

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS ESPECIALIZADOS EM EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Marina Martins Santos

Mídias na educação básica: o que pensam os estudantes

Florianópolis

2020

Marina Martins Santos

Mídias na educação básica: o que pensam os estudantes

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Pedagogia do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Dulce Márcia Cruz.

Florianópolis

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Santos, Marina Martins

Mídias na educação básica : o que pensam os estudantes /
Marina Martins Santos ; orientadora, Dulce Márcia Cruz,
2020.

107 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências
da Educação, Graduação em Pedagogia, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Pedagogia. 2. Midia educação. 3. Jogos educativos. 4.
Formação docente. I. Cruz, Dulce Márcia. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Pedagogia. III.
Titulo.

Marina Martins Santos

Mídias na educação básica: o que pensam os estudantes

Este Trabalho Conclusão do Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia e aprovado em sua forma final pelo Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 13 de fevereiro de 2020.

Profª Drª Jocemara Triches

Coordenadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Banca Examinadora:

Profª Dulce Márcia Cruz, Drª.

Orientadora

Departamento de Metodologia de Ensino (MEN)
Centro de Ciências da Educação (CED)
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Profª Márcia Melo Bortolato, Drª.

Avaliadora

Secretaria de Educação a Distância (SEAD)
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Centro de Educação a Distância (CEAD)
Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)

Profº Éverton Vasconcelos de Almeida, Me.

Avaliador

Departamento de Metodologia de Ensino (MEN)
Centro de Ciências da Educação (CED)
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Profª Ana Cristina N. Gomes Müller, Me.

Membro Suplente

Prefeitura Municipal de Palhoça (PMP)

Aos estudantes que participaram da pesquisa.

Sonhar e realizar são possíveis.

AGRADECIMENTOS

A Deus por estar presente em minha vida.

Ao Governo Federal Brasileiro por ter concedido a Bolsa Estudantil que custeou parte da minha formação, proporcionando concluir minha formação acadêmica, científica e humana com qualidade.

A Prefeitura Municipal de Florianópolis (PMF) que me incluiu no Programa de Tarifa Zero para estudantes, o que me garantiu mobilidade urbana durante a formação acadêmica.

A Universidade Aberta do Brasil (UAB), e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) através do edital e pelo apoio financeiro para esta pesquisa científica.

À Prof^a Dr^a Dulce Márcia Cruz pela oportunidade de trabalho no grupo de pesquisa Edumídia (Educação, Mídia e Comunicação), pelas aprendizagens e orientação.

A equipe de trabalho que produziu a *Game Comenius Módulo 2*, Mídias Audiovisuais, pelas aprendizagens e coleguismo.

Agradeço à Diretora da Escola de Educação Básica Padre Anchieta (EEBPA), Prof^a Maria Elena Luenberg por ter aberto as portas da instituição para a realização da pesquisa e aos Professores Èdina Aparecida de Souza Lins, Fabiano Wolfart, Letícia Vieira, Maria de Lourdes Santos e Marines Busatta Medeiros que permitiram a realização da pesquisa em suas respectivas turmas.

Agradeço à Diretora do Centro de Educação de Jovens e Adultos (CEJA), Suyane Izidro Machado Antunes por ter aberto as portas do centro para a realização da pesquisa e as Professoras Adriana Allet Aguiar, Bianca de Campos, Iceia Pereira Rodrigues que permitiram a pesquisa em suas turmas.

Às colegas do Grupo de pesquisa Edumídia (Educação, Mídia e Comunicação) Drielly Moreira que auxiliou na coleta de dados na Escola de Educação Básica Padre Anchieta (EEBPA) e Camila Meurer Jacob que auxiliou na coleta de dados com os estudantes do Centro de Educação de Jovens e Adultos (CEJA).

A todos os estudantes que participaram contribuindo com suas respostas, sem as quais este Trabalho de Conclusão de Curso não seria possível.

À Prof^a Me. Ana Cristina Müller pelo apoio na produção deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Aos colegas do Grupo Edumídia (Educação, Mídia e Comunicação), a convivência com vocês foi, e é muito rica e gratificante.

Aos meus amigos e amigas virtuais, que tornam minha vida muito mais feliz.

A todas as pessoas que me apoiaram em minha trajetória de vida inspirando-me a sempre evoluir.

As pessoas que tornaram difíceis minha trajetória de vida. Sem todas as adversidades que vocês colocaram em meu caminho, talvez jamais soubesse que existiam tantas potencialidades em mim, que necessitavam na verdade de estímulos para que todo o melhor aflorasse.

Por últimos, e não menos importantes, a minha gata Pompom e o meu gato Dentuço que me acompanharam nos dias e noites enquanto produzia este Trabalho de Conclusão de Curso.

Sempre tive os melhores mestres ao meu lado. Os melhores dos melhores, e os melhores dos piores.

Eterna gratidão a todos vocês.

Muito obrigada por tudo!

A educação é assim o ponto em que se decide se se ama suficientemente o mundo para assumir responsabilidade por ele (ARENDE, 1957).

RESUMO

O objetivo da pesquisa foi coletar informações que contribuíssem para elaboração de possibilidades de interações entre a protagonista Lurdinha no Game Comenius, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, *serious game*, que tem a proposta de letramento (LEMKE, 2010; KNOBEL; LANKSHEAR, 2007; ROJO, 2012; 2013), de estudantes de Licenciaturas, e professores em formação continuada para o uso de mídias no processo de ensino aprendizagem na perspectiva dos teóricos da educação Célestin Freinet, Jean Piaget, Lev Vygotsky e Paulo Freire, e os *Non-Player Characters* (NPCs), conhecidos como agentes pedagógicos em jogos educativos (DICKY, 2015), dos professores e dos alunos, que foi produzido na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), no Centro de Ciências da Educação (CED), vinculado ao Grupo de pesquisa EDUMÍDIA (Educação, Mídia e Comunicação), no Projeto Comenius. A ida a campo para coleta de dados foi na perspectiva de abordagem dos estudantes pesquisados como participantes na produção do *game*, ao considerar-se, o aluno, no centro do processo de ensino aprendizagem, a dimensão pedagógica ultrapassa a formação curricular. Assim, o estudante é atuante em seu tempo histórico, e não depositário do saber, e em especial as crianças, fazendo o exercício de uma infância política. A pesquisa se realizou na Rede Estadual de Ensino de Florianópolis, Santa Catarina, com estudantes do Ensino Fundamental e Médio, e Educação de Jovens e Adultos, totalizando 149 participantes, no ano letivo de 2018, sendo pesquisa social, qualitativa, quantitativa, exploratória, e de levantamento. Ao mesmo tempo em que se valorizaram os saberes dos educandos, a pesquisa estimulou a reflexão sobre o significado da aprendizagem com o uso de mídias, e sobre como elas são utilizadas no cotidiano escolar e pessoal destes estudantes, suas opiniões e sugestões para uso em seus processos de ensino- aprendizagem, neste contexto da região Sul do Brasil. A perspectiva dos estudantes remeteu à constatação sobre como esses sujeitos compreendem o uso de mídias em sua formação, e como pensam que isso poderia ser explorado na aprendizagem, e embasou a produção de conteúdo narrativo para o *Game* Comenius, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, almejando contribuir na formação de Licenciandos e docentes em formação continuada, acrescentando ao *game* conteúdo factual e atingindo o objetivo de participação da infância na produção cultural de um *game* educativo.

