

Entrevista

O *Game Comenius* e a formação docente

Entrevista com Dulce Márcia Cruz

Alessandro Mateus Vieira Leopoldo de Barros¹

Ana Luisa Zaniboni Gomes²

Edilane Carvalho Teles³

Eliana Nagamini⁴

Resumo: Nesta entrevista, realizada em 27 de janeiro de 2023, a professora e pesquisadora Dulce Márcia Cruz, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e Líder do Grupo de Pesquisa EDUMÍDIA: Educação, Comunicação e Mídias no CNPq comenta sobre jogos eletrônicos na educação e as motivações que levaram à criação do *Game Comenius* (<https://gamecomenius.ufsc.br/#/>) cujo objetivo é colaborar na formação de licenciandos em Pedagogia. A pesquisadora é defensora da aprendizagem baseada em jogos e mostra a relevância dos games em estudos e práticas de mídia na educação por considerar que a lógica e a dimensão lúdica desses jogos potencializam os percursos de formação e de aprendizagens. Sugere, inclusive, a adoção de percursos didático-pedagógicos gamificados na formação e práticas de professores.

Palavras-chave: *Game Comenius*; formação docente; jogos eletrônicos; educação; ensino.

¹ Graduando de Pedagogia no Núcleo de Educação e Comunicação, no Departamento de Ciências Humanas, Campus III da Universidade do Estado da Bahia (DCH III/UNEB). E-mail: Alessandro.mateusleopoldo@gmail.com

² Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA/USP, jornalista profissional e diretora de projetos na OBORÉ. Integra o Grupo de Pesquisa Mediações Educomunicativas (ECA-USP/CNPq). Foi coordenadora do GP Comunicação e Educação da Intercom – gestão 2018-2019. E-mail: analuisagomes@obore.com

³ Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA/USP, docente no Departamento de Ciências Humanas e no Programa de Pós-graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos da Universidade do Estado da Bahia (PPGESA/DCH III/UNEB). Coordenadora do Grupo de Pesquisa Polifonia. E-mail: ecteles@uneb.br

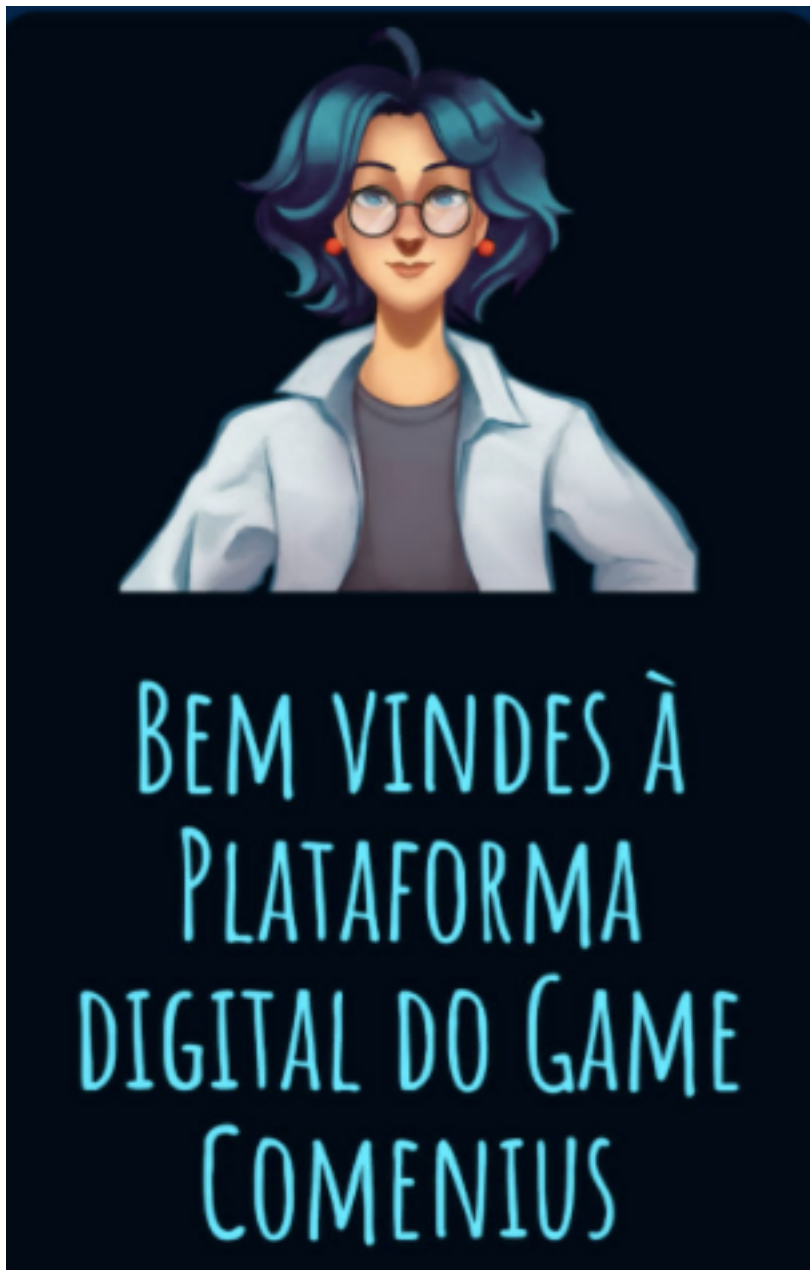
⁴ Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA/USP, docente da [FATEC / CEETESP](#) e membro do Grupo de Pesquisa Mediações Educomunicativas (ECA-USP/CNPq). Foi coordenadora do GP Comunicação e Educação da Intercom – gestão 2014-2017. E-mail: eliananagamini@fatecsp.br



