

Letramento digital: oficinas de produção de jogos eletrônicos no espaço escolar

Artigo científico apresentado ao eixo temático “Educação, Processos de Aprendizagem e Cognição” do IV Simpósio Nacional da ABCiber.

Dulce Márcia Cruz

Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

Este texto faz a análise crítica de um projeto que buscou trabalhar a construção de narrativas a partir da criação de jogos eletrônicos, utilizando o software RPG Maker 2003, através da oferta de oficinas em período de contra turno em escolas de ensino fundamental. Descrevemos e comparamos os resultados de duas propostas que utilizaram a mesma metodologia em uma escola privada e outra pública em Florianópolis. Os resultados mostraram que as diferenças de letramento digital se mostram não apenas no repertório cultural ou na familiaridade com as mídias digitais, mas também na predisposição e condições materiais que são diversas. Concluímos que uma proposta de fomento da apropriação de jogos eletrônicos na escola só vai ter êxito se houver um trabalho constante e não pontual de modo a envolver a direção, os professores e os alunos de forma comprometida.

Palavras-chave

Jogos eletrônicos; educação, letramento digital.

Abstract

This paper makes a critical analysis of a project that sought to work the construction of narratives from the creation of games using RPG Maker 2003, by offering workshops in period against shift in elementary schools. In this text, the results of two proposals that have used the same methodology in one private and one public school in Florianópolis are described and compared. The results showed that differences in digital literacy are not only show the cultural repertoire or familiarity with digital media, but also on the willingness and material conditions that are different. We conclude that a development proposal for the appropriation of electronic games in schools will only succeed if there is a steady job and non-point to involve the leadership, teachers and students in a committed way.

Keywords

Videogames, education, digital literacy.

Introdução

A perspectiva deste estudo é a da mídia-educação que propõe que educar com, sobre, para e através dos meios, são dimensões do fazer-refletir a educação para as mídias. Considerando que num processo de apropriação crítica e criativa sempre se aprende através das mídias, seja com ou sobre elas, as práticas de mídia-educação dizem respeito à sua concepção como objeto de estudo, instrumento de aprendizagem e como forma de cultura. Numa perspectiva mais geral, a mídia-

educação consiste num conjunto de ações e reflexões que visam contribuir para a formação de todos os cidadãos, especialmente os jovens, para que desenvolvam as competências necessárias à busca, seleção e compreensão da informação e à análise crítica, à utilização e produção de mensagens e conteúdos. Isto significa formar o usuário criativo e crítico, cidadão competente e participativo, ator indispensável para que “a sociedade da informação ou do conhecimento” seja uma sociedade plural, inclusiva e participativa (UNESCO, 2005).

Muito tem sido feito dentro da proposta de mídia-educação especialmente com as mídias mais antigas, como a televisão e o cinema. No entanto, os jogos eletrônicos recém começam a ser pensados dentro da escola. No Brasil, as pesquisas no âmbito da educação sobre os jogos eletrônicos ainda estão começando. No principal evento de jogos eletrônicos do país, o SBGames, podemos verificar que começam a se multiplicar pesquisas sobre os aspectos educacionais e culturais, o *design* e os relatos de experiências do uso de jogos nos diversos níveis educacionais. Em 2006, o evento ainda possuía apenas as trilhas de computação, indústria e arte/design e apenas três artigos e dois posters aprovados tinham temáticas educativas. Em 2007, na nova trilha intitulada Game e Cultura, nenhum artigo foi aprovado, enquanto dos cinco posters, dois tinham relação com a educação. Já em 2008 houve um grande salto, foram oito artigos (de um total de 17, ou seja, pouco mais de 50%) e sete posters (de um total de nove). Essa temática parece ter se estabilizado no cômputo geral do evento pois em 2009 foram 13 artigos (de um total de 36, ou seja, 27%) e 10 posters (de um total de 20, ou seja, metade) enquanto em 2010, foram seis artigos (de um total de 24, ou seja, 25%) e quatro posters (de um total de 10 ou pouco menos que a metade).

No entanto, como argumenta Squire (2003), simplesmente levar o jogo eletrônico para a sala de aula não vai fazer surtir o mesmo efeito motivador que ele desperta fora da escola e, o que é pior, sua inclusão no currículo não vai satisfazer a todos os estudantes e nem vai ocorrer de forma indolor. Como já aconteceu com outras mídias anteriormente, o fascínio dos jogos eletrônicos não pode simplesmente ser transplantado para a escola sem que uma grande mediação pedagógica (no sentido de escolher estratégias de uso em sala de aula) tenha que ser feita.