Palavras-chave: Mídia educação. Jogos educativos. Formação docente.

ABSTRACT

The objective of the research was to collect information that contributed to the elaboration of possibilities of interactions between the protagonist Lurdinha in the Game Comenius, Module 2, Audiovisual Media, serious game, which has the literacy proposal (LEMKE, 2010; KNOBEL; LANKSHEAR, 2007; ROJO, 2012; 2013), undergraduate students, and teachers in continuing education for the use of media in the teaching-learning process from the perspective of education theorists Célestin Freinet, Jean Piaget, Lev Vygotsky and Paulo Freire, and the Non-Player Characters (NPCs), know as pedagogical agents in educational games (DICKEY, 2015), of teachers and students, which was produced at the Federal University of Santa Catarina (UFSC), at the Educational Sciences Center (CED), linked to the EDUMÍDIA (Education, Media and Communication) research group, at the Comenius Project. The field trip to data collection was in the perspective of approaching the students surveyed as participants in the production of the game, when considering the student, at the center of the teaching-learning process, the pedagogical dimension goes beyond the curricular formation. Thus, the student is active in his historical time, and not the depository of knowledge, and especially children, exercising the exercise of a political childhood. The research was carried out in the State Education Network of Florianópolis, Santa Catarina, with students from Elementary and High School, and Youth and Adults Education, totaling 149 participants, in the academic year of 2018, being social, qualitative, quantitative, exploratory research, and lifting. At the same time that the students' knowledge was valued, the research stimulated reflection on the meaning of learning with the use of media, and on how they are used in the school and personal daily lives of these students, their opinions and suggestions for use in their teaching – learning processes in this context in the southern region of Brazil. The students' perspective referred to the finding about how these subjects understand the use of media in their education, and how they think it could be explored in learning, and based the production of narrative content for Game Comenius, Module 2, Audiovisual Media, aiming contribute to the training of undergraduate students and teachers in continuing education, adding factual content to the game and reaching the goal of childhood participation in the cultural production of an educational game.

Keywords: Media education. Educational games. Teacher training.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Reação dos alunos no Game Comenius, Módulo 1, Mídias Impressas	24
Figura 2 - Reação dos alunos no Game Comenius, Módulo1, Mídias Impressas	25
Figura 3 - Reação dos alunos no Game Comenius, Módulo 1, Mídias Impressas	25
Figura 4 - Interação da protagonista Lurdinha com aluna na Sala Multimeios da Escola	93
Figura 5 - Interação da protagonista Lurdinha com aluno no Pátio da Escola.....	94
Figura 6 - Interação entre a protagonista Lurdinha e aluno na sala de aula do Professor Jean Pires.....	95
Figura 7 - Normalista Lurdinha e alguns dos NPCs do <i>Game</i> Comenius, Módulo 2, Mídias Audiovisuais	106

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Idade dos participantes.....	43
Gráfico 2 - Gênero dos participantes por idade.....	44
Gráfico 3 - Percentuais de respostas da Pergunta 1.....	49
Gráfico 4 - Percentuais de respostas da Pergunta 1.....	50
Gráfico 5 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	50
Gráfico 6 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	51
Gráfico 7 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	51
Gráfico 8 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	52
Gráfico 9 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	52
Gráfico 10 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	53
Gráfico 11 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	53
Gráfico 12 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	54
Gráfico 13 - Percentuais de respostas da pergunta 1.....	54
Gráfico 14 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	55
Gráfico 15 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	55
Gráfico 16 - Percentuais de repostas da pergunta 2.....	56
Gráfico 17 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	56
Gráfico 18 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	57
Gráfico 19 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	57
Gráfico 20 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	58
Gráfico 21 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	58
Gráfico 22 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	59
Gráfico 23 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	59
Gráfico 24 - Percentuais de respostas da pergunta 2.....	60
Gráfico 25 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	60
Gráfico 26 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	61
Gráfico 27 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	61
Gráfico 28 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	62
Gráfico 29 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	62
Gráfico 30 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	63
Gráfico 31 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	63
Gráfico 32 - Percentuais de respostas da pergunta 3.....	64

Gráfico 33 - Percentuais de respostas da pergunta 3	64
Gráfico 34 - Percentuais de respostas da pergunta 3	65
Gráfico 35 - Percentuais de respostas da pergunta 3	65
Gráfico 36 - Percentuais de respostas da pergunta 4	67
Gráfico 37 - Percentuais de respostas da pergunta 4	69
Gráfico 38 - Percentuais de respostas da pergunta 4	70
Gráfico 39 - Percentuais de respostas da pergunta 4	71
Gráfico 40 - Percentuais de respostas da pergunta 5	74
Gráfico 41 - Percentuais de respostas da pergunta 5	76
Gráfico 42 - Percentuais de respostas da pergunta 5	77
Gráfico 43 - Percentuais de respostas da pergunta 5	78
Gráfico 44 - Percentuais de respostas da pergunta 6	79
Gráfico 45 - Percentuais de respostas da pergunta 6	79
Gráfico 46 - Percentuais de respostas da pergunta 6	80
Gráfico 47 - Percentuais de respostas da pergunta 6	80
Gráfico 48 - Percentuais de respostas da pergunta 6	81
Gráfico 49 - Percentuais de respostas da pergunta 6	81
Gráfico 50 - Percentuais de respostas da pergunta 6	82
Gráfico 51 - Percentuais de respostas da pergunta 6	82
Gráfico 52 - Percentuais de respostas da pergunta 6	83
Gráfico 53 - Percentuais de respostas da pergunta 6	83
Gráfico 54 - Percentuais de respostas da pergunta 6	84
Gráfico 55 - Percentual de respostas utilizadas e não utilizadas do Ensino Regular	86
Gráfico 56 - Percentual de repostas utilizadas e não utilizadas da Educação de Jovens e Adultos	86
Gráfico 57 - Percentual total de respostas utilizadas e não utilizadas	87
Gráfico 58 - Percentual do gênero dos participantes	87
Gráfico 59 – Percentuais de participantes da pesquisa por faixa etária.....	105