SOBRE A ENTREVISTADA:

Dulce Márcia Cruz é Professora Associada da Universidade Federal de Santa Catarina 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 EDUMÍDIA: Educação, Comunicação e Mídias no CNPq. Pesquisa na interface entre a Comunicação, a Educação e as Mídias, com foco nos games, na formação docente para as mídias

digitais no ensino presencial e a distância; nas linguagens e narrativas na cultura digital e nos processos, práticas de produção e análise dos gêneros digitais, especialmente os jogos digitais. Graduada em Comunicação Social (RTV) pela Fundação Armando Álvares Penteado, tem mestrado em Sociologia Política pela UFSC e doutorado em Engenharia de Produção pela UFSC . Foi Bolsista Fulbright/Capes durante o doutorado-sanduiche no Departamento de Radio/Television/Film - Universidade doTexas, EUA. Foi Bolsista da Bieschöflliche Aktion Adveniat na Universidade de Navarra, Espanha e da JICA, na NHK TV, Japão. Foi professora do Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL) e do Curso de Comunicação Social da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Tem experiência profissional em TV como produtora, diretora, roteirista e editora de telejornais na TV Cultura de São Paulo e RBSTV.



***ComSertões*: Qual foi a motivação para a criação do *Game Comenius*? Como surgiu e qual o objetivo do jogo?**

Dulce Márcia Cruz: O que acontece com o *Game Comenius*, é que sou da área da comunicação e venho da experiência com o rádio e TV, trabalhei durante muito tempo com a televisão. Quando voltei à universidade para fazer mestrado e doutorado, acabei trabalhando com educação a distância e com a formação de professores para o uso das mídias. Por conta disso, entrei através do concurso na universidade e fui trabalhar com educação a distância e também com os estudantes de Pedagogia. Diante disso, comecei a dar aula da disciplina que eu criei, optativa, chamada Educação e Mídias, trazendo com isso, toda uma discussão para aprender como fazer e aprender, como pensar as mídias. Pensar não como um recurso, mas sim como parte integrante do planejamento que você tem para integrar as mídias, porém, não para ela ser como se fosse um recurso que incorpora depois a qualquer coisa e pronto. Não, ela é importante porque pode ser muito útil para trabalhar seus conteúdos e suas estratégias. Eu tinha muita dificuldade de trabalhar isso com as alunas, o pessoal, realmente, “não joga, eu trabalho com mídias, mas não jogo”. Eu pesquisava jogos desde os anos 2000 e trabalhei com crianças fazendo jogos na escola. Então, eu já tinha pesquisas envolvendo os jogos há um bom tempo. Um dia eu pensei: por que eu não junto as duas coisas: a pesquisa com jogos que já venho fazendo há muito tempo e a formação dos professores? E por que eu não faço um jogo de formação de professores? Com isso, tento traduzir o que eu faço na disciplina de Educação e Mídias através do jogo. Foi o desafio, tentar pensar uma sala de aula, uma formação de professores de forma lúdica e que os estudantes pudessem conhecer uma mídia que a maioria não conhece e que não joga, pois, o perfil que a gente vê, da pedagogia em geral, não é o perfil de jogador. Isso não é forte, é sempre casual. Então, eu tentei no começo traduzir as minhas aulas de educação e mídias para o jogo. Foi assim que tudo começou. Como a gente trabalha a mídia e a tecnologia na educação dentro de um jogo? Por mim, o jogo seria totalmente diferente, eu tinha outras ideias, mas a gente vai fazendo conforme o jogo vai aparecendo. As equipes hoje, eu acho que já passei de 50 estudantes que trabalharam comigo. O jogo começou a ser feito depois de uma pesquisa de 2013, onde a gente levantou o perfil midiático das licenciaturas do país. Fizemos uma pesquisa bem grande e a gente percebeu que as pessoas não jogavam e não usavam jogos, incluindo os professores. Então a gente pensou em fazer um jogo para essas pessoas. Com isso, fizemos a seguinte pergunta: tem algum jogo igual? Não! Não tem nada parecido. Deste modo, o objetivo vai ser, fazer um jogo de mídia-educação, que envolva didática e planejamento. Isso para que as pessoas entendam como integrar as mídias pensando o planejamento da sala de aula simulando esse momento em que você imagina a aula que vai dar. A gente teve uma dificuldade em relação ao conteúdo, pois, não queríamos fazer nenhum jogo de matemática ou de biologia. Por esse motivo, o primeiro jogo, ele é mais aberto e a partir dele a gente começou a pensar. Passamos a ser transversal, pensando temáticas e ideias que possam ser trabalhadas por qualquer professor, e aí o jogo começou a ser feito em 2015 e de lá para cá, tem uma história bem grande.

