

## **NARRATIVAS VIRTUAIS E A CRIAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA ESCOLA**

Dulce Marcia Cruz

**Palavras-chave:** RPGMaker, games, narrativas.

O objetivo principal desta pesquisa foi investigar as possibilidades educativas dos games através da observação das narrativas construídas por alunos envolvidos no processo de criação de jogos em situações escolares. Para isso foram oferecidas oficinas de criação de jogos no colegio de Aplicação de Florianópolis, em encontros semanais, utilizando os softwares RPGMaker. Através de observação participante, entrevistas e formulários de base etnográfica buscamos traçar o perfil dessas crianças, estudar as relações entre as linguagens digitais e suas mídias e os modos como a nova geração se apropria rotineiramente num processo de letramento e aprende, especialmente de forma lúdica, com os jogos eletrônicos numa situação escolar. Nas oficinas, foi fundamental a mediação das professoras na condução da adaptação para o mundo virtual da narrativa criada anteriormente pelos alunos e mostra como a realização de oficinas tem se mostrado um campo bastante rico de experimentações para produção de narrativas e observação de como as crianças lidam com os jogos. Além disso, as professoras incluíram a proposta em suas aulas regulares como continuidade de um projeto já em andamento em suas disciplinas e mostrou como é importante sua mediação para um bom encaminhamento e continuidade do projeto. O jogo foi gerado a partir de uma história que as crianças já haviam escrito e, inclusive, testado de modo físico, jogando com objetos e pessoas reais. Os conhecimentos de criação de jogos foram passados pelos mediadores da oficina, mas isso de forma nenhuma impediu que os alunos entre si compartilhassem os conhecimentos adquiridos e ensinassem uns aos outros o que estavam aprendendo, buscando melhorar o jogo do outro. Nas oficinas todos estavam colaborando para construir uma história, que, ainda por cima, tinha a proposta de trazer “a união” entre os personagens em conflito. Pudemos perceber a alternância colaboração/competição nas duplas de produção e que geraram também algumas percepções sobre as questões de gênero. Enquanto as duplas femininas se preocupavam (e competiam) pela formatação do cenário e detalhes estéticos, as duplas masculinas também competiam para a criação de batalhas e pouco se preocupavam com o aspecto visual da etapa que criavam. Uma dupla mista mostrou que a competição pela dominação dos rumos da criação do jogo era sempre vencida pela garota, mais decidida e com mais argumentos que o menino, que muitas vezes pediu a intervenção das professoras para que fosse mais justa a divisão de tarefas e mesmo de poder sobre os destinos do projeto da dupla. Estes resultados mostram como há aspectos a ser investigados tanto sobre a colaboração entre duplas e dentro do grupo para gerar uma história construída coletivamente, quanto para entender como as crianças compreendem essa criação e adaptação de histórias para os jogos virtuais e o que, quanto e como isso muda o modo como jogam seus games a partir dessa experiência.

**Referencias bibliográficas:**

ALECRIM, C. F.; Competição x cooperação, uma pesquisa sobre a dialética da competição com a cooperação verificando a importância de uma prática empresarial mais humana. Universidade Cândido Mendes. Niterói, 2009

ARANHA, G. Jogos eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. Ciências & Cognição 2006; Vol 07: 105-110 <<http://www.cienciaecognicao.org>>

GEE, J., P.. Bons videogames e boa aprendizagem. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>, acesso dia 05/07/2013

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologia e as Alterações no Espaço e Tempo de Ensinar e Aprender. São Paulo: Papirus, 2003.

KUTOVA, M. S.; OLIVEIRA, C. C. G. Jogos digitais, competição e socialização na sala de aula. Anais do XXVI Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. Campo Grande, 2006

LOVISOLO, H. R.; BORGES, C. N. F.; MUNIZ, I. B. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 35, n. 1, p. 129-143, jan./mar. 2013

SILVA, F. de M.; Costa, F. P. D. Jogos educativos interativos no contexto da aprendizagem colaborativa apoiada por computador. Anais: XIX Simpósio Brasileiro de Informática e Educação, 2208