



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO/CAMPUS I
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
E CONTEMPORANEIDADE - PPGEDUC

HELEN GUIMARÃES COSTA MATTOS

GAMELETRANDO: FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA PRÁTICAS DE
MULTILETRAMENTOS NA PERSPECTIVA DO DESIGN DE JOGOS

Salvador – BA

2024

HELEN GUIMARÃES COSTA MATTOS

GAMELETRANDO: FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA
PRÁTICAS DE MULTILETRAMENTOS NA PERSPECTIVA DO
DESIGN DE JOGOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC, da Universidade do Estado da Bahia – Departamento de Educação - Campus I, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação e Contemporaneidade.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Obdália Santana Ferraz Silva

Salvador - BA

2024

FICHA CATALOGRÁFICA

Jocélia Salmeiro Gomes - Bibliotecária CRB 1111/5
Sistema de Biblioteca - UNEB

R672s Mattos, Helen Guimarães Costa Mattos

Gameletrando : formação de professores para práticas de multiletramentos na perspectiva do design de jogos / Helen Guimarães Costa Mattos. -- Salvador : UNEB, 2024.

100 f.: il.;

Orientadora: Obdalia Santana Ferraz Silva

Dissertação (Mestrado Acadêmico) - Universidade do Estado da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade - PPGEDUC, Salvador. 2024.

Contém referências, anexos e apêndices.

1. Professores - Formação. 2. Jogos educativos. 3. Prática de ensino I. Silva, Obdália Santana Ferraz. II. Universidade do Estado da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade. III. Título.


CDD: 907

FOLHA DE APROVAÇÃO

GAMELETRANDO: FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA PRÁTICAS DE MULTILETRAMENTOS NA PERSPECTIVA DO DESIGN DE JOGOS

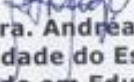
HELEN GUIMARÃES COSTA MATTOS


Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduc, em 31 de outubro de 2024, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia, conforme avaliação da Banca Examinadora:


Prof. Dra. Odbália Santana Ferraz Silva
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Educação
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil


Documento assinado digitalmente
 **CLAUDIA VIVIEN CARVALHO DE OLIVEIRA SOARES**
Data: 01/12/2024 10:37:23-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dra. Claudia Vivien Carvalho de Oliveira Soares
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB
Doutorado em Letras e Linguística
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil


Prof. Dra. Andrea Ferreira Lago
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Educação e Contemporaneidade
Universidade do Estado da Bahia, UNEB, Brasil

Documento assinado digitalmente
 **JOSEMEIRE MACHADO DIAS**
Data: 01/12/2024 20:40:33-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dra. Josemeire Machado Dias
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Educação e Contemporaneidade
Universidade do Estado da Bahia, UNEB, Brasil


Prof. Dra. Mary Vânia Souza Sales
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Educação
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil

AGRADECIMENTOS

Deem graças ao SENHOR, porque ele é bom; o seu amor leal dura para sempre.

(Crônicas 16:34-36)

Sou grata às mulheres com as quais aprendo sempre e para sempre: A Virgem Maria, mãe e madrinha, grande intercessora nossa junto a Deus e a Jesus Cristo; minha mãe e rainha Marli Guimarães; minha melhor irmã-amiga Heloíse Guimarães; minhas amigas-irmãs: Ana Paula Santana e Lorena Seara; minhas eternas Cidinhas: Alda de Jesus, Elidê Santiago, Tâmilis Gonzaga; minhas maternais Lynn Alves, Andrea Lago e Obdália Ferraz, pela paciência em me ver crescer academicamente; as mestras que nasceram comigo nessa vida acadêmica: Marilú Dias e Simone Alves; as doces guerreiras gepletianas que me acolheram: Jucileide Moraes, Nohara Goes, Priscila Alves, Daniela Costa e minha querida Sirlaine Santos; Vanessa Lemos, Priscila Reis que me apoiaram metodológica e amorosamente nesse caminhar; Sônia Queiroz, Aline Araújo, Mary e Vivian que tanto me deram suporte (suportaram mesmo), meu muito obrigada a todas.

Ao meu sobrinho-filho-padrinho Franklin Júnior; ao professor Filipe Pereira que tanto me inspirou; às comunidades escolares da Escola Cid Passos (cidinhas e cidinhos) e da Escola Laboratório Escolab Coutos (escolabianas e escolabianos); ao grupo de mestrandos e mestrandas que entraram comigo em 2022, no PPGEDUC, em especial, aos amigos Daivison e Rangel da Linha 4; aos participantes do Grupo de pesquisa GEPLET, e à Secretaria da Educação da Rede Municipal de Ensino do Salvador. A todas e a todos sou grata.

“As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constata-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. ”

(Huizinga, 2000, p.7)

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Pesquisas concluídas entre 2014 e 2024	29
Quadro 2 Perfis dos professores colaboradores da pesquisa	49
Quadro 3 Programação da oficina formativa	58

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ciclos de aplicação, análise, avaliação e validação da DBR	40
Figura 2 - Adaptação dos ciclos de aplicação, análise, avaliação e validação da DBR	41
Figura 3 – Imagem da E.L. Escolab Coutos, locus da pesquisa	52
Figura 4 – Apresentação da proposta de pesquisa aos professores da instituição	56
Figura 5 – Ações iniciais da Oficina Formativa	57
Figura 6 - Nuvem de palavras utilizada na oficina	59
Figura 7 – Segundo encontro da Oficina Formativa	60
Figura 8 - Equipe de Inclusão se preparando para atuar na ação de no espaço da mostra dos jogos	61
Figura 9 - Processo de desenvolvimento dos jogos seguindo a abordagem da tétrade: Etapa de introdução da proposta e construção do GDD.....	61
Figura 10 – Processo de desenvolvimento dos jogos seguindo a abordagem da tétrade: Etapa da construção do jogo físico	62
Figura 11 – Imagem dos jogos desenvolvidos pelos estudantes	62
Figura 12 –Tétrade elementar de Schell	70

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AC – Atividade Complementar

AEE – Atendimento educacional especializado

AJA Bahia — Alfabetização de Jovens e Adultos.

CV – Comunidades Virtuais.

CVAs – Comunidades Virtuais de Aprendizagens.

CMEI – Centro Municipal de Educação Infantil.

CAPES – Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

CESAP – Centro de Estudos Avançados em Pós-Graduação e Pesquisa

CETIND — Centro de Tecnologia Industrial Pedro Ribeiro Mariani.

DBR – Design-Based Research (Pesquisa baseada em design) EAD – Educação a Distância

E.L. – Escola Laboratório

FAPESB – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia.

FAEEBA – Faculdade de Educação do Estado da Bahia.

FNDE – Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação.

GDD – Game Design Document (Documento de Design de Jogo)

GEPLET – Grupo de Estudo e Pesquisa em (Multi)letramentos, Educação e Tecnologias

GESTEC — Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação.

IAT— Instituto Anísio Teixeira.

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

MDA — Mechanics, Dynamics and Aesthetics (Mecânica, Dinâmica e Estética)

MPED — Mestrado Profissional em Educação e Diversidade

NEDE/UNEB – Núcleo de Educação Especial.

NLG — New London Group (Grupo Nova London)

NTE – Núcleo Territorial de Educação.

PPGEDUC - Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade

PPGESA — Programa de Pós-graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos.

PROEX/UNEB — Pró - Reitoria de Extensão.

PST – Prestadora de serviço temporário

REDA – Regime Especial de Direito Administrativo.

SEC — Secretaria de Educação do Estado da Bahia.

SMED — Secretaria Municipal de Educação.

SENAI – BA — Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial Bahia.

SRM- Sala de Recurso Multifuncional

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso.

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e comunicação

TIC – tecnologias da informação e Comunicação

RESUMO

Este estudo, que tem como objetivo compreender como a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, pode contribuir para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos professores da E. L. Escolab Coutos. A questão que nos moveu a esta pesquisa se configura da seguinte forma: como a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, pode contribuir para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos (as) professores (as) da E. L. Escolab Coutos? Discute o papel significativo da formação docente para os multiletramentos na perspectiva do design de jogos, como uma proposta de desenvolvimento do fazer educativo docente com vista a uma significativa e contextualizada aprendizagem discente. Com relação ao percurso metodológico, configura-se como pesquisa qualitativa que tem a pesquisa-aplicação como base epistemológica com foco na intervenção da prática. Como dispositivo de construção e coleta das informações e dados dispôs de observação participante, entrevista semiestruturada e do uso de recursos audiovisuais, nesse processo contamos ainda com a elaboração e execução de uma oficina formativa como proposição de intervenção no campo de pesquisa. Quanto à análise e interpretação das informações e dados construídos e coletados no campo, lançou-se mão da análise interpretativa. Tivemos como categorias teóricas desta investigação a formação docente, a prática dos multiletramentos e o design de jogos. A pesquisa trouxe uma proposta formativa para os sujeitos colaboradores, professores da educação básica, do município de Salvador, na qual foram realizadas experiências docentes, envolvendo linguagens múltiplas e diversidades de práticas multiletradas, multimodais, na perspectiva metodológica do design de jogos. Como resultado, verificamos que a E.L. Escolab Coutos já apresenta, em seu fazer didático-pedagógico, características da prática dos multiletramentos, sem, contudo, se debruçar em estudos sobre esta teoria, em seu cotidiano escolar. Identificamos, após a realização de encontros formativos, envolvendo o design de jogos, que os (as) professores (as) conseguiram propor e executar ações pertinentes a práticas de multiletramentos com os estudantes da E.L. Escolab Coutos. Concluímos que o jogo, em suas várias formas, já faz parte integrante da prática pedagógica da E.L. Escolab Coutos. No entanto, a abordagem de criação e design de jogos ainda não foi suficientemente explorada como uma metodologia pedagógica na instituição e que a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, contribuiu para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos (as) professores (as) de uma Escola Laboratório que atende estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental da rede pública de ensino no município de Salvador.

Palavras-chave: Formação continuada; Práticas de multiletramentos; Design de jogos.

ABSTRACT

This study aims to understand how continuing teacher training, from the perspective of game design, can contribute to the development of multiliteracy practices among teachers at E. L. Escolab Coutos. The question that moved us to this research is configured as follows: how can continuing teacher training, from the perspective of game design, contribute to the development of multiliteracy practices for teachers at E. L. Escolab Coutos? It discusses the significant role of teacher training for multiliteracies from the perspective of game design, as a proposal for the development of teaching education with a view to meaningful and contextualized student learning. Regarding the methodological path, it is configured as qualitative research that has application research as an epistemological basis with a focus on practical intervention. As a device for constructing information, it included participant observation, semi-structured interviews and the use of audiovisual resources. In this process, we also included the elaboration and execution of a training workshop as a proposal for intervention in the research field. Regarding the analysis and interpretation of information constructed in the field, interpretative analysis was used. The theoretical categories of this investigation included teacher training, the practice of multiliteracies and game design. The research brought a training proposal for the collaborating subjects, basic education teachers, from the city of Salvador, in which teaching experiences were carried out, involving multiple languages and a diversity of multiliterate, multimodal practices, from the methodological perspective of game design. As a result, we verified that E.L. Escolab Coutos already presents, in his didactic-pedagogical work, characteristics of the practice of multiliteracies, without, however, focusing on studies on this theory, in his daily school life. We identified, after holding training meetings, involving game design, that the teachers were able to propose and execute actions relevant to multiliteracies practices with E.L. Escolab Coutos students. We conclude that the game, in its various forms, is already an integral part of the pedagogical practice of E.L. Escolab Coutos. However, the game creation and design approach has not yet been sufficiently explored as a pedagogical methodology in the institution and continuing teacher training, from the perspective of game design, has contributed to the development of teachers' multiliteracy practices (as) of a Laboratory School that serves students in the initial years of Elementary School in the public education network in the city of Salvador.

Keyword: Continuing training; Multiliteracy practices; Game design.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: CONHECENDO AS TRILHAS DA PESQUISA	14
1.1. Caminhos formativos: desenvolvendo gameplay	18
1.1.1 Trilhas da profissionalização - construindo perfil da jogadora	22
1.2 Revisão de literatura: jogando com os sábios conselheiros	26
2 METODOLOGIA: A TRILHA PARA O TESOURO	37
2.1 Base metodológica da pesquisa	40
2.1.1 Dispositivos da pesquisa	43
2.2. Sujeitos colaboradores	47
2.3 <i>Locus de pesquisa</i>	50
2.4 Metodologia de análise e interpretação das informações	52
2.5. Etapas da formação	54
2.5.1 Oficina formativa: desenvolvendo o potencial dos mestres do jogo	55
3 HORIZONTES TEÓRICOS: DESVENDANDO CONCEITOS E PERSPECTIVA DO DESIGN DE JOGOS	62
3.1 Prática de multiletramentos e design de jogos: jogando juntos de forma colaborativa	63
3.2 Formação de professores: jornada do mestre-aprendiz	70
4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO: O RESULTADO DO JOGO FORMATIVO COM OS DOCENTES	79
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: PARA CONTINUAR A JOGAR EM OUTROS CONTEXTOS	88
REFERÊNCIAS	92
APÊNDICES	97

1 INTRODUÇÃO: CONHECENDO AS TRILHAS DA PESQUISA.

Considerando as múltiplas modalidades que compõem os processos de leitura e de escrita, bem como os diversos contextos educativos e formativos nos quais vislumbramos as possibilidades de uso dos jogos, intitulamos esta pesquisa usando o neologismo Gameletrando. Com o uso desse neologismo damos ênfase à dimensão pedagógica que tem o jogo, independentemente do meio ou tecnologia utilizada para criar (design), brincar (fruição) e interagir (aplicação prática) dos jogos, bem como chamamos a atenção para o potencial dos jogos no desenvolvimento dos processos formativos educacionais de discentes e docentes na contemporaneidade.

Como parte do corpo docente da Escola Laboratório Escolab Coutos da Rede Municipal de Ensino de Salvador, atuando entre 2016-2018, 2020-2022 e reintegrada no início do ano letivo de 2024 (lócus desta pesquisa), observamos a dinâmica do uso de jogos (analógicos, digitais e gamificação) nas atividades educacionais da instituição.

A construção desta pesquisa adveio da inter-relação entre a experiência de produção de jogos para o desenvolvimento de proposta pedagógica inovadora vivenciada, como professora da E. L. Escolab Coutos. Somaram-se a essa experiência as discussões sobre a prática de multiletramentos, realizadas no Grupo de Estudo e Pesquisa em (Multi)letramentos, Educação e Tecnologias (GEPLET), ligado ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC/UNEB).

Este estudo se materializou com base nas experiências de formação vividas no exercício da profissão docente. Intencionamos proporcionar aos professores colaboradores, ampliação da formação docente mediante discussão das concepções teóricas de multiletramentos e design de jogos, bem como contribuir para a construção de práticas de multiletramentos, a partir da metodologia do design de jogos, de modo que os professores colaboradores desta pesquisa construam suas práticas pedagógicas, a fim de atender às demandas contemporâneas do processo de aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental da escola pública, no município de Salvador.

O desenvolvimento desta pesquisa considera o potencial formativo do design de jogos, visando incentivar propostas de ensino e aprendizagem que dinamizem a sala de aula e envolvam os estudantes em práticas significativas para suas vidas.

Pensamos na importância e necessidade de formação de professores com vistas a ampliar as possibilidades de aplicação da abordagem metodológica do design de jogos em um fazer pedagógico baseado na prática dos multiletramentos.

Essa reflexão nos levou a questionar: como a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, pode contribuir para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos (as) professores (as) da E. L. Escolab Coutos?

Então, ao analisarmos as práticas docentes da E. L. Escolab Coutos, entendemos ser possível uma proposta de formação continuada em serviço, com os professores dessa instituição, como um caminho viável para o conhecimento da concepção e construção efetiva das práticas de multiletramentos desses docentes, a partir do design de jogos. Em face da questão suscitada, temos como objetivo geral de pesquisa: compreender como a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, pode contribuir para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos (as) professores (as) da E. L. Escolab Coutos.

Para atingir este objetivo, propusemos os seguintes objetivos específicos: mapear práticas de multiletramentos que os professores da Escolab Coutos desenvolvem com estudantes do 5º ano das escolas do entorno¹; identificar, após a realização de encontros formativos, envolvendo o design de jogos, as práticas de multiletramentos que os professores desenvolveram com os estudantes da E.L. Escolab Coutos; identificar a contribuição da formação continuada docente, envolvendo a metodologia do design de jogos para as práticas de multiletramentos dos professores da E. L. Escolab Coutos.

Sendo este texto fruto de experiências e vivências docentes relacionadas ao objeto de pesquisa que propusemos discutir neste estudo, a partir daqui, peço licença ao leitor para usar o verbo em primeira pessoa, dos caminhos formativos trilhados que conduziram à elaboração e desenvolvimentos das etapas desta investigação.

Observamos que os jogos eram utilizados de várias formas: para auxiliar a fixação de conceitos (jogos educativos ou de entretenimento); como elemento lúdico; dinâmica desportiva nas aulas de corporeidade e artes, ou para fruição na dinâmica escolar da instituição. Nesse ambiente de diversificados usos dos jogos, pensamos

¹As Escolas Laboratórios da Secretaria Municipal de Educação de Salvador (SMED) atendem os alunos de escolas próximas, em turno oposto, desta forma os estudantes frequentam a escola regular em seu turno e as Escolabs.

em não só utilizar o que estava posto, mas sim aproveitarmos o potencial inovador do corpo docente e a criatividade própria dos estudantes e nos apropriamos, também, da metodologia da criação/design de jogos no processo de ensino e aprendizagem já adotados pela Escola Laboratório Escolab Coutos.

Outra questão que nos interessou, neste estudo, foi perceber que o fazer pedagógico da E. L. Escolab Coutos já apresentava características da pedagogia dos multiletramentos, tendo em vista a condução de ações educativas que ampliam o processo de desenvolvimento da leitura e da escrita dos estudantes, mediante o uso das linguagens oral e escrita, multimodais e multissemióticas, que englobam imagens, sons, jogos analógicos e digitais, dentre outros, auxiliando os discentes no entendimento e constituição de suas práticas sociais (Silva; Xavier, 2020).

Contudo, não havia menção aos multiletramentos nas discussões pedagógicas ou processos formativos realizados com o corpo docente desta unidade de ensino. Ou seja, os professores exercem a prática de multiletramentos em seu fazer pedagógico, mesmo que não tenham realizado uma aproximação metodológica com a teoria. Oportunizar aos docentes, discussões e ou processos formativos que lhes apresente a epistemologia, os conceitos e os fundamentos das práticas dos multiletramentos, poderão realizar suas práticas de modo mais reflexivo, crítico e melhor sistematizado, aproveitando, de forma significativa, o potencial dos multiletramentos em suas práticas educativas.

Então, ao analisarmos as práticas docentes dessa instituição, entendemos ser possível uma proposta de formação continuada em serviço, com os professores da E. L. Escolab Coutos, como um caminho viável para o conhecimento da concepção e construção efetiva da prática de multiletramentos destes docentes, a partir do design de jogos.

Tendo em vista que a formação docente exerce função significativa para o desenvolvimento do fazer pedagógico dos docentes, concebemos esta pesquisa considerando a importância de um espaço-tempo em que eles pudessem exercitar sua capacidade de refletir, agir e avaliar suas próprias práticas, de modo a contribuir com a formação de estudantes, a compreender o contexto e as ações educacionais dos estudantes, estreitamente ligados às tecnologias da informação e comunicação (TIC).

Cientes de que fazemos parte de uma conjuntura na qual a multimodalidade requerida para prática educativa vigente compreende a interação entre diferentes

linguagens, em diferentes contextos (Rojo; 2012), bem como considera a variedade dos modos de comunicação existentes (Street, 2012). Essas diferentes formas de comunicação concebidas na Educação, hoje, possibilitam a interação tanto de professores quanto de estudantes no cenário contemporâneo, multimodal, multimidiático e multiletrado em que estamos inseridos.

Referimo-nos à dinâmica proposta pelos multiletramentos que corresponde às múltiplas e variadas práticas letradas da nossa sociedade, que se materializam tanto pela multiplicidade cultural quanto pela diversidade de linguagens, na constituição dos diversos gêneros textuais, potencializados a partir do uso das tecnologias digitais em todos os contextos sociais.

No contexto apresentado, os jogos, em suas variações, têm demonstrado expressivo potencial educativo, não só em seu uso direto, para jogar, como também em sua construção, o que é evidenciado quando percebemos que a criação/design de jogos tem características metodológicas singulares; por exemplo, a construção de mecânica e narrativas dentre outros elementos próprios aos jogos.

Nesse sentido, quem os cria, o designer, é estimulado a desenvolver habilidades singulares que auxiliarão esse sujeito a constituir múltiplas leituras de mundo e utilizá-las da forma mais assertiva possível, atuando, significativamente, na sociedade contemporânea.

Para construir um itinerário de pesquisa que atenda aos propósitos explicitados na pergunta e nos objetivos, foi necessário ampliar a perspectiva sobre o objeto de estudo. Isso foi feito através do diálogo com outras produções desenvolvidas nos programas nacionais de pós-graduação, visando analisar pesquisas semelhantes, que abordam as seguintes categorias: Formação continuada, Práticas de Multiletramentos e Design de jogos. Essa proposição será detalhada na Revisão de Literatura, na subseção 1.2 deste trabalho.

Assim, considerando o itinerário desta pesquisa, trouxemos na introdução deste texto, nas subseções 1.1 e 1.1.1, as trilhas formativas e profissionais que corroboraram para a realização da pesquisa. Na seção 1.2, de revisão da literatura, apresentamos um breve panorama a partir da interlocução com algumas pesquisas e estudos que apontam caminhos para a compreensão da formação docente com vistas ao desenvolvimento de práticas de multiletramentos, na perspectiva do design de jogos, objeto desta pesquisa.

Na seção 2, apresentamos a metodologia adotada na construção desse trabalho, que se alicerçou na abordagem qualitativa de pesquisa, tendo como base epistemológica a pesquisa-aplicação. Esta seção trata, ainda, sobre os dispositivos de pesquisa utilizados, os sujeitos colaboradores, a descrição do *locus* de pesquisa, a metodologia de análise e interpretação das informações construídas no campo, bem como as etapas da formação com a descrição da oficina formativa.

Na seção 3, apresentamos um panorama dos horizontes teóricos que embasam a discussão sobre o objeto deste estudo, a partir das categorias teóricas: formação de professores, práticas dos multiletramentos, design de jogos.

Na seção 4 trazemos os resultados encontrados a partir da análise e interpretação das informações. Finalizamos, no capítulo 5, com as considerações construídas com o desenvolvimento da pesquisa.

A princípio, é preciso considerar a trajetória construída através de experiências desafiadoras que levaram a compreender a Educação como instrumento libertador do pensamento e de ascensão do sujeito, tolhido por condições culturais, sociopolíticas e econômicas, para um sujeito crítico, criativo e atuante na sociedade.

Assim, é possível afirmar que o que faz valer o objeto de pesquisa e a implicação da pesquisadora com a ambiência formativa na escola, é a crença no potencial da relação entre Educação e os diversos processos tecnológicos vigentes, como fator favorável ao desenvolvimento desse sujeito na sociedade.

1.1 Caminhos formativos: desenvolvendo o gameplay

É preciso relatar, que inicialmente, minha relação profissional e afetiva com a área da Educação é bem anterior à minha jornada acadêmica. Fiz parte da penúltima turma de Magistério no Colégio Estadual Raphael Serravalle, com início em 1996, ano de promulgação da Lei de Diretrizes e Bases (LDBEN). Foi nesse período de formação escolar que nasceram as primeiras experiências como profissional em Educação. Em 2001, ingressei no curso de Licenciatura plena em Pedagogia para Educação Básica, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB.

Os dois primeiros semestres do curso de Pedagogia se apresentaram, em muitos aspectos, similares ao Magistério que cursei. Dessa forma, resolvi me desafiar e procurei informações sobre os Programas de Iniciação Científica que a Universidade do Estado da Bahia oferecia na época. Afirmando que esse passo da

formação acadêmica se constitui em um marco importante para minha trajetória profissional e pessoal que foi constituída a partir desta iniciativa formativa.

