

Formação docente e mídia-educação mediada com a utilização do jogo Comenius Pocket



Edenilton da Silva Muniziⁱ 

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil

Dulce Márcia Cruzⁱⁱ 

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil

Resumo

Esta pesquisa investigou uma prática de formação docente inicial em oficinas de ampliação do letramento midiático com 21 estudantes de Pedagogia matriculados em disciplinas na Universidade Federal de Santa Catarina. Essas disciplinas promoveram a prática com o jogo de cartas Comenius Pocket aplicado em cada disciplina. A participação dos estudantes ocorreu conforme estava previsto na oficina em aula. A pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, foi baseada em observação participante das oficinas, analisando os comentários reflexivos realizados em grupo e a avaliação do jogo por meio de um formulário *on-line* sobre a experiência. Os critérios avaliados em cada rodada do jogo consideraram o uso das mídias na prática pedagógica como instrumento, como objeto de estudo e como autoria ponderando os objetivos da mídia-educação. Os resultados das oficinas foram positivos tanto nos comentários expressos nas atividades como nas respostas avaliativas sobre a aprendizagem que o jogo trouxe. O texto conclui que oficinas de formação lúdica para as mídias com um jogo de planejamento didático suscitam a reflexão sobre a prática pedagógica e o letramento midiático nos estudantes participantes.

Palavras-chave

formação docente; letramento midiático; mídias; jogo educativo; oficina.

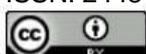
Teacher training and mediated media-education using the game Comenius Pocket

Abstract

This research investigated an initial teacher training practice in workshops to expand media literacy among 21 Pedagogy students enrolled in subjects at the Federal University of Santa Catarina. These subjects promoted practice with the Comenius Pocket card game applied in each subject. Student participation occurred as planned in the in-class workshop. Student participation occurred as planned in the in-class workshop. The exploratory research employed a qualitative approach and involved participant observation of the workshops, analyzing reflective group comments, and evaluating the game through an online form about the experience. The criteria assessed in each round of the game considered the use of media in pedagogical practice as a tool, an object of study, and a form of authorship within the goals of media education. The workshop results were positive, both in the expressed comments during the activities and in the evaluative responses regarding the learning facilitated by the game. The study concludes that playful media literacy workshops using a didactic planning game stimulate reflection on pedagogical practice and media literacy among participating students.

Keywords

teacher training; media literacy; media; educational game; workshop.



Formación del profesorado y educación mediática mediante el juego Comenius Pocket

Resumen

Esta investigación examinó una práctica de formación docente inicial en talleres de ampliación de alfabetización mediática de 21 estudiantes de Pedagogía matriculados en asignaturas de la Universidad Federal de Santa Catarina. En estas asignaturas se promovió la práctica con el juego de cartas Comenius Pocket aplicado en cada asignatura. La participación de los estudiantes se produjo según lo previsto en el taller presencial. La investigación exploratoria, de enfoque cualitativo, se basó en la observación participante de los talleres, analizando los comentarios reflexivos realizados en grupo y la evaluación del juego a través de un formulario en línea sobre la experiencia. Los criterios que se evaluaron en cada ronda del juego consideraron el uso de los medios como instrumento en la práctica pedagógica, como objeto de estudio y como autoría, dentro de los objetivos de la educación mediática. Los resultados de los talleres fueron positivos tanto en los comentarios expresados durante las actividades como en las respuestas de evaluación sobre el aprendizaje que el juego proporcionó. El texto concluye que los talleres de formación lúdica para los medios de comunicación con un juego de planificación didáctica generan reflexión sobre la práctica pedagógica y la alfabetización mediática en los estudiantes participantes.

Palabras clave

formación docente; alfabetismo mediático; medios de comunicación; juego educativo; taller.

1 Introdução

Este artigo traz os resultados de duas oficinas (teste-piloto) realizadas em 2022, descrevendo e analisando as experiências dos participantes com o jogo Comenius Pocket, que é parte de uma pesquisa de mestrado em andamento. O objetivo principal é problematizar e analisar o jogo Comenius Pocket como método de formação dos professores sobre o uso de mídias na ampliação do letramento midiático através de oficinas de formação. Nessa condição, os jogadores criam propostas de aulas e avaliam o planejamento dos jogadores criteriosamente sobre o uso de mídias como instrumentos pedagógicos, objeto de estudo e autoria. O trabalho das oficinas justifica-se pela necessidade de ampliar o letramento midiático dos professores para o uso de mídias colaborativas nas práticas pedagógicas. Sua intenção é “[...] garantir competências que ofereçam o conhecimento científico e pedagógico aos docentes sobre mídia-educação, tornando-os sujeitos operadores e críticos desses letramentos midiáticos no contexto da educação” (Cruz, 2016).

Comenius Pocket é um jogo de cartas que promove o aprendizado sobre como professores podem utilizar mídias em sala de aula para tornar suas aulas mais atrativas e significativas. Os jogadores são desafiados a planejar aulas sobre diversos conteúdos escolhendo as melhores mídias para conseguir vencer. Inicialmente, precisam lidar com situações-problema, usando sua criatividade e recursos da escola para planejar a aula e conseguir uma pontuação. Depois, no Modo Criativo, são os jogadores que propõem situações-problema sobre suas práticas docentes para serem realizadas pelos colegas como novas cartas do jogo.