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Categorias das mídias.....	39
Quadro 2 - Idade, gênero e total de estudantes participantes	42
Quadro 3 - Nomenclatura das séries pesquisadas do Ensino Fundamental.....	47
Quadro 4 - Nomenclatura das séries pesquisadas do Ensino Médio	48
Quadro 5 - Nomenclatura das séries pesquisadas da EJA (Ensino Fundamental)	48
Quadro 6 - Nomenclatura das séries pesquisadas da EJA (Ensino Médio).....	48
Quadro 7 - Respostas descritivas da pergunta 4	66
Quadro 8 - Respostas descritivas da pergunta 4	67
Quadro 9 - Respostas descritivas da pergunta 4	69
Quadro 10 - Respostas descritivas da pergunta 4	70
Quadro 11 - Respostas descritivas da pergunta 5	71
Quadro 12 - Respostas descritivas da pergunta 5	75
Quadro 13 - Respostas descritivas da pergunta 5	77
Quadro 14 - Respostas descritivas da pergunta 5	78
Quadro 15 - Mídias que mais apareceram nas repostas das seis questões do formulário da pesquisa.....	91

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

3D - Computação Gráfica Tridimensional

Art - Artigo

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CD – *Compact Disc*

CEAD – Centro de Ensino a Distância

CEB – Conselho de Educação Básica

CED - Centro de Ciências da Educação

CEJA - Centro de Educação de Jovens e Adultos

CNE – Conselho Nacional de Educação

CNPq – Conselho Nacional de Pesquisa

DVD – *Digital Versatile Disc*

EDA – Educação a Distância

EDUMÍDIA – Educação, Mídia e Comunicação

EEBPA - Escola de Educação Básica Padre Anchieta

EED - Departamento de Estudos Especializados em Educação

EJA – Educação de Jovens e Adultos

GGT – Gerência de Grupos de Trabalho

IIE - Instituto Estadual de Educação

MEC – Ministério da Educação

MEN - Departamento de Metodologia de Ensino

NPC - *Non-Player Character*

OMS – Organização Mundial da Saúde

P&D – Pesquisa e Desenvolvimento

PC – *Personal Computer*

PIBIC – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica

PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência

PMF – Prefeitura Municipal de Florianópolis

REMAR – Recursos Educacionais Multiplataforma e Abertos da Rede UFSCar

RNP – Rede Nacional de Ensino e Pesquisa

SC - Santa Catarina

SEAD – Secretaria de Educação a Distância

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

TEF1 - se refere à Turma 32 do 3º ano do Ensino Fundamental da (EEBPA)

TEF1 (A) - se refere à Turma 399 do 5º ano do Ensino Fundamental (CEJA)

TEF2 - se refere à Turma 41 do 4º ano do Ensino Fundamental (EEBPA)

TEF3 - se refere à Turma 60 do 6º ano do Ensino Fundamental (EEBPA)

TEF4 - se refere à Turma 70 do 7º ano do Ensino Fundamental (EEBPA)

TEF5 - se refere à Turma 90 do 9º ano do Ensino Fundamental (EEBPA)

TEM1 - se refere à Turma 102 do 1º ano do Ensino Médio (EEBPA)

TEM2 - se refere à Turma 103 do 1º ano do Ensino Médio (EEBPA)

TEM2 (A) - se refere à Turma do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio (CEJA)

TEM2 (B) - se refere à Turma 106 do 1º ano do Ensino Médio (CEJA)

TEM3 - se refere à Turma 202 do 2º ano do Ensino Fundamental (EEBPA)

TV - Televisor

UAB – Universidade Aberta do Brasil

UDESC – Universidade do Estado de Santa Catarina

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

LISTA DE SÍMBOLOS

- Traço corresponde ao número 0 (zero) no quantitativo das respostas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	19
QUAL O CONTEXTO?	20
QUAL O PROBLEMA?	23
JUSTIFICATIVA: POR QUE AS SOLUÇÕES EXISTENTES NÃO RESOLVEM?	26
OBJETIVOS	30
OBJETIVO GERAL	30
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	30
METODOLOGIA DA PESQUISA	31
1 O CAMINHO DA PESQUISA	37
1.1 APROXIMAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA	37
1.2 COLETA DE DADOS NAS ESCOLAS	40
1.3 IDENTIDADE DOS PARTICIPANTES	42
2 DESCRIÇÃO DOS DADOS	46
PERGUNTA 1: QUE MÍDIA(S) VOCÊ ACHA QUE PODERIA(M) SER USADA(S) NA ESCOLA, OU NA SUA APRENDIZAGEM?	49
PERGUNTA 2: QUE MÍDIA(S) VOCÊ UTILIZA NO DIA-A-DIA?	55
PERGUNTA 3: QUE MÍDIA(S) VOCÊ UTILIZA NA ESCOLA?	60
PERGUNTA 4: LEMBRA DE ALGUMA AULA EM QUE VOCÊ UTILIZOU MÍDIA(S)? CONTE COMO FOI ESTA AULA	66
PERGUNTA 5: COMO VOCÊ DARIA UMA AULA UTILIZANDO MÍDIA(S)?	71
PERGUNTA 6: COMO OS/AS PROFESSORES/AS USAM A(S) MÍDIA(S) DE FORMA QUE VOCÊ NÃO GOSTA?	79
3 ANÁLISE DOS DADOS	85
QUANTITATIVO DE RESPOSTAS: FAIXA ETÁRIA E GÊNERO	85
O QUE PENSAM OS ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA SOBRE MÍDIAS?	88
Questão 1, do formulário: que mídia(s) você acha que poderia(m) ser usada(s) na escola, ou na sua aprendizagem?	88

Questão 2: que mídia(s) você utiliza no dia a dia?	88
Questão 3: que mídia (s) você utiliza na escola?	89
Questão 4: lembra de alguma aula em que utilizou mídia(s)? Conte como foi essa aula.	89
Questão 5: como você daria uma aula utilizando mídia(s)?	90
Questão 6: como os/as professores/as usam a(s) mídias de forma que você não gosta? ..	90
PESQUISA APLICADA: <i>GAME</i> COMENIUS, MÓDULO 2, MÍDIAS AUDIOVISUAIS ..	92
CONCLUSÃO.....	96
REFERÊNCIAS	99
APÊNDICE A – FORMULÁRIO DA PESQUISA	103
APÊNDICE B – FORMULÁRIO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DOS DADOS COLETADOS	104
APÊNDICE C – PERCENTUAIS DE PARTICIPANTES DA PESQUISA POR FAIXA ETÁRIA	105