O princípio da vida acadêmica foi consolidado a partir de 2002, quando passei a integrar como bolsista, o projeto: "Ensino online: trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos eletrônicos", com o apoio da Fundação de Amparo à pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), o projeto foi idealizado e coordenado pela Prof.^a Dr.^a Lynn Alves no período de 2002 a 2005, quando participei da pesquisa, as redes de conexões foram ampliadas com a chegada de novos bolsistas, o que me conduziu a aceitar a responsabilidade de atuar como bolsista sênior coordenando todo o grupo de estudantes bolsistas.

A perspectiva de atuação na educação básica, e a participação como bolsista do programa de iniciação científica oferecido pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), possibilitaram ampliar o interesse pelo potencial educacional apresentado pelas tecnologias da informação e comunicação (TIC) e seus artefatos, na constituição e organização do pensamento e, prioritariamente, nos processos formativos gerados no contexto da relação entre Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação. Essa experiência me permitiu conhecer novas perspectivas do fazer educativo, como o Ensino Online, e a interação com os jogos eletrônicos.

A princípio, sigo pela trilha da Educação a Distância (EAD) e do Ensino Online, mediante o estudo dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, sendo essa a temática do trabalho de conclusão de curso (TCC) na graduação em Pedagogia pela UNEB, com o título: "Processo de Formação Docente e AVA: uma relação possível"; orientado pela professora M^a de Lourdes Ornellas e coorientado pela própria Lynn Alves em 2005.

No processo de desenvolvimento da iniciação científica, foi possível também, vivenciar a participação em eventos científicos, escrita de artigos aceitos em eventos e periódicos de relevância como a Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade - parte integrante desse Programa de Pós-Graduação, - que, seu volume 13, publicou o artigo – CVAs: Uma visão dos ambientes interativos de aprendizagem, construído em parceria com Annelisse Rettori, também bolsista do projeto. É válido ressaltar que este foi o primeiro artigo escrito por estudantes de graduação a ser publicado no referido periódico.

Dessa forma, ser iniciante científica viabilizou, para mim, um leque de ampliar conhecimentos como estudante, a passo que viabilizou a abertura do leque de

possibilidades profissionais, as quais serão citadas mais adiante. Oportunizando também, vivenciar como pesquisadora, os anos iniciais do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais², idealizado pela professora Dra. Lynn Alves que é referência nos estudos da relação entre os jogos digitais e aprendizagem.

Durante o segundo semestre de 2005, mesmo ano em que terminei a graduação, cursei, como aluna especial do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade - PPGEDUC, a disciplina Formação do Educador, com os professores Cristina D'Ávila e Jacques Sonnevile, que também contribuíram, significativamente, para minha formação.

No ano de 2006, ingressei no curso de Especialização em Formação de Professores para a Educação Infantil com Mídias Interativas Tecnologia e Educação, experiência a partir da qual foi possível aprofundar minha formação, dando ênfase, mais uma vez, à relação Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação.

Agora, buscando entender a importância destas na formação de professores, que culminou no artigo de conclusão de curso - "Ênfase a uma formação docente para uso das TIC", orientado pela professora Maria Luiza Tapioca, em 2007, já, nessa etapa, pensando em práticas educativas inovadoras.

Por um período de aproximadamente dez anos, busquei consolidar minha atuação profissional, como professora da Educação Básica, e fiquei afastada, mas não inteiramente, de novas etapas da minha formação acadêmica. Ocasionalmente, participava de eventos e cursos promovidos pelos grupos de pesquisa Comunidades Virtuais (CV), Pesquisa Formação, Tecnologias, Educação a Distância e Currículo (ForTEC); o programa de pós-graduação stricto sensu da modalidade profissional e Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC); e, atualmente, o Grupo de Estudos e Pesquisas em (Multi)letramentos, Educação e Tecnologias (GEPLET), ligados à UNEB, nos quais discutem, dentre outras temáticas pertinentes, os processos tecnológicos relacionados à Educação.

Em atendimento à demanda do trabalho docente com crianças com deficiência, ingressei na Especialização em Educação Especial, do Centro de Estudos Avançados em Pós-Graduação e Pesquisa (CESAP), ligado à Faculdade de Vitória, no Espírito Santo. Apresentei, como trabalho de conclusão de curso, o artigo -

² Site oficial da Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais:
<https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/cv>.

“Acessibilidade e Inclusão de pessoas com Deficiência nas aulas de Educação Física Escolar”, este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) teve como base uma experiência interdisciplinar e inclusiva, escrita e posta em prática, em conjunto, com a professora de educação física, Alda de Jesus, na unidade de ensino em que atuamos à época, o Centro Municipal de Educação Infantil Cid Passos, em Salvador/BA.

Após essa retomada, foi o momento de enveredar intensamente, no multiverso da gamificação e dos jogos digitais relacionados à Educação, pois, no período da iniciação científica, por receio de adentrar mais profundamente pelo viés educativo dos jogos, tendo em vista a diversidade e variedade de possíveis abordagens, não consegui tomar como foco de discussão essa temática.

À época, optei por participar do curso Games e Educação: Delineando Possibilidades Pedagógicas, através do Instituto Anísio Teixeira (IAT), entre 2016 e 2017, onde, realizei, em conjunto com outros colegas professores, o Projeto de intervenção da prática pedagógica mediado pela gamificação (LABMONS): Reflexão de Valores Mediados pela Criação e Utilização de um Jogo.

Essa experiência foi de grande relevância, tanto para minha formação acadêmica, quanto profissional, já que foi possível vivenciar a criação de um jogo de cartas, a partir da temática da reflexão de valores, proposta de intervenção, que envolveu os estudantes e professores (as) de todos os eixos da instituição, e acabou por apontar caminhos para o desenvolvimento do meu próprio fazer pedagógico na E.L. Escolab Coutos, bem como permitiu alicerçar esta pesquisa.

Outra etapa que marcou o meu retorno definitivo ao mundo acadêmico foi a participação no curso de Especialização em Educação, Processos Tecnológicos e Práticas Inovadoras, pelo GESTEC-UNEB. Nesse curso, fui desafiada a pensar sobre os limites e possibilidades do uso da gamificação aplicada à educação, voltada para construção e consolidação de práticas pedagógicas inovadoras e possíveis de serem vivenciadas pelos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental das escolas do município de Salvador.

Como culminância do curso desenvolvi o TCC intitulado “GameficAção: a inserção de Práticas Inovadoras na Escolab Coutos”, orientado pela professora Dra. Andrea Lago, entre 2017 e 2018. Nesse estudo, foi construído um relato reflexivo sobre as ações educativas realizadas em uma prática pedagógica inovadora, desenvolvida na referida escola laboratório. A experiência permitiu evidenciar a gamificação como proposição metodológica condizente a uma prática pedagógica

relacionada às tecnologias em seus diversos âmbitos.

É interessante salientar que o TCC construído para essa pós-graduação, tem relação com a atual pesquisa desenvolvida. Pois, mesmo que o referido trabalho tenha trazido uma discussão sobre a gamificação e não trate dos multiletramentos como uma das categorias discutidas em seu bojo, arrisco dizer que, desde aquela época, eu já vislumbrava o potencial formativo das práticas dos multiletramentos e do design de jogos sem, contudo, ter explorado suas concepções.

1.1.1 Trilhas da profissionalização - construindo perfil da jogadora

Quanto à trajetória profissional, é possível destacar a experiência como bolsista, pois foi a primeira ocupação remunerada, já que, antes, ministrava aula de forma voluntária e em cumprimento aos estágios curriculares do Magistério, experiência que me foi muito válida para ações futuras como os estágios do curso de pedagogia e o tirocínio docente no curso de mestrado.

Antes de receber o diploma de pedagoga, ainda em 2005, ingressei, como Orientadora dos professores alfabetizadores, no Programa AJA Bahia / Brasil Alfabetizado, através do Núcleo de Educação de Jovens e Adultos – NEJA da Pró - Reitoria de Extensão – PROEX/UNEB. Esta experiência compôs, de forma significativa, minha trajetória como educadora atuante na formação de professores.

Entre os anos de 2006 e 2008, atuei como facilitadora na proposta de formação docente para o uso dos recursos tecnológicos no Projeto Do Giz à Internet³, uma parceria entre a Prefeitura de Madre de Deus - BA e a UNEB. Este período foi bastante desafiador, tendo em vista minha atuação como mediadora no processo de formação continuada de professores, em diferentes disciplinas, para o uso das tecnologias digitais, em suas práticas docentes. Experiência que me aproximou do interesse profissional e acadêmico com a temática da formação de professores que tem como base a relação entre prática docente e tecnologias digitais.

Concomitante a esse período de trabalho, atuei também, como professora na etapa presencial, de preparação do curso para Professores e Tutores EAD/MOODLE, pela UNEB, em parceria com o Ministério da Educação – MEC e

³ Projeto do giz à internet, foi uma proposta de formação permanente, em serviço, do professorado do Sistema Municipal de Ensino de Madre de Deus/Ba Salvador, mediante um convênio do município com a Universidade do Estado da Bahia.

Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE. Com essa experiência, comecei a pôr em prática os conhecimentos constituídos, no decorrer da Iniciação Científica, sobre a criação e desenvolvimento de cursos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Desta forma adquirir um *know-how* no uso do ambiente de aprendizagem MOODLE.

Atuei como tutora no Núcleo de Educação Especial – NEDE/UNEB, e, posteriormente, como professora, no Curso a Distância de Aperfeiçoamento em Educação Especial: Formação de Professores na Área da Deficiência Visual⁴, através da UNEB/MEC/FNDE, na disciplina Ambientação em EAD também, fiz parte, como tutora e supervisora de tutoria, das duas primeiras edições do curso.

Em 2008, fui selecionada pelo Sistema Educar, que oferecia prestação de serviços de docência e consultoria para a Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC) e para o IAT, mediante ingresso no projeto NTE Vai à Escola⁵, atuando como professora colaboradora na formação de professores para o uso dos recursos tecnológicos, agora com docentes de escolas estaduais do subúrbio ferroviário de Salvador, o que me permitiu aprofundar o conhecimento sobre a prática educativa, em escolas públicas da capital baiana.

No início de 2012, a experiência que tive com os AVA me permitiu exercer a função técnica de Instrutora de Informática Pedagógica na implantação do Ambiente Virtual de Aprendizagem do Instituto Social da Bahia (AVA ISBA), uma instituição particular de ensino já extinta, em Salvador. Essa experiência foi desafiadora pois, apesar do conhecimento prévio que tinha de outros ambientes virtuais, a instituição estava construindo um ambiente formativo que evidenciasse a sua identidade como instituição, com vistas a inovar suas práticas. Penso que pude contribuir com esse projeto, a partir dos conhecimentos que construí com minha formação acadêmica e profissional.

Entre os anos de 2009 e 2013, lecionei como professora em regime de contratação especial (REDA), pela Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC), e em 2014, como prestadora de serviço temporário (PST), em escolas também da região do subúrbio de Salvador onde até hoje (2024), continuo atuando

⁴ Informações sobre proposta no endereço: <https://www.comunicacao.ba.gov.br/2008/04/noticias/educacao/uneb-forma-professores-para-alunos-deficientes-visuais/>.

⁵ O projeto - NTE vai à Escola, foi uma ação da SEC-BA que englobou sete municípios baianos, no qual 73 escolas aplicaram propostas com uso das TIC e dos laboratórios escolares de informática, como instrumentos para a formação de conhecimentos e para a renovação do ensino-aprendizagem. Acesso em jan\2024 https://www.seplan.ba.gov.br/wp-content/uploads/20100809_172918_Educao.pdf

como professora. Após este período, passei a atuar como supervisora pedagógica pela Mind Lab do Brasil⁶, empresa que prestava serviço à Prefeitura de Salvador na formação de professores para o uso de jogos de raciocínio lógico.

Considero importante citar aqui essa experiência de trabalho, pois esta relaciona dois eixos importantes em meu desenvolvimento profissional: a formação de professores e o jogo como elemento potencializador da prática docente.

Em 2015, como profissional concursada, comecei a exercer a função de professora efetiva da Secretaria Municipal de Educação de Salvador – SMED, dando início a uma nova etapa em minha vida profissional. Comecei com o desafio de encarar, pela primeira vez, a Educação Infantil, uma das etapas da área educacional em que não havia atuado até o momento.

Em meio à dor e à delícia do trabalho com crianças entre 2 e 5 anos, comecei a lecionar no Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Cid Passos. Essa unidade de ensino tem um notório histórico de trabalho, desenvolvendo crianças com deficiência, o que me levou a buscar uma formação em Educação Inclusiva como citado anteriormente.

Contudo, ainda me adaptando à nova realidade de professora concursada da Rede Pública Municipal de Ensino de Salvador - BA, fui convidada a integrar um projeto grandioso e de caráter inovador, da Escola Laboratório Escolab Coutos. O espaço físico destinado para esse projeto era o anexo do complexo Cid Passos, situado em um local potencialmente idílico, na rua da Lagoa Coutos no bairro de Coutos, região do subúrbio ferroviário de Salvador.

Meu entusiasmo, tanto pela localidade, quanto pela proposta, se deve ao fato de que o projeto da Escola Laboratório prevê uma experiência de educação integral, atuando no contraturno das escolas regulares do município, abarcando as questões tecnológicas e de engajamento dos sujeitos, através do protagonismo dos estudantes. A proposta visa o desenvolvimento de uma prática inovadora que atenda às necessidades de formação, tanto no aspecto cognitivo quanto no sociocultural, dos sujeitos aprendentes, considerando o contexto social e a comunidade escolar aos quais pertencem.

E foi nessa perspectiva que passei a exercer o papel de professora titular do Eixo do Conhecimento Experimentação Científica, na E.L. Escolab Coutos, local onde consegui realizar tanto o projeto de intervenção do curso de Games e Educação, quanto a prática pedagógica descrita no trabalho de conclusão de curso

⁶ Endereço eletrônico da Mind Lab <https://mindlab.net/>

da Pós-graduação em Educação, Processos Tecnológicos e Práticas Inovadoras.

Retornei de forma breve de 2018 até 2020, início do período pandêmico, ao CMEI Cid Passos; busquei, de maneira gradual e contínua, trilhar caminhos formativos com meus pares, no intuito de constituir uma prática pedagógica mediada pelas tecnologias digitais, também na Educação Infantil. E nesse processo de me formar, pedagogicamente, tornei-me dublê de vídeomaker na tentativa de auxiliar meus colegas com os usos dos artefatos tecnológicos necessários para cumprir as demandas criadas no período de ensino emergencial online.

Consciente do cenário de ausência formativa, e sensível às demandas educacionais de professoras do CMEI – onde eu atuava –, que emergiram no período pandêmico, desenvolvi junto à coordenação e gestão da instituição, à época, uma ação alternativa de trabalho pedagógico colaborativo que pretendeu introduzir o grupo na produção audiovisual. Assim, em uma perspectiva de formação colaborativa, percebemos que não basta “apertar o play” da gravação, mas sim atuar como quem se apropria, organiza, planeja, administra as questões técnicas de filmagem e edição de vídeo. Isto sem perder de vista os campos de conhecimentos a serem abordados nos vídeos.

Saindo da realidade do CMEI, vivenciei uma rápida passagem pelo quadro de docentes da E.L. Escolab Coutos, em meados de 2021 e final de 2022, quando também busquei trazer o viés tecnológico para minha prática, na unidade escolar, atuando na formação de docentes, tanto da instituição, quanto de suas escolas parceiras, ministrando cursos de introdução ao espaço de trabalho do Google para educação (uso de aplicativos do Drive como Documentos, Formulário e Apresentações).

Além das ações de formação docente elaboramos também, em conjunto com a gestão Escolab Coutos, ações de integração entre os estudantes da instituição e das escolas parceiras, mediante organização e produção de vídeo aulas, gincana online e um Tour Virtual⁷, pelo Museu da Criança, que compõem o espaço da escola. A proposta do tour virtual acabou por abranger não só as escolas do entorno, como também as escolas da rede Municipal que tiveram interesse em participar da ação.

Contudo, após aprovação no curso de Mestrado em Educação e Contemporaneidade, para tentar equilibrar o papel de trabalhadora e estudante de pós-graduação, precisei encarar um novo desafio, como professora da Sala de

⁷ Tanto o tour virtual quanto as ações citadas encontram-se no canal do YouTube @escolabcoutos7783.

Recurso Multifuncional (SRM), no Atendimento Educacional Especializado (AEE) para as crianças com deficiência, do CMEI Cid Passos. Missão que dei continuidade até março de 2024, quando retomei a função de professora de Experimentação Científica da E.L. Escolab Coutos, com intuito de implementar e propalar os conhecimentos aprendidos no desenvolvimento desta pesquisa.

A trajetória profissional descrita até aqui, ajudou a constituir a relação entre Educação e Tecnologia como elemento que embasa não só os meus estudos acadêmicos, como também minha ação docente nos anos iniciais do ensino fundamental, da rede Pública municipal de ensino de Salvador, mais propriamente na Escola Laboratório Escolab Coutos, *lócus* desta investigação.

1.1 Revisão de literatura: jogando com os sábios conselheiros

Esta seção constitui uma etapa significativa deste estudo, suscitada pela importância de situarmos, academicamente, esta pesquisa no âmbito dos tanto os estudos que nos auxiliem na compreensão da formação docente para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos, na perspectiva do design de jogos, objeto desta pesquisa.

Dessa forma, a partir de revisão de literatura, optamos por estudos que dialoguem com esta investigação, obtendo como procedimento de busca o Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e a plataforma Saber Aberto, no repositório da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Para tanto, foram realizadas buscas através dos seguintes descritores relacionados à temática abordada: formação docente e prática de multiletramentos; formação docente e design de jogos; prática de multiletramentos e design de jogos.

Para construir um itinerário de pesquisa, de modo a atender os propósitos explicitados na pergunta e objetivos, foi necessário ampliar o olhar sobre o objeto de estudo, a partir do diálogo com outras produções que vêm sendo desenvolvidas, no âmbito dos programas de pós-graduação nacionais, com vistas a analisar pesquisas que se aproximam desta.

Para prosseguirmos com os encaminhamentos deste estudo, optamos por eleger produções em nível acadêmico *stricto sensu*, ou seja, dissertações e teses localizadas em meio digital, publicadas seguindo o recorte temporal de 2014 a 2024,

e que apresentassem aproximação com objeto desta investigação.

No catálogo da CAPES, com o uso do descritor “formação de professores e prática de multiletramentos”, foram encontrados 6 (seis) resultados que atendiam aos critérios estabelecidos. Com o descritor “formação de professores e design de jogos”, encontramos 1 (um) resultado que atendia aos critérios estabelecidos. Já com o descritor “prática de multiletramentos e design de jogos” foi encontrado, também, 1 (um) resultado dentro dos critérios escolhidos.

Na plataforma Saber Aberto algumas produções acadêmico-científicas foram encontradas, seguindo os critérios e descritores já mencionados. Para o descritor “formação de professores e prática de multiletramentos”, foram encontrados 101 resultados. A maioria das produções que fazem referência a esse descritor trata da correlação entre a apropriação das potencialidades das TICS na formação docente e o desenvolvimento de letramentos múltiplos na constituição de práticas pedagógicas que apresentam a multimodalidade e multissemiótica como elementos presentes na composição dessas práticas.

Ao pesquisar por “formação de professores e design de jogos”, encontramos 374 resultados correlatos a esse descritor. No entanto, é preciso salientar que algumas das produções acadêmico-científicas encontradas relacionam formação docente e prática de multiletramentos a gamificação ou a aprendizagem baseada em jogo, abordagens do estudo de jogos que se aproximam, mas não correspondem aos mesmos aspectos metodológicos do estudo do design de jogos, categoria estudada nesta investigação.

Com base no descritor “prática de multiletramentos e design de jogos”, foram encontrados 30 trabalhos publicados. Assim como nos textos do descritor anterior, essas pesquisas abordam temas relacionados aos usos e possibilidades das TICs e TDICs. No entanto, elas se concentram principalmente no processo de aprendizagem dos discentes.

Dessa forma, ao explorarmos o catálogo CAPES e a plataforma Saber Aberto, encontramos mais de 500 estudos correlacionados aos descritores pré-estabelecidos nesta investigação. Assim, com intuito de dinamizar este primeiro passo da revisão de literatura, foi realizada uma leitura diagonal dos títulos, resumos e palavras-chave dos textos encontrados. Posteriormente a essa etapa selecionamos 30 trabalhos, entre dissertações e teses, que trouxeram discussões próximas à temática abordada nesta pesquisa. Considerando os critérios propostos,

foram selecionados 8 (oito) estudos que melhor compuseram um arco de similaridades com as categorias teóricas estudadas nesta investigação, como também as inter-relações entre estas.

Quadro 1: Pesquisas concluídas entre 2014 e 2024.

Base de dados	Autoria	Título	Tipo	Ano/ Instituição
Saber Aberto UNEB	FAGUNDES, Umelda Miranda	Gamificação como metodologia e o ensino superior: perspectivas de uma proposta de engajamento aplicada na educação mediada com tecnologias digitais	Dissertação	2023/ Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC/ UNEB
Saber Aberto UNEB	TRAPIÁ FILHO, João de Sá Araújo	Escrita criativa e mediação leitora no ensino fundamental: Práticas multiletradas por meio de fanfics	Dissertação	2022/ Educação, Cultura e Territórios Semiáridos – PPGESA/ UNEB
Saber Aberto UNEB	PROTÁSIO, Leonardo Braga	Plataforma de Gamificação: uma proposta de modelagem didática metodológica para docentes do ensino médio	Dissertação	2022/ Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC/ UNEB
Saber Aberto	BROTAS, Josiane Argolo	Formação de Professor, Práxis Pedagógica,	Dissertação	2021/ Programa de Pós-graduação

UNEB		Multiletramentos, Tecnologias Digitais, Ação Sociopolítica		em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC/UNEB
Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	DIAS, Cynthia Macedo	Jogo é para o que se move: design como favorecedor da construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem por meio da criação e adaptação de jogos analógicos	Tese	2020/ Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro PUC-RJ
Saber Aberto UNEB	MENDES, Daiane Amâncio	Gamificação e práticas pedagógicas: um estudo sobre a educação profissional no SENAI – BA	Dissertação	2019/ Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC/UNEB
Saber Aberto UNEB	XAVIER, Heráclito Santos Martins	Práticas de multiletramentos e formação docente: aplicativos pedagógicos na potencialização da leitura e da produção textual	Dissertação	2019 Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC/UNEB

Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	SILVA, Eliata	Design de game para apoio a alfabetização de crianças: a jogabilidade e a reflexão metalinguística articuladas na apropriação da escrita alfabética	Dissertação	2017/ Programa de Pós-Graduação em Educação e Diversidade da Universidad e do Estado da Bahia, MPED.
--	---------------	---	-------------	---

Fonte: Elaboração própria, a partir da pesquisa nos bancos de dados da CAPES/Saber Aberto UNEB 2024.

A dissertação de autoria de Umelda Miranda Fagundes, intitulada "Gamificação como metodologia e o ensino superior: perspectivas de uma proposta de engajamento aplicada na educação mediada com tecnologias digitais", foi desenvolvida a partir da seguinte questão de pesquisa: de que modo a gamificação como metodologia contribui para o engajamento dos estudantes no ensino superior mediado com tecnologias digitais? A autora apresenta como hipótese a premissa de que a gamificação favorece o engajamento dos estudantes durante as aulas, a realização das atividades e, como resultado, a construção do conhecimento.

O referido estudo se caracteriza como pesquisa aplicada, de natureza exploratória, de abordagem qualitativa, que toma como base teórico-metodológica a pesquisa-aplicação. Desenvolveu-se através de um processo de intervenção em uma disciplina denominada "Metodologia da Pesquisa", no Curso Superior em Tecnologia e Jogos Digitais do Campus I da UNEB. Os estudantes matriculados na referida disciplina se constituíram como sujeitos da pesquisa. O percurso metodológico da investigação se constituiu como pesquisa bibliográfica envolvendo a temática da gamificação com foco na educação.

A referida pesquisa se desenvolveu através de uma imersão da pesquisadora no campo, através de intervenções significativas no contexto acadêmico investigado, ao mesmo tempo em que ia construindo o *corpus* de pesquisa através de dispositivos como: observação participante e questionário semiestruturado online. A análise e

interpretação dados quantitativos foi realizada através da estatística descritiva; e para análise qualitativa dos dados foi empregada a análise de conteúdo.