Para Soares (2002), a condição ou o estado de letramento relaciona-se à ampliação de repertório formativo que permite a leitura e a escrita como portas para o mundo, como considera Freire (1982). Sendo assim, para desenvolver efetivamente o letramento, é preciso promover práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Nesse caso, o termo “letramento”, de acordo com Marcuschi e Xavier (2004), entre os aspectos essenciais das mídias digitais, tem foco na escrita, ao considerar que a internet continua sendo importante para a comunicação, apesar da possibilidade de integração de imagens e de sons.

Letramento digital envolve a necessidade de assumir transformações nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais, “[...] como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas nas diferentes mídias impressas, até porque o meio sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também é digital” (Cruz, 2016, p. 145). A autora destaca que o letramento midiático não se resume apenas à habilidade técnica para utilizar os meios de comunicação, mas também à capacidade crítica de compreender e analisar a linguagem midiática e seus efeitos na sociedade, o que é essencial para a formação de cidadãos críticos e participativos, capazes de entender e questionar as informações e os discursos midiáticos que recebem (Ramos; Silva, 2019). O letramento midiático inclui as competências necessárias para a inserção dos sujeitos na sociedade contemporânea e para o desenvolvimento pessoal e profissional.

Para educar com, sobre e através das mídias, é preciso ampliar o repertório midiático. Assim, conforme explicam Cruz e Ramos (2021), a educação “com” a mídia diz respeito ao seu uso como meio didático, como mídia de apoio para o professor que está planejando aulas ou para os sujeitos de aprendizagem (lendo livros, consultando internet, assistindo à televisão, etc.). Já a educação “para” ou “sobre” a mídia se dá

quando estudamos a mídia, sua linguagem, suas características e seus efeitos, assim como seus modos de produção, ou condições econômicas, culturais e ideológicas que influenciam sua produção. O objetivo é a apropriação crítica sobre os conteúdos das mensagens e também das práticas que ela permite ou incentiva. Por sua vez, a educação “através” da mídia está relacionada à habilidade de produção que ela possibilita enquanto instrumento de criação e de autoria em atividades práticas voltadas para o protagonismo dos sujeitos de aprendizagem. Em síntese, o uso de mídia pode ser pensado de uma forma mais complexa, entendendo o termo como: equipamento (*hardware*), programa (*software*), cultura e linguagem.

Ao discutir os currículos dos cursos de Pedagogia, a mídia-educação deveria estar contemplada na formação inicial desses profissionais, sobretudo no que diz respeito a um conhecimento social e pedagogicamente crítico, instrumental e produtivo sobre as múltiplas linguagens das artes, das mídias e sobre as tecnologias da informação e comunicação (Fantin, 2006). De acordo com Bonilla (2009), a apropriação dos conceitos de mídias na educação por parte dos professores não pode ser entendida apenas em seu sentido técnico. É preciso ir mais além, pensar na inclusão digital dos docentes “[...] como um processo abrangente, que oportuniza [sic] aos sujeitos serem capazes de, utilizando as tecnologias digitais, participar, questionar, produzir, decidir, transformar a dinâmica social” (Bonilla, 2009, p. 29).

Entre as mídias, a aprendizagem baseada em jogos tem alto potencial de aplicação no campo da educação, pois é um espaço que propicia situações-problema e colaborativas para potencializar o envolvimento dos sujeitos de aprendizagem. Uma das potencialidades dos jogos educativos, como jogos de memória, dominó, palavras cruzadas, entre tantos outros, é promover a aprendizagem baseada em problemas e em relações sociais. Desse modo, educar com o jogo pode trazer importantes resultados no processo de apropriação e criação de conhecimentos. Cruz e Ramos (2021, p. 12) sinalizam que “[...] os games proporcionam experiências educativas por criarem um contexto de aprendizagem ativa, em que o jogador precisa atuar e avaliar constantemente as ações que são desenvolvidas em um ambiente contextualizado na narrativa”.

As práticas pedagógicas com jogos estão cada vez mais sendo pensadas no contexto educacional. Segundo McGonigal (2012), os professores têm planejado introduzir mais jogos em suas práticas. Os jogos educativos fazem parte de uma

indústria em movimento e estão sendo produzidos com a intenção de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem a partir dos componentes curriculares (matemática, geografia, ciências, línguas estrangeiras, história, etc.). Quando eles são bem organizados no planejamento docente, os sujeitos de aprendizagem participam mais e se envolvem efetivamente com os objetos do conhecimento.

Comumente, a aprendizagem baseada em jogos não é aprendida de forma isolada. Os estudantes aprendem o objeto do conhecimento como se estivessem a jogar um jogo, tornando a experiência educativa problematizadora e divertida. A aprendizagem não ocorre através da transmissão de conhecimento pelos professores, mas por meio da interação social e da participação ativa dos estudantes nas práticas pedagógicas em um processo colaborativo, em que o diálogo entre o grupo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo (Vygotsky, 1996). Os jogos educativos podem ser uma ferramenta poderosa para engajar e motivar os estudantes, além de promover a aprendizagem de habilidades e conhecimentos de forma mais significativa para a criação de um *design* cuidadoso, que leve em conta as necessidades e preferências dos jogadores, a clareza dos objetivos de aprendizagem e a capacidade de *feedback* para o jogador (Boller; Kapp, 2018; Grübel; Bez, 2006). Essas premissas geraram a seguinte problemática: quais seriam as contribuições dos jogos para a educação, especialmente na formação de professores para a ampliação do letramento midiático?