***ComSertões*: Por que é relevante incluir os games na formação de professores? Além da dimensão lúdica, podemos apontar outros aspectos que contribuem na aprendizagem?**

Dulce Márcia Cruz: A pesquisa com o *Game Comenius* é uma pesquisa de formação docente, seja inicial ou continuada, mas além disso é de formação para as mídias de modo geral. O conteúdo do nosso jogo é mídia-educação e o objetivo é fazer planejamento, pensar as situações de sala de aula e incluir as mídias dentro desse planejamento. Para isso, as pessoas terão que jogar, tendo todo um trabalho de desmistificação do jogo educativo, ou seja, desmistificar a ideia de que é muito chato, que não é interessante para os estudantes. Com isso, a gente não vai dizer que o nosso jogo é superdivertido porque não é. Ele é um jogo educativo, mas em alguns momentos é bastante engajador, pois segura as pessoas até conseguirem alcançar os resultados que estão buscando ali. E por que é importante trabalhar o jogo com estudantes? Primeiro: por aumentar o repertório midiático dos estudantes de licenciatura, já que muitos não jogam e não conhecem jogos. Muitas vezes, os que conhecem e que jogam casualmente não imaginam que aquele jogo que estão jogando no ponto de ônibus enquanto o/a namorado/a não chega, pode ser incorporado na sala de aula com um objetivo pedagógico. Então, é importante ter a experiência mais forte do jogo, valorizá-lo como um recurso que pode ser usado dentro da sala de aula e superar o pensamento de que jogo é para fora do espaço educativo, "na universidade não entra, aqui não pode". Exemplo: dependendo das proteções dos laboratórios de informática da instituição, "você não conseguem entrar porque a palavra game é proibida!"... olha quanta coisa acontece para impedir que o estudante de licenciatura de pedagogia incorpore essa mídia. Diante disso, por que é importante incorporar essa mídia, perder esse medo de acabar com o preconceito, de ampliar o repertório, de ter mais experiência, de poder pensar "eu posso fazer isso"? Porque dá para jogar, dá para planejar e dá para incluir [no planejamento] porque o jogo hoje é a mídia mais importante, a indústria do jogo bate a indústria da música e do cinema. As duas juntas não chegam [ao tamanho da] indústria dos jogos. A gente não pode mais falar que o jogo é coisa de criança, que é coisa de adolescente, porque não é mais. Os adolescentes cresceram. Então, os adultos jogam tanto quanto as crianças. Jogo também não é coisa de homem, pois as mulheres são metade dos jogadores. Diante de tudo isso, é impossível pensar na inclusão das mídias na educação sem incluir os jogos. Por isso que se justifica. Como o perfil da turma de pedagogia e de licenciatura, em modo geral, não é de jogadores, a gente tem que trazer o jogo para a sala de aula para potencializar a formação, incluir esses estudantes no mundo midiático dos games. Então, tem todo esse trabalho de letramento midiático que é fundamental fazer usando o jogo.

ComSertões: Ampliando a questão acima, como a senhora vê os games na educação?