As informações resultantes desta investigação indicaram, por parte dos colaboradores, uma avaliação positiva da experiência gamificada; e a metodologia utilizada foi apontada como elemento que contribuiu para constituição de aulas mais engajadoras, com maior estímulo para execução das atividades e melhor assimilação dos conteúdos. A autora concluiu que o desenvolvimento da pesquisa contribuiu para elaboração de um planejamento gamificado que viesse a apoiar a utilização pelos docentes, da gamificação em suas práticas pedagógicas, como uma possibilidade metodológica capaz de estimular a participação ativa e a autonomia dos estudantes, no processo de ensino e aprendizagem.

A pesquisa intitulada “Escrita criativa e mediação leitora no ensino fundamental: práticas multiletradas por meio de fanfics”, de autoria de João de Sá Araújo Trapiá Filho, objetivou investigar as implicações das práticas multiletradas com a mediação de leitura e a escrita criativa na produção de fanfics nos anos finais do ensino fundamental, trazendo como *corpus* de análise as produções textuais dos estudantes de uma escola pública do interior de Pernambuco, sujeitos da investigação, que se caracterizou com autoavaliação da prática interventiva.

A metodologia dessa pesquisa está ancorada na abordagem qualitativa de uma Pesquisa & Desenvolvimento de caráter interventivo, a partir da proposta de uma oficina formativa, organizada em quatro momentos: desenvolver as habilidades de leitura literária de textos impressos dos estudantes; mediação leitora no ciberespaço; proposição de reflexões sobre a Escrita Criativa e de como esta pode potencializar a produção de textos literários; por fim, a última etapa da oficina que intencionou a produção autoral de fanfics, no ciberespaço, sobre Nárnia⁸, a partir de práticas multiletradas, no site Spirit Fanfiction.

O autor relata, como desfecho da investigação, que foi possível perceber que a mediação de leitura literária e as práticas multiletradas de Escrita Criativa na cibercultura podem contribuir para que os estudantes do Ensino Fundamental desenvolvam a produção autoral de textos literários. Concluiu, então, que devido à Escrita Criativa, o sujeito que se apropria da língua para escrever textos literários, apresenta maior facilidade para realizar outros tipos de produção textual. Assim

⁸ O texto faz referência à obra “As Crônicas de Nárnia”, uma saga de sete livros escritos pelo irlandês Clive Staples Lewis, com adaptação cinematográfica de sucesso.

como, também é possível, ter um olhar sobre as práticas multiletradas como fator que propicia a atuação autoral e protagonista dos estudantes no ciberespaço permite uma Educação Contextualizada à cibercultura.

Na dissertação, “A Pedagogia dos multiletramentos por uma práxis pedagógica na formação de professores”, Josiane Argolo Brotas objetiva compreender como os multiletramentos, ampliados pelas tecnologias digitais, poderão, a partir da formação docente, potencializar a ação sociopolítica dos professores, visando a uma práxis pedagógica. Para tanto, questiona: como os multiletramentos, ampliados pelas tecnologias digitais, podem potencializar a práxis pedagógica dos professores e das professoras dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola Normal de Camaçari?

A investigação tem sua abordagem metodológica pautada nos pressupostos da pesquisa colaborativa, uma das vertentes da pesquisa qualitativa que se desenvolve a partir de seções reflexivas com os sujeitos participantes, os professores da Escola Normal de Camaçari *locus* da investigação.

Conforme a autora, a formação do professor, para uma ação pedagógica como ato sociopolítico, precisa considerar não apenas o conhecimento técnico dos dispositivos tecnológicos, mas também, as demandas do contexto atual constituído de novos valores éticos e estéticos, novas formas de interação dinamizadas pela multiculturalidade e pela multimodalidade.

A autora nos leva a refletir sobre pedagogia dos multiletramentos como uma proposta metodológica que se desenvolve por meio de práticas significativas dentro de uma comunidade de aprendizes.

A tese “Jogo é para o que se move: design como favorecedor da construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem por meio da criação e adaptação de jogos analógicos”, desenvolvida por Cynthia Macedo Dias, tem como tema a criação e adaptação de jogos analógicos por alunos e professores como estratégia de construção de espaços de ensino e aprendizagem que favoreçam posturas mais dialógicas por parte dos docentes, fundamentado em competências do Design. Com esse propósito, apresenta o seguinte questionamento: como a criação / adaptação de jogos analógicos na escola mediada pelo Design pode favorecer a construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem?

A pesquisa justifica-se, segundo a autora, pela oportunidade de investigar e fundamentar o design como elemento que contribui para uma prática docente crítica, colaborativa e dialógica. Sua temática traz à discussão a criação e adaptação de jogos analógicos por alunos e professores, como estratégia de construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem, fundamentada em competências do Design.

A autora explica que as ações de criação de jogos por vezes, são vinculadas à aquisição de competências técnicas, de raciocínio lógico e de resolução de problemas que ocorre, predominantemente, em plataformas digitais e em aulas de informática. Considera, dentre outros aspectos, a escassez de estudos que articulem design de jogos como proposta educativa para a educação básica, e a demanda social por práticas que promovam a autoria dos alunos e reduzam a hierarquia de saberes.

A tese em questão parte do princípio de que a criação / adaptação de jogos analógicos na escola, mediada pelo Design, pode favorecer a construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino-aprendizagem, a partir dos processos de reflexão sobre um tema, metaforizar relações e concretizar um sistema de regras coerente. Para tanto, o estudo defende que tais requisitos demandam o exercício de competências do Design como o pensamento sistêmico e crítico, a ação reflexiva, o planejamento e a organização do trabalho coletivo, promovendo um contexto horizontalizado de coautoria e construção compartilhada de sentidos entre professores e alunos.

Para atingir tal objetivo, a autora explica que procedeu a uma revisão bibliográfica, análise de artigos e de jogos analógicos; mapeamento de experiências de professores que desenvolveram os jogos. Já quanto aos métodos e técnicas da pesquisa foi realizada uma pesquisa documental em artigos e uma análise de jogos de tabuleiro, no viés da análise crítica de discurso. Conforme a autora, esse processo envolveu, ainda, sistematização das experiências de construção de jogos na escola com contribuições do Design de Jogos; a autora utilizou, para isso, registro fotográfico, e em diários de campo, do (s) processo (s) vivenciados, além de entrevistas e observações

De acordo com Dias, os resultados propiciados pelo percurso metodológico do estudo evidenciaram que o processo de Design, a partir dos métodos e técnicas utilizados, contribuíram para construção de estratégias que auxiliaram o acesso à

linguagem complexa dos jogos analógicos. O que possibilitou relacionar a ação dos pesquisadores do Grupo de Nova Londres, que buscaram no Design inspiração para os multiletramentos, com a “missão” de expandir o acesso a esses conhecimentos.

Dias enfatizou que o movimento do “jogar”, em meio às regras, propõe a flexibilidade e a criação, diante da estrutura, que não limita, mas estabelece as possibilidades de interação, afetação, emoção, comunicação e descobertas, o que contribui para colocar alunos e professores como sujeitos do processo educacional, promovendo a compreensão das partes do sistema pesquisado, frente ao todo da vida, a articulação teoria e prática, a atividade e problematização para promoção da autonomia e o trabalho colaborativo.

O estudo “Gamificação e práticas pedagógicas: um estudo sobre a educação profissional no SENAI – BA”, desenvolvido por Daiane Amâncio Mendes, apresenta discussões teóricas sobre a gamificação e as práticas pedagógicas na educação profissional, tendo como *locus* de pesquisa o Senai-BA. Para tanto, apresenta a seguinte questão: como os professores da educação profissional técnica do SENAI – BA se apropriam e/ou podem se apropriar da gamificação, de modo autoral, para o desenvolvimento de suas práticas pedagógicas?

Foram sujeitos da referida pesquisa professores que atuavam nos cursos de Habilitação técnica profissional de nível médio, do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial - SENAI-BA, mais propriamente na escola técnica do Centro de Tecnologia Industrial Pedro Ribeiro Mariani (Cetind) e que tinham participação constante na proposta do Gamifica Senai⁹. Em termos metodológicos, a investigação tem suas bases da etnometodologia, proposta que contribuiu para verificação dos procedimentos que os sujeitos colaboradores

Quanto à observação da plataforma Gamifica SENAI, realizada no decorrer da investigação, a autora destaca que, apesar de fazer uso de mecânicas de jogo programáveis, não houve, de acordo com o Documento de Game Design (GDD) do ambiente, interesse em criar um ambiente estático e rígido, tendo em vista que a equipe multidisciplinar composta por programadores, game designers, designers e pedagogos trabalhou de forma conjunta, mantendo um diálogo com os professores que experimentaram a plataforma, no período, visando realizar melhorias.

⁹ Segundo Mendes (2019) o Gamifica SENAI foi uma plataforma gamificada concebida e desenvolvida pelo ITED, entre 2016 e 2017, que faz referências a jogos do tipo MMORPG5, puzzle, trívia, forca, palavras-chave, e outros casuais.

A autora apresenta como resultado que é possível discutir a gamificação na reconfiguração das práticas pedagógicas dos professores dos cursos técnicos do Senai DR BA, tendo como base o ensino por competências. Afirma, ainda, que é viável o uso de uma plataforma de gamificação por professores, como uma oportunidade de estreitamento entre as linguagens dos estudantes de hoje e as demandas próprias de uma escola técnica com vistas ao desenvolvimento de ações envolvendo as tecnologias da informação e comunicação.

A dissertação intitulada como “Práticas de multiletramentos e formação docente: aplicativos pedagógicos na potencialização da leitura e da produção textual”, de autoria de Heráclito Santos Martins Xavier, apresenta a seguinte questão: que práticas multiletradas os professores dos anos finais do Ensino Fundamental poderão desenvolver com seus alunos, a partir da produção de aplicativos pedagógicos? O autor teve como objetiva analisar, no contexto da formação continuada de professores dos anos finais do Ensino Fundamental, a possibilidade de se desenvolver práticas multiletradas na sala de aula, a partir de aplicativos pedagógicos.

A pesquisa convida a reflexões sobre multiletramentos, ampliados pelas tecnologias digitais, e a formação docente, com foco na autoria, a qual se constitui a partir da leitura e produções de textos multimodais e multissemióticos em aplicativos pedagógicos, no contexto da Educação Básica. Apresenta como abordagem metodológica, a pesquisa qualitativa colaborativa.

O lócus de pesquisa foi uma escola da Rede Pública Municipal do Município de Queimadas-BA, participante do Programa de Inovação Educação Conectada os professores da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, foram os colaboradores da pesquisa, cujo corpus foi construído através de dispositivos como, entrevistas semiestruturadas, sessões reflexivas formativas e diário de campo, os quais geraram informações que foram analisadas e interpretadas a partir da análise interpretativa.

Quanto a sua relevância, esta proposta apresenta o fato de que os sujeitos assumem o lugar de produtores e colaboradores de conhecimentos hibridizados, multimodais e multissemióticos, quando se apropriam das múltiplas linguagens, possibilitadas pelas tecnologias digitais, que trazem, na essência da interação e colaboração, a face dinâmica da atualidade.

Tendo em vista que por ser um estudo desenvolvido em um curso de Mestrado Profissional, foi preciso ao final do curso, apresentar o desenvolvimento de um produto, que se constituiu em um Manual de Criação de Aplicativos Pedagógicos a ser transformado, conforme anunciou o autor, em um e-book para ser compartilhado livremente na Internet.

Em sua conclusão, o estudo constata que os sujeitos, ao refletirem sobre suas práticas, vislumbraram a possibilidade de transformação destas, a partir das contribuições teórico-metodológicas da pedagogia dos multiletramentos. Assim, com base nos discursos analisados, observou-se que os sujeitos utilizaram, para criar os aplicativos, pressupostos dos letramentos e dos multiletramentos, no contexto da sala de aula.

Os resultados levaram o autor à conclusão de que os professores são capazes de criar aplicativos, de modo colaborativo e autoral, com vistas a potencializar suas razões pedagógicas, na sala de aula, o que poderá propiciar aos estudantes criar textos multimodais e multissemióticos, também de forma colaborativa e autoral.

O estudo desenvolvido por Eliata Silva, sob o título “Design de game para apoio a alfabetização de crianças: a jogabilidade e a reflexão metalinguística articuladas na apropriação da escrita alfabética”, refere-se a uma pesquisa desenvolvida em uma escola pública do município de Jacobina-BA, com professores alfabetizadores do 1º ano do Ensino Fundamental, a pesquisa buscou responder à questão: Como articular conteúdos de alfabetização numa abordagem metalinguística com o elemento jogabilidade ao design de um game? Visando propor um design de game para a alfabetização de crianças orientado a apropriação reflexiva do sistema de escrita alfabética e a jogabilidade.

Em seu trajeto metodológico a investigação foi fundamenta nos pressupostos da abordagem qualitativa, com inspiração na fenomenologia e tipo pesquisa participante. Isto posto, a realização dessa investigação caracterizou-se como uma ação interventiva, mediante desenvolvimento de dispositivos de pesquisa que viabilizaram o diálogo, a colaboração, a avaliação e a construção/levantamento de dados, num movimento de problematização-reflexão-ação que constituiu uma (re) elaboração de conceitos, caracterizando-se também como processo formativo pelas demandas metodológicas para elaboração do game educativo surgidas durante a investigação.

Neste estudo a autora evidencia a proposição de um design de game para a alfabetização de crianças orientado por meio de apropriação reflexiva do sistema de escrita alfabética e da jogabilidade. Tomando como base os referenciais teóricos que fundamentam a construção de game em educação, com vistas a alfabetização de crianças mediante a descrição de o processo metodológico de construção do Game Design Document (GDD) de um jogo, com o que a pesquisa culminou.

Este estudo teve sua gênese na criança, pois o objeto investigado e elaborado – um design de game para apoio a alfabetização de crianças, requeria conhecer as necessidades e ações destas, o que evidenciou estes aspecto como mote para construção do GDD do game proposto na pesquisa, desenvolvido através de um trabalho colaborativo, por meio da técnica design thinking, que possibilitou a discussão/revisão/estudo de conceitos e teorias, para a proposição de ideias e para a testagem destas por meio de protótipos de baixa fidelidade para se chegar ao design objetivado.

Assim, mediante a avaliação heurística do processo de construção do GDD foi possível depreender que o design de game elaborado na pesquisa apresenta jogabilidade, demonstrando que a elaboração colaborativa de um design de game demandou reflexões sobre os saberes, dito consolidados, por parte de todos os envolvidos na pesquisa, reconceitualização e apropriação de novos saberes, visto a necessidade de produção de um artefato não comum ao dia a dia da escola.

Dessa forma, ao considerarmos a sistematização dos textos na presente revisão de literatura, com o intuito de atender aos propósitos explicitados na pergunta e nos objetivos, foi possível verificar o potencial formativo desta investigação. Isso foi alcançado através do diálogo com produções desenvolvidas nos programas de pós-graduação nacionais, que apresentam diversas e variadas abordagens sobre as categorias teóricas discutidas aqui.

Além disso, enfatizamos a importância de uma pesquisa que inter-relaciona e discute a formação docente, as práticas de multiletramentos e o design de jogos, conforme propomos nesta investigação.

2 METODOLÓGIA: A TRILHA PARA O TESOURO

A metodologia deste estudo fundamenta-se na abordagem de natureza qualitativa, tendo em vista a necessidade da apreensão dos acontecimentos em sua complexidade, o que privilegia, essencialmente, a compreensão dos fenômenos a partir da perspectiva dos sujeitos da investigação (Bogdan; Biklen, 1994), para, assim, perceber a importância do significado individual e coletivo do fenômeno social estudado na vida dos indivíduos que o vivenciaram.

Nessa perspectiva, a pesquisa qualitativa poderá nos auxiliar na compreensão da utilidade da metodologia do design de jogos, como proposta formativa para a prática pedagógica dos professores, em sala de aula, a partir de uma reflexão crítica dos caminhos já trilhados pelos colaboradores na criação de conteúdos multimidiáticos, propiciando perspectivas para novas experiências e possibilidades, com a finalidade de produzir ou consolidar novos conhecimentos, apropriando-se da diversidade de linguagens da cultura digital.

Então, esta é uma pesquisa em educação que aposta na formação de professores, embasada em um trabalho que associe práticas de multiletramentos com o design de jogos, elementos que, relacionados, podem vir a compor um aspecto significativo do desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem, como fenômenos sociais, constitutivos do conhecimento construído na sociedade contemporânea.

A proposição e formação em serviço apresentada aqui, visa ampliar os espaços para que os professores sejam porta-vozes dos seus saberes, tanto os adquiridos quanto os que desejam desenvolver a favor do seu fazer pedagógico e dentro da realidade do trabalho na escola (Lourenço; Souza; Inforsato, 2019). Dessa forma, justifica-se apoiar esta pesquisa em uma abordagem qualitativa, especialmente, por esta abordagem apresentar-se como uma maneira apropriada de entender a natureza de um fenômeno social.

A metodologia qualitativa permite delinear a complexidade de determinado problema, considerando a interação das suas variáveis, permitindo ainda, compreender as dinâmicas sociais vividas por determinado grupo de indivíduos em nossa sociedade.

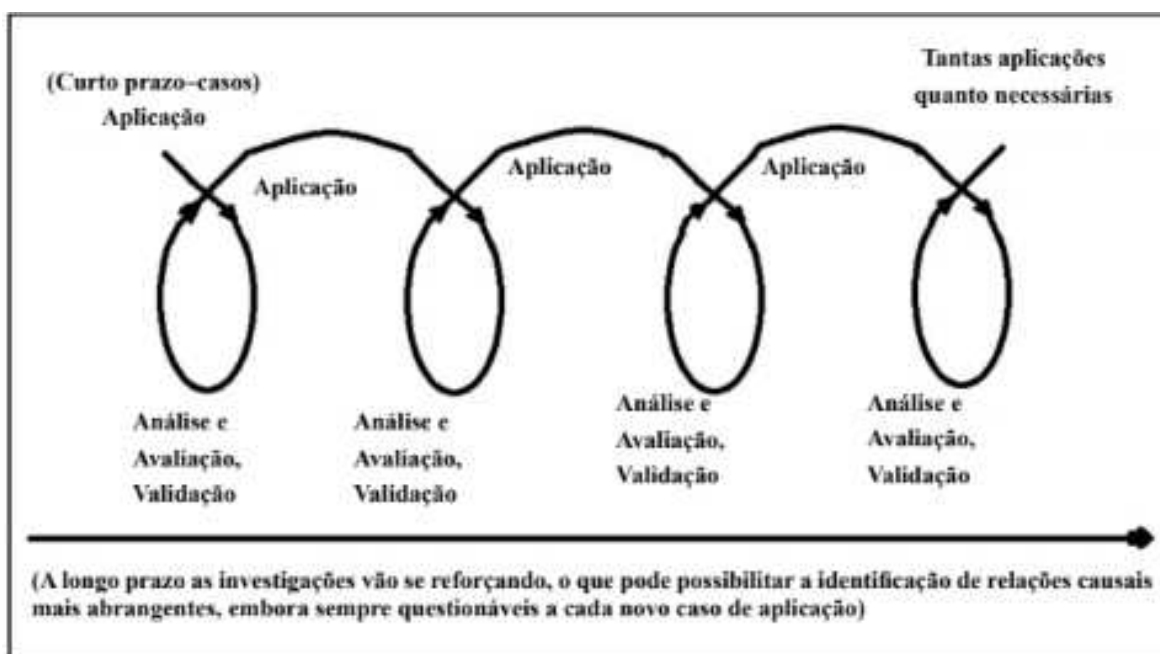
Justamente por esta ser uma pesquisa de caráter qualitativo em Educação, temos, na pesquisa-aplicação, um amparo significativo para seu desenvolvimento.

Essa abordagem metodológica tem a intervenção como foco, com vistas à elaboração de produtos, a partir de um processo cíclico e dialógico entre pesquisador e comunidade está compreendida como agente no processo de pesquisa, a fim de solucionar problemas de interesse mútuo.

Portanto, o objetivo é promover um ciclo com planejamento, desenvolvimento e aplicação do construto pedagógico elaborado e, assim, estabelecer soluções científicas válidas para os problemas da Educação (Plompt; Nieveen; Nonato; Matta, 2018). Este estudo tem como um dos objetivos específicos o oferecimento de oficinas formativas sobre criação/design de jogos não só aos professores participantes, como também a toda equipe docente do *locus* de pesquisa.

Em relação à execução e desenvolvimento deste estudo e às etapas que correspondem à pesquisa-aplicação descritas por Mata, Silva e Boaventura (2014), temos a representação imagética de uma estrutura proposta pelos autores, como é possível verificar na figura abaixo.

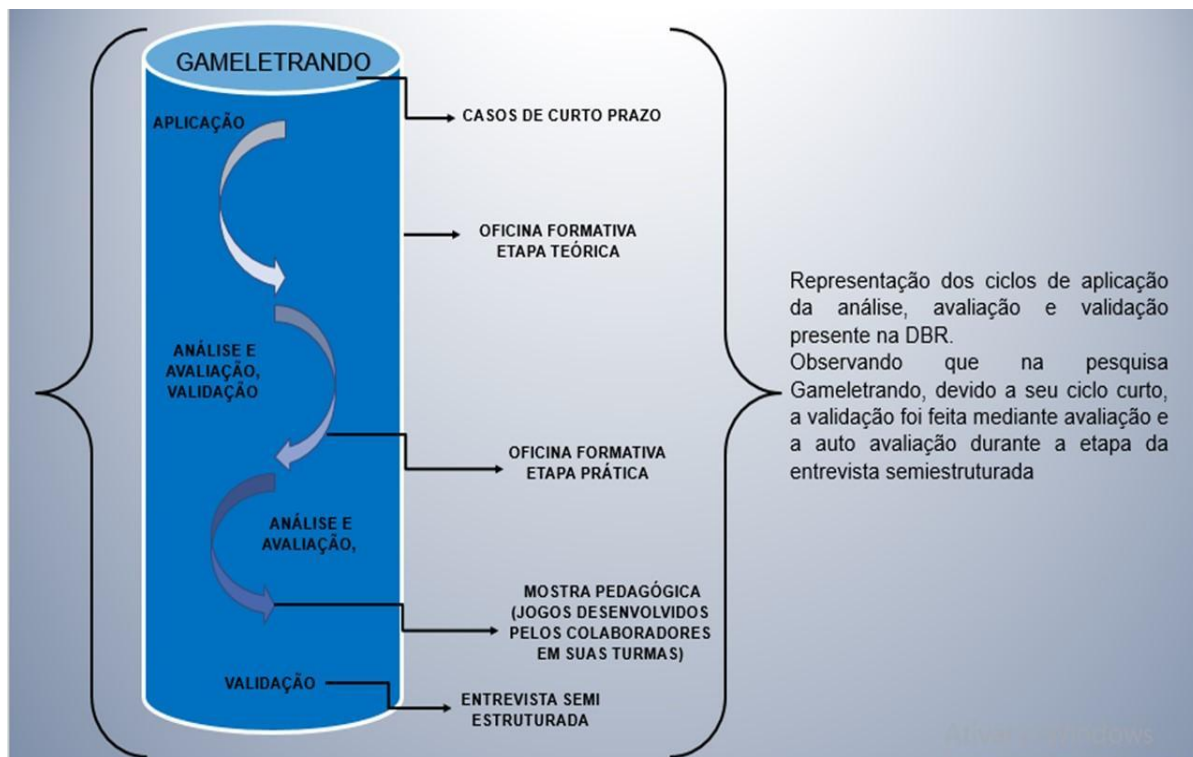
Figura 1 – Ciclos de aplicação, análise, avaliação e validação da DBR



Fonte: Mata, Silva e Boaventura (2014)

Optamos por basear-nos na imagem representativa construída pelos autores e apresentar as ações desta pesquisa seguindo a estrutura de uma pesquisa-aplicação. Evidenciamos essa abordagem metodológica nas etapas de desenvolvimento deste estudo, conforme ilustrado na figura a seguir.

Figura 2: Adaptação Ciclos de aplicação, análise, avaliação e validação da DBR



Fonte: Adaptado de Mata, Silva e Boaventura (2014)

Optamos por construir uma representação visual adaptada da estrutura proposta pelos autores, considerando os processos vivenciados ao longo desta pesquisa. A imagem adaptada difere do original por apresentar um ciclo curto dentro de um tempo restrito, fazendo com que a etapa de validação fosse realizada já na fase de avaliação e auto avaliação com os sujeitos colaboradores, conforme ilustrado na figura a seguir.