2 Metodologia

Para alcançar o objetivo de problematizar e analisar o jogo Comenius Pocket como método de formação dos professores sobre o uso de mídias na ampliação do letramento midiático, foram realizadas duas oficinas com estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

A abordagem metodológica é a de uma pesquisa exploratória, com análise qualitativa, cujos dados são provenientes da observação participante, dos debates realizados em grupo durante as oficinas com os cursistas para avaliar o jogo e o jogar experimentado e da análise da produção de narrativas sobre essa experiência baseada nas respostas de um questionário *on-line* semiestruturado com perguntas abertas e fechadas, utilizado como instrumento para a geração de dados.

A pesquisa-ação participativa tem o intuito de romper o distanciamento entre o pesquisador e os participantes, ponderando aspectos como interesses da pesquisa, agendas, problemáticas, geração e análise de dados, autoria, responsabilidades, ética e comportamento, constituindo-se em um movimento colaborativo. Segundo Peruzzo (2017), a participação observante (que também tende a ser nomeada de pesquisa participante), é um tipo em que o pesquisador interage com o grupo investigado de modo a vivenciar as atividades relacionadas ao “objeto” em estudo e desempenhar algum papel colaborativo com o grupo. O pesquisador atua como parte do grupo investigado ao mesmo tempo que o observa.

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética sob o número de Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE): 60377422.5.0000.0121. Todos os participantes responderam ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), resguardando seu anonimato em todos os momentos.

As oficinas aconteceram em aulas regulares em dois momentos. A primeira ocorreu em uma aula da disciplina obrigatória da sétima fase, intitulada Educação e Comunicação (EduCom), no dia 21/06/2022, das 18h30 às 21h10. A segunda foi realizada com estudantes de diversas fases, numa disciplina optativa intitulada NADE – Produção de Linguagem Audiovisual, Digital e Hipermediática na Educação, no dia 24/06/2022, das 13h30 às 17h10. Ambas as turmas são ministradas por uma das autoras deste artigo (orientadora da dissertação em andamento) e integram o curso de Pedagogia da UFSC.

A turma NADE (13 estudantes) e a EduCom (15 estudantes) responderam ao perfil midiático. Do total de 28 estudantes, 76% eram do sexo feminino; 99% residem em Florianópolis, Santa Catarina (SC); 48% já estavam atuando como docente na Educação Infantil. Quanto às práticas midiáticas, apenas 4% disseram usar jogos eletrônicos em sala de aula de vez em quando; 6% propuseram atividades nas quais os alunos usam a internet; 10% usam jornal ou revista impressos como recurso pedagógico com os alunos; 80% disseram nunca realizar as práticas destacadas; 83% disseram nunca usar ou ter usado redes sociais como recurso pedagógico com os alunos. Sobre a produção de materiais, 74% já têm produzido e compartilhado textos de autoria própria; 89% já têm realizado e compartilhado vídeos na internet; 74% ainda não produziram um jogo digital.

As oficinas tiveram uma sequência didática que teve início com a apresentação das cartas e suas regras. Então, foram formados os grupos que jogaram até o final no Modo Jogador. Depois, foi feita a produção de cartas para o Modo Criativo, seguida da avaliação do jogo em grupo e do preenchimento do formulário de autoavaliação. Vale ressaltar que essas oficinas seguiram um formato dinâmico, porque os estudantes já tinham jogado anteriormente as versões digitais do *game* Comenius módulos 1, 2 e 3, tendo, inclusive, avaliado os jogos em formulários *on-line*.

3 Resultados e discussão

O jogo de cartas Comenius Pocket busca promover o aprendizado sobre como professores e estudantes de licenciatura podem utilizar mídias em sala de aula, propondo uma experiência lúdica de aprendizagem, mas não com a pretensão de definir ou ensinar a melhor estratégia de ensino para educandos. Em vez disso, os jogadores, em pequenos grupos, refletem e discutem coletivamente as missões e os problemas didáticos apresentados, a fim de construir seus próprios entendimentos da melhor maneira de exercer a docência, incluindo as mídias em seus planejamentos de forma holística (Cruz; Ramos, 2018). A mecânica do jogo está baseada no uso de conhecimentos prévios; para tal, há um diálogo sobre o conteúdo e uma negociação entre os jogadores, ações que possibilitam que eles sejam reflexivos em seus julgamentos e criativos em suas soluções. Embora seja divertido e possa ser jogado por qualquer pessoa que goste de pensar a escola, ele foi criado como dispositivo de formação para professores e futuros professores e está disponível para *download* (para imprimir) de forma gratuita na plataforma Game Comenius¹. Por essa razão, o Comenius Pocket foi feito para ser jogado em pequenos grupos, os quais refletem sobre a “melhor maneira de ensinar” em cada situação enquanto se divertem.