Nosso trabalho participa desse movimento. O objetivo principal é investigar de forma exploratória quais seriam as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos através da observação dos jogadores e de suas produções narrativas sobre o jogo e o ato de jogar no contexto escolar.

Nessa perspectiva a proposta de uso de jogos eletrônicos na escola é a do letramento digital que, segundo Xavier (2004, p.1),

letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças 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 no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital.

No entanto, letramento digital não é apenas a capacidade econômica e intelectual de consumir

e reproduzir as tecnologias digitais. O simples acesso não implica em inclusão social, mas tanto a apropriação de uma tecnologia quanto o exercício efetivo das práticas de escrita que circulam no meio digital. Ou seja, as práticas de letramento se referem à maneira cultural de pensar, agir, ler e escrever de uma comunidade ou grupo de indivíduos e suas interações com a linguagem.

A questão fundamental da pesquisa busca assim compreender as lógicas de uso desenvolvidas pelas crianças ao se apropriarem das mensagens e produtos disponíveis nas TIC e que poderão se constituir em indicadores preciosos e precisos de novos modos de aprender que poderão, por sua vez, ser mobilizados na construção de novos modos de ensinar, a serem desenvolvidos na formação de professores e na produção de materiais pedagógicos. Os jogos eletrônicos, como as mensagens das mídias, povoam o universo infantil e adolescente e fazem parte de seu processo de socialização, gerando novos modos de perceber, de aprender e de se expressar, que nos são ainda desconhecidos e que a instituição escolar tende a ignorar.

aterial e m\$todos

Neste estudo, observamos atividades desenvolvidas na escola tendo como situação de pesquisa a sala de aula em situação coletiva de aprendizagem em forma de oficinas. A “oficina” é uma técnica etnográfica que se aparenta à “pesquisa-ação” no sentido em que intervém na realidade a ser estudada propondo uma atividade nova e inovadora, que mobiliza os sujeitos em estudo, exigindo sua participação ativa e intensa em todas as fases da pesquisa. Por isso, trata-se de um procedimento bastante apropriado para estudar situações de aprendizagem, muito especialmente situações de integração de uma inovação pedagógica e tecnológica. Todas as atividades da pesquisa, foram propostas aos jovens como atividades pedagógicas, integradas às atividades escolares extra-classe, mas no quadro escolar, sendo por isto fundamental assegurar a participação ativa dos professores das escolas envolvidas. Estas atividades foram elaboradas a partir de uma perspectiva construtivista de aprendizagem, que considera o aprendente como o centro deste processo e integra disciplinas e meios técnicos.

Em 2008, começamos um projeto de inclusão de jogos eletrônicos na escola, a partir do contato com a direção de uma escola estadual de Florianópolis que se mostrou receptiva para a realização da pesquisa. Para conhecer os hábitos e opiniões sobre os jogos eletrônicos em geral, aplicamos um questionário aos alunos de duas turmas de sexta e sétima série cujos resultados narramos em Cruz, Albuquerque e Azevedo (2009a). No primeiro semestre de 2009 voltamos à escola e reaplicamos o questionário em duas novas turmas de sexta série com resultados bem semelhantes. A aplicação do questionário ajudou a conhecermos um pouco do universo dos alunos com os quais trabalhamos na etapa seguinte da pesquisa que consistiu em observar os modos de

jogar e as estratégias desenvolvidas no uso dos jogos e o papel dos pares e atitudes de colaboração. Os resultados dessa atividade foram narrados em Cruz, Albuquerque e Azevedo (2009b).

A etapa seguinte da pesquisa ocorreu ainda em 2009, através da observação dos alunos no ato de jogar, através de oficinas dentro da escola estadual. Na primeira experiência observamos os estudantes de uma disciplina de Inglês, da sexta série do ensino fundamental, que jogaram o LinCity, um jogo de simulação semelhante ao SimCity que roda em Linux, ambiente no qual funcionam todas as escolas públicas do estado. O estudo mostrou que, mesmo com as dificuldades dos alunos com o idioma do jogo e com sua complexidade e jogabilidade, a prática foi proveitosa, seja pelo alcance dos objetivos da disciplina seja por possibilitar mais contato com os computadores, em termos de comportamento colaborativo e motivação para a aprendizagem (CRUZ; ALBUQUERQUE; AZEVEDO, 2010).