Isso permite que os docentes que participaram da Oficina Formativa proponham novas etapas de análise, avaliação e validação em momentos futuros, possivelmente já inseridas em suas práticas docentes.

2.1 Base metodológica da pesquisa

Como afirmado na seção anterior, este estudo corresponde a uma pesquisa de abordagem qualitativa em Educação, cuja discussão metodológica está embasada na pesquisa-aplicação, já que esse método propicia a interconexão do pensar e fazer ciências mediante ações de intervenção na prática educacional

estudada. Articula, portanto, a produção de conhecimento dos sujeitos envolvidos nesta pesquisa – professores e pesquisadora, através de um ciclo constituído de planejamento, desenvolvimento e aplicação do construto pedagógico elaborado, visando a estabelecer soluções científicas válidas para os problemas da educação (Nonato; Mata, 2018).

A abordagem metodológica da pesquisa-aplicação ou pesquisa baseada em design, é nova e mais recente ainda na investigação do processo ensino e aprendizagem (Litto, 2018). Fundada no Canadá em 1990, foi aprimorada por Van de Akker, a partir de 1999, expandindo-se para a Holanda, onde os professores Tjeerd Plomp e Nienke Nieveen desenvolveram os estudos da temática (Lima; Souza, 2020).

A versão da antologia de estudos apresentada pelos autores foi traduzida em 2018, e chegou ao Brasil tendo como organizadores além de Plomp e Nieveen, os professores Emanuel Nonato e Alfredo Matta, com o título de Pesquisa-Aplicação em Educação: uma introdução (Litto, 2018).

Nonato e Matta (2018) esclarecem que a pesquisa-aplicação surgiu em razão da necessidade de preencher lacunas no campo das abordagens metodológicas na pesquisa em educação, no que diz respeito à elaboração de intervenção e produto que gerem resultados significativos que considerem os saberes e a cultura das comunidades de aprendentes onde a pesquisa ocorre.

O caráter contemporâneo da proposição desta investigação é explicado pelos autores, que afirmam que a pesquisa-aplicação em educação tem relação com a “expansão da pesquisa científica no campo das tecnologias educacionais e da educação e, em particular, ao desenvolvimento das diversas formas de educação digital e em rede” (Nonato; Mata; 2018; p.17).

Plompt (2018) apresenta os caminhos metodológicos da pesquisa aplicação, que exige de o pesquisador ter uma teoria de base e apresentá-la para a comunidade que, tomando conhecimento do processo de intervenção, poderá decidir se irá aderir à proposta de pesquisa. Começamos esse procedimento desde o momento em que propomos um encontro para apresentação desta pesquisa ao corpo docente da Escolab Coutos.

O caminho da pesquisa-aplicação é o seu potencial de intervenção na prática, ou seja, é aplicada Plompt (2018). As intervenções propostas apresentam solução para a demanda real da comunidade e foram aplicadas na prática do *locus* da pesquisa.

Nesta investigação, essa prática começou com a discussão e escolha de temática pertinente e significativa às realidades escolar e comunitária, para criação de um jogo, no qual os docentes atuaram como designers e os estudantes como equipe de desenvolvimento do jogo analógico cooperativo; e os estudantes atuaram como equipe de desenvolvedores. Nesse sentido, a metodologia da pesquisa-aplicação tem a comunidade como coautora da pesquisa, compreendendo uma participação ativa e igualitária da comunidade, na pesquisa Gameletrando dos professores da E.L. Escolab Coutos.

Aspectos como a estrutura de observação da realidade concreta, escuta dos sujeitos envolvidos e retorno para verificação do atendimento das necessidades encontradas nesta realidade, são características da pesquisa-aplicação, que se configura, também, como responsiva, ou seja, busca responder, na prática, a algo de interesse do coletivo e que possibilite apresentar soluções que possam ser desenvolvidas para sanar as inquietações. Isto posto, é preciso salientar que os docentes tiveram participação ativa na oficina formativa e ajudaram a compor os caminhos metodológicos que foram propostos aos estudantes na construção do jogo.

Souza (2019) ratifica que a pesquisa-aplicação em educação vem sendo difundida por sua relevância para apresentação de “soluções práticas a partir de contextos realísticos em que esses problemas são evidenciados” (Souza; 2019; p. 4). A partir da pesquisa-aplicação compreendemos que, para se resolver problemas de maneira eficaz, é importante desenvolver soluções práticas que sejam baseadas em situações reais, onde esses problemas ocorrem. É mais útil observar e entender os contextos reais em que os problemas se manifestam e, a partir daí, criar soluções que sejam aplicáveis e eficazes nesses contextos específicos.

Outra característica da pesquisa-aplicação é ser iterativa, visto que as soluções encontradas são desenvolvidas e reiteradas à prática (Plompt, 2018), demonstrando uma perspectiva de ação, reflexão sobre esta ação e retorno ao ciclo de novas investigações, para verificação de adequação ou a existência de novas demandas, visando a um fluxo contínuo de reflexão sobre a ação e retorno a esta ação para verificar outras demandas existentes.

Nesse sentido, a pesquisa-aplicação orientou a construção da oficina formativa – Gameletrando, que foi criada e executada com intuito de auxiliar a construção coletiva de informações da investigação, mediante diálogo com a comunidade escolar, durante os encontros formativos e no desenvolvimento das

ações de criação/design do jogo, momento em que houve uma significativa interação entre docentes e discentes. Contamos para isso, com um planejamento flexível e estruturado visando atender à proposta de desenvolvimento de uma prática dos multiletramentos na perspectiva do design de jogos.

Na oficina, aos professores, foi feita a proposta de atuarem como designers e os alunos da turma, na qual ministram aula, teriam também o papel de desenvolvedores na construção do jogo. Cabendo aqui informar que temos na figura do design de jogos quem estrutura, cria regras visualiza a jogabilidade do jogo, havendo por vezes a designação de um design que assume a liderança frente aos demais.

Existe ainda, a designação de desenvolvedor, visto como quem caminha junto ao design para tornar o jogo como algo jogável a partir do que foi estabelecido pelo design ou a equipe de designers. É preciso ter em vista que os papéis de design e desenvolvedores se alternam, principalmente na proposição do jogo construído a muitas mãos e em um contexto escolarizado, como o que foi constituída a experiência de criação de jogos, onde tanto docentes quanto discentes, se responsabilizam pelo design do jogo, em uma experiência de criação colaborativa e dialogada. Cabendo, no entanto ao docente o papel de orientador (a) desta empreitada.

Em relação a criação/design de jogos proposta na oficina formativa, cada um dos docentes ficaria responsável por desenvolver, junto aos estudantes da turma selecionada, os elementos metodológicos de construção do jogo, seguindo a abordagem da Tétrade Elemental, na qual são desenvolvidas a mecânica, a narrativa, a estética e a tecnologia a ser adotada no jogo.

2.1.1 Dispositivos de pesquisa

Para coleta e construção das informações e dados, optamos pelos seguintes dispositivos: observação participante, entrevista semiestruturada, roda de conversa, bem como o uso de recursos audiovisuais (vídeos e fotos). É interessante situar que os diálogos com os (as) docentes, a observação sobre discurso e prática dos sujeitos colaboradores ocorreram no decorrer de toda etapa do campo de pesquisa, não estando restrito à utilização de apenas um dos dispositivos elencados. Além disso, foram realizadas, ainda, oficinas formativas de construção de jogos como proposta

de formação continuada desenvolvida com os (as) professores (as) colaboradores desta pesquisa.

A observação participante e a entrevista semiestruturada, nesta pesquisa, figuraram como dispositivos mais apropriados para atender às especificidades do objeto, por imprimirem um caráter dinâmico que favorece o diálogo entre os partícipes da pesquisa, assim como ofereceu possibilidade de obtermos informações mais detalhadas sobre o objeto de estudo. Para tanto, compreendemos a importância da organização prévia dos dispositivos (roteiro de observação participante e de entrevista), com vistas a obter contribuições para ampliação e melhoria da confiabilidade desta pesquisa.

A observação participante e a entrevista semiestruturada foram utilizadas, portanto, com o intuito de compreender como a formação continuada docente na perspectiva metodológica do design de jogos pode contribuir para a prática de multiletramentos dos professores colaboradores.

Considerando o enfoque qualitativo da pesquisa em educação, a observação participante foi um dispositivo fundamental para o desenvolvimento deste estudo, pois possibilitou a participação nossa participação na vida da comunidade escolar, do grupo de colaboradores desta pesquisa (Gil, 2008). Como dispositivo de construção das informações na pesquisa, a observação participante esteve presente nesta pesquisa desde a inserção no campo para construção das informações; pois, ao observar, vamos nos integrando ao grupo e vivenciando a realidade sociocultural em que o estudo se integra, sem renunciar ao rigor científico.

A observação participante é um dispositivo em que o observador partilha com os colaboradores, até quanto lhe é permitido, ocasiões, interesses e afetos; capta conflitos e tensões existentes.

Na observação participante, é preciso atentar para o aspecto ético e para o perfil íntimo das relações sociais, ao lado das tradições e costumes, o tom e a importância que lhes são atribuídos, as ideias, os motivos e os sentimentos do grupo na compreensão da totalidade de sua vida, verbalizados por eles próprios, mediante suas categorias de pensamento. (Queiroz et al., 2007, p. 278).

No desenvolvimento desta pesquisa, houve informações que não sendo possível obter por perguntas, valemo-nos da observação participante, dispositivo que permite captar situações variadas, percepções mais compreensivas das subjetividades relacionadas ao objeto em estudo. Enfim, nos permitem apreender a

realidade dos colaboradores em seus contextos de atuação.

As informações podem ser sistematizadas de diversas formas, através de anotações da gravação de sons e imagens (Oliveira; Santos; Florêncio, 2019), de modo que possamos definir os caminhos possíveis a serem trilhados com vistas a atingir os objetivos propostos. Como dispositivo complementar, entrevista semiestruturada segundo Lakatos e Marconi (2010), é um dispositivo de conversação efetuada face a face com o entrevistado, e sua organização metódica permite acessar verbalmente, as informações requeridas do participante.

Na entrevista, interferências sobre o que os colaboradores falam podem ser realizadas, com a intenção de se obter maiores detalhes sobre as informações, ou mesmo para incorporar outros questionamentos, considerando sempre o objeto de pesquisa. Conforme Minayo (2009, p. 65-66)

Uma entrevista, como forma privilegiada de interação social, está sujeita à mesma dinâmica das relações existentes na própria sociedade. Quando se trata de uma sociedade ou de um grupo marcado por muitos conflitos, cada entrevista expressa de forma diferenciada a luz e a sombra da realidade, tanto no ato de realizá-la como nos dados que aí são produzidos. Além disso, pelo fato de captar formalmente a fala sobre determinado tema, a entrevista, quando analisada, precisa incorporar o contexto de sua produção e, sempre que possível, ser acompanhada e complementada por informações provenientes de observação participante.

Entrevistas semiestruturadas, em geral, produzem dados quantitativos. São geradas em torno de um conjunto de questões abertas, pré-determinadas que emergem de um diálogo entre entrevistador e entrevistado. Apresentam-se como formato de entrevista amplamente utilizado para pesquisas qualitativas, podendo ocorrer de forma individual ou em grupos (Dicicco-Bloom; Crabtree, 2006).

Quando realizadas de forma individual, as entrevistas semiestruturadas apresentam profundidade e permitem ao entrevistador aprofundar-se em questões sociais e pessoais. Em contrapartida, a entrevista em grupo permite que os entrevistadores obtenham uma visão mais ampla das experiências dos seus interlocutores (Dicicco-Bloom; Crabtree, 2006).

A entrevista semiestruturada foi utilizada para conhecer os desafios enfrentados pelos professores, suas expectativas, suas necessidades, em termos teóricos e práticos, o que os inquieta quanto ao processo de aprendizagem dos seus estudantes e quanto aos seus próprios processos formativos. Este dispositivo pôde contribuir para o alcance dos objetivos específicos desta pesquisa.

Além desses dispositivos de pesquisa, utilizamos também, registros das informações, a partir de áudio e vídeo como dispositivos complementares, na construção das informações. Esses dispositivos serviram como suporte na transcrição do *corpus de* pesquisa para a unitarização e categorização das informações que serviram analisadas e interpretadas. Ou ainda, para fins de consulta na elaboração de outros escritos (como resumos expandidos, artigos, capítulos de livros ou periódicos) derivados dessa investigação científica.

É preciso salientar que foi solicitada a permissão de gravação de áudio ou audiovisual aos entrevistados, os quais registraram sua autorização através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

O contato inicial com o campo de pesquisa ocorreu mediante um encontro agendado pela gestão, entre docentes, a gestora e vice gestora da E. L. Escolab Coutos e a pesquisadora, antes do início da oficina formativa, o qual serviu tanto para apresentação da pesquisa quanto para escuta sobre as impressões acerca da temática, tendo em vista identificar conhecimentos que os docentes têm construído sobre práticas de multiletramentos e o design de jogos.

Usamos a roda de conversa nesta pesquisa por entendê-la como dispositivo potencializador de ressonância coletiva, que pôde viabilizar a criação de espaços de diálogo que integrem os sujeitos em uma dinâmica de troca de saberes, em que os sujeitos possam expressar-se, escutar uns aos outros e a si mesmas, como forma de estimular a construção da autonomia dos sujeitos da construção e troca de saberes, atentos ainda, a da reflexão para a ação. (Sampaio; Santos; Agostini; Salvador, 2014).

O espaço da roda de conversa tenciona a construção de novas possibilidades que se abrem a partir de um movimento contínuo de perceber refletir-agir-modificar, em que os participantes podem se reconhecer como condutores de sua ação (Sampaio; Santos; Agostini; Salvador, 2014). Perspectiva que corrobora para o perfil dialógico de construção coletiva do conhecimento desejado para este estudo. Assim como possibilita ampliar o contato com os sujeitos colaboradores mediante a observação atenta dos seus discursos.

Isto posto, é preciso salientar a escolha e utilização dos dispositivos citados nesta pesquisa, auxiliaram na condução do desenvolvimento dos objetivos propostos considerando também, os mais adequados a interação no lócus e com os sujeitos colaboradores deste estudo.

2.2 Sujeitos colaboradores

Os sujeitos colaboradores desta pesquisa são os professores da Rede Pública Municipal de Ensino de Salvador lotados na E. L. Escolab Coutos, *lócus* deste estudo. O corpo docente da instituição de ensino era constituído, à época, por 6 (seis) professores (as) entre efetivos e/ou contratados em Regime Especial de Direito Administrativo (REDA).

Tendo em vista a questão investigativa, adotamos os seguintes critérios de escolha dos colaboradores: ser professor da Rede Pública Municipal de Ensino de Salvador; estar lotado e atuando na E. L. Escolab Coutos, durante o período de desenvolvimento da pesquisa de campo.

A princípio, dentre os critérios da pesquisa apenas os professores efetivos da instituição seriam convidados a participar; contudo, ao percebermos a disponibilidade e desejo de alguns docentes do regime de vínculo temporário, em participar da oficina formativa, e tendo em vista o caráter democrático de construção e divulgação do conhecimento desta investigação, os docentes que desejaram participar da formação foram também acolhidos como colaboradores.

As informações dos perfis dos sujeitos colaboradores foram construídas no desenvolvimento da oficina formativa. Por questões éticas de preservação da identidade dos sujeitos colaboradores desta pesquisa, eles são apresentados, no texto, com o nome de cidades fictícias de jogos digitais bastante conhecidos do público gamer.

A proposta da escolha dos codinomes foi sugerida pela pesquisadora aos docentes, contudo, estes deixaram a cargo da pesquisadora fazer esta seleção, já que não conheciam ou não lembravam de referências. Desta forma coube, a pesquisadora os nomear e informar sobre quais seriam seus codinomes e se desejavam alterá-los, o que não foi requerido por nenhum dos colaboradores.

A seguir, temos o quadro construído para apresentação do perfil dos professores colaboradores, e a imagem da cidade fictícia que os representa. As informações contidas neste quadro também passaram pela aprovação de cada docente, sendo transcritas apenas após aceitação de todos.

Quadro 2 - Perfis dos professores colaboradores da pesquisa

CIDADE FICTICIA	PERFIL DO PROFESSOR (A)
	<p>Professora The Citadel¹⁰ é Licenciada em Pedagogia, Exerce a docência a aproximadamente 10 anos, em uma escola pública municipal com carga horária de 40h divididas entre vice gestão e a sala de aula, acumula ainda, a coordenação das ações da instituição. Fez curso de extensão em games e educação e busca aplicar a gamificação como estratégia metodológica em sua prática, além de incentivar os colegas a também o fazer.</p>
	<p>Professor Los Santos¹¹, licenciado em artes cênicas (teatro), tem formação circense e dedica-se a meliponicultura (criação de abelhas sem ferrão), saberes que também utiliza da sua prática. Exerce a docência a mais de 15 anos, atuando em uma escola pública municipal com carga horária de 24h</p>
	<p>Professor Rapture¹² é licenciado e bacharel em Educação física, é especialista em Inclusão e Diversidade na Educação e baseia sua prática na ludicidade e inclusão. Esteve vinculado a 2 escolas municipais com carga horaria de 40h totais, durante a pesquisa de campo, contudo, o vínculo foi extinto início do ano letivo de 2024.</p>

¹⁰ Centro político e militar da franquia Mass Effect, cidade ambientação futurista importante no jogo. Imagem disponível em: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=593750>

¹¹ Cidade descrita como pujante e ensolarada do jogo GTA: San Andreas. Imagem: https://www.reddit.com/r/GTA/comments/kuii2h/majestic_downtown_los_santos_gtasa/?rdt=37415

¹² Cidade submersa no Atlântico Norte do jogo Bioshock.



A professora Raccoon City¹³ é Pedagoga com especializações em Arte educação e Psicomotricidade com ênfase em educação especial. Exerce a docência desde 1989, com intervalos de atuação em outras áreas. Atua apenas em uma escola pública municipal de Salvador, cm carga horária de 40h.



Professora Prominence Poker¹⁴ é pedagoga, mestranda em educação e contemporaneidade, especialista em educação especial e psicopedagoga. Atua em 40h semanais no Atendimento Educacional Especializado de uma escola pública municipal, no atendimento de estudantes com deficiência de mais outras 9 escolas da rede.

Fonte: Elaboração própria

No decorrer dos encontros formativos, houve problemas como afastamento por licença médica e desistência, o que ocasionou a redução do número de colaboradores de seis para cinco. No encontro preliminar, citado acima, os seis docentes estavam presentes e ouviram atentamente as perspectivas do estudo. Contudo, já no encontro de apresentação da pesquisa uma das professoras desistiu por motivos pessoais; contamos, então, com cinco colaboradores.

Logo após participação, no encontro inicial, da oficina formativa, que correspondia ao terceiro contato com os sujeitos colaboradores, o professor Rapture sofreu acidente e se afastou da escola, ficando, portanto, impedido de participar da etapa prática de desenvolvimento dos jogos com os discentes propostos na pesquisa. Desta forma, o estudo foi realizado contando com 5 (cinco) professores colaboradores.

¹³ Cidade fictícia no centro-oeste americano cenário para os primeiros jogos Resident Evil. Imagem disponível em <https://hype.games/br/bioshock-the-collection>

¹⁴ Cidade que nomeia o jogo, cenário estilo Las Vegas em uma versão submundo da jogatina. Imagem é da plataforma do jogo https://store.steampowered.com/app/384180/Prominence_Poker/?l=portuguese

2.3 *Locus de pesquisa*

Com intuito de situarmos o *locus* desta pesquisa, explicamos que a sua escolha advém do interesse pela proposta de Escola Laboratório, criada e gerenciada pela Secretaria Municipal de Educação – SMED da cidade de Salvador. A referida proposta, nomeada como Escolab, visa proporcionar a ampliação do tempo pedagógico dos estudantes matriculados na Rede Municipal, com o formato de educação integral, no qual o aluno estudará um turno na Escola Regular e, no turno oposto, participará das experiências de aprendizado nas Escolabs.

O programa das Escolas Laboratório¹⁵ começou a ser implantado a partir de 2016, tendo, até o momento, 3 (três) unidades abertas: a de Coutos, a da Boca do Rio e a do Subúrbio 360. A proposta das Escolabs previa oferta de educação integral a estudantes do ensino fundamental de escolas parceiras, localizadas no entorno das unidades educacionais; ou seja, os educandos frequentam as aulas do ensino regular em seu turno de origem e, em turno oposto, participam de experiências de aprendizagem nos eixos do conhecimento que compõe a estrutura didática das Escolas Laboratórios.

A proposta original das Escolas Laboratórios¹⁶ apresentadas pela Secretaria Municipal de Educação – SMED e traduzidas na experiência pedagógicas vivenciadas na Escolab Coutos, o *locus* desta pesquisa, é de ofertar educação integral em jornada ampliada trazendo, vivências pedagógicas nos Eixos de Práticas Esportivas, Experimentação Científica, Experimentação Artística, Jogos de Raciocínio Lógico, Jogos de Linguagem e Cultura Global.

Trata-se de um projeto que cuida para que ocorra integração entre os diversos saberes, em uma perspectiva de fazer pedagógico que evidencie o protagonismo dos estudantes e contribua para que estes atuem, de forma colaborativa, nos processos de construção do conhecimento tanto o seu próprio quanto dos demais partícipes. Apresentando, assim, uma prática educativa mais atualizada e condizente com as dinâmicas socioeconômicas e culturais da sociedade contemporânea.

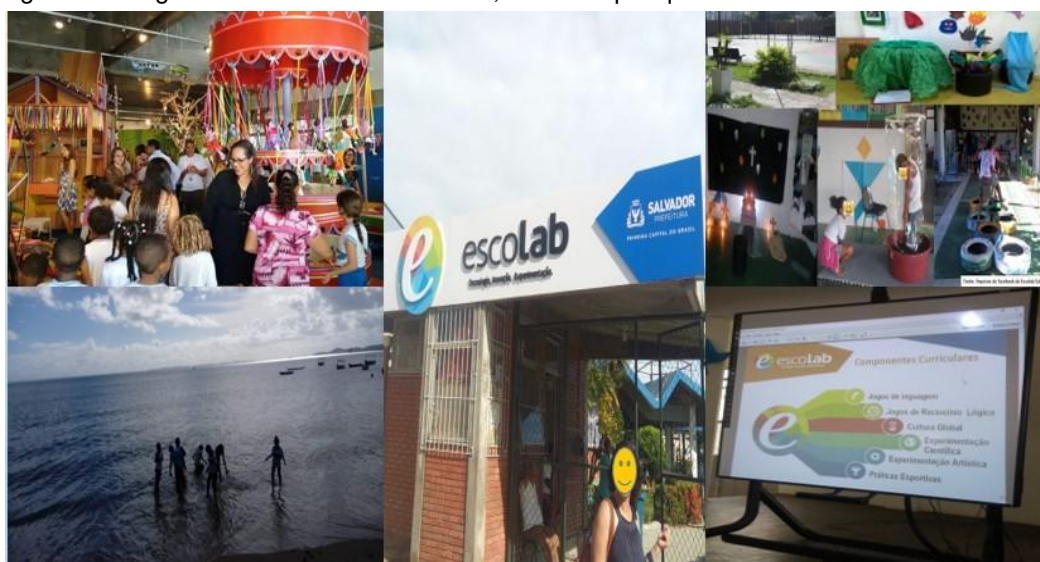
Quanto às características da estrutura física a E.L. Escolab Coutos, sabe-se mediante atuação anterior ao desenvolvimento a esse estudo, da pesquisadora

¹⁵ Rede social das unidades Escolas Laboratórios do Município de Salvador: @escolab_coutos; @escolabbocadorio; @suburbio360.

¹⁶ Informações sobre a proposta das Escolas Laboratórios da Secretaria Municipal de Educação de Salvador no endereço: <http://escolab.educacao.salvador.ba.gov.br/>

como docente da instituição, que esta foi planejada para contar com duas quadras descobertas, um anfiteatro aberto, um refeitório, um parque infantil, do Museu da Criança, uma estrutura para arborismo, sete salas de aula, uma sala para o Atendimento Educacional Especializado (AEE), espaço utilizado como foyer e um miniauditório. Há uma saída para praia no fundo do prédio, bem como situa-se próximo uma lagoa com ecossistema bastante diverso (peixes, aves, crustáceos). Abaixo vemos uma imagem representativa do locus da pesquisa.

Figura 3: Imagem da E.L. Escolab Coutos, locus da pesquisa.