Dulce Márcia Cruz: Eu não sou uma jogadora, eu não jogo e também não tenho tempo para jogar. O máximo que faço é jogar Comenius para identificar erros e, posteriormente, consertar o que ainda está sendo produzido. Vejo o game na educação como uma mídia muito promissora e bastante interessante. Como é uma indústria muito grande e muito rica, tem muitos jogos de entretenimento disponíveis para serem jogados. Com isso, se os professores comesçassem a pensar nos jogos como uma possibilidade de trabalhar conteúdo, conteúdos atitudinais que não são apenas conteúdos factuais. Muita gente pensa assim: "vou trabalhar matemática porque eu posso ensinar coisas de matemática porque o jogo é de matemática". Não podemos pensar assim porque eu posso trabalhar também jogos que não sejam especificamente de uma área de conhecimento, mas posso trabalhar conteúdos atitudinais desses jogos online. Por exemplo, o jogo *Lol* que você trabalha em grupo, em

equipe, onde cada um divide tarefas de forma colaborativa, você tem que aprender a perder, você tem que aprender a ter persistência e, com isso, há uma série de atitudes que se pode aprender jogando. A outra maneira é produzir jogos. Então se você joga muito, gosta de jogar ou começa a descobrir que isso é legal, por que também não pode ser um criador, um produtor de jogos? Não apenas um telespectador, mas um produtor de vídeo? Ser um jogador, mas também ser um produtor de jogo? Os professores comecem a perceber que podem construir um jogo, por exemplo, um *Quiz* no *Kahoot*, fazer com os alunos. Quando os professores comecem a pensar que há vários joguinhos e aplicativos *plug-in*, poderão começar a trabalhar os conteúdos com jogos, ao invés de usar *PowerPoint*, pode usar *Kahoot* e fazer um *Quiz* com os estudantes e colegas. Exemplo: colocando eles para competir e colaborar, tendo uma equipe que vai jogar contra outra, vão trabalhar os conteúdos de uma forma lúdica, divertida e, ao mesmo tempo, diferente. O game por si só não vai solucionar o problema da educação, nem o livro, nem o vídeo e nem as redes sociais. O que soluciona a educação são uma série de questões e a mediação do professor - pois é o professor que vai fazer com que o jogo seja realmente fundamental, interessante, divertido e educativo. Então, quando os professores comecem a perceber que o jogo não é uma coisa de fora da universidade, que não é algo de fora da vida dele e que pode incorporá-lo ao trabalho, começarão a pensar nesse potencial. Há jogos que, por sua duração, posso utilizá-los em pedaços, pedir para jogar antes da aula ou depois, pedir para jogar em grupo e depois comentar. Diante disso, eu vejo um potencial muito forte, muito grande, mas ainda tem um longo caminho, tanto de preconceito quanto de criatividade, para a gente incorporar essa mídia na educação de uma forma mais eficiente.

ComSertões: Quais os tipos de jogos que poderíamos utilizar na educação: jogos educacionais e também comerciais? Há tipos mais adequados? O que definiria a sua inclusão?

Dulce Márcia Cruz: A priori, qualquer jogo pode ser utilizado, contanto que ele esteja compreensível para faixa etária e para a língua. Por exemplo, você não pode usar um jogo com o qual as pessoas não têm intimidade com determinada língua, porque vai ser difícil entender. Você até pode jogar um jogo sem falar aquela língua, mas o jogo é feito de um jeito que você não precisa entender e você acaba aprendendo um novo idioma por conta disso. Muita gente aprendeu inglês porque foi jogando o jogo no idioma inglês, sem saber. Então tem que adaptar para a faixa etária, tem que adaptar para o conteúdo que está querendo trabalhar, mas principalmente o jogo tem que ser pensado em termos de objetivo pedagógico. Não existe um jogo perfeito, existe uma mediação mais adequada que vai pensar em determinado jogo - como pode ser útil para mim e como é que eu posso fazer com que meus estudantes alcancem os objetivos de aprendizagem que eu quero a partir daquele jogo. O jogo educativo não é entretenimento, como os jogos comerciais, porque esses jogos comerciais contam com muito investimento. Há equipes com milhares de pessoas trabalhando para desenvolver um determinado jogo, por exemplo, o *Lol*. Com isso, percebemos que o game Comenius não dá para competir com o *Lol* pois eu tenho uma equipe de quatro pessoas para fazer um jogo tão perfeito, tão cheio de programação de imagens e movimentações, a gente percebe essa diferença. Os jogos educativos não são tão bons, tão perfeitos e tão bem feitos quanto os jogos comerciais, mas você pode trabalhar jogo comercial, jogo educativo, o jogo que você pode produzir por meio de estratégias didáticas. Por exemplo, você pode pegar os elementos dos jogos e incluir na sua estratégia didática, pode colocar pontuação, ranking, feedback, pode colocar colaboração e competição ao mesmo tempo, pode colocar premiação, desafios, objetivos e metas. Então, você