Durante o primeiro semestre letivo de 2010 testamos uma oficina de criação de jogos numa escola particular de classe média de Florianópolis, para 10 crianças do sexto ano do Ensino Fundamental, numa atividade de criação de jogos eletrônicos vinculada com o horário destinado a atividades transdisciplinares relacionadas a mídias digitais durante o contra turno no período da tarde (CRUZ; ALBUQUERQUE; AZEVEDO, 2011).

Como escolha metodológica, trabalhamos com a visão da aprendizagem dos conteúdos procedimentais no sentido que lhe dá Zabala (1998). Um conteúdo procedimental segundo o autor é o “saber fazer”, um conjunto técnicas, habilidades, destrezas, estratégias que apresentam características comuns. Por essa razão, realizamos a oficina de um modo que pudéssemos trabalhar com as crianças a aprendizagem relacionada às habilidades de produção dos jogos, e ao mesmo tempo, fomos observando e apoiando a aprendizagem dos conteúdos conceituais (o que é preciso “saber”) e atitudinais (que admitem “ser”), nos momentos em que pedíamos que refletissem sobre o que estavam realizando.

A aprendizagem de um conteúdo procedimental acontece com a realização de ações e a aplicação em contextos diferenciados, segundo Zabala (1998). O autor propõe que o ensino dos conteúdos procedimentais deve partir de situações significativas e funcionais; estar planejado em forma de progresso e ordem; conter a apresentação de modelos; proporcionar prática orientada e ajudas de diferentes graus e o trabalho independente. Nossas ações nessa pesquisa tiveram este norte, além de buscar uma constante reflexão posterior aos resultados obtidos a cada encontro com as crianças, procurando modificar as estratégias conforme percebíamos o que estava tendo êxito ou não nas aulas da oficina.

A atividade visou posicionar os alunos como criadores e desenvolvedores de um jogo eletrônico, utilizando o software RPG Maker 2003. Os jogos foram desenvolvidos na forma de um RPG, ou seja, de um role-playing game (traduzido por “jogo de interpretação de personagens”), no

qual os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente, guiados por um sistema de regras predeterminado. Para isso, alguns dos procedimentos utilizados (alternadamente) em sala de aula foram: (i) utilização de formulários com vários itens sobre o jogo, inicialmente utilizados como roteiro de análise, onde as crianças preenchiam de acordo com as características dos jogos que estavam analisando, e, posteriormente, como roteiro do projeto, colocando na forma de perguntas os itens que deveriam ser definidos no processo de criação do jogo; (ii) clara separação entre momento de concepção/criação, onde trabalhávamos em uma sala de aula comum e o objetivo era a redação do projeto do jogo com as idéias das crianças, e o outro momento, de produção, feito na sala de informática, onde o objetivo era desenvolver no software o jogo proposto.

Durante o processo, os alunos discutiram e construíram o projeto do jogo; aprenderam a utilizar o software e a desenvolver um jogo a partir de narrativas por eles inventadas. Cada um dos três grupos produziu um jogo dentro da temática e de modo geral nossos objetivos de letramento digital foram alcançados. Ao final do processo, gravamos uma entrevista de avaliação com cada grupo. Esta entrevista semi-estruturada com perguntas elaboradas foi realizada no último dia de aula, no final do semestre. Cada grupo foi entrevistado separadamente e os integrantes falaram livremente sobre cada tópico perguntado.

Analisando a experiência, acreditamos que a prática pareceu enriquecedora para as crianças, que puderam planejar, e depois executar um jogo, mesmo que simples. Aprenderam o básico do software, criaram histórias e desafios dentro do tema, implementando de acordo com os recursos disponíveis, criando com uma mídia interativa pouco trabalhada na escola. O RPG Maker 2003 mostrou-se um software que pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, mesmo com uma turma com crianças muito jovens (com média de idade próxima de 12 anos). Com a devida mediação de adultos, as crianças conseguiram se expressar, em dois dos grupos concluírem os jogos e aprender os mecanismos básicos de sua produção (CRUZ; ALBUQUERQUE; AZEVEDO, 2011).