O jogo foi feito para ser jogado tanto por professores como por estudantes de licenciatura. Por trabalhar com contextos adaptativos, ele pode ser utilizado pelo corpo docente de praticamente qualquer instituição de ensino. Porém, talvez o público-alvo mais interessado não seja aquele referente aos professores, mas sim aquele pertinente

¹ Jogo disponível para *download*, em formato *print and play*, gratuitamente, na plataforma do projeto. Disponível em: <https://gamecomenius.ufsc.br/>. Acesso em: 11 out. 2023.

aos responsáveis por sua formação, tais como: coordenadores de cursos, seja de instituições públicas, seja de instituições privadas, do Ensino Fundamental, Médio ou Superior, que desejam promover formação para a sua equipe; profissionais de apoio pedagógico; secretarias municipais ou estaduais de educação que busquem formações continuadas inovadoras; professores dos cursos de Pedagogia ou de licenciatura que queiram adotar jogos de didática com seus estudantes.

O Comenius Pocket foi elaborado em 2019 como uma complementação *transmídia* aos jogos digitais da série *game* Comenius, desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Edumídia, vinculado à UFSC – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), com o objetivo de fomentar o uso de mídias nas escolas e melhorar a qualidade da educação no Brasil. Baseado na proposta mídia-educativa do *game* Comenius, foi criado por Rafael Marques de Albuquerque, professor de *game design* da Universidade do Vale do Itajaí (SC). A arte das cartas foi produzida por João Laureth, bacharel em *Design* de Jogos, com personagens de Flávia Ferrato, *designer* de animação e bolsista do projeto Comenius módulo 2. O Comenius Pocket foi finalista na categoria “Melhor jogo de outras plataformas”, reservado para jogos de cartas e tabuleiro, do Festival de Jogos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, o SBGAMES, em 2019, no Rio de Janeiro. Durante sua produção, em 2019, foram realizados alguns testes com jogadores em oficinas de formação, em eventos da área de jogos e da educação, antes da pandemia de Covid-19. Contudo, só foi testado novamente, de modo presencial, em 2022, nas oficinas que serão descritas.

No Comenius Pocket, os jogadores são desafiados a planejar aulas utilizando as mídias para conseguir vencer. Inicialmente, precisam lidar com situações-problema, usando sua criatividade e recursos da escola para planejar sua aula e conseguir uma pontuação. Depois, no Modo Criativo, são os jogadores que propõem situações-problema sobre suas práticas docentes para serem jogadas e discutidas pelos colegas como novas cartas do jogo.

O jogo possui um Manual de Regras e um Manual do Formador, que sugerem que seja jogado em grupos de três a cinco pessoas. O formador precisa se familiarizar com as regras antes de utilizar em uma aula, curso ou oficina. As regras devem ser consideradas uma base; caso as pessoas não se sintam seguras com a dinâmica, poderão adaptá-las para o seu contexto de uso. A ideia é que, no início da oficina, o

mediador faça uma apresentação para que os jogadores conheçam as regras e o formato do jogo. A cada rodada, cada grupo de jogadores ou o próprio mediador registram as pontuações dos *feedbacks* de cada missão/aula. As regras deixam muito claro que esse jogo não tem autoridade para dizer o que funciona ou o que não pode funcionar em sala de aula, apenas incentiva a discussão e a reflexão.

O problema a ser resolvido no jogo é apresentado pelas cartas do *professor*, que acentuam desafios de planejamento midiático para cinco áreas do conhecimento, com objetivos de ensino e aprendizagem que devem ser solucionados pelos jogadores através da escolha de uso de mídias digitais e analógicas, acessíveis com ou sem internet. As missões são inspiradas nas ideias de teóricos da educação, identificados por avatares: a professora de Matemática é Antônia (Antonieta de Barros); a de Língua Portuguesa, Alice (Cecília Meireles); o de História, Vladimir (Vygotsky); o de Geografia, Paulino (Paulo Freire); o de Biologia, Jean (Piaget).

Para começar a jogar, o mestre abre uma das cartas professor, lendo em voz alta o pedido de ajuda para o planejamento, descrito na parte externa da carta. Logo, cada um deve escolher uma carta de *mídia* em sua mão que ache mais adequada para ministrar a aula e colocá-la sobre a mesa virada para baixo. Para incrementar suas aulas, os jogadores recebem cartas de *planejamento*, que trazem possibilidades de incluir mais mídias ou novos procedimentos (debates ou aula dinâmica), inclusão de condições (acesso à internet ou a um rico acervo de filmes), entre outras, que vão modificar a pontuação final, incluindo condições diferentes para cada jogada que afetam o grupo todo. Quando todos os jogadores estiverem certos sobre suas ações, revelam as cartas mídia e as de planejamento, explicando brevemente sua proposta para lecionar uma boa aula naquele contexto desafiado pela carta professor. Jogadores podem ouvir as ideias dos outros e imitar ou mudar sua estratégia se quiserem, desde que mantenham a mídia escolhida por eles.