pode colocar tudo isso que vem da gamificação dos jogos e incluir no planejamento; pode até usar o jogo mas você cria um jogo com a sua aula, fazendo da sua aula um jogo. Deste modo, com essas quatro maneiras – primeiro, usar jogos educativos; segundo, usar jogos comerciais adaptado para o que você quer; terceiro, criar um jogo com os alunos - pode ser um jogo digital através de alguma ferramenta digital, um jogo de Tabuleiro para os alunos pensarem os jogos que eles conhecem e criar. Hoje em dia, fazer jogos de Tabuleiro faz a gente pensar nas regras, nos objetivos, nas metas e nos desafios, criar o jogo do jeito que quiser, com o conteúdo que quiser, faz com que a gente perceba que pode criar jogos com os estudantes das várias faixas etárias, criança pequena, para o ensino fundamental, ensino médio e superior. A gamificação é uma quarta maneira de incorporar os elementos dos jogos sem precisar fazer um jogo, sem precisar necessariamente usar um. Diante disso, essas seriam as maneiras dos jogos serem utilizados. Os aspectos que você tem que pensar na hora de incluir um jogo na sala de aula são vários. A primeira coisa que tem que acontecer é que o professor tem que jogar e fazer uma pesquisa de jogos e essa pesquisa tem que ser feita com seus estudantes e perguntar: quais os jogos que vocês jogam? Fazendo esse primeiro levantamento, já ajuda muito o professor a perceber que tipo de jogos os estudantes gostam. Uma outra motivação que pode facilitar para o professor é saber quais games eles gostariam de jogar em sala de aula - isso ocorrerá em momento de diálogo com os alunos. Uma outra motivação será descobrir que tipo de jogador são os alunos, se eles são jogadores socializadores ou são aventureiros. Então, quando o professor percebe quais jogos eles jogam, quais jogos eles gostariam de jogar e que tipo de turma você tem, já dá mais ou menos um perfil de que tipo de jogo pode ser legal para a turma. A partir dessas dicas, o professor vai para a internet, ou pode até fazer um trabalho com os estudantes, pedir para eles trazerem jogos que gostem de jogar e apresentar esses jogos para a turma. Então, isso pode ser uma maneira também do professor se inteirar desses jogos e a partir do que vem, ele pode escolher qual tipo de jogo trabalhar como objetivo pedagógico dele. Vai depender muito do tempo que ele tem, se vai trabalhar com uma aula só, se vai trabalhar antes, durante e depois, se vai trabalhar sozinho, se vai incorporar outros professores, se tem um laboratório para levar os estudantes, considerar o tempo de ligar, o tempo de jogar, o tempo de desligar e o tempo de voltar. Então, o professor tem que fazer o planejamento considerando todas essas situações que envolvem o jogo. Essas etapas fazem parte do aprender a usar o jogo dentro da sala de aula. Com isso, ele vai usar, por exemplo, para trabalhar conteúdos novos, vai usar para reforçar um determinado conteúdo passado anteriormente, jogar uma coisa várias vezes. O professor vai fazer um jogo para avaliar? Cria um *Quiz* no *Kahoot* que vale pontos para saber se aprenderam. Diante disso tudo, vai depender do professor como que ele vai querer inserir o jogo, se é para apresentar, se é para reforçar, ou se é para avaliar. Uma vez a gente fez uma experiência com crianças e o professor era um bolsista meu, ele trabalhava com roteirização, era professor de português e estava trabalhando com roteiros audiovisuais com as crianças contando história. Ele utilizou essa sequência: trabalhou os jogos que queriam, que jogavam, e a partir dos jogos que jogavam tinham que pensar em descrever os personagens do jogo, descrever a narrativa trazendo qual era a história – enfim, uma série de detalhes que fazem parte do roteiro, e depois eles teriam que recriar as histórias a partir da ideia deles. Os alunos treinaram, pensaram a narrativa e seus elementos, escreveram no papel, desenharam e apresentaram para turma. Foi um exercício de língua portuguesa muito forte de criação de narrativa, mas que trabalhou o jogo como tema e como base. Eles trabalharam o sistema, os avatares, como eles eram e como o jogo poderia ser. Então, esse é um exemplo de um professor

que adapta a realidade que ele tem para seus objetivos pedagógicos e inclui o jogo no que ele tem para fazer.