Fonte: Arquivo pessoal

É importante salientar também, que a proposta de educação integral e integrada da E. L. Escolab Coutos compõe o Atendimento Educacional Especializado (AEE), que tem por finalidade apoiar o desenvolvimento do aluno com deficiência, transtornos gerais de desenvolvimento e altas habilidades. A Sala de Recursos Multifuncionais (SMR) é englobada no espaço no qual está situado o AEE, e o núcleo presta atendimento tanto às escolas municipais do entorno, quanto a alguns alunos com necessidades especiais, matriculados na unidade de ensino.

O site oficial¹⁷ da SMED informou, na época da inauguração das Escolas Laboratórios, no município, que o projeto propunha inovação e protagonismo docente e discente em articulação com o trabalho educativo com território e a identidade local. Fomentando assim, o protagonismo juvenil tendo como foco a linguagem tecnológica visando ao desenvolvimento de um perfil de colaboração dos aprendentes na construção do conhecimento.

¹⁷ <http://educacao3.salvador.ba.gov.br/prefeitura-lanca-projeto-de-educacao-em-tempo-integral-em-parceria-com-google/>

Posteriormente, a partir da divulgação das atividades inovadoras que ocorriam na unidade escolar, a instituição construiu um perfil formativo ligado ao Movimento *Maker* aplicado à educação, o que na E. L. Escolab Coutos se refere às atividades e vivências que permitem aos estudantes o acesso à aprendizagem ampla e interdisciplinar, promovendo uma articulação teórico-prática dos conhecimentos adquiridos em sua formação educacional.

As características do locus e dos sujeitos colaboradores apresentados, demonstraram estar em consonância com o objeto de pesquisa, pois apresentam aspectos únicos como o fazer pedagógico mais flexível em relação aos conteúdos desenvolvidos na unidade escolar e a disponibilidade em conhecer e experimentar o novo da sua gestão e corpo docente, facilitando assim, a construção ampla do conhecimento.

2.4 Metodologia de análise e interpretação das informações

Neste estudo, caracterizado como uma pesquisa qualitativa em educação, entendemos, pois, que esta abordagem de investigação não se apresenta de maneira linear, e sim, como processo gradativo e interativo que possibilita ao pesquisador construir informações confiáveis (Teixeira, 2003). Assim, nos apropriamos da análise interpretativa como método de tratamento das informações construídas na etapa do campo de pesquisa.

Fundamentamos a escolha da análise interpretativa como abordagem metodológica adequada ao desenvolvimento desta investigação, tendo como base a concepção de Severino (2013, p. 51) sobre interpretação.

[...] é tomar uma posição própria a respeito das idéias enunciadas, é superar a estrita mensagem do texto, é ler na entrelinhas, é forçar o autor a um diálogo, é explorar a fecundidade das idéias expostas, é cotejá-las com outros, é dialogar com o autor é tomar uma posição própria a respeito das idéias enunciadas, é superar a estrita mensagem do texto, é ler nas entrelinhas, é forçar o autor a um diálogo, é explorar toda a fecundidade das idéias expostas, é cotejá-las com outras, enfim, é dialogar com o autor.

O autor nos leva ao entendimento de que a análise interpretativa permite uma

compreensão mais aprofundada dos fenômenos pesquisados no campo, indo além dos números e estatísticas para explorar significados, contextos e as experiências humanas. Buscamos entender as experiências vividas pelos professores colaboradores, a partir de suas próprias perspectivas.

Ao interpretar as informações construídas no campo, exploramos diferentes perspectivas, um desafio enriquecedor para a pesquisa. Amado (2017, p. 168) afirma que “o desafio da análise interpretativa é o de trabalhar os fragmentos de sentido, interconectando-os, revirando-lhes o sentido”. Para tanto, esse processo exigiu primeiro identificar fragmentos (citações de entrevistas, observações): reconhecer e isolar partes significativas dos dados que podem parecer desconexas à primeira vista.

Depois, realizar a interconexão: encontrar relações entre esses fragmentos, criando uma rede de significados que se complementam. Em seguida, proceder à reinterpretação, olhar para os dados de diferentes ângulos, considerar contextos variados; visitar e reinterpretar os dados à luz dessas conexões, o que pode levar a novas compreensões e significados.

Assim, respeitando as características desse processo, trouxemos a análise interpretativa na composição de toda a investigação, mediante reflexão tanto do referencial teórico que fundamentará as categorias de estudo, quanto do resultado da interação com os sujeitos colaboradores. A escolha dessa metodologia requer construir itinerários de interação com os sujeitos, no decorrer do processo formativo da pesquisa, e tal qual um jogo de aventura, fez-se necessário descobrir quais trilhas deveriam ser exploradas.

Severino (2000) como base dessa decisão metodológica quando este explica que: Interpretar, de maneira restrita, envolve adotar uma posição pessoal em relação às ideias expressas, vai além da mensagem literal do texto, é ler o subtexto, é iniciar um diálogo com o autor, é explorar toda a profundidade das ideias apresentadas, é confrontá-las com outras perspectivas, em resumo, é engajar-se em um diálogo interpretativo com o autor.

No que concerne aos caminhos trilhados para a análise e interpretação das informações construídas no campo, sabemos que para nos apropriarmos da análise interpretativa na construção das informações da pesquisa, precisamos compreender que esta envolve manter registros cuidadosos das ações do campo, observar as ações dos sujeitos, assegurando se possível, registros em áudio ou em vídeo

(Erickson, 1986 *apud* Moreira, 1999, p. 4).

A análise interpretativa cumpre neste estudo, a proposição de defender um posicionamento crítico e ético das informações construídas no campo, propiciando ao pesquisador a possibilidade de ler nas entrelinhas, mantém atenção e respeito as falas do seu interlocutor, sujeito colaborador da pesquisa, em uma perspectiva de abertura e manutenção do diálogo entre e ambos.

2.5 Etapas da formação

A etapa da pesquisa de campo ocorreu após serem cumpridos os trâmites que a precedem, isto é, as demandas do Comitê de Ética e Plataforma Brasil, atendemos aos protocolos exigidos pela Secretaria Municipal de Educação, enviando Documento Orientador de Estágio Curricular e Pesquisa na Rede Municipal de Ensino de Salvador, o qual obteve resposta positiva liberando a pesquisa na instituição municipal de ensino.

A etapa da pesquisa de campo foi antecedida por reunião com a gestão da instituição escolar, ainda em julho de 2023. Este encontro preliminar com a gestão serviu para organizarmos as possíveis datas para realização da oficina formativa priorizando as demandas e calendário letivo da E.L. Escolab Coutos.

É preciso salientar que o fator tempo foi um elemento preponderante para a organização e execução da pesquisa de campo desde a etapa teórica através da oficina formativa, até os encontros para pôr em prática o que foi desenvolvido no decorrer da formação mediante construção de jogos com os estudantes, bem como organizarmos a mostra das produções realizadas.

Ressaltamos que a E.L. Escolab Coutos estava operando de forma reduzida, já que no retorno pós-pandemia, precisou se reestruturar temporariamente, por ter seu espaço cedido, pela SMED, a uma escola do entorno que estava em reforma. O que acarretou cessão da maioria de suas salas de aula, redução do quadro docente, como também precisou dividir espaços administrativos e o refeitório. A unidade escolar reestabeleceu seu funcionamento, ainda com *déficit* de professores, a partir do início do ano letivo de 2024.

Duas semanas após o encontro com a gestão, foi apresentada a proposta e as etapas de pesquisa ao corpo docente da unidade escolar. Foram explicados o conteúdo e importância dos documentos de aceitação como o TCLE. Em breve

apresentação os docentes tiveram acesso ao problema, objetivos e etapas da pesquisa. Foi dada ênfase à proposta metodológica aplicada na investigação, a Design-Based Research (DBR).

Esta metodologia possibilitou maior participação dos sujeitos colaboradores, o que permitiu a pesquisadora ouvir sugestões que serviram para inferir sobre dúvidas, certezas e desejos dos professores em relação à temática da oficina formativa propiciando aos docentes desempenhar o papel de colaboradores da investigação como preza a metodologia da DBR.

O contato inicial possibilitou ainda, envolver os professores na dinâmica dos jogos colaborativos, trazendo jogos de tabuleiro, para demonstrar mediante dinâmica de aula expositiva/participativa, como usar o jogo como elemento “didático” a ser utilizados em suas práticas educativas cotidianas, independentemente do campo de conhecimento/disciplina em que o professor atue.

Figura 4 – Apresentação da proposta de pesquisa aos professores da instituição



Fonte: Arquivo pessoal

Foi possível, também, evidenciar a construção/design de jogos como proposta contemporânea de prática educativa, através de diálogo sobre limites e possibilidades do design de jogos nas aprendizagens escolares e sociais (para a vida) dos estudantes.

2.4.1 Oficina formativa: desenvolvendo o potencial dos mestres do jogo.

O primeiro encontro da oficina formativa, ocorrido em 20 de outubro de 2023, além dos professores, contou com a participação da gestora. Em cada um dos

encontros, tivemos a ausência de um dos participantes, em geral, por motivo pessoal. Já os encontros da oficina aconteceram durante as reuniões de planejamento, em períodos pré-determinados pela gestão, sendo necessário ajustar a proposta ao tempo e cronograma de atividades da escola.

Figura 5 – Ações iniciais da Oficina Formativa



Fonte: Arquivo pessoal

A formação foi oferecida a todo corpo docente da instituição, sendo facultado aos seis professores a participação no estudo. Seguindo orientações éticas, já no primeiro encontro da oficina formativa, foi entregue o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (apêndice) impresso, aos docentes que optaram por participar do estudo. Também foram apresentados os objetivos da pesquisa e da formação para conhecimento dos colaboradores.

É possível perceber que o encontro preliminar com a gestão serviu para configurar o cronograma em acordo com as necessidades da instituição, para equilibrar a organização e execução das ações da pesquisa a essas necessidades. Com o intuito de explicar como foram estruturadas as discussões realizadas no decorrer da oficina formativa, trouxemos uma representação da dinâmica desenvolvida no decorrer do processo formativo, englobando ações ocorridas juntos aos professores (as) colaboradores da pesquisa (etapa teórica), como também de

acompanhamento da ação de interação dos docentes e seus discentes (etapa prática) como exemplificado no quadro a seguir:

Quadro 3: Programação da Oficina Formativa.

OFICINA FORMATIVA - GAMELETRANDO				
Objetivo	Conteúdo Programático	Carga Horária	Procedimentos	Reflexão sobre a ação
<ul style="list-style-type: none"> Oportunizar formação continuada docente visando o desenvolvimento da prática de multiletramentos na perspectiva do design de jogos. 	<p>(<u>Etapa teórico reflexiva</u>)</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecendo a Prática dos Multiletramentos; Conhecimento prévio; Concepção e Etapas <p>Apresentação da abordagem - Tétrade Elementar do Design de jogos. Construindo uma metodologia. (<u>constituição da prática</u>)</p> <ul style="list-style-type: none"> A saga do Mestre – Aprendiz: processo de desenvolvimento de jogos na perspectiva metodológica da tétrade elementar do design de jogos Constituição da prática de multiletramentos dos docentes 	<ul style="list-style-type: none"> 20h distribuídas em cinco encontros formativos de 4h cada; 4h semanais ao longo de 5 semanas, perfazendo aproximadamente 20h totais. <p>*OBS: a fase 2 serviu para acompanhamento das aulas em que foram desenvolvidas as ações de criação do jogo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar mediante discussões teórico reflexivas da concepção e etapas da prática dos multiletramentos; Expor a tétrade elementar do design de jogos como proposta metodológica: Conhecendo as etapas da mecânica, estética, narrativa e tecnologia na criação/design de um jogo; Acompanhar do processo de desenvolvimento da ação de construção dos jogos na perspectiva metodológica da tétrade elementar do design de jogos na constituição da prática de multiletramentos dos docentes 	<ul style="list-style-type: none"> Mediante processo de desenvolvimento da ação de construção dos jogos; Mostra interativa do jogo construído; Autoavaliação

Fonte: Construído pela autora.

A oficina formativa constitui-se como um espaço próprio ao diálogo entre pesquisadora e sujeitos colaboradores e, por conseguinte, da comunidade escolar,

educação.

Figura 7 – Segundo encontro da Oficina Formativa



Fonte: Arquivo pessoal

A explanação teve seu foco na temática do design de jogos apontando a abordagem da Tétrade do Design de Jogos de Schell como base da discussão, dentre outras abordagens citadas.

Transcendemos para uma etapa iminentemente prática da oficina formativa mediante a construção de um modelo de GDD próprio as necessidades metodológicas da proposta de design de jogos a ser desenvolvida na instituição. Proposta apresentada como parte do processo formativo, teve sua estrutura pautada no uso dos elementos do design de jogos mecânica, narrativa, estética e tecnologia, como sugerido pela tétrede de Schell. O modelo construído encontrasse em anexo.

Os docentes colaboradores se apropriaram da estrutura da tétrede para explicar aos estudantes a proposta de design/criação de um jogo a partir dos conteúdos discutidos em suas aulas. O que propiciou o desenvolvimento de três jogos do tipo trilha, com diferentes temáticas.

É importante salientar que dois destes docentes conseguiram sistematizar efetivamente a construção do GDD como conversado na oficina formativa. Além do que, a professora que atua no AEE da instituição foi responsável por desenvolver jogos numa perspectiva inclusiva, mediante a formação de uma equipe com estudantes de diferentes turmas, os quais foram responsáveis por pensar a

acessibilidade dos jogos não só ao público com deficiência, como também de idosos que poderiam interagir estes.

Figura 8 – Equipe de Inclusão, atuação para acessibilidade do jogo



Fonte: Arquivo pessoal

O processo de criação e desenvolvimento dos jogos foi acompanhado de perto pela pesquisadora, visando não uma intervenção direta nas ações elaboradas e executadas pelos (as) professores (as). Contudo, permanecer atenta e disponível para prestar suporte metodológico aos docentes e conseqüentemente discentes, no desenvolvimento dos jogos seguindo a abordagem da tétrede elementar.

Figura 9 – Processo de desenvolvimento dos jogos seguindo a abordagem da tétrede: Etapa de introdução da proposta e construção do GDD.



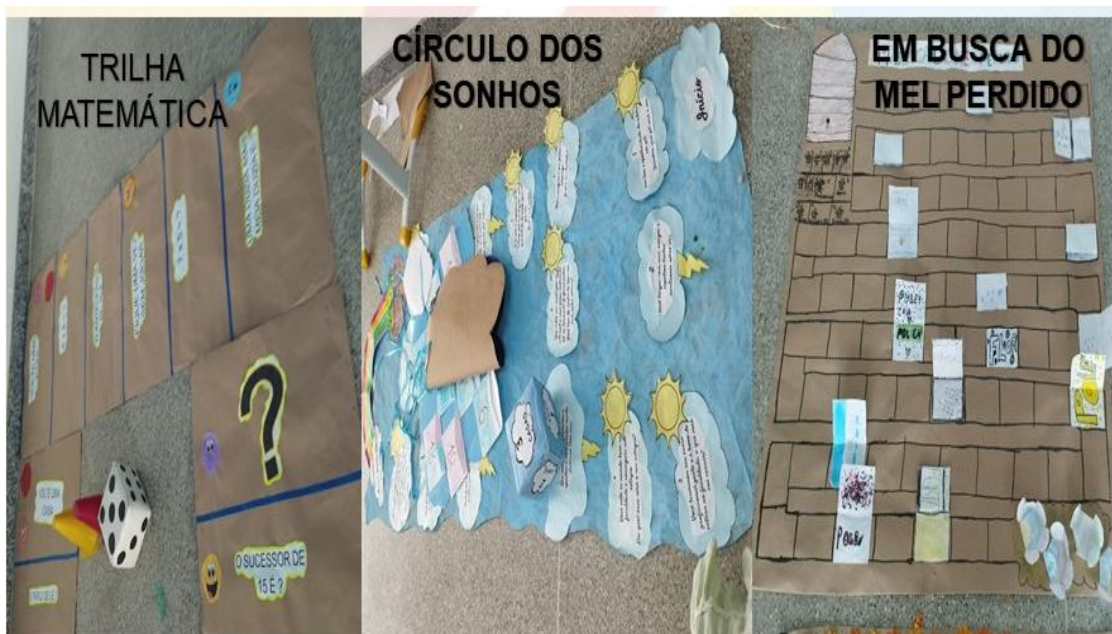
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 10 – Processo de desenvolvimento dos jogos seguindo a abordagem da t trade:
Etapa da constru o do jogo f sico.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 11 – Imagem dos jogos desenvolvidos pelos estudantes



Fonte: Arquivo pessoal

Ao final das a es, os jogos desenvolvidos, com base no que foi visto e apreendido na oficina formativa, fizeram parte da Mostra Interativa da Escolab Coutos, juntamente com as demais propostas educativas desenvolvidas pela institui o como culmin ncia do ano letivo.

3 HORIZONTES TEÓRICOS: DESVENDANDO CONCEITOS E PERSPECTIVAS DO DESIGN DE JOGOS

As percepções sobre Educação apresentadas neste estudo, estão alicerçadas em um contexto dialógico, tendo como esteio o que expressa Freire (1996, p. 13) ao afirmar que “ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. O que pode significar a compreensão da educação como processo permanente da vida e, por conseguinte, a prática educativa como prática social (Freire, 1996). Dessa forma, concebemos que o sujeito aprendente, ao vivenciar o processo formativo, alicerçado no princípio da dialogicidade, tende tanto a transformar quanto a ser transformado pela sociedade em que atua.

Entretanto, o fazer pedagógico expresso na atualidade ainda apresenta práticas educativas ancoradas em uma perspectiva bancária de ensinar e aprender, apresentada nos moldes do ensino tradicional, com pouca ou nenhuma atuação do sujeito aprendente no seu processo de construção do conhecimento. Tal prática pedagógica poderá concorrer para que as ações de ensino e aprendizagem ocorram sem articulação com os contextos vividos, reduzindo o conhecimento a um fim em si mesmo e não como uma produção humana (Zabala; 1998).

Na contramão, esta pesquisa pensa a Educação contemporânea associada à concepção de ensino e aprendizagem que responda aos desafios propostos pela sociedade atual, que não pode se distanciar ou negar as tecnologias digitais, entendendo. Tecnologias como processos humanos criativos (Hetkowski; 2004), e reconhecendo os processos tecnológicos como ação resultante da relação e articulação indissociável do ser humano com os utensílios e recursos materiais ou imateriais por ele criados (Lima Júnior; 2004).

Moran (2013) explica que só as tecnologias, mesmo como elemento representativo do atual contexto social, não darão conta de um modo mais atualizado de pensar e fazer uma educação contemporânea. Contudo, pressupondo dinâmicas mais ágeis e autônomas de formação e, por conseguinte, inserção e atuação do indivíduo em nossa sociedade, as tecnologias, principalmente as digitais, facilitam a execução de uma dinâmica mais ampla de ensinar e aprender.

Neste estudo, partimos do princípio de que um trabalho docente para o desenvolvimento dos processos de leitura, escrita e pensamento crítico, pode ser

construído a partir da metodologia do design de jogos e apoiado na perspectiva da pedagogia dos multiletramentos. Para fundamentar esta proposta, faremos reflexão e discussão das categorias principais deste estudo: Formação de Professores, Metodologia de Design de Jogos e Práticas de Multiletramentos.

3.1 Prática de multiletramentos e design de jogos: jogando juntos de forma colaborativa

Pensar em um estudo que busque desenvolver uma formação docente que tenta relacionar os multiletramentos ao design de jogos envolve uma dinâmica que faz dialogar com a epistemologia da prática com investigações e estudos que abram caminho para a teorização, a discussão e a reconstrução de conceitos e concepções sobre o que é ensinar e aprender na educação contemporânea.

O caminho formativo do professor contemporâneo precisa reconhecer que o desenvolvimento das práticas de ler e escrever está intimamente relacionado à prática dos multiletramentos, o que extrapola as questões relacionadas apenas a ler, falar e escrever corretamente. Precisamos, portanto, ao falar de formação docente continuada, pensar sobre os processos de comunicação relacionados às novas demandas comunicacionais geradas a partir dos usos das mídias sociais e a capacidade que o indivíduo deverá demonstrar para lidar criticamente com elas. (Bates, 2017).

O termo multiletramentos surge a partir das discussões de pesquisadores do *New London Group (NLG)*, tendo em vista a perspectiva de alfabetizar em um contexto sociocultural com maior diversidade e sobre influência das ações da globalização e das tecnologias. O *NLG* defende uma pedagogia dos multiletramentos que “[...] tentasse explicar o que ainda era importante em abordagens tradicionais de leitura e escrita, complementando-as com conhecimento do que é novo e distintivo nos modos como as pessoas constroem significados em ambientes de comunicação contemporâneos” (Kalantzis; Cope; Pinheiro, p.19, 2020).

Rojo (2013) explica que a dinâmica dos multiletramentos corresponde a como as múltiplas e variadas práticas letradas da nossa sociedade são constituídas tanto pela multiplicidade cultural quanto pela semiótica, na constituição dos diversos gêneros textuais, potencializados hoje, a partir do uso das tecnologias digitais em todos os contextos sociais.

Os multiletramentos apresentam dois aspectos que os evidenciam como prática contemporânea da construção do significado. Temos a variabilidade dos textos, considerando as convenções de significado em diferentes contextos culturais, sociais ou especificidade do conteúdo abordado, como um primeiro aspecto; e temos a multimodalidade presente na composição dos textos, a partir da integração com as mídias de informação e comunicação, na construção dos seus significados. (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020).

Os multiletramentos instauram uma pedagogia por design para uma aprendizagem interativa, que partem da ideia de construção de sentidos que ocorre pela interrelação de três componentes básicos: *available designs*, *designing* e *redesigned* (Grupo Nova Londres, 2021; Pinheiro, 2016).

O *available design* refere-se aos elementos de design que já existem e estão disponíveis para uso. Isso inclui padrões, estilos, e práticas estabelecidas que podem ser reutilizadas ou adaptadas em novos projetos. É importante reconhecer e entender esses elementos para criar algo que seja relevante e inovador, mas que também respeite as convenções e expectativas dos estudantes, pois eles trazem consigo uma variedade de experiências e conhecimentos prévios que podem ser aproveitados no processo de aprendizagem (Rojo, 2012)

Os designs disponíveis na sala de aula referem-se ao uso de recursos e materiais de ensino já existentes que podem ser adaptados para novas atividades. Isso inclui livros didáticos, planos de aula, aparatos digitais e metodologias pedagógicas ressignificadas. Essa pode ser uma proposta que permite aos professores realizar práticas criativas e interativas que envolvam os estudantes e os levem a produzir conteúdo que tenham significado para eles.

Designing é o processo criativo de conceber e desenvolver novos produtos, serviços ou sistemas. Envolve a geração de ideias, a criação de protótipos, e a iteração constante para refinar e melhorar o design. Este processo é fundamental para transformar conceitos abstratos em soluções tangíveis e funcionais, levando em consideração a estética, a usabilidade e a experiência do usuário.

Na sala de aula, os estudantes podem ser incentivados a produzir conhecimentos no processo de construção de novos textos, projetos ou apresentações que integrem diferentes modos de linguagens.

O *redesigned*, na pedagogia dos multiletramentos, diz respeito ao processo de reestruturação e atualização de um produto, serviço ou sistema existente. O objetivo é melhorar sua funcionalidade, estética e usabilidade, e pode ser motivado pelas

mudanças nas necessidades dos estudantes, avanços tecnológicos. O Grupo Nova Londres (2021, p. 123-124) chama a atenção para o seguinte fato:

O redesigned pode ser diversamente criativo ou reprodutivo em relação aos recursos para a construção de significados dos designs disponíveis. Mas não é nem uma simples reprodução (como o mito dos padrões e da pedagogia da transmissão querem fazer crer), nem é simplesmente criativo (como os mitos da originalidade individual e da voz pessoal querem fazer crer). Como jogo de recursos culturais e de subjetividade posicionado de forma única, o redesigned é fundamentado em padrões de significados recebidos histórica e culturalmente. Ao mesmo tempo, é produto único da ação humana: um significado transformado. E, ao mesmo tempo, um redesigned torna-se um novo design disponível, um novo recurso de construção de significado.