INTRODUÇÃO

Atualmente, estamos cada vez mais imersos na cultural midiática, somos bombardeados por informações a todo instante. Neste cenário, numa rapidez cada vez maior, habita a Geração Y, que são os jovens nascidos no cotidiano do uso de tecnologias, que segundo Lipkin e Perrymore, (2010, p.2), ela é

também conhecida como a Geração *Millennials*, Geração da *Internet* e iGeração. Embora haja pouco consenso em relação ao nome da geração nascida entre o ano de 1980 e o ano de 2000, essa geração (com cerca de 74 milhões de pessoas) está próxima da geração de *Boomers* (nascida no Pós-guerra, com 78 milhões de pessoas) e é muito maior que a Geração X (com aproximadamente 50 milhões de pessoas). Como um elefante em uma loja de cristais, a Geração Y invadiu o mercado criado pelos Veteranos e *Boomers*, e está exigindo mudanças na cultura empresarial. Só seu tamanho já faz a diferença.

A humanidade mudou rapidamente nos últimos dois séculos em criação de tecnologias midiáticas, porém a utilização destes instrumentos para educar, para potencializar o desenvolvimento humano, ainda é um campo em aberto. Isto implica não somente em pensar sobre o que podemos ensinar com, sobre e através das mídias (FANTIN, 2011), mas também na finalidade da educação na sociedade global que queremos.

Talvez seja o tempo de pensar como podemos utilizar instrumentos midiáticos na educação e não somente consumi-los como oferta do modo de produção capitalista (MARX, 2013), onde a mercadoria

é, antes de tudo, um objeto externo, uma coisa que, por meio de suas propriedades, satisfaz necessidades humanas de um tipo qualquer. A natureza dessas necessidades – se, por exemplo, elas provêm do estômago ou da imaginação – não altera em nada a questão¹. Tampouco se trata aqui de como a coisa satisfaz a necessidade humana, se diretamente, como meio de subsistência [*Lebensmittel*], isto é, como objeto de fruição, ou indiretamente, como meio de produção. (MARX, 2013, p.113)

As formas de uso que se estabelece, muitas vezes, entre estes produtos, aqui se destacam os midiáticos, “é apenas uma relação social determinada entre os próprios homens que aqui assume, para eles, a forma fantasmagórica de uma relação entre coisas” (MARX, 2013, p.147). Assim, se coisifica a tecnologia como objeto de *status*, como símbolo do poder aquisitivo, e

¹“*Desire implies want; it is the appetite of the mind, and as natural as hunger to the body [...] the greatest number (of things) have their value from supplying the want of the mind*” [“O desejo faz parte das necessidades; ele é o apetite do espírito, e tão naturalmente como a fome para o corpo, [...] a maioria (das coisas) tem seu valor, porque satisfaz as necessidades do espírito”], Nicholas Barbon, *A Discourse on Coining the New Money Lighter. In Answer to Mr. Locke's Considerations* (Londres), p.2-3.

muitas vezes, não se explora sua potencialidade como recurso de instrumento de aprendizagem, como um meio para obter fins estabelecidos pelos seres humanos, pois a tecnologia é neutra, nós estabelecemos como ela pode ser empregada (FEENBERG, 2004).

Propõe-se que as novas gerações irão aprender a utilizar as mídias, pelo acesso que tem na sociedade as elas. E os que não aprenderam, irão naturalmente deixar de existir, pois são de gerações anteriores Veteranos, *Boomers*, Geração X, (LIPKIN E PERRYMORE, 2010), mas as novas gerações saberão usar as mídias em sua aprendizagem? Qual a lacuna na sociedade que isso pode gerar na formação humana?

Nem todos saberão utilizar mídias em sua aprendizagem, ou terão a oportunidade de ter sua aprendizagem potencializada com o uso de mídias, é utópico pensar em uma sociedade totalmente igualitária em desenvolvimento educacional, mas é necessário se pensar e em como solucionar isto, e tentar atingir o objetivo de uma igualdade de ensino e oportunidades de aprendizagem.

Qual o legado que estamos deixando para as próximas gerações sobre o uso de mídias em sua aprendizagem? As mídias serão utilizadas em sua educação como uma ferramenta que potencializará sua aprendizagem?

QUAL O CONTEXTO?

Esta pesquisa foi produzida a partir das demandas de desenvolvimento do *Game Comenius*, um projeto de mídia-educação que investiga como um jogo digital pode ensinar professores e alunos de licenciatura a utilizar as mídias na sala de aula. Como referencial teórico usamos o conceito de mídia-educação que se baseia em educar a partir de três perspectivas: sobre / para os meios (perspectiva crítica), com os meios (perspectiva instrumental) e através dos meios (perspectiva expressivo – produtiva), (FANTIN, 2011, p.30).

No *Game Comenius*, o *gamer*² escolhe como vai planejar e ministrar suas missões, na forma de aulas, escolhendo e testando os elementos componentes disponíveis no *game*: espaços onde poderão ocorrer as aulas, tipos de agrupamentos para os estudantes, procedimentos metodológicos de aulas e tipos de mídias que podem ser utilizadas, e também respondendo a *quizzes*³ sobre mídias e conhecimentos gerais. O objetivo é ampliar seus letramentos (LEMKE,

² *Gamer*: do inglês, jogador, referência a alguém que joga jogos de computador, *videogames*, jogos de mesa, como de tabuleiro, cartas, e jogos em celular. Nota da autora.

³ *Quiz*, original do inglês, *Quizzes* (plural), jogo onde o *gamer* deve responder corretamente as perguntas que lhe são colocadas. Nota da autora.

2010; KNOBEL; LANKSHEAR, 2007; ROJO, 2012; 2013), o que vem ao encontro da pedagogia dos multiletramentos proposta pedagógica do grupo de Nova Londres que oferece uma nova alternativa de ensino (COPE; KALANTIZIS, 2000) e de discutir o significado de ser professor de linguagens nos tempos atuais (OLIVEIRA; SZUNDY, 2014).