Na sequência, é sorteada uma carta *imprevisto*. Essas cartas trazem problemas que podem ocorrer na escola (falta de luz, área perigosa, turma agitada, esqueceram em casa, faltou giz e canetas e turma desanimada), que também vão impactar a execução do planejamento com as mídias e, conseqüentemente, a pontuação das cartas. Os imprevistos podem afetar ou não a todos os jogadores, conforme descrito em cada carta.

Depois de receber os imprevistos, os jogadores recebem o *feedback* de suas escolhas com a leitura da parte interna da carta professor, que avalia as escolhas, trazendo as pontuações para cada mídia, numa escala de 1 a 4, contendo uma explicação do porquê foram qualificadas dessa maneira. Assim, a partir da teoria que os professores representam, o jogo avalia cada solução midiática, levando em conta, principalmente, a reação dos estudantes para cada mídia e o alcance dos objetivos da aula com o uso daquela estratégia. Nesse momento, os jogadores podem negociar suas soluções, ajustando a pontuação, a partir da reflexão sobre as ideias que tiveram com o grupo, que, ao final, decide com quantos pontos cada um fica no final da rodada.

A seguir, é o momento das cartas *inspiração*, compostas por frases de pensadores da educação: Vygotsky, Angela Davis, bell hooks, Jean Piaget, John Amos Comenius, Maria Montessori e Paulo Freire. Essas cartas podem ser recebidas tanto no início, antes da leitura da missão, como após a definição da pontuação da rodada. Nas oficinas descritas neste trabalho, os jogadores receberam uma carta inspiração para cada ponto ganho com o *feedback* das missões, trocando as cartas repetidas por novas. Segundo a regra original, quem consegue sete cartas inspiração diferentes vence o jogo. Vale lembrar que as regras do Comenius Pocket podem ser modificadas nas oficinas de acordo com sugestões e reflexões do grupo em cada situação, constituindo-se em uma base flexível que dirige a formação para as mídias. Com a conclusão dessa etapa, o jogo busca ter educado “com e sobre” as mídias.

Após realizar as cinco missões prontas, pode ser jogado o Modo Criativo, a última etapa do Comenius Pocket, que visa incentivar a atuação dos jogadores como autores, *game designers*, através da criação de suas próprias missões. As cartas do Modo Criativo têm o mesmo formato das do professor; a diferença é que estão em branco, podendo ser preenchidas com canetas, lápis de cor, etc., possibilitando que os jogadores também proponham situações-problema sobre suas práticas pedagógicas, definindo da mesma maneira os *feedbacks* de cada mídia e suas pontuações para serem realizadas como um novo jogo. Alternativamente, em vez de o grupo jogar as cartas criadas, pode-se propor que cada um explique por que criou a carta, refletindo e discutindo sobre a experiência que teve com o Comenius Pocket, entre outras possibilidades. Eles também podem criar cartas inspiração ou “inspiradas” nas existentes, discutindo com o grupo suas próprias vivências de sala de aula e áreas de

estudo. É importante destacar que todos os jogadores que participaram das oficinas produziram uma missão no Modo Criativo. Essa etapa do Comenius Pocket possui a finalidade de potencializar a criatividade sobre o uso de jogos e o desenvolvimento do letramento midiático no percurso formativo docente, visando educar “através” das mídias, ou seja, com autoria.

A oferta das oficinas tem o intuito de levantar subsídios para verificar a reflexão dos estudantes sobre o quanto os objetivos do jogo foram alcançados. As principais observações sobre a formação oferecida nas oficinas, as reflexões e os resultados das interações e narrativas criadas nesses eventos serão sucintamente descritos a seguir.

3.1 Descrição e análise das oficinas

3.1.1 Sobre a oficina com o Comenius Pocket

Nas oficinas da turma de Educação e Comunicação e do NADE, seguiram-se as regras do jogo oficial descrito anteriormente. Enquanto os estudantes jogavam as cinco missões do jogo, dois colaboradores integrantes do grupo de pesquisa anotavam os principais comentários feitos pelos jogadores em um diário de campo. Suas observações sobre o jogo foram as seguintes: “*Nesse modo de jogo é possível jogar em grupo e no coletivo, pois acompanhar e conversar com os colegas é mais legal*”. Um outro jogador afirmou: “*A pontuação e competitividade instigam mais. A competição é positiva e motivadora. No presencial, com o Comenius Pocket, a perda não é tão frustrante, pois é possível negociar, e isso ajuda na aprendizagem*”.

Entre os comentários sobre a experiência, os imprevistos levaram os jogadores a pensar em alternativas. Os estudantes sugeriram que seria legal jogar as cartas criadas pelos colegas. Avaliaram que seria bom ter tempo de realizar o jogo pronto, criar e jogar as missões elaboradas pelos colegas. A turma avaliou que o Modo Criativo permitiu que eles refletissem melhor sobre o uso das mídias. Foi praticamente unânime dizerem que haviam aprendido mais sobre mídias e lembraram outras. Os registros identificaram que os participantes aderiram bem ao jogo, contudo todos demonstraram, no decorrer das partidas, a vontade de debater intensamente cada proposta metodológica para as aulas (sugeridas pela carta professor), por exemplo, sobre as mídias, lícitas ou não,

conforme a lei em vigor, que eles correlacionaram com outros elementos para as suas justificativas.