Em sala de aula, por exemplo, esse processo pode ocorrer quando os (as) professores (as), ao invés de trabalharem problemas repetitivos em um livro didático optam por uma abordagem ativa e criativa, que envolva a resolução de problemas do mundo real, através de um jogo, por exemplo.

A pedagogia dos multiletramentos, desenvolvida pelo Grupo Nova Londres (1996), propõe quatro movimentos pedagógicos: prática situada, instrução explícita, enquadramento crítico e prática transformada, os quais estão intimamente ligados aos conceitos de *available design*, *designing* e *redesigned*.

A prática situada: relaciona-se com o *available design*, pois envolve o uso de recursos e contextos reais para a aprendizagem; instrução explícita: relaciona-se com o *designing*, ao envolver a criação de novos significados através da instrução e da prática; o enquadramento crítico: relaciona-se tanto com o *designing* quanto com o *redesigned*, pois envolve a análise crítica e a contextualização dos significados criados. A prática transformada está ligada ao *redesigned*, pois envolve a aplicação dos novos significados em diferentes contextos.

Em um contexto de projeção da formação docente para contemporaneidade, é imperativa a ampliação dos processos de produção de leitura e escrita, na perspectiva dos movimentos pedagógicos propostos pelos multiletramentos, quando o(a) professor(a) pode propor ações e que possam convergir as linguagens oral e escrita, as multimodais, que englobam imagens, sons, designer gráficos, dentre outros, e propiciam aos indivíduos entendimento e constituição de suas práticas sociais (Silva; Xavier, 2020).

Entendemos que o professor, ao vivenciar uma formação voltada para práticas de multiletramentos, pode redimensionar seu fazer pedagógico, partindo de uma perspectiva crítica do contexto sociocultural e tecnológico, na qual os

multiletramentos se constituem. Neste estudo, discutimos sobre a relevância de uma metodologia que vislumbre a possibilidade de inter-relacionar os multiletramentos ao design de jogos.

Avelar e Freitas (2018), apresentam uma abordagem da pedagogia de multiletramentos como uma proposta que considera um ensino de língua que extrapola os conhecimentos linguísticos; ao passo que visualizam as possibilidades de uso do jogo eletrônico como suporte, artefato lúdico no processo de ensino e aprendizagem da língua estrangeira.

As autoras Prado, Missel e Cruz (2019) elaboram uma proposição que busca refletir sobre a interlocução entre *design* de jogos e a formação docente, ao argumentarem que “o desenvolvimento de jogos pode ampliar a utilização desse artefato da cultura digital nas práticas pedagógicas dos professores” (Prado; Missel; Cruz, 2019, p. 286). As autoras enfatizam o uso do jogo digital na prática dos professores, mas não fazem referência à prática de multiletramentos.

Garone (2021), em seu estudo, faz referência ao processo de design de soluções que envolve jogos digitais e seus elementos para a Educação a Distância (EAD), propiciando ampliar a participação de designers, professores e estudantes nesse processo. A proposta é atual, mas não teve como objetivo relacionar a prática da produção de design de jogos aos multiletramentos, de modo a ampliar o alcance da autoria de professores, estudantes e designers de jogos na educação. Como é o caso deste estudo que objetiva realizar uma discussão e reflexão sobre a formação de professores para o design de jogos, visando à construção de práticas pedagógicas que se aproprie da perspectiva dos multiletramentos.

Sob esta óptica destacamos que, há algum tempo, vemos o jogo como elemento constitutivo de diversas práticas educativas realizadas hoje. Atualmente, podemos contar também com os games que vêm demonstrando expressivo potencial educativo, a partir de seu uso direto, para jogar, como também em sua construção, ao considerarmos que a criação/design de jogos tem características metodológicas singulares.

É também na perspectiva da abrangência das múltiplas formas e dos diversos contextos que vislumbramos as possibilidades educacionais de uso dos jogos, pois, pensamos na abrangência pedagógica de toda e qualquer forma de jogo independentemente do meio, tecnologia utilizada para criá-lo e, por conseguinte, para brincar e interagir com eles.

Compreendemos o jogo, conforme propõe Huizinga, como fenômeno cultural

(2000) e o tendo como artefato sociotécnico (Fragoso; Amaro, 2018) chamamos a atenção para o potencial não só dos jogos em seus formatos tanto analógicos quanto digitais, como também do Design de jogos como processo metodológico que possibilite ampliar o desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem da educação na contemporaneidade.

Consideramos a prática do design de jogos como constituída de uma estrutura metodológica própria, apresentada por Salen e Zimmermann (2012, p. 24) da seguinte forma:

Design de jogos tem seus próprios princípios essenciais, um sistema de ideias que define o que são jogos e como eles funcionam. A inovação no campo só pode crescer a partir de um profundo entendimento desses conceitos básicos. O que são esses fundamentos do design de jogos? Eles incluem entender o design, os sistemas e a interatividade bem como a escolha do jogador de ação e o resultado. Inclui um estudo da criação e a quebra de regras, complexidade emergência experiência do jogo, representação do jogo, e da interação social proporcionada pelo jogo. Incluem a poderosa conexão entre as regras de um jogo e a interação que as regras produzem, os prazeres que os jogos invocam, os significados que constrói, as ideologias que incorporam e as histórias que contam.

Os autores nos apontam para a possibilidade de um fazer metodológico genuíno, a partir da criação/design de jogos, em um contexto ampliado, em que o jogo cria oportunidades para interação social, constrói novos ethos, considerando os parâmetros e regras criadas pelo produtor/designer; o jogo como produto cultural, especialmente, no que diz respeito às potencialidades expressivas e educacionais. Para tanto, nos apropriamos do enfoque sobre a “tétrade elementar” de Schell (2011, p 41- 42), como também, de outras abordagens relacionadas ao trabalho metodológico do design de jogos.

Reiteramos que o objetivo desta pesquisa não está em instrumentalizar professores e estudantes para atuarem como designers de jogos; mas, se assim o desejarem, será um aprendizado que ajudará a refletir sobre as possibilidades e os limites dessa mídia para as práticas pedagógicas em quaisquer áreas do conhecimento.

Para contribuir, metodologicamente, com o desenvolvimento das práticas multiletradas dos (as) professores (as), nos apoiaremos no uso coordenado dos elementos importantes que devem ser considerados no desenvolvimento de um jogo: mecânica, narrativa, estética e tecnologia (“tétrade elementar”), que compõem, segundo Schell (2011) os elementos metodológicos prioritários para criação de jogos. Seguindo essa trilha, pretendemos colaborar para o desenvolvimento da prática de multiletramentos dos docentes e, conseqüentemente, dos discentes da

E.L. Escolab Coutos, a partir da metodologia de design de jogos, que contribuam para a ampliação e (re)significação de conteúdos trabalhados em sala de aula.

Este estudo faz referência ao design de jogos como o ato de decidir o que o jogo deve ser (Schell, 2011, p. xii) e tenta relacionar esse contexto aos processos formativos docentes contemporâneos. Consideramos também, outras abordagens utilizadas nos diversos processos de desenvolvimento de jogos. Uma dessas abordagens é a Mechanics, Dynamics and Aesthetics (MDA), apresentada como uma abordagem formal para entendimento dos jogos, como tentativa de se preencher a lacuna entre o design do jogo e o desenvolvimento, a crítica de jogos e a pesquisa de jogos técnicos (Hunicke; Leblanc; Zubek, 2005).

Souto e Fragelli (2016) tratam da concepção de cada uma das etapas da MDA: a Mecânica é parte que descreve os componentes do jogo como de dados e algoritmos; a Dinâmica delinea o comportamento do tempo para execução dos mecanismos; e a Estética como respostas emocionais (sensações de prazer, encantamento ou drama) do usuário durante o jogo.

Os autores identificam também a MDA como a abordagem que corrobora para o entendimento do jogo através do ponto de vista tanto do design artístico, quanto de quem pesquisa para o desenvolvimento de jogos; ressaltam, ainda, as diferenças de perspectivas entre designers e os jogadores de um jogo (Souto; Fragelli, 2016); ou seja, evidencia as habilidades que cada um desses sujeitos deve desenvolver, um para engendrar e outro para desvelar os desafios de um mesmo jogo.

Apoiamos nossas discussões sobre este assunto nos autores Hunicke, Leblanc e Zubek (2005), e em Salen e Zimmermann (2012); entretanto, pretendemos dar ênfase às considerações da abordagem apresentada por Schell, a “tétrade elementar” (2011, p. 41), na qual o autor apresenta sua concepção das categorias básicas do design de jogos. Essa abordagem tem na Mecânica os procedimentos e as regras do jogo, a essência do que um jogo verdadeiramente é, assim como as interações e relacionamentos que permanecem enquanto estética, tecnologia e narrativa são removidos (Schell, 2011, p.130).

O autor apresenta a narrativa como a sequência de eventos que se desdobra no jogo. Ela pode se mostrar aberta, livre, contudo, imprime um ritmo a ser seguido no jogo. Já a estética tem a ver com aparência e sensações do jogo, é um elemento extremamente importante do design de jogos, pois ajuda a promover uma melhor imersão neste.

E, finalmente, a Tecnologia que o autor apresenta como o elemento que

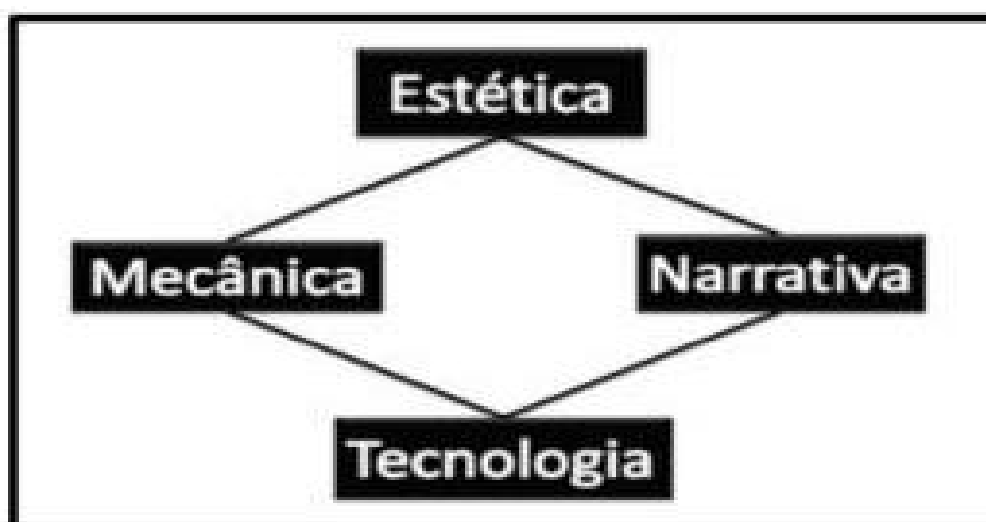
significa o meio do jogo, sabendo que não está restrita aos aparatos digitais, mas a diversos materiais e interações que tornem o jogo possível. O autor a considera a mais dinâmica, mais volátil e mais imprevisível dos quatro elementos da sua téttrade (Schell; 2011, p. 41- 42).

Na abordagem da téttrade elementar de Schell, nenhuma das categorias se sobrepõem às outras, todos os elementos são essenciais na criação dos jogos, estruturam um caminho a ser seguido, um processo de aprendizagem que destaca quais competências desenvolver no contexto do trabalho do design de jogos, compondo assim os multiletramentos necessários para atuação na profissão e, por conseguinte, sua inserção na atual sociedade.

Dessa forma, almejamos que, no decorrer dessa investigação os professores colaboradores da pesquisa construam propostas didático pedagógicas, mediante formação continuada em design de jogos, e fazendo uso de práticas de multiletramentos. Nesse sentido, poderão possibilitar que estudantes da E. L. Escolab Coutos possam experienciar um processo de aprendizagem mais condizente com os propósitos e desafios da Educação na contemporaneidade.

Na perspectiva de trabalho metodológico apontado por Shell (2011), ao nos apresentar a mecânica, a narrativa, a estética e a tecnologia como abordagem no design de jogo, é possível verificar que criar jogos seguindo essas etapas necessita de um aprendizado prévio, de uma formação, a fim de que o criador/autor/designer (seja professor, seja estudantes), partindo daí, possa construir uma metodologia própria.

Figura 12 – Téttrade elementar de Schell



Fonte: Di Sciascio; Oliveira; Carvalho, SBGames, 2012

Ao darmos enfoque às características da estrutura metodológica abarcada na abordagem apresentada por Shell, vemos o caráter educativo desta, que poderá compor o processo formativo e educativo de professores e estudantes de modo que possam explorar em sala de aula o potencial dos jogos eletrônicos, de modo crítico e reflexivo, para além das retóricas de diversão, a fim de que, entre o mundo interno do jogador e a realidade que lhe é externa, possam constituir múltiplas leituras de mundo.

Considerar o uso do design de jogos como elemento importante no desenvolvimento dos multiletramentos em práticas educativas contemporâneas, pode vir a colaborar para o aprimoramento de um processo de aprendizagem que permita aos sujeitos colaboradores desse processo, gerar conhecimentos e aprendizagens significativos; e, assim, atuar e contribuir, significativamente, para o desenvolvimento da sociedade vigente de modo mais plural e diverso.

É esperado um olhar atento de quem elabora, conduz e exerce o fazer educativo na contemporaneidade, na busca de caminhos que viabilizem a construção de competências e habilidades esperadas para estudantes, e, por conseguinte, cidadãos que atuem de forma crítica, reflexiva e significativa, nesta sociedade.

Frente ao exposto, se faz necessário situar também, a formação de professores na e para contemporaneidade, tendo em vista um contexto que considere o desenvolvimento da prática de multiletramentos relacionada ao design de jogos, como um dos caminhos possíveis para auxiliar a ampliação dos conhecimentos construídos pelos discentes, prioritariamente os sujeitos colaboradores desta pesquisa, como abordado na seção a seguir.

3.2 Formação de professores: jornada do mestre-aprendiz¹⁸

Ao nos questionarmos sobre a percepção de formação de professores vigente em nossa atual sociedade, identificamos que, o sentido pedagógico de formação alude a cursos de qualificação, sistemas ou programas de formação docente para

¹⁸ O termo composto “mestre-aprendiz” foi usado no subtítulo desta seção para representar, de forma lúdica, o professor em seu caminho de formação continuada, que atua, ora como mestre, o que sabe e ensina, ora como aprendiz na busca pela construção de novos saberes. Esses momentos se intercalam, estando o professor mestre sem, no entanto, deixar de ser também aprendiz. A inspiração para concepção da ideia ocorreu durante as aulas da disciplina Letramentos Plurais. Já a nomenclatura teve como referência o jogo Magos Lacunares da Torre Púrpura <https://lampiaogamestudio.wordpress.com/2020/01/11/o-modo-mestre-aprendiz/>

aquisição imediata de conhecimentos específicos ou condução sistematizada do processo de ensino e aprendizagem dos educandos, em variados níveis (da educação básica às formações técnicas, passando pelo nível superior de escolarização).

[...] A formação continuada de professores - por vezes chamada de treinamento, reciclagem, aperfeiçoamento profissional ou capacitação – tem uma história recente no Brasil. Intensificou-se na década de 1980 e, a despeito de pautar-se predominantemente por um modelo formal de formação, foi assumindo formatos diferenciados em relação aos objetivos, conteúdos, tempo de duração (desde um curso rápido até programas que se estendem por alguns anos) e modalidades (presencial ou a distância, direta ou por meio de multiplicadores). (BRASIL, 2002, p. 46).

Na contramão da ideia de capacitação, reciclagem, treinamento, trazemos as ideias apresentadas por Pinto, Barreira e Silveira (2010), que nos levam a considerar que a constituição do termo formação tem base em um processo multirreferencial de interação dos saberes, marcado por uma preocupação ideológica que está relacionada à concepção de emancipação dos sujeitos aprendentes. Entendemos, portanto, que o desenvolvimento desses sujeitos está relacionado, de forma indissociável, à formação para a cidadania e atuação crítica e reflexiva na sala de aula e fora dela, mediante um processo dialógico de construção e desenvolvimento dos saberes.

Ainda sobre o contexto de formação idealizado aqui, acolhemos Nóvoa (2019) quando afirma que, no caminho da sua formação os professores formam-se a si mesmos; orienta-nos ainda, a ideia de Freire (1997), ao afirmar que os sujeitos aprendem em comunhão com os outros mediante a troca de saberes. Também compreendemos que, nos processos de formação, dá-se a autoformação, pois ao formar-se o professor se apropria da própria formação. Entendemos a concepção de autoformação, como explica Duran.

[...] pensar no lugar do sujeito no processo formativo, com vistas à sua autoformação. Atribuir à pessoa um papel central no processo formativo é, então, considerar uma formação de si próprio por si próprio. Ou seja, trata-se de considerar processos que exigem do sujeito a apropriação do poder de se formar, para tornar-se o “autor da produção de si”. Tratam-se, então, de uma perspectiva processual, de autoformação. (p. 31, 2009).

A confluência das concepções de formação apresentada correlacionam-se com as aspirações teórico-metodológicas desta investigação, a qual parte da ideia de formação do sujeito professor como espaço-tempo de mediação entre as práticas que ele planeja e realiza e a reflexão e teorização sobre os sentidos e significados

desta prática, que se dá a partir da socialização dos saberes construídos pelos próprios professores.

Pensada desse modo, a formação passa a ser um lugar de conhecimento de produção de sentidos que envolve, também, a resolução de problemas que acompanham as mudanças sociais, culturais, políticas e econômicas, com apropriação dos processos tecnológicos para o fazer educativo.

Entendemos que a formação tem a dimensão inicial, no curso de graduação, com a Licenciatura para professores; a dimensão continuada, a qual pode ser permanente e ou serviço (ou em exercício). O foco desta investigação é a formação continuada em serviço.

Ao falarmos de formação docente faz-se necessário observar a vivência dos professores e professoras nas escolas, na atualidade: lidam com os processos formativos tanto dos alunos, quanto seus e de seus pares. Fato que move muitos docentes na busca por compreender as realidades educativas que se lhes apresentam, ao passo que constroem suas leituras de mundo através da constituição do seu próprio processo formativo (Prada; Freitas; Freitas, 2010).

Com base em Gatti (2010), atentamos para o processo histórico da formação de professores no Brasil que, a partir do final do século XIX, pleiteia uma construção de novas trilhas metodológicas para os cursos de formação de professores, mediante transformações nas instituições formadoras. Como visto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº 9.294/96; na promulgação da Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores; e nos anos subsequentes, na promulgação das Diretrizes Curriculares para os cursos de licenciatura.

Contudo, ainda hoje, no século XXI, temos uma formação de professores por áreas disciplinares que, embora possa ser pautada em diretrizes com maior integração entre as áreas, expressa a prevalência do modelo de licenciatura instituído desde o início do século passado, com poucas variações em sua estrutura organizacional ou até mesmo espacial (Gatti; 2010). O panorama disposto requer que fiquemos atentos ao ideário político metodológico da referência atual de formação docente, tanto inicial quanto continuada, voltado para reprodução do modelo capitalista na produção de bens e serviços.

Ademais, quanto ao atual modelo de formação docente, é preciso atentarmos para a instituição escola neste cenário, sabendo que:

A escola assenta num contrato social e político que lhe atribui a responsabilidade pela formação integral das crianças e num modelo

organizacional bem estabelecido (Nóvoa, 2006). No início do século XXI começou a tornar-se claro que este contrato e este modelo precisam de ser profundamente repensados. Já não se trata de melhorias ou de aperfeiçoamentos ou mesmo de inovações, mas de uma verdadeira metamorfose da escola. Fazer esta afirmação é, também, reconhecer as mudanças que, inevitavelmente, atingem os professores e a sua formação (Nóvoa, 2022, p. 58).

A afirmação feita pelo autor permite que façamos a correlação entre o modelo de formação docente realizado hoje e o papel da escola como espaço de constituição e desenvolvimento, tanto do indivíduo quanto da sociedade.

Todavia, as mudanças decorrentes do desenvolvimento da sociedade e, até na escola, ainda não têm implicado, como deveria, na atualização da formação docente. Apesar das transformações sociais, a sala de aula continua a mesma de séculos passados, pois ainda não vemos acontecer projetos voltados a ações inovadoras pelos professores.

Desde o século passado, as discussões sobre práticas multiletradas, multimodalidade e diversidade de linguagens vêm ocorrendo; mas, há professores que ainda não conhecem nem se apropriaram desses conceitos que são mobilizados sempre que tratamos dos multiletramentos. Como nos lembra Nóvoa (2022, p. 43-44).

Todos reconhecemos facilmente este modelo cada vez que entramos numa escola: um edifício com características próprias, constituído sobretudo por salas de aula de dimensões semelhantes, nas quais um professor dá aulas a grupos de alunos de idades próximas. Este retrato grosseiro destina-se apenas a ilustrar um ambiente que, no essencial, prevalece nas escolas de todo o mundo entre o final do século XIX e o princípio do século XXI.

Nóvoa (2019) destaca que, a partir da década de 1970, houve a criação das escolas normais, instituindo um modelo escolar com base na popularização da escolarização. O referido modelo de escolarização apresenta processos formativos mais estruturados e padronizados, visando atender aos requisitos para instrução do indivíduo que auxiliem a essa escolarização em massa a contribuir com o desenvolvimento da sociedade em seus diversos âmbitos (Nóvoa; 2019), mais prioritariamente econômico e tecnológico, sendo o formato corrente até os dias atuais.

Concebemos que as ações investidas para formação docente, numa perspectiva de qualidade, realizadas no Brasil, do século XX até a atualidade, ainda revelam um processo formativo pautado em uma educação bancária.

Imbernón (2010, p.19) traz um ponto de vista que ratifica essa compreensão, quando afirma:

Considerar essa época a partir da perspectiva atual aventura-me a dizer

que foi um período em que o modelo hegemônico de educação e formação foi tão difundido e incrível, que marcou toda uma geração de professores que ainda padecem das contradições evidentes entre o que fizeram e o que atualmente pensam que se deveria fazer. Esses docentes foram formados no autoritarismo, com fundo positivista e com uma visão técnica de um ofício no qual havia soluções teóricas para tudo e para todos. Acreditaram nisso ou se forçaram a crer, para depois colocar tudo em quarentena. Alguns ainda não superaram isso.

A constatação, apresentada pelo autor nos faz refletir que, mesmo com as ações educativas realizadas nos mandatos de governo socialista democrático, ocorridos nas primeiras décadas do século XXI, o caminho para compor transformações efetivas nos processos formativos docentes, no Brasil, não está somente em proporcionar medidas de acesso dos sujeitos professores ao Ensino Superior, mas também em possibilitar a continuidade e permanência dos docentes nos espaços formativos.

Para além da permanência do professor na formação contínua, deve - se pensar em estratégias para desenvolver práticas formativas contextualizadas e mais abrangentes, que se apropriem, de forma crítica e reflexiva, das contribuições dos processos e artefatos tecnológicos vigentes. Destacamos, objetivamente, a proposição de uma formação docente que se aproprie da prática de multiletramentos a partir do design de jogos, como propomos nesta investigação. Uma possibilidade é formação continuada em serviço.

Nesta etapa da escrita, atentos ao panorama da formação docente descrito, buscamos abordar a formação continuada em seus desdobramentos. A formação continuada, neste estudo, é entendida como “processo de desenvolvimento profissional dos sujeitos” (Castro; Amorin, 2015, p. 39); um conceito que se, de formação técnica e se aproxima de uma dimensão experiencial.

Gatti (2008) explica que, apesar de já termos adentrado no século XXI, e mesmo seguindo orientações integradoras na composição na formação para docência, na prática, os cursos de licenciaturas ainda seguem um modelo legitimado no início do século XX.

Imbernón (2010) aborda os avanços da formação continuada, ocorridos a partir das três últimas décadas do século XX, quando se começou a fazer uma crítica rigorosa à racionalidade técnico-formadora, e a considerar a formação a partir do contexto escolar. O autor também fala do potencial reflexivo da formação docente, que conta com os processos de pesquisa-ação em seu bojo teórico, bem como enfatiza o processo de ação-reflexão sobre as mudanças educacionais e sociais que podem ocorrer no processo, trazendo, assim, um desafio crítico-reflexivo aos seus

partícipes (Imbernón; 2010).

Em vista disso, compreendemos, neste estudo, a formação continuada em uma dimensão prática do fazer docente atual, concebendo, ainda, a formação continuada como um processo contínuo e permanente do desenvolvimento dos saberes necessários aos professores realizados após a formação inicial (Chimentão; 2009).