No entanto, avaliamos que algumas questões que poderiam ser exploradas em pesquisas futuras seriam: a) como este software pode ser utilizado em turmas mais avançadas, onde eles possivelmente conseguiriam trabalhar com mais foco por possuírem uma capacidade de abstração, planejamento mais complexo e compreensão dos procedimentos necessários; e b) como seria a utilização deste software em uma escola pública onde o poder aquisitivo das famílias das crianças fosse mais baixo e possivelmente não contassem com o acesso às tecnologias que os alunos desta pesquisa possuíam o que provavelmente traria maior dificuldade com a linguagem dos computadores.

A partir destes questionamentos, na seqüência, em junho de 2010, propusemos uma oficina de criação de jogos eletrônicos para alunos da 8ª série de uma escola pública municipal utilizando o

mesmo RPG Maker 2003. Nosso objetivo foi trabalhar a mesma metodologia, adequando ao novo contexto para comparar os resultados. A experiência com esse novo grupo é o que descrevemos a seguir.

%escrção e an&lise dos resultados

Nossa proposta negociada com o diretor e o professor da disciplina de Geografia foi realizar seis encontros de três horas no período da tarde com um grupo de alunos voluntários da 8ª série para a criação dos jogos, em parceria com o professor de Geografia. Os procedimentos combinados com o professor foram colocados em um projeto simples que seguiriam basicamente essa ordem:

1º - Formação de grupos com cinco alunos;

2º - Escolha do tema – Os grupos escolherão o tema a partir de: (continentes da Europa, Ásia, Oceania, e as duas regiões o Ártico e Antártida.). Os dois últimos serão pesquisados conjuntamente;

3º - Para a escolha dos temas: 1º grupo – Europa, 2º grupo – Ásia, 3º grupo – Ásia, 4º grupo – Oceania e 5º grupo – Ártico e Antártida.

Num primeiro momento a pesquisa seria realizada a partir da internet, na sala informatizada (duas aulas), em casa ou em *lan house*, se o aluno tiver acesso. A biblioteca seria utilizada em uma aula, para busca em livros didáticos e científicos. Os seguintes eixos seriam pesquisados, conforme a última aula sobre o continente Africano: a regionalização do espaço; a economia (setor primário – agropecuária, setor secundário – indústria e setor terciário – serviços); peculiaridades do continente. (Problemas ambientais, sociais e outros). Em todos os dados os alunos poderiam coletar mapas, fotos, tabelas, gráficos assim como filmes e/ou vídeos. O segundo momento do projeto seria a organização do material coletado e montagem dos *slides* no *Power Point* (serão utilizadas duas aulas na sala informatizada). E no terceiro momento, de avaliação, cada grupo apresentaria seu trabalho em sala para a turma, através dos *slides*, textos que achassem conveniente, vídeos e filmes.

A oficina com o RPGMaker foi dividida da seguinte maneira:

Aula ' : Apresentação da ferramenta; Jogos demonstrativos, com um tempo para as pessoas jogarem e experimentarem; Ferramenta de criação de cenários.

Aula (: Eventos (teleporte, mensagem, batalha, switches, etc).

Aula) : Dinâmicas de grupo, para o desenvolvimento do processo criativo; Explicação e dicas sobre narrativa em um RPG.

Aulas * a +: Desenvolvimento do jogo.

A sequência de atividades proposta para as atividades que seriam observadas foram:

- 1) Explorar jogando um game desenvolvido no RPG Maker para descobrir as possibilidades

que a ferramenta oferece. Na seqüência, discutir e sistematizar com os alunos as possibilidades identificadas.

- 2) A partir da indicação de jogos pelos docentes, os alunos em equipe, deveriam fazer a análise de um jogo escolhido, preenchendo as fichas entregues que abordam aspectos relacionados a narrativa e a jogabilidade.
- 3) Iniciar a construção do projeto do jogo realizando um *brainstorming* para a geração de idéias. Esta técnica seria explicada e os alunos orientados sobre como conduzi-la.
- 4) Construir o projeto do jogo, como base no modelo e orientações oferecidas.
- 5) Apresentar e discutir os projetos construídos.
- 6) Desenvolver os jogos projetados.
- 7) Compartilhar os jogos desenvolvidos, que seriam testados e comentados pelos alunos.
- 8) Apresentar os resultados finais e realizar a avaliação da atividade realizada em conjunto com os alunos.