O *Game Comenius* em seus dois módulos está disponível em endereço eletrônico⁴ para acesso gratuito, aberto e multiplataforma. Um dos objetivos do *game* é permitir que os *gamers* pensem sobre o planejamento de suas aulas (com base nas definições de procedimentos, agrupamentos, espaços de aprendizagem, e mídias), criem missões completas e compartilhem seus projetos a fim de aperfeiçoar sua didática com os resultados obtidos, como possibilidade de ativar o aprendizado dos licenciandos e docentes em formação continuada, colocando-os, no centro do processo em uma metodologia ativa. E também, levar o *gamer* a aprender a usar mídias a partir do desafio de resolver missões que podem planejar e ministrar, de forma divertida em aulas que pudessem ser avaliadas e pontuadas (CRUZ, 2016; 2018; 2018a).

No *Game Comenius*, a protagonista Lurdinha representa o professor presencial *online*⁵, arquiteto do percurso que disponibiliza múltiplas experimentações, como mobilizador da experiência do conhecimento.

Cada missão do *Game Comenius* expõe uma sequência didática com: apresentação, desenvolvimento e conclusão, reproduzindo a prática profissional docente. No primeiro momento da aula o planejamento, e no segundo momento a tentativa de atingir o objetivo proposto no planejamento no processo de ensino - aprendizagem, que na mediação docente neste processo didático atingirá o objetivo ou não, de aquisição do conhecimento, o que será mensurado pela reação e aprendizagem dos estudantes.

Pensar e propor a construção de saber no campo educacional requer a reflexão sobre o contexto de ensino e dilemas da educação, que são desafios na educação atual, esta é uma preocupação no Projeto do *Game Comenius*: “Como apresentar o problema do uso de mídias na educação, sem cair no maniqueísmo de certo e do errado, ou de apresentar a tecnologia como solução para os problemas da escola?” (CRUZ, 2018, p.13).

Ao que o projeto tenta responder e solucionar da seguinte maneira:

Repensando a escola no contexto da cibercultura, promovendo e investigando a ampliação de letramentos dos atuais docentes e futuros professores e, ao mesmo

⁴ Endereço eletrônico do *Game Comenius*: <http://gamecomenius.com>.

⁵ Professor presencial *online*: profissional que transmite conhecimentos específicos mediando e criando situações didáticas, dando aulas com recursos disponibilizados em ambientes virtuais, em um processo de aprendizagem à distância. Nota da autora.

tempo, instigar as questões ligadas à incorporação das mídias de forma crítica produtiva e autoral em sua prática pedagógica (CRUZ, 2018, p.13).

Dados sobre a experiência do jogo são coletados em oficinas experimentais e servem para aperfeiçoamento e novas produções do *game*. A principal motivação para o projeto se deve às conclusões vindas de um levantamento dos jogos produzidos nas nossas universidades no qual em todos os exemplos encontrados, não havia um que se voltasse especificamente para a formação de licenciandos e professores (MÜLLER, 2017).

O projeto teve início em julho de 2015. Em dezembro de 2017, foi finalizado o *Game Comenius*, Módulo 1, Mídias Impressas⁶, que é uma fase completa de oito missões da geração impressa, disponível para acesso gratuito em endereço eletrônico⁷.

Em outubro de 2017, o *Game Comenius* recebeu um convite para participar do projeto REMAR – Recursos Educacionais Multiplataforma e Abertos na Rede UFSCar. A equipe do Comenius passou a pensar o jogo de forma mais ampliada e fez um projeto de customização. O projeto foi aprovado pela Gerência de Grupos de Trabalhos (GGT) da RNP da Diretoria de Pesquisa e Desenvolvimento da Rede Nacional de Ensino, participando do grupo dos cinco projetos aceitos na Chamada de Propostas para Adaptação e Integração de Jogos na Plataforma REMAR, que faz parte do Programa de P&D Temático EAD, em parceria com a CAPES. Na plataforma REMAR, o *gamer* atua como *game design*⁸ definindo conteúdos, objetivos, pontuação e *feedback*⁹, sobre as missões criadas, que simulam um planejamento de aula. Essas missões criadas podem ser compartilhadas para que sejam jogadas por outros *gamers*. O *Game Comenius* customizável está disponível para acesso em endereço eletrônico¹⁰.

O *Game Comenius* teve apoio de dois editais do CNPq, de bolsas PIBIC, e está vinculado ao projeto “O lúdico e o letramento midiático: o potencial pedagógico dos jogos digitais na formação para as mídias” aprovado na Chamada CNPq N° 12/2017 – Bolsas de Produtividade em Pesquisa, e também de bolsas de extensão da UFSC e de auxílio financeiro da CAPES / RNP no projeto da plataforma REMAR / UFSCar.

⁶ Mídias Impressas: Meio de propagação da informação por registro impresso em gráfica ou manualmente. (Nota da autora). No contexto do *Game Comenius* Módulo 1, mídias impressas são as mídias que aparecem no *game*, como opção para o *gamer* utilizar na elaboração do planejamento de aula, são elas: cadernos, cartazes, livro didático, fotografias, jornais, revistas, e quadro. Dados do Projeto Comenius, 2017.

⁷ Endereço eletrônico do *Game Comenius*, Módulo 1, Mídias Impressas: <http://gamecomenius.com>.

⁸ *Game designer*: é o profissional da área de *design* de *games*, que projeta, desde a criação, até a definição de regras, criação e animação de personagens, definição de roteiro e animação, no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Nota da autora.

⁹ *Feedback*: avaliação de um resultado. Nota da autora.

¹⁰ Endereço eletrônico do *Game Comenius* Customizável: <http://gamecomenius.com/remar/>.

O projeto “*Game Comenius Módulo 2, Mídias Audiovisuais: O Jogo da Didática*”, com financiamento aprovado no Edital n. 42/2017, Fomento à Inovação para o Desenvolvimento e Aplicação de Tecnologias de Informação e Comunicação em Educação na temática Jogos Virtuais, CAPES / UAB, que teve início em agosto de 2018, e é continuidade da produção desenvolvida em um dos projetos do Grupo EDUMÍDIA (Educação, Comunicação e Mídias), certificado pela UFSC no CNPq.

QUAL O PROBLEMA?

Iniciei minhas atividades no *Game Comenius* no segundo semestre de 2018, como estagiária no projeto. Em outubro de 2018, ingressei como bolsista PIBIC, substituindo o bolsista anterior. A produção de conteúdo para análise e produção científica, e também para a pesquisa de conteúdos educacionais, para o *Game Comenius, Módulo 2, Mídias Audiovisuais*, era tarefa que executava como estagiária do Edital nº 42/2017 – CAPES / UAB – Processo nº 23038.018669/2017-82, e que continuei desenvolvendo concomitantemente às outras tarefas propostas dentro do PIBIC.