Podemos considerar a compreensão de formação docente, ligada à prática profissional dos professores e vinculada ao contexto em que é exercida (Imbernón; 2010). A pertinência em constituir uma formação docente relacionada aos contextos sociais já vividos pelo professor esse dá pela complexidade das situações vivenciadas nos diversos contextos socioculturais que não podem ser desconsideradas quando se trata da organização de situações de aprendizagem concretas, transformadoras, interventoras no cotidiano da escola.

Concordamos com Tardif (2010, p.13), quando sinaliza que “o saber dos professores tanto os saberes a serem ensinados quanto o saber-ensinar”, são construções sociais as quais têm os conteúdos, formas e modalidades relacionada à história e culturas, de uma sociedade, culminando em um processo formativo mais amplo.

Falar sobre a formação continuada para a atualidade é repensar a natureza do trabalho docente, pensar nas mudanças necessárias a serem realizadas na escola, tomando-a como lugar de formação. Como explica Nóvoa (2019, p. 7):

[...] a metamorfose da escola implica a criação de um novo ambiente educativo (uma diversidade de espaços, práticas de cooperação e de trabalho em comum, relações próximas entre o estudo, a pesquisa e o conhecimento), também a mudança na formação de professores implica a criação de um novo ambiente para a formação profissional docente. Fazer essa afirmação é reconhecer, de imediato, que os ambientes que existem nas universidades (no caso das licenciaturas) ou nas escolas (no caso da formação continuada) não são propícios à formação dos professores no século XXI.

Deste modo, compreendemos que a importância da formação continuada para a prática pedagógica é um dos fatores que devemos pensar especialmente quando falamos de um trabalho com tecnologias, não diretamente relacionado à Educação como a metodologia do design de jogos pensado aqui.

O processo da formação continuada precisa ser entendido como direito dos professores e dever do Estado, não apenas em uma perspectiva de aperfeiçoamento, a partir de modelos pré-estabelecidos, como ocorrido nos anos de 1970. A formação continuada precisa ser concebida mediante uma complexa rede de ações formativas que considera a docência em suas múltiplas dimensões

(Guedes; Costa; Lins, 2015).

Com a promulgação da Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN, 1996) desencadeou-se uma série de ações para implementação de políticas educacionais voltadas para Formação Continuada, levando órgãos estaduais e municipais de gestão da educação a promoverem cursos e propostas formativas aos professores dessas redes de ensino (Guedes; Costa; Lins, 2015). Esses autores fazem referência, ainda, à formação em serviço, advinda dos cursos oferecidos pelos órgãos gestores, os quais destacam a atuação dos professores em sua própria prática docente, em suas unidades de ensino.

Neste estudo, entendemos como importante a reflexão sobre a formação docente para o desenvolvimento da metodologia do design de jogos, ampliando esse artefato cultural na prática pedagógica. Pois, acreditamos que a criação e elaboração de propostas desse tipo podem contribuir para o protagonismo docente e discente no que diz respeito à autoria no design de jogos.

Quanto à formação docente, a referida lei propõe, aos servidores públicos, privilegiar o local de atuação do professor no exercício do seu processo formativo continuado permanente e em serviço.

Atento a esse contexto, este estudo pensa contribuir com uma formação continuada que reverbere na vida profissional do docente, que o instigue a manter uma postura de autonomia em relação à sua prática pedagógica, de modo que estabeleça conexão do seu fazer pedagógico cotidiano com sua visão de mundo, sua trajetória de vida e concepção de educação, a partir da reflexão sobre quais mudanças e transformações devem ser realizadas em sua prática. (Campos, 2016).

Dessa forma, pensamos numa formação continuada a ser desenvolvida na etapa de campo desta pesquisa, consideramos aqui, tanto a vivência formativa dos professores da E.L. Escolab Coutos, quanto o contexto vivido pelos docentes em serviço, como perspectiva formativa. Entretanto, é importante atentar para o que nos diz Salles, entendemos:

É necessário compreendermos o caráter complementar de cada momento do processo de formação dos professores para que o campo da prática não acabe se tornando o único domínio da formação dos professores. Em outras palavras, é como se fosse possível substituirmos simplesmente uma forma de racionalidade por outra; a racionalidade técnica pela racionalidade prática. Elegermos a escola ou o fazer-docente como o campo por excelência da formação dos professores, não significa tomá-la, no entanto, como o espaço exclusivo da “verdadeira” (e por que não única?) educação continuada. (SALLES, 2009, p. 4)

O autor evidencia, ainda, que a formação de professores, continuada e em serviço, não pode apresentar uma dicotomia entre prática e teoria, e sim, construir

um caminho de diálogo entre ambas, para que possamos considerar o “caráter lógico-associativo que essa prática precisa assumir frente aos problemas da teoria e da prática envolvidas no processo de formação do professor” (Salles, 2009, p. 3).

É relevante pensarmos na formação de professores, também, com base na visão integradora do sujeito professor, levando em conta as perspectivas individuais e profissionais desse sujeito, em termos histórico político e sociocultural, e considerando o compromisso do docente com a sua própria formação (Placco, 2010), como nos diz Imbernon (2010, p. 9):

[...]. Tenho consciência de que, atualmente, não podemos propor alternativas à formação continuada sem antes analisar o contexto político-social como elemento imprescindível na formação, já que o desenvolvimento dos indivíduos sempre é produzido em um contexto social e histórico determinado, que influi em sua natureza.

Consideremos então, que o local de formação do professor facilite a integração entre a teoria estudada e a prática desenvolvida, no decorrer do seu caminho formativo, a partir da formação entendida aqui como um processo que considera a escola como uns lócus privilegiados de formação (Placco; 2010).

Nesta pesquisa, a proposta de realizar o exercício da formação em serviço, demanda que o professor participante da investigação, atue com base em uma proposição de reflexão crítica da sua ação docente; portanto, pensamos em uma proposta de formação que se apresente mais próxima às necessidades formativas, culturais e metodológicas dos docentes, em diálogo com a proposta pedagógica já implantada na instituição de ensino, a Escolab Coutos (Lourenço; Souza; Inforsato, 2019).

Destacamos que é no espaço concreto da escola, para conhecer as dificuldades reais da prática pedagógica ou educativa (Nóvoa 2001), que podemos contribuir para que o professor componha seu processo de reflexão sobre a prática formativa vivenciada. Aí poderá se desenvolver uma formação docente voltada para o aprimoramento e atualização dos profissionais da educação, numa perspectiva crítico-reflexiva de enfrentamento dos desafios práticos e conceituais que se apresentam ao professor, no contexto da cultura digital.

Portanto, no intuito de realizar uma formação docente que se aproxime das necessidades pedagógicas e formativas dos docentes da Escolab Coutos, buscaremos abordar, neste estudo, a viabilidade de se pensar na construção de uma prática pedagógica que envolva os multiletramentos, materializados no potencial

formativo presente na criação de jogos, mais propriamente no uso da metodologia do design de jogos.

4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO: O RESULTADO DO JOGO FORMATIVO COM OS DOCENTES

Esta seção apresenta as percepções resultantes do diálogo com os sujeitos colaboradores, no decorrer do processo formativo vivenciado. Os desdobramentos ocorridos, a partir da oficina formativa, permitiram acessar e refletir sobre os desafios e aprendizados decorridos do processo de formação através das vozes de quem os vivenciou, os docentes da E.L. Escolab Coutos

A escrita desta seção está pautada na utilização das informações coletadas em nos momentos vivenciados na etapa do campo de pesquisa, considerando tanto os dispositivos de coleta de informações mais diretos como a entrevista semiestruturada, quanto as informações adquiridas a partir da observação participante das ações de criação e execução dos jogos com os docentes e discentes da instituição de ensino que foi lócus da pesquisa.

É importante explicar que as entrevistas e auto-avaliação dos professores colaboradores foram realizadas após a mostra pedagógica da instituição, enquanto a maioria dos professores finalizavam a documentação do ano letivo. Vimos, então, o momento propício para discussão sobre a contribuição da formação continuada docente, envolvendo a metodologia do design de jogos para as práticas de multiletramentos dos professores da E. L. Escolab Coutos.

Em atenção ao propósito de mapear as práticas de multiletramentos que os docentes da Escolab Coutos já desenvolvem com os discentes da instituição, temos nas falas e considerações trazidas pelos docentes tanto na etapa teórica da oficina formativa, quanto na entrevista semiestruturada, a percepção do(a) professor(a) sobre a importância da realização de práticas multiletradas na sala de aula, destacando, por exemplo, na dinâmica da nuvem de palavras (Figura 5) do seu fazer pedagógico trazido para designar o entendimento da prática de multiletramentos, como abordado pelo Professor Los Santos no momento de entrevista:

Talvez essa aprendizagem ativa...é uma aprendizagem que faz o movimento acontecer. É algo que é teórico, mas é prático ao mesmo tempo. É uma prática necessária para realizar o nosso trabalho". (Professor Los Santos).

A ênfase atribuída pelo professor Los Santos, à expressão aprendizagem

ativa como movimento que faz acontecer, para falar do resultado, em sala de aula, de práticas de multiletramentos, leva-nos a interpretar que há aí uma leitura de mundo na qual o sujeito se constitui a partir de suas vivências, considerando os múltiplos e diversos saberes desenvolvidos a partir destas.

Este entendimento reflete tanto no fazer pedagógico do docente, como foi possível observar *in loco*, no decorrer do processo formativo desenvolvido na etapa do campo desta pesquisa, quanto na concepção que ele construiu sobre os multiletramentos, como teoria vinculada à ação prática.

Os processos metodológicos, a partir do design de jogos, em sala de aula, podem atender às expectativas de práticas que podem contribuir para que os estudantes evoluam como pessoas atuantes nesse mundo permeado de múltiplas conexões. Então, como o professor afirmou, durante entrevista, é uma prática importante para o trabalho pedagógico dinâmico e criativo que possa ressignificar as relações docente-discente-aprendizagem.

No processo de criação de jogos, o (a) professor (a) poderá propor aos estudantes, por exemplo, que, a partir de recursos disponíveis (softwares de design de jogos, computadores, tablets, celulares; design gráfico, narrativas; livros tutoriais, exemplos de outros jogos), criem e desenvolvam protótipos dos jogos (com papel e caneta, materiais diversos ou softwares básicos); joguem os protótipos uns dos outros e forneçam feedback construtivo (*designing*). E, em um movimento de *redesigned*, realizar a revisão e melhoria contínua dos jogos, com base no feedback recebido, os estudantes devem revisar e melhorar seus jogos; refletir sobre o que funcionou bem e o que pode ser melhorado, tanto no design do jogo quanto no processo de criação.

O design de jogos como aspecto que compõe a prática dos multiletramentos, representa uma proposta para a criação e aplicação dos jogos no planejamento didático-pedagógico e no processo de ensino e aprendizagem de estudantes e professores, para além de uma função utilitária do jogo. Assim, a construção de jogos analógicos ou digitais, em uma perspectiva multiletrada, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades, referentes à elaboração de jogos, que permitirão aos docentes aprofundar conceitos, ao mesmo tempo em que promoverão o aprendizado lúdico e interativo dos estudantes.

Ao realizarmos o mapeamento das práticas multiletradas existentes na E.L. Escolab Coutos, chamou-nos a atenção a narrativa de uma das professoras, quando

analisa seu fazer pedagógico, como prática multiletrada. Essas discussões foram realizadas na oficina formativa, quando apresentamos e dialogamos com os professores (as) sobre as etapas dos multiletramentos.

[...] Eu vou dar um exemplo de um “gameletramento¹⁹” que eu tenho vivido na sala, que ultimamente tem me deixado bastante apaixonada. É uma Caixa de areia, onde eles têm montado várias possibilidades de multiletramentos, seja com objetos, com figura, seja utilizando mesmo como objeto, mecanismo psicomotor de criação e de pensar outras possibilidades, né? E de mudar de cenários, como os games digitais fazem [...] a caixa de areia, né, ela fo... ela começou... ela iniciou apenas como um trabalho tátil, que eu precisava trabalhar com as questões táteis, de textura, depois psicomotora, porque eu colocava coisas miudinhas depois. Aí começou os cenários. Foi aí que eu... que eu comecei a perceber a pesquisa de várias... variadas formas, quando você vem com letramentos, e aí eu já percebi que dali saiam histórias autorais, né? Ou histórias já contadas, histórias já conhecidas que eram montadas. E uma das coisas... assim... personagens, né? Por exemplo, dinossauros, ele virava, virava uma fábula. E quando eu vi ali dois bonecos que conversavam, sabe, na gramática isso é uma fábula. (Professora Prominence Poker)

Interpretamos, pela narrativa da professora, que há uma ação pedagógica desenvolvida por ela que contempla as etapas propostas pelos multiletramentos: *available design (design disponível)*, *designing (processo de design)* e *redesigned (reconstrução do design)*. Ao envolver e integrar diferentes formas de comunicação e expressão na sala de aula, usando os recursos e conhecimentos disponíveis que os alunos já possuem, o que inclui textos, imagens, sons e outras formas de comunicação que eles encontram em seu cotidiano – “Caixa de areia, onde eles têm montado várias possibilidades de multiletramentos, seja com objetos, com figura” –, entendemos que a professora propõe atividades que envolvem a criação e a transformação de significados. Através desse movimento pedagógico, os estudantes podem ser incentivados a usar sua criatividade para produzir novos textos e representações, a partir dos quais reflitam sobre seu processo de aprendizagem e façam melhorias.

A professora faz comentários acerca dos aprendizados construídos sobre letramentos e multiletramentos, no período das oficinas formativas:

¹⁹ A professora acabou por transformar e criar um outro neologismo, a partir do termo Gameletrando, criado para dar título a esta pesquisa, em verbo e usando a palavra gameletramento para expressar um exemplo de atividade multiletrada.

E vou falar, quando você trouxe a pesquisa, é como se tivesse dado um zoom no meu olhar, sobre o meu próprio trabalho. Eu fui entendendo de letramentos de uma maneira mais apropriada, né? Porque a gente fica sempre usando essa palavra no singular, né, limitando isso. (Professora Prominence Poker)

Compreendemos, pela narrativa da professora, que ela se reconhece como sujeito ativo e autor do seu processo de construção do conhecimento, desenvolvido para a constituição do seu processo formativo e para a prática dos letramentos, em seu cotidiano. Essa compreensão se tornou clara para a docente, pelo que podemos interpretar – “quando você trouxe a pesquisa, é como se tivesse dado um zoom no meu olhar sobre o meu próprio trabalho” –, ao participar de uma formação em que apresentamos as concepções básicas dos letramentos e a pedagogia dos multiletramentos.

As narrativas dos docentes entrevistados indicam uma relação entre as práticas de multiletramentos, trabalhadas na oficina formativa, e a proposta pedagógica da E.L. Escolab Coutos. Em um dos encontros é que o objetivo era identificar as práticas de multiletramentos desenvolvidas pelos professores com os estudantes da E.L. Escolab Coutos, após os encontros formativos sobre design de jogos, a Professora Prominence Poker reflete sobre sua prática pedagógica. Ela avalia sua atuação docente à luz das experiências formativas vivenciadas, que envolveram os multiletramentos.:

Hoje, estou me vendo como professora multiletrada, a partir do material e da ampliação da temática. Aí foi que eu consegui entender que eu realmente estava nesse espaço pedagógico, nesse meio pedagógico de hoje [...]. É isso que eu quero dizer, usando a prática de multiletramento a partir da formação, entender como isto estava ocorrendo. Vou dar os exemplos: Como era essa mecânica? Que narrativa tinham dentro desse jogo. [...]. Então eu acho que se encaixa mesmo, de maneira bem contundente na realidade. Hoje eu até sugiro que o multiletramento seja realmente algo que fundamente a proposta pedagógica da Escolab, até porque muitas vezes a gente (os professores) não somos entendidos por conta dessa, dessa forma, outra forma metodológica de trabalhar outras propostas de trabalho, mas que nós temos, temos visto, o rendimento. Eu acho que pensar numa proposta, rever a proposta pedagógica da escola, nessa perspectiva (do multiletramento). (Professora Prominence Poker)

Nessa narrativa, entendemos que a professora sugere a revisão da proposta pedagógica da escola, na perspectiva dos multiletramentos. Ela revela seu compromisso com a melhoria contínua e a relevância das práticas educacionais

desenvolvidas na escola, considerando novas demandas e contextos. A professora reconhece os desafios, mas também os benefícios, sugerindo uma revisão contínua das práticas pedagógicas, para melhor atender às necessidades dos alunos. Avalia que o significado do processo formativo vivenciado por ela foi ampliado, e que a prática dos multiletramentos pode ser alinhada à proposta pedagógica da E. L. Escolab Coutos, revelando assim, para ela, a relevância desta prática.

Conforme ressalta o Grupo Nova Londres (2021, p. 117-118):

Agora, a função das salas de aula e do ensino é, de certa forma, o contrário. Cada sala de aula irá, inevitavelmente, reconfigurar as relações de diferenças locais e globais, que são agora tão críticas. Para serem relevantes, os processos de aprendizagem precisam recrutar, em vez de tentar ignorar e de apagar, as diferentes subjetividades – interesses, intenções, compromissos e propósitos – que os estudantes trazem para o ensino. O currículo agora precisa formar uma rede com as diferentes subjetividades e com suas linguagens, seus discursos e registros concomitantes, e usar isso como um recurso para a aprendizagem.

Integrar o design de jogos às atividades de salas de aula poderá contribuir para reflexão e reconfiguração das relações entre contextos específicos dos estudantes e os mais amplos, os globais; isto é, para pensar as realidades locais dos alunos, ao mesmo tempo em que os relaciona com questões mais amplas. As práticas precisam se desenvolver de modo a reconhecer e valorizar as diferentes subjetividades dos alunos, como seus interesses, intenções e propósitos. Isso implica que, ao invés de tentar uniformizar os estudantes, as práticas pedagógicas podem aproveitar essa diversidade para enriquecer o processo de aprendizagem, possibilitando a integração de diferentes áreas do conhecimento, refletindo a complexidade das experiências dos alunos.

Ainda dialogando sobre as práticas de sala de aula e os multiletramentos, alguns docentes entrevistados preferiram não se caracterizar como um (a) professor (a) multiletrado, pois ainda estão tentando se encontrar, pedagogicamente, como profissionais da educação que buscam conhecer e desenvolver, em seu fazer pedagógico, práticas que contribuam para um melhor aprendizado por parte dos estudantes

Me considero uma “ensaiante”... Porque muitas vezes as demandas, enfim... as demandas tanto da própria sala de aula quanto de questões mesmo da rede, enfim, de gestão, de estrutura mesmo, né, escolar, que demanda da gente algumas coisas que muitas vezes faz a gente... voltar, se pegar voltando, para o formato de sempre, né? Mais engessado, mais seguro,

onde a gente muitas vezes, se sente mais confortável. E a gente sabe – Não fazendo assim vai dar tempo, vai dar conta... é onde a gente já tem uma prática, né? (Professora The Cidatel)

Compreendemos, na narrativa da professora The Cidatel, ao se denominar “ensaiente” da prática dos multiletramentos, o receio de sair do modelo de ensino que já é conhecido, a manutenção do tradicional, o apego à segurança do método já usado, ainda que tenha consciência de que tal metodologia não funcione mais nas salas de aula da atualidade, mas lhe dá certa segurança (se sente mais confortável), por ser um método legitimado socialmente.

Diante das pressões e da necessidade de cumprir prazos e metas, professores, muitas vezes, recorrem a metodologias que consideram mais seguros e eficazes, mesmo que não sejam os mais inovadores. Tal atitude pode indicar uma busca por estabilidade e previsibilidade, em um ambiente que pode ser caótico e imprevisível, como a sala de aula, no contexto atual.

A preocupação dessa professora representa a de grande parte dos docentes, na atualidade, já que, por acumularem demandas do cotidiano escolar, muitas vezes, preferem a segurança das práticas tradicionais.

O *New London Group*, no manifesto denominado “A pedagogia dos multiletramentos, ressalta o seguinte:

[...] a multiplicidade de canais de comunicação e a crescente diversidade cultural e linguística no mundo de hoje exigem uma visão muito mais ampla de letramento do que a retratada pelas abordagens tradicionais centradas na língua. Os multiletramentos, de acordo com os autores, superam as limitações das abordagens tradicionais, enfatizando como a ação de negociar as múltiplas diferenças linguísticas e culturais em nossa sociedade é central para a pragmática da vida profissional, cívica e privada dos alunos. (Grupo Novas Londres, 2021, p. 101).

As mudanças sociais exigem dos docentes uma nova atitude que os levem a estabelecer uma relação dinâmica com o conhecimento, envolvendo o estudante ativamente nesse processo. O que implica abrir-se a outros modos de pensar o ensino e as aprendizagens, para construir novos sentidos e significados, através de um fazer docente, a partir das dimensões ética e política.

Percebemos, entretanto, que alguns professores não se dão conta de que desenvolvem ações que apresentam características de uma prática multiletrada,

como, o uso da multimodalidade em suas aulas, fato que impulsionou este estudo no âmbito da E.L. Escolab Coutos.

Então, como o intuito de colaborar com processo formativo dos (as) professores (as) dessa unidade de ensino, objetivamos, também, discutir sobre a contribuição da formação continuada docente, envolvendo design de jogos para as práticas de multiletramentos dos professores da Escola Laboratório Escolab Coutos.

Percebemos que, no momento de execução da proposta de construção do jogo com os estudantes, os (as) professores (as) precisaram, primeiramente, organizar, metodologicamente, suas ações pedagógicas, estruturando-as na perspectiva do design de jogos (uso da Tétrade Elementar já referida), e, por conseguinte, compreender esta outra forma de organização, dentro da perspectiva das práticas de multiletramentos experienciadas no decorrer da formação.

Sim, contextualizar, porque a gente conseguiu compreender. Não é a forma de como a gente trabalha o jogo, como a gente organiza. É de uma forma assim, que seja mais proveitoso para mim. [...] Inovação, né? E não deixa de ser uma inovação. É você aprender de uma forma diferente, passar para os meninos também, e eles... é... conseguiram internalizar melhor o que a gente queria fazer. [...] Transformação. Eu não sei se transformação está bom, mais ou menos da inovação, né? Que a gente conseguiu... é... interagir melhor, eles conseguiram também passar para os visitantes, fora os pais. Não da forma que a gente estava pensando. Eles compreenderam melhor o processo” (Professora Raccoon City).

A narrativa da professora Raccoon City ocorreu em meio à reflexão sobre os aprendizados desenvolvidos, a partir da oficina formativa, considerando tanto a fase teórica quanto a prática, referente à construção do jogo que ela desenvolveu com os estudantes como etapa da oficina formativa. Destacamos que tanto a professora Raccoon City quanto os outros docentes entrevistados, evidenciaram o quanto a dinâmica metodológica do design de jogos foi de melhor compreensão pelos estudantes.

As vivências da dinâmica dos jogos e do design de jogos estão presentes no cotidiano da maioria dos estudantes, cujo conhecimento sobre o design de jogos não está, necessariamente, atrelado ao pleno domínio do saber ler e escrever e realizar as operações matemáticas básicas; contudo, não dispensa tais competências. Mesmo que crianças que ainda não dominem a decodificação da linguagem escrita, conseguem interagir através dos jogos, pois se utilizam de seus outros saberes como

leitura de imagem, habilidade de trabalhar em equipe, observação e uso da lógica, na ação de jogar.

É.. não estou lembrando qual a palavra, mas é o muito do trabalho em equipe. Onde que um, pra montar o jogo, tinha que ter uma interação entre eles e passar por decisões. Aqui, você disse que assim vai ser melhor nessa casa aqui. Ai um diz uma coisa, outro diz outra, então vocês vão ter que entrar em um consenso aí. Eles começaram a dialogar entre si. Ai um queria e o outro dizia que não e justificava o porquê que não. E o pessoal foi colocado na gaveta, e o pessoal aceitava um a opinião do outro. Então assim, o trabalho de equipe, o trabalho coletivo para resolver os problemas, foi algo bem trabalhado entre eles... assim. (Professor Los Santos)

Fuks *et al.* (*apud* Kampa e Heemann, 2016, p. 474) diz que “[...] para colaborar, os indivíduos têm que trocar informações (comunicar), organizar-se (coordenar) e operar em conjunto em um espaço compartilhado (cooperar)”. Em sua narrativa, o professor apresenta o momento de trabalho conjunto dos estudantes, na construção do jogo sobre a vida das abelhas.