Eles escolheram o nível de ensino após a proposta da aula (embora tivesse sido combinado que se definiria o nível de ensino previamente). Porém, a prática mostrou que cada nível deve ser definido após a sugestão da aula na carta de planejamento, pois, dependendo da temática, compreende-se melhor com quem vai se trabalhar a proposta. Houve consenso entre todos quanto às notas, embora evidenciando o desejo de pontuar sempre a fim de vencer o jogo. Foi dito que o número de regras, para um público novo (iniciante), pode gerar confusão, na ordem sequencial, então é aconselhável que as regras sejam enxutas, favorecendo a fluidez das partidas.

3.1.2 Sobre a experiência com o jogo Comenius Pocket

Além dos comentários durante a oficina, os estudantes responderam no final a um formulário *on-line*, que tinha uma avaliação de diversos itens, tanto do jogo como da formação realizada. De modo geral, dos 28 estudantes matriculados nas disciplinas, houve a participação de 21 respondentes, que responderam que se divertiram jogando; gostariam de jogar novamente; sentiram-se envolvidos e entenderam a história e a mecânica do jogo; e aprenderam coisas novas sobre as mídias em sala de aula. Apenas quanto a mudar as regras do jogo, quase metade não soube opinar e a outra metade não mudaria. Mais especificamente, as respostas foram as seguintes: “*Eu me diverti jogando*” (99% concordam totalmente); “*sinto-me motivado(a) a jogar novamente*” (98% concordaram totalmente); “*me senti envolvido(a) com o jogo*” (98% concordaram totalmente); “*entendi a história do jogo*” (94% concordaram totalmente e 6% concordaram); “*eu entendi as mecânicas do jogo*” (92% concordaram totalmente e 8% concordaram); “*aprendi coisas novas sobre o uso de mídias em aula*” (87% concordaram totalmente e 6% concordaram); “*deve ser reduzido o número de regras*” (48% não souberam dizer, 43% discordaram, 4% concordaram).

Quanto ao equilíbrio entre competição e colaboração, para 43% ele foi alcançado e 19% revelaram que não estavam preocupados com quem ganhava. Mais da metade sentiu motivação para jogar (57%), enquanto apenas 4% acharam que o jogo dependia muito da sorte.

Ao serem perguntados se recomendariam o jogo para educadores e futuros educadores, 99% concordaram totalmente.

3.1.3 Sobre a aprendizagem com o Comenius Pocket

Dos 21 respondentes, a maioria (61%) concordou totalmente e 37% concordaram com a afirmação: “Utilizei conhecimentos prévios para conseguir jogar”. Quanto à pergunta “*O jogo permitiu ampliar meu repertório para usar e criar diferentes jogos em sala de aula*”, 37% concordaram totalmente, 36% concordaram, 30% não souberam dizer e 1% discordou. As questões sobre se “*O jogo contribuiu para a minha vivência profissional*” e “*Os elementos do jogo podem auxiliar no planejamento didático*”, houve concordância total de 91% dos respondentes.

3.1.4 Sobre o Modo Criativo

Essa questão, com n=21 respondentes, gerou os seguintes dados: “*Criei novas cartas professor inspiradas em minha prática pedagógica*”: 55% concordaram e 40% não souberam dizer; “*As cartas criadas pelos outros jogadores contribuíram para refletir sobre minha prática pedagógica*”: 90% de concordância; “*A reflexão em grupo contribuiu para desenvolver meu letramento midiático*”: 95% de concordância; “*Gostei de criar minha própria missão*”: 94% concordaram; “*Senti dificuldade de criar o desafio da aula*”: 55% não souberam dizer e 40% discordaram; “*Senti dificuldade de fazer a pontuação/ feedback das mídias*”: 40% não souberam dizer e 40% discordaram; “*Pretendo usar essas cartas para simular minhas próximas aulas*”: 55% não souberam dizer e 40% concordaram; “*Penso que o Comenius Pocket poderia ser usado na formação continuada ou em reuniões de planejamento na minha escola*”: 40% não souberam dizer e 40% concordaram; “*Poderia ser usado na formação inicial, em disciplinas como Didática, Metodologia de Ensino ou nos Estágios*”: 95% concordaram; “*Poderia ser usado como simulação de experiências na prática de sala de aula*”: 95% concordaram.

3.1.5 Comentários finais dos participantes

Dos 21 respondentes, apenas seis participantes deixaram comentários colocados no formulário que podem elucidar um pouco mais sobre a experiência vivida pelos estudantes de Pedagogia com o Comenius Pocket nas oficinas realizadas. Eles serão citados literalmente no quadro a seguir.

“Gostei da forma que o jogo se dá, as regras e também a carta imprevisto, pois mexe com a sorte no jogo e também desafia mais os jogadores” (Jogador 1).

“Foi muito divertida; o tempo da aula passou rápido. Pensar e refletir de quais cartas usar e depois ouvir como o colega jogou o dele foi legal. Parabéns à equipe” (Jogador 2).

“A vivência prévia com os jogos digitais do Comenius facilitaram o entendimento e a jogabilidade do Comenius Pocket” (Jogador 3).

