12, 437-452.
- Fantin, M. (2012b). Mídia-educação no currículo e na formação inicial de professores. In M. Fantin & P. C. Rivoltella (Orgs.), *Cultura digital e escola: Pesquisa e formação de professores*. SP: Papirus.
- Fantin, M. (2015). Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 195-208.
- Libâneo, José Carlos. (2013). *Didática*. - 2. ed. Cortez.
- Mattar, J., & Ramos, D. K. (2021). *Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas*. Edições 70.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Itáú Cultural: UNESP.
- Rivoltella, P. C. (2012). Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In M. Fantin & P. C. Rivoltella (Orgs.), *Cultura digital e escola: Pesquisa e formação de professores* (pp. 7-29). SP: Papirus.

Recebido 1/06/2024

Aceite 1/07/2024

Publicado 2/09/2024

Este artigo está disponível segundo uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).