ComSertões: Como desenvolver um percurso e repertório formativo didático gamificado com os professores?

Dulce Márcia Cruz: O conselho é jogar. É muito difícil falar isso para professores, mas o conselho é jogar. E tem que jogar! Não tem muito jeito, o professor que quiser usar jogos vai ter que começar a jogar. A gente desenvolveu um formulário, que temos usado nas pesquisas, que é um passo a passo para você começar a pensar o jogo. Tem algumas questões como: pensar uma situação de jogo, pesquisar um conteúdo, alguma coisa que queira fazer, vá à internet, procure os jogos, entre neles, jogue-os, analise-os pensando a narrativa, a tecnologia, pensando na sua mecânica e na estética dele e se adapta ao que você está querendo. Depois de ‘achado’ o jogo que estava à procura, vai pensar como será usando. Através disso vai fazendo um passo a passo e trabalhando, você faz um planejamento. O professor que quer começar a usar jogo, ele tem que começar a usar; o mais legal e que a gente aconselha é ir ao site que já tem esses jogos educativos gratuitos, e há milhares deles. A gente fez uma pesquisa sobre isso e tem alguns sites, os jogos são educativos, são muito simples e geralmente de conteúdos de matemática, física, química, biologia e de língua portuguesa, mas o professor pode começar a dar uma olhada e iniciar a jogar esses jogos. Jogando, o professor começa a pensar em como incluir na sala de aula. Com isso, começa a olhar nessa perspectiva, olhar de pesquisador, e saberá como poderá colocar o jogo na sala de aula, o que ele tem de interessante, qual é a mecânica, qual é o desafio, qual é a narrativa, como é que se desenvolve, o que traz de discussão para ser trabalhada com a turma. Então tem que começar a usar o jogo, tem que começar a jogar! A gente trabalha muito com aquela ideia da mídia-educação (com, sobre e através). Estudar o jogo como a mídia na sociedade em que a gente vive é fundamental. Isso também é uma forma de trabalhar com o jogo, como um produto, como um dispositivo cultural fundamental para a sociedade e que tem uma série de consequências boas e ruins. Trazer essa discussão para as crianças, trazer essa discussão para os jovens de como os jogos entram na vida deles, como podem controlar isso melhor e como é a relação da família com isso. Outra questão da mídia-educação é a produção de jogos, é aquilo que eu falei, tomar posse. Porque ninguém é alfabetizado quando só sabe ler, você é alfabetizado quando sabe ler e escrever. Para escrever um jogo, como se escreve uma carta, como se escreve um vídeo, é preciso estudar quais são as ferramentas que existem. Começa a fazer um Tabuleiro, depois pode ir para um jogo que tem vários aplicativos e programas que permitem produzir - olha o potencial que o professor tem quando ele começa a se meter nessa história! Então começa a pensar e a incluir o jogo como uma mídia que faz parte do planejamento. Se eu vou usar um jogo desse jeito, com essas características, a minha aula vai precisar ser pensada com essas características. Eu vou fazer uma aula, coloco o jogo na aula e tem que estar organizada com o jogo. Com isso, o professor começa a mexer na sua própria maneira de dar aula. Essa forma é um potencial muito forte e a gente tem trabalhado assim com os estudantes, tentando trazer essas ideias.

ComSertões: Uma das dificuldades e/ou problemas que ouvimos constantemente é que os jogos eletrônicos viciam. É possível afirmar isso? Por que os jogos "viciam"? Eles são tão fascinantes a ponto de fazerem esquecer o mundo real?