Como dissemos anteriormente, a experiência que realizamos no primeiro semestre na escola privada nos encheu de motivação para levar o mesmo projeto para a escola municipal. No entanto, percebemos que trabalhar com a escola pública envolve ao contrário do que se pode pensar, muito menos problemas técnicos e muito mais organizacionais, acadêmicos e até pessoais. Mas apesar do entusiasmo inicial, já que na conversa inicial que tivemos no horário de aula com os estudantes dos 18 alunos da turma, 14 manifestaram interesse em participar do projeto, tivemos, na prática, apenas cinco alunos que acompanharam no final as oficinas. O professor envolvido no projeto não pôde dar a assistência planejada e as histórias em forma de jogo que seriam criadas e que serviriam de meio para que os alunos apresentassem resultados de uma pesquisa de Geografia não foram criadas.

Na primeira aula, estava programada a apresentação da ferramenta. Muitos alunos faltaram, pois a turma foi liberada cedo para a entrega dos boletins. Vieram cinco alunos, sendo que dois já haviam baixado o RPG Maker em casa. Apresentamos o jogo, como criar um mapa externo com seus diversos elementos e os alunos acompanham as explicações, fazendo o que é explicado, mas de forma lenta.

Na segunda aula, trabalharíamos com eventos. Mas temos o primeiro problema com a organização escolar. As aulas iniciariam às 13h30min, mas devido a um mal-entendido, as funcionárias do colégio entenderam que a oficina iniciaria às 13h, o que as fez liberarem os alunos depois de meia hora de “atraso” de nossa equipe. Quando chegamos, os alunos ainda estavam nos arredores do colégio, o que possibilitou que pudéssemos chamá-los de volta para a sala, depois da autorização da equipe do colégio. Dessa vez contamos com 10 alunos, o que implicou numa reorganização do grupo em duplas, cada uma com um dos estudantes que já tinha participado da oficina com outro que não tinha vindo. Pedimos para que quem não esteve na semana passada

comandasse o mouse, enquanto quem estava desse dicas. Os alunos trabalharam na criação do cenário interno. Por causa do atraso no início perguntamos aos alunos se a oficina pode continuar até às 16h30min a partir dos próximos encontros. Alguns se manifestaram dizendo que continuariam até a noite se pudessem.

No terceiro encontro, cinco alunos se apresentaram. Neste dia, tivemos muitos problemas com os computadores, causando interrupções, necessidade de troca de máquinas, tempo perdido e desmotivação. Mas aprenderam a criar eventos e, com isso, os personagens e pediram muita ajuda tanto da equipe quanto dos colegas. Dois alunos criam batalhas antes mesmo de isso ser explicado. A aula é movimentada, com uma troca e grande compartilhamento entre eles, colaborando na criação de eventos novos.

No quarto encontro, apenas dois alunos comparecem e não sabem dizer o que houve com os outros. Resolvemos cancelar a aula.

Uma semana depois, no dia da aula, fomos de manhã tentar conversar com os alunos para motivá-los a comparecer à tarde. Pedimos ao diretor que nos acompanhasse, mas ele teve que se ausentar depois do intervalo. A bolsista entrou na sala acompanhada de uma funcionária, mas sem um professor presente. Dois alunos que tinham vindo sempre afirmaram que não iriam mais participar, sem explicar por que. À tarde compareceram seis alunos, sendo que três não tinham vindo na aula anterior. Estava programado para este encontro fazermos dinâmicas de grupo, para o desenvolvimento do processo criativo. Iniciamos a oficina com a dinâmica da historinha coletiva para trabalhar a criação de personagens. Cada aluno e monitor escreviam uma frase e passava a folha à diante, criando assim uma história onde todos fossem autores. Após tal dinâmica, foi explicada e exemplificada a jornada do herói. Pedimos aos alunos que nomeassem exemplos de heróis que eles conhecessem e que pontuasse algumas de suas características mas como os alunos não conheciam muitos dos exemplos citados por nós, a explicação ficou difícil. Como era o dia dos alunos trabalharem com base nas pesquisas de Geografia, percebemos que eles tinham uma enorme defasagem em várias áreas do conhecimento formal: apresentaram erros na escrita de muitas palavras, problemas para compreensão de textos e da nossa orientação, além de dificuldade em interpretar e lidar com informações de conhecimentos gerais e da própria disciplina de Geografia. Eles apresentaram, ainda, falta de prática em lidar com ferramentas de pesquisa como o Google e a Wikipédia. Depois do intervalo, temos dificuldade de trazer os alunos de volta. Quando voltam estão dispersos e sem vontade de fazer a pesquisa. Percebemos que não estão tendo apoio do professor na sala de aula para o projeto.