“Acho que, para preencher este formulário, deveríamos ter mais uma experiência no mínimo para fixarmos e termos mais segurança para responder. Um erro que aconteceu comigo foi não ter ficado com o registro do jogo, não consigo lembrar o Modo Criativo, e sim dos personagens que escolhemos, mas não os nomes. Desculpe pela falha. Vou escrever na décima pergunta para fechar, mas não será fidedigna” (Jogador 4).

“Acredito que este jogo deva ser mais utilizado no início e durante a formação de professores, pois auxilia no aprendizado sobre as diversas práticas pedagógicas e no uso das mídias em sala” (Jogador 5).

“A versão do jogo Comenius Poket permite uma discussão coletiva acerca de práticas e planejamentos pedagógicos pensados de acordo com cada mídia, além de nos fazer discutir sobre como contornar situações desafiadoras e imprevistos (muito comum na realidade docente). Permite a contribuição construtiva de colegas sobre o que pretendemos realizar com nossos educandos, exercitando não só o movimento de aconselhar um colega docente, mas também de saber ouvir uma crítica e aproveitá-la em prol da aprendizagem dos estudantes. Um movimento que muito me lembra a docência compartilhada, muito importante para uma educação de qualidade dentro das instituições escolares. Foi o que mais gostei nessa versão do jogo” (Jogador 6).

Os relatos dos participantes ocorreram após todas as rodadas e a etapa Modo Criativo; já os comentários finais do formulário *on-line* foram o último instrumento de autoavaliação. Os relatos dos participantes ocorreram após todas as rodadas e a etapa Modo Criativo; já os comentários finais do formulário *on-line* foram o último instrumento de autoavaliação.

Os resultados mostram que os jogadores apreciaram a dinâmica, as regras e os desafios do jogo e que a vivência com os jogos digitais do Comenius Pocket facilitou o entendimento e a jogabilidade. Além disso, os jogadores destacaram que o jogo contribuiu para o aprendizado sobre as diversas práticas pedagógicas e o uso das mídias em sala, o que permitiu uma discussão coletiva e construtiva sobre o planejamento didático e a execução das atividades educacionais. Bonilla (2009) contribui com essa discussão ao observar o letramento dos professores como elemento relacionado com as práticas educativas mediadas pelas tecnologias. Cruz e Ramos (2018) analisam os aspectos pedagógicos, tecnológicos e sociais dos jogos digitais como as possibilidades de criação de jogos pelos próprios professores e alunos. Grübel e Bez (2006) apontam os benefícios do jogo planejado para a motivação e o engajamento dos alunos, bem como as estratégias para integrar os jogos digitais ao currículo escolar. Fantin (2006) explica a importância da educação para as mídias, entendida como um processo de alfabetização crítica e criativa que envolve o uso, a análise e a produção de mídias em diferentes linguagens e suportes.

Os dados sugerem que o jogo Comenius Pocket é um instrumento de formação para as mídias na formação de professores de modo lúdico e reflexivo e que pode auxiliar no desenvolvimento de competências e habilidades para a docência na era digital.

4 Considerações finais

Ao investigar a prática de formação docente inicial em oficinas de ampliação do letramento midiático de estudantes de Pedagogia, utilizando o jogo de cartas Comenius Pocket, os dados empíricos da pesquisa revelaram alguns aspectos que valem ser comentados. Evidenciou-se que, além da competitividade, a colaboração coletiva desempenha um papel fundamental no jogo, incentivando os participantes a jogar, criar e avaliar juntos.

Outro resultado significativo foi o reconhecimento: a grande maioria dos estudantes de Pedagogia afirmou que havia adquirido novas experiências no uso de mídias em sala de aula por meio da prática pedagógica. Relataram que compreenderam como aplicar esses conhecimentos em sua formação inicial em disciplinas curriculares

como Didática, Metodologia de Ensino, Estágios e simulações de experiências práticas em sala de aula.

No que diz respeito à experiência com o jogo Comenius Pocket e suas regras, é válido refletir sobre o *feedback* dos jogadores. Quase metade não soube expressar uma opinião, enquanto a outra metade disse que não faria alterações nas regras do jogo. Acentua-se que o tempo disponível para discussões após a fase criativa do jogo se mostrou limitado. Os estudantes estavam cansados, afinal tinham completado as cinco missões do jogo, escrito uma carta no Modo Criativo e jogado novamente com cartas produzidas pelos outros jogadores. Nesse momento, a rodada de conversa para avaliação e autoavaliação foi um esforço a mais, o que ocorreu no final da aula, por isso foi realizada rapidamente, resultando na ausência de participação de muitos jogadores.

Diante das razões apresentadas, sugere-se que o jogo seja oferecido mais vezes, em novas situações, com públicos diferenciados, gerando a oportunidade de avaliar as possíveis críticas ou sugestões de melhorias relacionadas às regras e à mecânica do jogo para que sejam feitos os ajustes necessários. Além disso, é importante considerar a melhoria do momento de discussão, permitindo que haja tempo adequado para uma análise mais aprofundada. Essa abordagem promoveria uma avaliação mais completa das regras e do desempenho do jogo, levando em conta as perspectivas dos jogadores. Apesar dessas limitações, os resultados deste estudo fornecem evidências de que a prática de formação docente inicial em oficinas de ampliação do letramento midiático, utilizando o jogo de cartas Comenius Pocket, é uma estratégia promissora para a formação dos estudantes de Pedagogia.