As fases de criação do *game* compreendem etapas distintas: conceitual, prototipagem, pré-produção e finalização. A pesquisa de conteúdo pedagógico na produção tem enfoque nas dificuldades, características e condições de criação de *games* educativos, mas também do quanto é possível criar através deles (CRUZ, 2016).

Os primeiros objetivos foram atuar na produção completa de um *game* digital e de um jogo de tabuleiro, seguindo encaminhamentos que se pautavam no *Game Comenius, Módulo 1, Mídias Impressas*. Estes encaminhamentos eram: Que as mídias do jogo anterior seriam utilizadas no *game*; Seriam introduzidas novas mídias da geração audiovisual; Demanda de produção de novos cenários no *game*; Necessidade de mais procedimentos, espaços, agrupamentos e momentos de aula, como opção para o *gamer*; Criação de novas interações de imprevistos de aula, reação dos alunos, decisão sobre o planejamento e execução das aulas; Na versão *online* necessidade de personalização do *game*; Na versão customizável, criação de conteúdo; A protagonista fará a jornada do herói; As missões serão de tempo cronológico de um dia; E, transformação do *game* à medida que o *gamer* recebe recompensas.

Paralelo a esta produção, também foi realizada a produção de materiais para as oficinas, aplicação de questionários avaliativos do Módulo 1 do *game*, e tabulação dos dados coletados. Nesta etapa, de início da produção, detectei a necessidade de incluir conteúdo real a narrativa dos alunos no *game*.

A partir da proposta do Módulo 2, que se baseia em missões mais interativas em que toda a escola estará envolvida no *game*, foi necessária uma imersão em espaços escolares para coleta de subsídios que auxiliassem a elaboração das narrativas dos personagens no *game*.

O que gerou a pesquisa foi a necessidade de conteúdo para falas ou interação dos *non-player characters* (NPCs) dos estudantes no *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais. Na versão do *Game Comenius*, Módulo 1, Mídias Impressas, os *non-player characters* (NPCs) dos estudantes tinham interação, mas no Módulo 2 era outro objetivo de interação entre os personagens que ocorre a partir das falas entre eles. Os NPCs dos alunos interagem com o *gamer* no Módulo 1 por reações emocionais de satisfação ou insatisfação com a aula. Esta reação era dada por um valor associado a cada mídia de acordo com a pontuação estabelecida pela equipe de produção do *Game Comenius*, Módulo 1, Mídias Impressas.

Figura 1 - Reação dos alunos no Game Comenius, Módulo 1, Mídias Impressas



Fonte: Game Comenius (2017)

A Figura 1 demonstra a reação dos alunos quando a protagonista Lurdinha executa um dos objetivos do planejamento da aula, segunda a escolha do jogador.

Os *emojis*¹¹ amarelos representam a satisfação dos estudantes com a aula.

¹¹ Palavra de origem japonesa (*e, imagem, mais moji, letra*). Usados em mensagens eletrônicas, web, jogos, entre outros. Nota da autora.

Figura 2 - Reação dos alunos no Game Comenius, Módulo1, Mídias Impressas



Fonte: Game Comenius (2017)

A Figura 2 representa outro momento da aula, onde a reação dos estudantes ao planejamento executado é de pouca satisfação, com a escolha do jogador para a aula de Lurdinha.

Figura 3 - Reação dos alunos no Game Comenius, Módulo 1, Mídias Impressas



Fonte: Game Comenius (2017)

A Figura 3 expõe a insatisfação dos estudantes com o planejamento executado no Game Comenius, Módulo 1, Mídias Impressas.

Esta interação era útil ao jogo, mas não expressava uma interação mais factual com a prática docente e a relação de ensino aprendizagem que se estabelece com os estudantes na rotina escolar.

Para se chegar à produção de um novo conteúdo para o *game* na versão Módulo 2, foi necessário ir a campo e saber: O que pensam os estudantes da Educação Básica sobre o uso de mídias em seu cotidiano doméstico e escolar como recurso de uso social e aprendizagem?

JUSTIFICATIVA: POR QUE AS SOLUÇÕES EXISTENTES NÃO RESOLVEM?

Pensar o início da produção de conteúdo para um *game* educativo, não é escolha aleatória, a diversidade de informações pode se tornar um complicador caso o pesquisador não tenha um olhar direcionado na produção. Do contrário, o jogo pode não atingir o objetivo esperado, “é necessário que esses obstáculos e conflitos estejam alinhados com a narrativa, pois conflitos que não se relacionam com o objetivo do jogo podem torná-lo cansativo e desestimulante” (SENA, 2017, p.48). Alguns dos desafios no jogo educativo são entreter, proporcionar fruição e proporcionar ensino aprendizagem pela ação do *gamer*.

E neste contexto, da ação de jogar, o elemento principal é o *gamer*, que pode ter estes três perfis descritos por ROGERS (2014): os que acompanham a narrativa do jogo; os que têm interesse de conhecer a narrativa completa do jogo; e aqueles que não têm interesse pela narrativa do jogo.

Assim, o conteúdo do *game* não pode ser necessariamente um conteúdo matriz, que terá aprofundamento em quantas ramificações forem necessárias de acordo com o que se pretende ensinar ao *gamer*. Segundo Rogers (2014), o jogo deve fornecer detalhes mais profundos da história, se adaptando para jogos educativos de conteúdo, mas que não impeça a jogabilidade caso o *gamer* tenha um perfil de não se importar com a narrativa.

O conteúdo do *game* pode estar expresso em narrativa, objetos, fatos que atrelados e em ação durante o jogo, informam ao *gamer* para onde está sendo direcionado seu raciocínio objetivando a aprendizagem de algo.

No *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, um dos vértices da produção do conteúdo está relacionado às teorias da aprendizagem que fazem parte do currículo do curso de Licenciatura em Pedagogia, mais especificamente de Célestin Freinet, Jean Willian Fritz Piaget, Lev Semenovitch Vygotsky e Paulo Reglus Neves Freire. Essa demanda se mostrou necessária após a coleta de dados nas oficinas realizadas com estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia da UFSC, na disciplina MEN7113 – Comunicação e Educação, no segundo semestre de 2018. Os dados apontaram a necessidade de uma relação entre algumas das teorias estudadas e o pensar pedagógico no momento do jogo em que a protagonista Lurdinha, elabora a melhor solução para o desafio proposto.