Dulce Márcia Cruz: A pergunta que você está me fazendo foi a pergunta que eu me fiz lá no ano 2000. Meus filhos jogando videogame, jogavam o *Zelda*, foi na época do *master system*, eles eram pequenos e passaram o mês de julho de férias inteiro jogando: acordavam, iam para o *master system* e jogavam o dia inteiro. Era um casal de filhos e meu marido ficava jogando junto com eles porque ele também estava de férias e os três ficavam revezando e jogando. Passavam horas e horas jogando e eu dizia – “meu Deus, de onde vem esse fascínio? Por que eles são tão fascinados? o que tem nisso que é tão viciante?” Então, foi por isso que comecei a pesquisar jogos de modo geral. Há algumas questões que podem ser pensadas, por exemplo, eu quando era criança lia muito, sempre fui leitora, eu pegava um livro e não parava, ficava até de madrugada e varava. Eu lembro da minha avó dizendo, “-minha filha você vai ficar cega com isso, para de ler, vai fazer alguma outra coisa na vida além de ler!”. Então, as mídias que fazem parte da nossa personalidade, que respondem ao nosso modo de ser, elas costumam ser viciantes. Quando você pega um bom livro, você esquece da hora e vai embora e fica horas ali, esquece do mundo. Como um filme, quantas pessoas não maratona séries hoje e ficam ali dias e dias seguidos, horas e horas, esquecem da vida e não querem fazer mais nada a não ser terminar aquela série que começaram a ver. O que acontece é que a arte e as histórias são muito legais e a gente precisa disso. Os bons jogos trazem muita coisa, eles trazem emoção, trazem alegria, trazem tristeza, são desafiantes, trazem arte bonita, tem música e ao mesmo tempo que o jogo tem, o cinema e até o livro não têm, por exemplo, como mídia, o jogo precisa do jogador. Se o jogador não joga, não tem jogo. Não adianta ficar assistindo, que não vai acontecer nada, eu só vou assistir um vídeo, mas o jogo mesmo só acontece quando eu entro nele. Então, esse engajamento é parte da interação, a grande magia do jogo é a interação, pois só acontece quando eu jogo, se eu jogar e gostar eu vou até onde aguentar, porque ele está tão bom que não vou largar isso. Agora, ele vicia? Vicia! As pesquisas mostram que os jogos viciam quem tem tendência ao vício. Você pode ver que tem momentos em que os jogos são mais viciantes. Muita gente conta essa história, “quando eu era adolescente, eu jogava demais e passava a noite, depois eu parei e não jogo mais” ... é muito comum essa história. Quando você entra na idade adulta, tem outras coisas para fazer e não dá mais para você passar as noites jogando como quando você era adolescente, porque tem mais coisas para fazer, tem família, tem filho, tem trabalho, não é mais a mesma coisa. O jogo é fascinante principalmente porque é uma obra de arte que envolve a emoção, envolve a gente como cultura, envolve ação, te coloca lá dentro do jogo, faz parte do cenário e é personagem. E não é assim no cinema. Então, é muito difícil essa imersão tão forte não trazer esse grande engajamento. Agora, se vai viciar, vai depender muito de você. E uma coisa importante, eu estava falando de abordar os estudantes sobre o jogo, conversando sobre os limites, do porquê que hoje a família não tem limite com relação ao tempo de uso de tecnologia. Famílias deixam os filhos ficarem até de madrugada e isso é complicado porque é muito difícil lidar com a situação. Eu tive enteados que passavam a noite jogando e eu ia lá e desligava o modem e desligava tudo e falava “não pode jogar e chega, tu tens que levantar cedo para ir a aula”. Então as famílias já perderam esse controle. Essa semana mesmo eu vi um menino pequeno, devia ter dois anos e pouco, ele estava tomando café da manhã no hotel, eram 8 horas da manhã, tinha um cara, um filho e o filho

mais novo e cada um tinha um celular e no celular do mais novo estava passando desenho, não estava nem jogando, estava assistindo um desenho com a ‘babá eletrônica’. A televisão existe na mão dele e só para ele. Ele comia olhando a tela, não conversava, cada um ficou no seu celular. Isso também é uma questão complicada. Não é porque a televisão é viciante dentro do celular, e sim porque a relação familiar mudou muito e as pessoas não se tocam disso. Não é culpa do videogame a mudança na relação familiar, o videogame faz parte dessa mudança, ele interfere, ele não é inocente, ele também tem a sua culpa porque é justamente isso, ele tem os elementos, mas cabe às famílias, ao governo, e até aos professores tentarem dizer: “espera aí gente, vamos devagar, não é assim”. Então, para resumir a história toda: sim realmente os jogos têm muitos elementos que viciam, como muitas outras formas de arte que trazem as nossas emoções e que, de certa forma, ‘manipulam nossas emoções’, mas a gente tem que saber lidar com isso. Agora, para incluir o jogo na sala de aula, o professor tem que estar consciente de que existe essa situação e que faz parte e é responsabilidade da escola trazer essa discussão e tentar ajudar a barrar uma ‘epidemia de consumo midiático e de telas’ que existe hoje. A escola não sabe e não lida com isso, também é uma responsabilidade dela. Com certeza, games é uma mídia muito importante e muito legal, mas como qualquer coisa, exagero não é legal. E está cada vez pior, cada vez mais dominamos menos as mídias, as tecnologias, por exemplo, a inteligência artificial hoje, está aí a grande discussão sobre o *CHAT GPT*, que constrói textos como se fosse uma pessoa. Como vamos lidar com isso? Temos que tomar cuidado. Então, é complicado mesmo o nosso mundo.