Espera-se que este trabalho estimule outros pesquisadores a explorar e expandir essa abordagem, pensando o jogo e o jogar como um espaço para a reflexão ética e a responsabilidade do professor em relação ao uso crítico da mídia na prática pedagógica, considerando questões como a representatividade, a diversidade, o impacto social e os desafios éticos trazidos pela mídia.

5 Referências

BOLLER, S.; KAPP, K. *Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes*. São Paulo: DVS, 2018.

BONILLA, M. H. S. *Inclusão digital nas escolas: educação, direitos humanos e inclusão social: histórias, memórias e políticas educacionais*. João Pessoa: UFPB, 2009. p. 183-200.

CRUZ, D. M. Letramento midiático de professores e tutores da Universidade Aberta do Brasil: o caso da Universidade Federal de Santa Catarina. *Revista Transmutare*, Curitiba, v. 1, n. 2, p. 144-161, 2016. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rtr/article/view/3880/0>. Acesso em: 11 out. 2023.

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. K. *A tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais: o que podemos aprender?*. Curitiba: CRV, 2018. p. 21-45.

CRUZ, D. M.; RAMOS, D. K. Games e formação docente. *Informática na Educação*, [S.l.], p. 1-27, 2021. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/games-e-formacao-docente/>. Acesso em: 11 out. 2023.

FANTIN, M. *Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália*. Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FREIRE, P. Da leitura do mundo à leitura da palavra. *Leitura: Teoria e Prática*, Porto Alegre, v. 1, nov. 1982. [Entrevista concedida a Ezequiel Theodoro]. Disponível em: www.acervo.paulofreire.org:8080/jspui/bitstream/7891/2842/3/FPF_OPF_07_001.pdf. Acesso em: 11 out. 2023.

GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos educativos. *Renote*, Porto Alegre, v. 4, n. 2, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14270>. Acesso em: 11 out. 2023.

ICHIBA, R. B.; BONZANINI, T. K. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. *Revista Ciência & Educação*, Bauru, v. 28, 2022.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MCGONIGAL, J. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

PERUZZO, C. M. K. Pressupostos epistemológicos e metodológicos da pesquisa participativa: da observação participante à pesquisa-ação. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, Colima, v. 23, n. 3, p. 161-190, 2017.

RAMOS, D. K.; SILVA, G. A. Capacitação de professores remotos para uso de jogos digitais nas escolas: mudanças na prática pedagógica?. *Ried*, Madrid, v. 22, n. 2, 2019.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, 2002.

SOUZA, A. R.; OLIVEIRA, A. P. S.; RANGNI, R. A. Altas capacidades e as lives do YouTube® no período da pandemia: uma revisão sistemática. *Revista Educação & Formação*, Fortaleza, v. 8, e10014, 2023.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

Edenilton da Silva Muniz, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

 <https://orcid.org/0000-0002-9195-4568>

Mestrando em Educação vinculado à linha de pesquisa Educação e Comunicação e ao Grupo de Pesquisa Edumídia (CNPq/UFSC). Graduando em Pedagogia Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). Graduado em Educação Física Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Especialista em Docência na Educação Infantil pela UFSC. Supervisor escolar da Rede Municipal de Ensino de Balneário Camboriú.

Contribuição de autoria: Condução de um processo de pesquisa e investigação, especificamente realizando os experimentos ou geração de dados/evidências, metodologia, colaboração da revisão crítica, redação, conceitualização, curadoria dos dados e análise formal, incluindo as etapas de pré ou pós-publicação.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7771051471436850>

E-mail: edeniltonmuniz@gmail.com

Dulce Márcia Cruz, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Departamento de Metodologia de Ensino

 <http://orcid.org/0000-0001-7055-0137>

Professora titular da UFSC no Departamento de Metodologia de Ensino (MEN). Universidade Aberta do Brasil e no Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação (CED). Líder do grupo de pesquisa Educação, Comunicação e Mídias (Edumídia) no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Contribuição de autoria: Supervisão e responsabilidade de liderança pelo planejamento e execução da atividade de pesquisa, orientação da pesquisa, colaboração na escrita, conceitualização, revisão crítica, edição do texto, análise formal, incluindo as etapas de pré ou pós-publicação.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1543348404865052>

E-mail: dulce.marcia@gmail.com

Editora responsável: Lia Machado Fiuza Fialho

Pareceristas ad hoc: Maria Teresa Santos Cunha e Vania Grim Thies

Como citar este artigo (ABNT):

MUNIZ, Edenilton da Silva; CRUZ, Dulce Márcia. Formação docente e mídia-educação mediada com a utilização do jogo Comenius Pocket. *Educação & Formação*, Fortaleza, v. 8, e10815, 2023. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/e10815>



Recebido em 5 de julho de 2023.

Aceito em 15 de outubro de 2023.

Publicado em 30 de dezembro de 2023.