Na etapa da criação do jogo, descrita acima o professor já havia explicado sobre a organização com base na téttrade elementar do design do jogo. Percebemos, então, que os estudantes usavam palavras como jogabilidade e estética do jogo de forma fluida, assim como trouxeram, para aquela prática de trabalho, concepções que não saberiam explicar formalmente, mas conseguiram exercitar como os princípios de cooperação e colaboração necessários ao design de jogos.

Além do que no decorrer da ação de construção de jogos, juntamente com docentes observamos que crianças, que apresentavam déficit em seus processos de aprendizagem formal, destacavam-se no desenvolvimento de outras habilidades, como a resolução rápida de situações problemas, criatividade, capacidade de organização e trabalho em equipe. Habilidades que são frequentemente requeridas dos sujeitos em suas práticas sociais.

A narrativa da professora nos leva a refletir sobre a importância do trabalho colaborativo; a colaboração possibilita que diferentes habilidades e perspectivas sejam integradas, resultando em soluções mais criativas e eficazes. O trabalho conjunto incentiva os estudantes a identificar problemas, a pensar criticamente, gerar ideias e prototipar soluções, o que é fundamental no design de jogos. A criação colaborativa do design de jogos pode promover um ambiente de aprendizagem ativo e participativo, onde os estudantes podem aplicar seus conhecimentos de forma prática e significativa.

Entretanto, como nos diz Pinheiro (2016, p. 529): “[...] para compreender conteúdos e vislumbrar sua aplicabilidade em situações específicas de aprendizagem, é preciso que esses conteúdos façam sentido para os alunos, e sejam, de alguma forma, parte das práticas com as quais lidam”. O autor destaca a importância de tornar os conteúdos educacionais relevantes e significativos para os estudantes, a fim de que os compreendam e os apliquem em situações de aprendizagem específicas, que vejam a relevância desses conteúdos em suas próprias vidas e práticas cotidianas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: PARA CONTINUAR A JOGAR EM OUTROS CONTEXTOS

Tal qual o designer de um jogo, ao pensar no desenvolvimento da mecânica deste, refletimos se o caminho trilhado para/na construção desta pesquisa conseguiu envolver, entusiasmar e despertar o prazer de jogar em seus jogadores, aqui representados, tanto pelos leitores desta pesquisa, quanto pelos sujeitos colaboradores.

Assim, adentramos o campo de pesquisa com olhar e posturas diferentes dos de quem apenas joga o jogo, conscientes de que a ação educacional implementada na oficina formativa havia criado raízes na estrutura metodológica com a qual, agora, os (as) professores (as), redesenham suas práticas.

Buscamos, também, apurar o olhar sobre a constituição da prática multiletrada do professor colaborador, sem, contudo, conduzi-lo a um caminho pré-determinado na construção desta. Visamos contribuir com o desenvolvimento do fazer pedagógico dos docentes para ampará-los e ouvi-los, nos momentos em que era preciso dirimir as dúvidas ou refazer a rota a ser seguida, na constituição da criação dos jogos com os estudantes.

Esta pesquisa, sendo de natureza qualitativa, e estando comprometida com a compreensão da realidade concreta, vivenciada no atual momento sócio histórico, privilegiou a compreensão dos fenômenos estudados, tendo em vista as perspectivas emancipatórias presente no fazer pedagógico dos (as) professores (as), que desejaram ser parceiros nesta grande aventura que é a investigação, e por conseguinte na vida dos seus discentes.

Afirmamos que a concepção e o desenvolvimento deste estudo estão diretamente ligados às experiências acadêmicas e profissionais vivenciadas, a questões suscitadas a partir da observação de práticas docentes tradicionais, que se apropriam dos artefatos tecnológicos existentes e, por conseguinte, às múltiplas e variadas formas de utilizá-la, tentando imprimir a perspectiva de inovação em suas práticas educativas, sem, no entanto, desconsiderar o saber fazer tradicional, histórico que as compõe.

A questão que norteou esta pesquisa foi a seguinte: Como a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, pode contribuir para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos (as) professores (as) da E. L.

Escolab Coutos? Relacionado a esta questão de pesquisa temos como objetivo geral: Compreender como a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, pode contribuir para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos (as) professores (as) da E. L. Escolab Coutos.

Sabedores da impossibilidade de encerrar em definitivo, as percepções, opiniões e conclusões desenvolvidas no decorrer deste estudo, concluímos que a formação continuada docente, na perspectiva do design de jogos, contribuiu para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos dos (as) professores (as) de uma Escola Laboratório que atende estudantes os anos iniciais do Ensino Fundamental da rede pública de ensino, no município de Salvador.

Tendo em vista as trilhas concebidas, isto é, os objetivos específicos, para alcançar os desdobramentos necessários deste estudo, optamos por nos aproximar do fazer pedagógico dos sujeitos colaboradores compondo, em consonância com estes, ações tanto teóricas quanto práticas, no decorrer da pesquisa de campo.

Dessa forma, para atingir o objetivo de mapear práticas de multiletramentos que os (as) professores (as) da Escolab Coutos desenvolvem com estudantes do 5º ano das escolas do entorno, nos apropriamos das informações construídas na observação participante, nas ações desenvolvidas pelos docentes, através dos diálogos construídos na interação, nos momentos da oficina formativa e na entrevista semiestruturada com os docentes.

Verificamos, então, que a E.L. Escolab Coutos já apresenta em seu fazer didático-pedagógico características da prática dos multiletramentos, sem, contudo, se debruçar em estudos sobre essa teoria, em seu cotidiano escolar. Identificamos, após a realização de encontros formativos, envolvendo o design de jogos, que os (as) professores (as) conseguiram propor e executar ações pertinentes às práticas de multiletramentos com os estudantes da E.L. Escolab Coutos.

No campo, acompanhamos a prática dos sujeitos colaboradores da pesquisa, desde a etapa teórica da oficina formativa, passando por discussão sobre a estruturação da ação de construção do jogo como elaboração do modelo de GDD da Escolab Coutos. Para isto, estivemos presente nas aulas, em encontros pré-estabelecidos ou quando solicitado pelos docentes e comparecemos à “Mostra Pedagógica”, realizada como culminância das ações educativas desenvolvidas na instituição, que incluiu o jogo construído, a partir do que foi trabalhado na oficina formativa.

A maioria dos docentes demonstrou ter construído conhecimento, a partir das reflexões-ações, sobre as concepções da prática dos multiletramentos, como também buscaram exercer nas ações de produção de design do jogo, a ideia de construção de sentidos, na perspectiva da interrelação entre os três componentes básicos de constituição da prática (available designs, designing e redesigned). Nesse sentido, concluímos que o exercício de reflexão sobre a prática docente, tendo em vista o processo formativo vivenciado, possibilitou aos sujeitos participantes avaliar o fazer pedagógico realizado na E.L. Escolab Coutos como práticas de multiletramentos e a reconhecer-se como professores (as) multiletrados (as) em constante aprendizado.

Concluímos, também, que o jogo, em suas diversas abordagens, já é um elemento constitutivo da prática pedagógica da E.L. Escolab Coutos. Entretanto, a perspectiva da criação/design de jogos ainda não é um veio metodológico devidamente explorado no fazer pedagógico da instituição.

Outro aspecto levantado nas discussões e reflexões realizadas no campo de pesquisa, foi o curto período disponível para assimilar, executar e refletir sobre o potencial metodológico do design de jogos na constituição de um fazer pedagógico multiletrado, na unidade escolar. O fator “falta de tempo”, foi o mais citado nas entrevistas semiestruturadas realizadas com os sujeitos colaboradores desta pesquisa.

Nas discussões realizadas, os sujeitos colaboradores afirmaram que a oferta de uma formação docente, na perspectiva do design de jogos, para o desenvolvimento de práticas de multiletramentos, apresentou-se como um fator de inovação, não só pelo estudo desenvolvido, como também para o próprio fazer pedagógico da Escolab Coutos. Esta instituição se apresentou para nós como um espaço formativo que demonstra buscar exercer um caráter inovador em seu fazer didático-pedagógico, por viabilizar diferentes e significativas formas de potencializar os conteúdos a serem trabalhados pelos estudantes, em suas escolas de origem, parceiras da referida unidade escolar.

Mesmo conscientes de que as potencialidades da temática discutida, nesta pesquisa, não foram totalmente exploradas, precisamos finalizar, por entender que chegamos ao limite de tempo estabelecido para a socialização da dissertação. Pontuamos que em uma sociedade em constante evolução como a nossa, torna-se urgente e relevante proporcionar aos professores da Educação Básica,

experiências educativas que os aproxime do universo do design de jogos ao mesmo tempo que os ajuda a constituir seus multiletramentos, a fim de que se autorizem juntos a seus alunos, na sala de aula.

Enfim, entendemos a pertinência deste estudo, que trata de design de jogos na sala de aula, por concebermos que a sociedade contemporânea tem demandado novas abordagens pedagógicas que integrem tecnologias e interatividade. O uso de jogos educacionais não só engaja os alunos, mas também promove habilidades críticas como resolução de problemas, colaboração e criatividade. Além disso, a criação e o design de jogos oferecem uma oportunidade única para os educadores inovarem em suas práticas, tornando o aprendizado mais dinâmico e relevante para os estudantes de hoje. A formação de professores (as) para o desenvolvimento de multiletramentos na perspectiva do design de jogos, um caminho viável para constituição de um fazer educativo atualizado, que promova uma ação docente autoral, de caráter emancipatório e que auxilie na constituição da Educação para a contemporaneidade.

Almejamos, então, que o conhecimento resultante deste estudo, tenha significativa contribuição a futuras propostas de formação docente, fundamentadas na constituição das práticas multiletradas de professores (as), que se preocupem não só em orientar processos de aquisição da leitura e da escrita com base apenas na decodificação da linguagem escrita e falada, como também constituam um fazer pedagógico contextualizado, no qual se reconheçam e se apropriem das múltiplas linguagens e múltiplos meios existentes, hoje, estando os jogos dentre eles. E, assim, viabilizem o desenvolvimento de multiletramentos dos estudantes, com o intuito de promover a equidade de oportunidades, não só nos aspectos educacionais, socioculturais e econômico dos estudantes, como também em todos os âmbitos de suas vidas.

REFERÊNCIAS

- AVELAR; Michely Gomes. FREITAS; Carla Conti. O uso dos jogos digitais como prática de multiletramento: desafio na formação de professores. In: Carla Conti de Freitas et al. **Diálogos entre a universidade e a escola na (trans) formação de professores de língua**. Anápolis: Ed. UEG, 2018. p. 209-223. Disponível: <https://www.researchgate.net/profile/Michely-Avelar>. Acesso em: 18 ago. 2023.
- BOGDAN, R. C. & BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Porto Ed., 1994.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto Secretaria de Educação Fundamental. Departamento de Política de Educação Fundamental. **Referenciais para a formação de professores**. Brasília: MEC/SEF, 1999. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias. Acesso em: 14 set. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto Secretaria de Educação Fundamental. **Rede Universidade do Professor**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/rede-universidade-do-professor>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação** - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 09 mai. 2023.
- CAMPOS, Eri Cristina dos Anjos. **Formação continuada e permanente de professores do atendimento educacional especializado para práticas pedagógicas inclusivas**. Lages: Ed. do autor, 2016. Disponível em: https://data.uniplaclages.edu.br/mestrado_educacao/dissertacoes/4da07053d9d33a7f960a70a72cd68e22.pdf. Acesso em 10 set. 2023
- CHIMENTÃO, Lilian K. O Significado da formação continuada docente. In: **Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar**, 4, Londrina. Anais. Londrina: UEL, 2009. Disponível em: [file:///C:/Users/helen/Downloads/2010%20%20CHIMENTAO%20Lilian%20Kemmer%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/helen/Downloads/2010%20%20CHIMENTAO%20Lilian%20Kemmer%20(1).pdf). Acesso em: 1 ago. 2023.
- DI SCIASCIO; Fernando F. OLIVEIRA; Fabbio de M. CARVALHO; Alan H. P. de **TDB: Conceito, Elementos e Possíveis Usos Como uma Estrutura de Análise de Jogos**. IX SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames 2012), 229-232. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Short2.pdf. Acesso em 17 set. 2023
- DICICCO-BLOOM; B., CRABTREE, B.F. (2006), **The qualitative research interview. Medical Education**, Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1365-2929.2006.02418>. Acesso em: 10 set. 2023.
- DURAN, Marília Claret Geraes. Formação e auto formação: uma discussão sobre memórias, histórias de vida e abordagem autobiográfica. **Revista@ambienteeducação**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 22-36, ago/dez. 2009. disponível em: <https://publicacoes.unicid.edu.br/index.php/ambienteeducacao/article/view/551>.

Acesso em: 12 set. 2023

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** 25ª edição. – São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARONE; P. M. C. **Jogo, Design e Educação a Distância: experiências, reflexões e modelo projetual**. Livro digital. 2021. Disponível em: <https://acervo.sead.ufes.br/materiais/jogo-design-e-educacao-a-distancia>. Acesso em 16 set. 2023

GATTI; B. A. BARRETO, E. S. **Professores do Brasil: impasses e desafios**. – Brasília: UNESCO, 2009. Disponível em <https://www.fcc.org.br/fcc/wp-content/uploads/2019/04/Professores-do-Brasil-impasses-e-desafios.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2023

GATTI; B. A **Formação de professores no Brasil: características e problemas**. Educ. Soc., Campinas, v. 31, n. 113, p. 1355-1379, out/dez. 2010. Disponível em < <http://www.cedes.unicamp.br> >. Acesso 17 set. 2023

GATTI, BERNADETTE, Análise das políticas públicas para formação continuada no Brasil, na última década - **Revista Brasileira de Educação** v. 13 n. 37 jan/abr. 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782008000100006>. Acesso em: 24 jul.2023

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GRUPO NOVA LONDRES. Uma Pedagogia dos Multiletramentos: Projetando Futuros Sociais. Tradução de Deise Nancy de Moraes, Gabriela Claudino Grande, Rafaela Salemme Bolsarin Biazotti, Roziane Keila Grandó. **Revista Linguagem em Foco**, v.13, n.2, 2021. p. 101-145. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagemem-foco/article/view/5578>.

GUEDES, E. C., COSTA D. S., Lins, L. M. M., **Formação continuada de professores (as): marco legal, conceitos e significados**. IN: COIPESU 8 2015. Pernambuco. Disponível em: <https://www.coipesu.com.br/upload/trabalhos/2015/8/formacao-continuada-de-professores-as-marco-legal-conceitos-e-significados.pdf>. Acesso em: 15. Ago.2023

HETKOWSKI. T.M. **Políticas públicas: Tecnologias da informação e comunicação e novas práticas pedagógicas**. Tese (doutorado) – doutorado em educação (FACED/UFBA), Salvador, 2004. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/11044>. Acesso em: 12 jul. 2023

HUNICKE; R. LEBLANC; M. ZUBECK, R. MDA: **Uma abordagem formal para o design e a pesquisa de jogos**. Disponível em: < https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4575137/mod_resource/content/2/MDA_traduzido.pdf> Acesso em: 10 jan. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000.

IMBERNÓN; Francisco. **Formação continuada de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

KALANTZIS; Mary. COPE; Bill. PINHEIRO; Petrilson. **Letramentos**. Tradução:

Petrilson Pinheiro. - Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2020.

LAKATOS; EM. MARCONI; MA. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

LIMA JÚNIOR; A. S. Tecnologias intelectuais e educação: explicitando o princípio proposicional/hipertextual como metáfora para a educação e o currículo. **Revista FAEEBA**, Salvador: UNEB, v. 13, n.jul/dez, p. 401-416, 2004.

LOURENÇO, R. S. S. L; SOUZA, N.C. A. T; INFORSATO, E.C; **Formação continuada em serviço**: relações entre seus aspectos fundamentais e as práticas instituídas - **Revista Práxis Educacional**, Vitória da Conquista–Bahia – Brasil, v. 15, n. 32, p. 481-498, abr./jun. 2019. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/5065>. Acesso em: 15 set.2023

MATTA, A. E. R.; SILVA, SILVA, FPS; BOAVENTURA, E. M. **Design-based research ou pesquisa de desenvolvimento**: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul/dez. 2014.

MORAN, José. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2013.

NONATO, Emanuel do R. S.; MATTA, Alfredo E. R. Caminhos da pesquisa aplicação na pesquisa em educação. In: Tjeerd Plomp et al. **Pesquisa aplicação em educação**. Tradução Emanuel do Rosário Santos Nonato. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018. Disponível em: <https://www.abed.org.br/arquivos/Pesquisa-Applicacao.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.

NÓVOA, António. **Escolas e professores proteger, transformar, valorizar**. Colaboração Yara Alvim. Salvador: SEC/IAT, 2022.

NÓVOA, António. Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola **Revista Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 44, n. 3, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/DfM3JL685vPJryp4BSqyPZt>. Acesso em: 12 jun. 2023.

NÓVOA, António. **Formação continuada de professores**: realidade e perspectivas. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2001. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4955743/mod_resource/content/1/Antonio%20Novoa%20-%20Forma%C3%A7%C3%A3o%20de%20professores%20e%20profiss%C3%A3o%20docente.pdf. Acesso em 10 jun. 2023

PINHEIRO, Petrilson Alan. **Sobre o manifesto “a Pedagogy of Multiliteracies: designing social futures” – 20 anos depois**. Trab. linguist. apl. Campinas, n. (55.2): 525-530, mai. /ago. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/tm6xS6zPSgXsgzxHfm4F6Xp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 23 set. 2024.

PRADO; L. A. R. MISSEL; F.A. CRUZ; D. M. **Game design e educação: formação docente e produção de jogos para alfabetização**. In: ANAIS DO

SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 2019, p. 1-10. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/6354>. Acesso em: 14 set.2023.

PLOMP; T., **Pesquisa-aplicação em educação: uma introdução**. In: Tjeerd Plomp et al. **Pesquisa-aplicação em educação**. Tradução Emanuel do Rosário Santos Nonato. São Paulo: Artesanato Educacional. p. 25-66. 2018. Disponível em: <https://www.abed.org.br/arquivos/Pesquisa-Applicacao.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.

PLACCO; V.M.N.S. Formação em serviço. In: OLIVEIRA; D.A.; DUARTE; A.M.C.; VIEIRA, L.M.F. **Dicionário: trabalho, profissão e condição docente**. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, eBook, 2010. Disponível em: <https://gestrado.net.br/wp-content/uploads/2020/08/17-1.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2023

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/35255109/Multiletramentos_na_escola. Acesso em: 18 ago. 2023.

ROJO, Roxane. Textos multimodais. **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. FRADE, Isabel C. A. S., VAL, M.G.C, BREGUNCI, M.G.C. (orgs). Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/textos-multimodais>. Acesso em: 16 ago. 2023.

ROJO, R. H. **Escola conectada: os multiletramentos e as TICS**. São Paulo: Parábola, 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/35255109/Multiletramentos_na_escola. Acesso em: 13 set. 2023

SAMPAIO; J. SANTOS; GC. AGOSTINI; M. SALVADOR; AS. **Limites e potencialidades das rodas de conversa no cuidado em saúde: uma experiência com jovens no sertão pernambucano**. Interface[Internet]. 2014[cited 2016 Aug 12];18(suppl-2):1299-311. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/icse/v18s2/1807-5762-icse-18-s2-1299.pdf>. Acesso em: 14 set. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos, volume 1**. São Paulo – SP: Blucher, 2012.

SALLES, F. C. A formação continuada em serviço. **Revista Iberoamericana de Educación**. n. 33, 2009. Disponível em: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2995>. Acesso em: 12 jun. 2023.

SHELL, Jesse. **A arte do game design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/489635549/A-Arte-de-Game-Design-Jesse-Schell-PT-BR>. Acesso em 18 ago. 2023.

SILVA, Obdália S. F. XAVIER, Heráclito S. M. Letramentos hipermediáticos e produção de apps na formação docente. **Educ. foco**, 25, n. 2, p. 59-84, jan/abr 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/30431>. Acesso em: 12 jun. 2023.

SOARES, Magda. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2023.

SOUTO, Virgínia T.; FRAGELLI, Ricardo R. O processo de design de jogos educativos. In: SOUTO, Virgínia T.; FRAGELLI, Ricardo R. (Orgs.). **Design de Jogos Educativos**: da ideia ao jogo. Ediciones CIESPAL, 2016. Disponível em: <https://www.ppgdesign.unb.br/images/livros/livro-design-jogos-completo-pq.pdf>. Acesso em 12 jun. 2023.

STREET, Brian V. Multimodalidade. In: **Glossário CEALE**. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/multimodalidade>. Acesso em: 20 ago. 2023.

SOUZA; J. WATAYA, R. **A importância da formação de professores no século XXI**: dilemas de uma sociedade em desenvolvimento. São Paulo: UNASP, 2016. Disponível em: <https://eventos.aforges.org/wp-content/uploads/sites/63/sites/64/2023/05/17-> Acesso em: 12 set. 2023



PÊNDICE A



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO/CAMPUS I
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
E CONTEMPORANEIDADE - PPGEDUC

Roteiro de entrevista

Proposta de avaliação e auto avaliação dos professores colaboradores da pesquisa de mestrado - Gameletrando: formação de professores para práticas de multiletramentos na perspectiva do design de jogos; desenvolvida pela professora pesquisadora Helen Guimarães Costa Mattos sob orientação da Prof.^a Dr.^a Obdália de Santana Ferraz Silva.

Questões

1 – Ao rever a nuvem de palavras formada durante os encontros iniciais da Oficina formativa, destaque 3 termos/palavras que considera mais significativas. Comente sua escolha.

2 - Ainda sobre as palavras da nuvem, quais termos/palavras poderiam ser eliminados da lista e quais seriam acrescentados, tendo em vista a concepção de letramentos/multiletramentos desenvolvida no decorrer da formação? Comente suas escolhas.

Reveja abaixo algumas das características da prática dos multiletramentos estudadas na oficina formativa.

5 – Ainda com base nas características da prática de multiletramentos vistas na oficina formativa, identifique quais e como estas ocorreram nas suas ações planejadas para a Mostra

6 – Para você em que medida a dinâmica da prática dos multiletramentos considera às diferenças (sócias, étnicas, de gênero) e atende a inclusão dos estudantes da Escolab Coutos? (Se é democrática, excludente, se precisa de subsídio para acontecer etc.)

7 – Os letramentos são plurais, apresentam-se de diversas forma. Assim, identifique pelo menos 3 “tipo” de letramento que emergiram no decorrer das ações educativas construída para Mostra.

8 – Aponte os limites e as potencialidades da abordagem – téttrade elementar do design de jogos (mecânica, narrativa, estética e tecnologia) na experiência de construção de jogos para Mostra Pedagógica Escolab Coutos 2023.

9 – Mediante a organização metodológica (equipe multitarefa e multidisciplinar, uso do GDD etc.) que emergiu do uso da téttrade elementar do design de jogos, é possível sua aplicação em ações educativas para além da construção de jogos como experienciado na parte prática da oficina formativa? Descora sobre essas possibilidades.

10 - Na perspectiva de formação continuada em serviço, como propôs a Oficina Formativa Gameletrando, caracterize os aspectos destacados e sugira opções de melhoria destes.

A – Relação com a proposta pedagógica da Escolab Coutos;

B – Relevância e pertinência da temática;

C – Apresentação da temática e material disponibilizado;

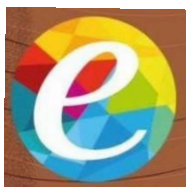
D – Acompanhamento da prática;

E – Execução da ação:

F – Tempo disposto:

Auto avaliação

Professor participante, somos gratos por sua colaboração em nosso estudo. Gentilmente, pedimos que construa abaixo uma auto avaliação sobre sua participação na Oficina Formativa – Gameletrando, realizada como formação continuada em serviço que é parte integrante da nossa pesquisa de mestrado. Destaque os aspectos que considerar mais relevantes para seu processo formativo profissional e pessoal, bem como, suas considerações sobre o desenvolvimento da prática proposta. **Não é necessário identificar-se.**



APÊNDICE B



MODELO DE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

ESCOLA LABORATÓRIO ESCOLAB COUTOS

Autores:

1- MECÂNICA

2- NARRATIVA / HISTÓRIA

3- ESTÉTICA

4- TECNOLOGIA

FEEDBACK