No quinto encontro, comparecem apenas três alunos, totalmente desmotivados. Tentamos começar os trabalhos, mas tivemos que desistir e cancelamos a aula.

Na seqüência fomos conversar com o diretor da escola para decidir o destino da oficina.

Dissemos que tínhamos tentado contato com o professor de Geografia durante as semanas em que estivemos envolvidos com a oficina, mas sem sucesso. O diretor nos informou que o professor tinha desistido de incluir nossa oficina nos trabalhos da disciplina. Disse ainda que o problema era apenas com a nossa oficina, já que é muito comum os alunos desistirem das oficinas disponíveis no colégio. Segundo o diretor, este problema já tinha sido detectado pela escola, mas que até aquele momento eles não tinham encontrado um meio de solucioná-lo e deu o exemplo de uma oficina de robótica que foi oferecida aos alunos. Os pais tiveram que assinar um documento que explicava que tal oficina funcionava por vagas, por isso não poderia haver desistência. Além disso, os alunos assíduos receberiam uma bolsa. Ainda assim, segundo o diretor, mesmo tendo assumido o compromisso por escrito, os alunos desistiram, chegando ao ponto de os responsáveis pela oficina se retirarem da escola. Além disso, naquele ano, muitos projetos foram incorporados pela escola, o que trouxe dois problemas sérios: uma verba muito maior do que se tinha costume de administrar na escola e o desgaste dos professores, que tiveram que assumir muito mais tarefas e tempo de trabalho, sem receber nada mais por isso. Quanto ao comprometimento do professor de Geografia com o projeto, o diretor disse que ele ainda era inexperiente, que se encontrava em estágio probatório e que este era o segundo ano em que dava aulas. Outro dado importante relatado pelo diretor é o fato de a escola estar entrando naquele momento em época de eleição para diretor, o que de acordo com ele, gera muitos conflitos entre grupos de funcionários e os leva muitas vezes a não colaborar com os colegas para o trabalho deles seja valorizado. Depois dessa conversa decidimos em conjunto encerrar o projeto.

Com isso, apesar do esforço da equipe (contamos com um bolsista e cinco voluntários), não conseguimos fazer com que todos os alunos fossem até o fim do projeto apesar de conseguirem realizar algumas atividades e ações do jogo. As desistências e ausências ocorreram por problemas familiares e pessoais, por terem que trabalhar no contra turno, por atividades da própria escola no mesmo horário, por falta de motivação e apoio do professor em sala de aula além das dificuldades de aprendizagem causadas pela falta de convívio e experiência com computadores. Talvez a razão para não termos alcançado um bom resultado pode estar relacionada ao fato da oficina ter sido oferecida no final do segundo semestre a alunos encerrando o ciclo fundamental. Como nos foi dito pelo diretor da escola, essa situação típica da 8ª série acarreta nos alunos: desânimo nos que irão abandonar os estudos no fim do ano; revolta nos que não gostariam de quebrar esse vínculo; indiferença por parte dos (poucos) que irão continuar o ensino médio em outra escola; desapego à escola e suas atividades por conta da necessidade de buscar emprego no mercado de trabalho.

, onsideraç-es finais

A experiência com o projeto de pesquisa trabalhando com a oficina de criação de games na escola pública nos trouxe muitos ensinamentos. O mais importante deles foi que o processo de inclusão digital não apenas está relacionado à disponibilidade de equipamentos ou mesmo de boa vontade ou qualificação dos agentes docentes. No caso aqui narrado tivemos apoio da direção da escola, do professor da turma, da monitora do laboratório. Os equipamentos utilizados em sua maioria funcionaram e a adequação ao Linux já havia sido feita no projeto anterior. Houve boa vontade de um grupo inicial de alunos que compareceram na maioria das sessões e, pela observação que fizemos, podemos dizer que eles aprenderam basicamente o que foi trabalhado nas aulas. A equipe de alunos (bolsistas e voluntários) que participaram da oficina também demonstrou persistência e razoável habilidade para enfrentar as mudanças e solucionar os problemas visando adequar o planejamento às condições encontradas.