ComSertões: A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos podem ser consideradas a mesma coisa?

Dulce Márcia Cruz: A gente tem trabalhado com a ideia de que a aprendizagem baseada em jogos envolve a gamificação. Aquilo que te falei: aprendizagem baseada em jogos envolve trabalhar jogos comerciais, jogos educativos, produzir jogos e gamificar. Então, o que é a aprendizagem baseada em jogos? É justamente propiciar uma situação de aprendizagem que tenha como foco, como instrumento, como recurso, tenha o nome que você quiser dar, mas que trabalhe com os jogos juntos não apenas o jogo como o dispositivo cultural, mas o jogo como uma linguagem. A gamificação, de certa maneira, é transformar a linguagem do jogo em uma atividade motivadora. Você pode gamificar não apenas uma aula, a aula já é uma segunda etapa. A primeira etapa da gamificação começou no comércio, no capitalismo, pensando em como motivar as pessoas a fazerem coisas, “aquela ideia, tem gente que fica horas, noites, dias jogando... o que motiva essas pessoas a ficarem jogando?” Então pegaram os elementos do jogo e usaram isso para ganhar dinheiro - foi aí que surgiu essa ideia da gamificação. A milhagem é um exemplo de gamificação das mais antigas, quanto mais você viaja mais ganha pontos, quanto mais pontos ganha, pode usar para viajar mais e ganhar mais pontos e assim vai subindo de nível e virando “gente importante”. Daqui a pouco já tem um cartão azul que vai virando dourado e depois ele já é prateado e ganha um super e é um ‘super super’. Isso é gamificar. Ganha estrela, recompensa, daí mandam mais coisas para você fazer, “ganha mais ponto aqui, faz mais isso”. Então, a gamificação na educação é bastante controversa porque ela usa essa ideia de motivar as pessoas externamente para fazer alguma coisa, para ‘ganhar alguma coisa’, para alcançar algum objetivo. E tem que tomar cuidado porque você tem que usar a gamificação mas também pensar que está motivando os seus estudantes a fazerem

alguma coisa que você quer que eles façam. Tem que tomar cuidado para isso não virar uma competição, uma briga. A gamificação na educação ainda está em discussão, mas faz parte da aprendizagem e é uma das maneiras de aprender com os jogos e não é a única. É uma das formas de fazer a aprendizagem baseada em jogos porque pode fazer a aprendizagem com jogos de várias maneiras. Nesse sentido, a gamificação é apenas uma delas e você pode jogar sem gamificar - essa é a diferença, porque o gamificar inclui colocar os elementos do jogo na estratégia, colocando desafio, pontuação, mecânica, metas, feedback e objetivos; você pode fazer uma aula sem gamificar, por exemplo, vão jogar algo de matemática antes da aula, durante ou depois e vão aprender, estudar e pronto, é só isso. Você pode usar o jogo Comenius para as pessoas estudarem planejamento, mas só usa isso, não vai dar ponto. E pode gamificar usando o game Comenius colocando metas: para quem fizer mais de uma missão, ganha tantos pontos, quem jogar as três modalidades vai ganhar um troféu de “super jogadora”. Então, pode gamificar. Eu tenho pensando nisso porque agora a gente terminou o Comenius e está na hora de começar a pensar sobre o que ele está trazendo de interessante, pensar no que está ensinando mesmo, se está alcançando seu objetivo de fazer mídia-educação, de ensinar as pessoas a pensar nas mídias dentro do planejamento. Será que ele está alcançando isso? As pessoas lembram depois que jogam? Influencia a ideia do repertório por ter jogado o Comenius em aula? Com isso, os alunos começam a pensar que o jogo pode ser uma alternativa para fazer parte do planejamento e além disso? Por enquanto, a gente não está gamificando com game Comenius porque a gente faz gamificação de outra maneira. Deste modo, na nossa maneira de ver a aprendizagem baseada em jogos, ela é um guarda-chuva que envolve o jogo como a mídia principal. Toda vez que você usa o jogo como a mídia principal para gerar aprendizagem está fazendo a aprendizagem baseada em jogos – independentemente da maneira que usar, que pode variar bastante de acordo com as circunstâncias.