Esta proposta vem complementar, o conteúdo original, a aprendizagem com, sobre, e através do uso de mídias na educação. Isso porque o *Game Comenius* está baseado na proposta de mídia - educar nas três dimensões: 1) ao jogar “com” o *Game Comenius*, os *gamers* vão aprender que as mídias são uma ferramenta de ensino e aprendizagem lúdica a ser considerada no planejamento didático; 2) como as missões estão voltadas para a reflexão sobre as possibilidades e dificuldades de uso das mídias na educação e, ao mesmo tempo, sobre sua cultura, linguagens e características, o *Game Comenius* pretende educar “sobre / para” as mídias, entendidas como objeto de estudo a ser incluído no currículo de todas as áreas de conhecimento; 3) finalmente, ao possibilitar a customização e a criação das próprias missões do jogo, o *Game Comenius* também busca educar “através” da mídia, visando à autoria crítica, empoderando os professores - *gamers* para se pensarem como *game designer*¹² dessa proposta educativa.

Essas questões são específicas da mídia-educação (RIVOLTELLA, 2005; BÈVORT; BELLONI, 2009; FANTIN, 2011) ao trabalhar de modo lúdico a discussão sobre a inclusão das tecnologias na sala de aula na formação inicial e continuada dos estudantes.

Desta forma, apresentar as teorias da aprendizagem de Célestin Freinet fundamentada em princípios como: educação e trabalho, livre expressão, cooperação e tateamento experimental (LEGRAND, 2010); de Jean Piaget do desenvolvimento cognitivo, pela assimilação e acomodação, construindo novos esquemas de pensamento com base na experiência (PIAGET, 2007); de Lev Vygotsky da aprendizagem pela interação com a meio, dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD), que é a faixa de saberes que a criança já sabe, Nível de Desenvolvimento Real, que servem de base para a aquisição dos saberes subseqüentes, Nível de Desenvolvimento Potencial (VYGOTSKY, 2007, 2009); e de Paulo Freire construindo a educação paralela a autonomia dos estudantes, valorizando e respeitando seus saberes e cultura (FREIRE, 2011), no *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais foi possível com a criação de *non-player characters* (NPCs), que são todos os personagens não controlados pelo *gamer* (NOVAK, 2008). Dickey (2015) descreve a função: nos jogos educativos, os NPCs são também conhecidos como agentes pedagógicos e cumprem a função de auxiliar o *gamer* enquanto este alcança seus objetivos de aprendizagem. Os NPCs propostos para o *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais funcionam na mecânica do jogo como

¹² *Game designer*: é o profissional da área de *design* de *games*, que projeta, desde a criação, até a definição de regras, criação e animação de personagens, definição de roteiro e animação, no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Nota da autora.

co-protagonistas, que são personagens que cooperam com os protagonistas em alguns momentos do jogo, juntando forças ou formando times (SENA, 2017, p.92).

Cada missão do Módulo 2 apresenta um problema a ser resolvido pela protagonista Lurdinha. Quem os apresenta são NPCs inspirados nos teóricos da educação mundial Freinet, Freire, Piaget e Vygotsky. Estes NPCs estão em contextos diferentes no espaço virtual do *game*, possibilitando interações pedagógicas diferentes nestes espaços,

Na construção destes NPCs foram utilizadas as classificações das categorias de Novak (2012), que podem ser combinadas com alguns arquétipos de Jung (2000), para reforçar a conexão dos *gamers* com a história:

- 1) Herói – o jogador deve criar uma conexão e uma identificação com seu avatar.
- 2) Sombra – é o antagonista do jogador, representado com o personagem mais maligno do jogo. Esse personagem é o lado escuro do próprio jogador.
- 3) Mentor – guia o jogador nas opções. Informa sobre sua jornada.
- 4) Aliado – auxilia o jogador durante a jornada.
- 5) Guardiã – bloqueia o progresso do jogador até que se prove o seu valor.
- 6) Trapaceiro – atrapalha o jogador durante a jornada.
- 7) Arauto – indica mudanças na narrativa e que fornece direcionamento ao jogador.
- 8) Históricos – são personagens que possuem referências no mundo real, como os personagens dos jogos medievais e de guerra. (NOVAK, 2012, p. 93)

O processo de construção do saber na relação ensino aprendizagem tem como possibilidade a centralidade do aluno. Mas, no viés que o *game* propõe em sua experiência ao *gamer*, o aluno não tem esse papel central na mecânica do jogo, mas pretende-se que tenha ao final do processo, na aprendizagem que o *game* propõe de apropriação do conteúdo, de reflexão sobre a formação e prática pedagógica que irá refletir no campo de atuação docente e, portanto, diretamente sobre o aluno.

No *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, a possibilidade dos alunos interagirem com a personagem Lurdinha, surgiu como um espaço em branco, onde não havia referenciais, ou pontos de partida, para a produção que se pretendia atrelada ao uso de mídias na educação, ou então a perspectiva do jogo de aprendizagem do *gamer*, ou de pensar pedagógico sobre as mídias.

Construir a fala dos estudantes a partir do mesmo conteúdo, do Módulo 1, do *Game Comenius*, Mídias Impressas, não traria o resultado esperado na experiência do jogo para o

Módulo 2, que tenta simular a prática docente em uma sala de aula com uso de mídias, porque os módulos possuem abordagens distintas.

Buscando solucionar a questão, fiz uma consulta no Repositório Institucional da UFSC, de TCCs do Centro de Ciências da Educação, da UFSC, com as palavras chave mídia-educação, foram localizados 11 arquivos, mas nenhum apresentava material que pudesse ser utilizado na produção que se objetivava.

Além disso, como pensar em interações entre os *non-player characters* (NPCs) para um *game* educativo problematizando ações cotidianas na educação?

Esta questão se tornou de difícil elucidação, primeiro pelo contexto do *game* ser ambientado na década de 1990, o que impossibilitava a coleta de dados em crianças deste período. A possibilidade de entrevistar sujeitos que foram escolarizados neste período, não seria a melhor, pois a memória da experiência se perde com o decorrer do tempo. Assim, a solução foi ver como estudantes da atualidade poderiam dar essa resposta subjetiva.

Diante destas constatações, a melhor solução foi buscar no campo, diretamente com os estudantes, alguma possibilidade de resposta para possíveis soluções de conteúdo para os NPCs dos alunos no *game*, captando dados da realidade para incorporar nos diálogos dos estudantes dentro do jogo, e no momento dos *feedbacks*, especialmente.

Os conteúdos apresentados como escolhas do *game* têm como base uma visão holística (ZABALA, 1998; 2002) que possibilita ao *gamer* refletir sobre as relações harmoniosas e conflitantes que existem entre os diversos elementos que compõem o ato de ensinar de forma não estanque, permitindo ao *gamer* perceber as diferentes possibilidades de combinação criativa que seja voltada para a aprendizagem do estudante. Nesse sentido, o rol de escolhas se configura em um repositório educacional à disposição do *gamer* de forma multimodal, através de imagens, sons e textos. Com o uso do resultado da pesquisa dos estudantes nas escolas, um recorte da realidade nacional da educação brasileira, na expressão de opinião dos sujeitos participantes da pesquisa, pretendeu-se incorporar conteúdo ao jogo.