No entanto, não conseguimos finalizar o projeto, nem chegar à criação das histórias e dos jogos, que era nosso objetivo principal. As condições apontadas pelo diretor na explicação para o relativo fracasso da experiência mostram que o letramento digital não pode ser entendido apenas como ter acesso ou se apropriar de uma tecnologia, mas significa o exercício efetivo das práticas que circulam no meio digital. Tais práticas se referem à cultura, uma maneira de pensar, agir, ler e escrever de uma comunidade ou grupo de indivíduos e suas interações com a linguagem. Mas para isso, são necessárias condições econômicas, psicológicas, culturais dentre outras, que envolvem os diversos aspectos da vida dos estudantes diretamente imbricados no contexto escolar onde estão envolvidos.

Comparada com a experiência na escola privada, vemos que as diferenças de inclusão se mostram não apenas no repertório cultural ou na familiaridade com as mídias digitais, mas também uma predisposição e condições materiais diversas. Nossa proposta de replicar a oficina de criação de jogos numa turma mais madura e em uma escola pública apenas com uma adaptação de técnicas ou de conteúdos não pode ser viável. Na escola privada encontramos alunos que já possuíam uma cultura favorável às oficinas transdisciplinares, especialmente porque estas fazem parte do currículo e são sequenciais, acontecendo em vários semestres seguidos. Por outro lado, apesar da diversidade de projetos bem-intencionados, o histórico percebido na escola pública é da decepção, problemas, desistências e fracassos. Essa “morte anunciada” de certa maneira desestimula todos os envolvidos mesmo os que não conhecem essas dinâmicas já encravadas na rotina da escola.

Pelo descrito, não conseguimos chegar a criar narrativas com os estudantes. O básico do jogo foi percebido e foram criados cenários e eventos que puderam ser jogados pelos estudantes. Mas não chegamos a ter o suficiente número de encontros que possibilitasse criar um jogo identificado com uma história, personagens ou ações sequenciais. Pela maneira como o projeto foi abruptamente encerrado, com a equipe desmotivada e os alunos envolvidos com a formatura da 8ª série, tampouco

conseguimos agendar uma reunião para utilizar nossos instrumentos de avaliação e levantar o que tinham aprendido da experiência.

Mas esses problemas nos mostraram que é preciso continuar investindo em oficinas de criação e uso de jogos para alunos de forma continuada e não apenas idas pontuais com prazo para encerramento. Os projetos devem ter uma aceitação e uma preparação mais consistentes e se fazerem entranhar dentro da escola. Mas principalmente concluímos que é preciso dar assistência e formação para os professores que poderiam ser nossos maiores aliados no trabalho de mediação e motivação para o projeto. Por essa razão, acreditamos que uma proposta de fomento da apropriação de jogos eletrônicos na escola só vai ter êxito se houver um trabalho constante e não pontual, durante todo o semestre letivo de modo a envolver a direção, os professores e os alunos de forma comprometida. Este é o desafio de nosso próximo projeto.

Referências bibliográficas

ALBUQUERQUE, R. M.; AZEVEDO, V. A.; CRUZ, D. M. Jogos eletrônicos e o uso de software livre na escola: um relato de experiência. In: SBIE 2.0 Anais do XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Florianópolis: UFSC, p. 1-4, 2009.

CRUZ, D. M.; AZEVEDO, V. A.; ALBUQUERQUE, R. M. Jogos eletrônicos na escola: uma experiência educativa com o LinCity NG. In: SBGames, 2009, Rio de Janeiro. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, v. 1, p. 57-60, 2009.

CRUZ, D. M.; AZEVEDO, V. A.; ALBUQUERQUE, R. M. LinCity-NG como Ferramenta Pedagógica: Utilização de um Jogo de Simulação em Sala de Aula. PLURAIS, Revista Multidisciplinar UNEB, 2010 (no prelo).

CRUZ, D. M.; AZEVEDO, V. A.; ALBUQUERQUE, R. M. RPG Maker como ferramenta pedagógica: produzindo jogos eletrônicos com crianças. In: II Computer on the Beach, Florianópolis, 2011.

SQUIRE, K. (2003). [Video games in education](http://website.education.wisc.edu/kdsquire/research.html). International Journal of Intelligent Simulations and Gaming (2) 1. Disponível em <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/research.html> Acesso em 10 jul. 2011.

XAVIER, A. C. Leitura, texto e hipertexto. In. MARCUSCHI, L. A. & XAVIER, A. C. (Orgs.). Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004, pp. 170-180.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