Diante disso observou-se a necessidade de pesquisar sobre o que pensam estudantes de diferentes níveis de ensino sobre o uso de mídias na escola, de acordo com a abordagem do Módulo 2. Sobre a necessidade da pesquisa Gil aponta que,

um problema é de natureza científica quando envolve variáveis que podem ser tidas como testáveis: “Em que medida a escolaridade determina a preferência político-partidária?” “A desnutrição determina o rebaixamento intelectual?” “Técnicas de dinâmica de grupo facilitam a interação entre os alunos?” Todos estes problemas envolvem variáveis suscetíveis de observação ou de manipulação. É perfeitamente possível, por exemplo, verificar a preferência político-partidária de determinado

grupo, bem como o seu nível de escolaridade, para depois determinar em que medida essas variáveis estão relacionadas entre si. (GIL, 1991, p. 27)

Para conhecer como os estudantes pensam o uso de mídias em sua educação e sociedade, foi feita uma pesquisa com 149 estudantes de escolas públicas estaduais de Florianópolis / SC, no período de outubro a dezembro de 2018, em instituições de Ensino Regular, de Nível Fundamental e Médio, e na Educação de Jovens e Adultos, no Nível Fundamental e Médio. As questões da pesquisa buscavam respostas sobre como as mídias eram utilizadas em sala de aula, e quais as impressões que os estudantes tinham sobre esse uso em sua aprendizagem, e também no contexto pessoal, o uso e acesso que tinham às mídias propostas na pesquisa.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

O objetivo deste trabalho é identificar junto a estudantes da educação básica, as principais mídias utilizadas por professores e estudantes no ambiente escolar para a partir das informações coletadas possuir subsídios para a construção de diálogos nas narrativas das missões do Módulo 2, do *Game Comenius*, Mídias Audiovisuais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Mapeamento como os discentes e docentes das instituições de ensino usam as mídias audiovisuais no processo de ensino-aprendizagem;
- 2) Criar um formulário de pesquisa para mapear como os discentes e docentes, das instituições de ensino, usam as mídias no processo de ensino-aprendizagem.
- 3) Analisar os dados coletados e encontrar nas respostas possibilidades de conteúdo para as narrativas do *game*.
- 4) Incluir o conteúdo ao *game* como forma de participação dos estudantes na criação do jogo.

METODOLOGIA DA PESQUISA

Por ser sujeito ativo no contexto escolar, é necessário despertar o interesse dos estudantes, ao engajamento na pesquisa. Foi sob a perspectiva da participação deles como agentes potenciais na criação do *game*, a partir de suas respostas, e como sujeitos ativos na tentativa de construção de melhor qualidade na educação nacional, pela formação docente, que os estudantes foram convidados a participar da pesquisa.

Além de saber o que pensam estes sujeitos, a ideia é que eles também fossem co-autores na produção do jogo, conscientes de que pela resposta do questionário estariam contribuindo e fazendo ciência e educação com mais qualidade, para eles e para os demais, e próximos que estudarão. Então a pesquisa também teve o intuito do engajamento social dos estudantes para fazer educação. Assim, segundo a definição de Gil (2104), sobre pesquisa social é o processo que, utilizando a metodologia científica, permite a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade social. Onde,

Realidade social é entendida aqui em sentido bastante amplo, envolvendo todos os aspectos relativos ao homem em seus múltiplos relacionamentos com outros homens e instituições sociais. Assim, o conceito de pesquisa aqui adotado aplica-se às investigações realizadas no âmbito das mais diversas ciências sociais, incluindo Sociologia, Antropologia, Ciência Política, Psicologia, Economia, etc. (GIL, 2014, p.26)

O caráter sociológico da pesquisa está implícito nesta participação dos estudantes, onde “A sociologia moderna assumiu a missão de análise e da compreensão da conduta padronizada e dos processos sociais da sociedade, além dos fundamentos nos valores e nas atitudes de que depende a participação individual e coletiva na vida social” (Vidich e Lyman, 2006, p.49).

[...] todos os métodos de pesquisa são, no fundo, qualitativos, sendo nesse ponto, igualmente objetivos; o emprego de dados quantitativos ou de procedimentos matemáticos não elimina o elemento intersubjetivo que representa a base da pesquisa social. [...] Se, nesse sentido, toda a pesquisa é qualitativa – pois o observador encontra-se no centro do processo de pesquisa – isso significaria que as descobertas geradas pelo método não são mais do que a realidade peculiar de cada observador (Atkinson, 1990)? (VIDICH; LYMAN, 2006, p. 51)

De acordo com Dickey (2015), nos jogos educativos, os NPCs são também conhecidos como agentes pedagógicos e cumprem função de auxiliar o jogador enquanto este alcança seus objetivos de aprendizagem, ou como mentor. Esta função, nos NPCs dos alunos era uma lacuna no *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais. Assim, preencher esta lacuna, não com

um conteúdo aleatório, mas com dados fundamentados na realidade, e que trouxessem sentido à participação dos sujeitos envolvidos na pesquisa, enquanto ativos no processo de construção de sua identidade social e cidadã, não eliminando a subjetividade que é à base da pesquisa social (VIDICH; LYMAN, 2006), embora a pesquisa necessitasse de quantificação dos resultados, a participação dos estudantes no *game* foi real, uma representação da verdade e não uma suposição.

A metodologia proposta para a realização da pesquisa seguiu os moldes de Gil (1991), considerando os elementos de um projeto de pesquisa e a maleabilidade na *práxis*¹³ deste exercício,

Não há, evidentemente, regras fixas acerca da elaboração de um projeto. Sua estrutura é determinada pelo tipo de problema a ser pesquisado e também pelo estilo de seus autores. É necessário que o projeto esclareça como se processará a pesquisa, quais as etapas que serão desenvolvidas e quais os recursos que devem ser alocados para atingir seus objetivos. É necessário, também, que o projeto seja suficientemente detalhado para proporcionar a avaliação do processo de pesquisa (GIL, 1991, p.22-23).

A questão principal que motivou a pesquisa, definida como:

o procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema. A pesquisa é desenvolvida mediante o concurso dos conhecimentos disponíveis e a utilização cuidadosa de métodos, técnicas e outros procedimentos científicos. Na realidade, a pesquisa desenvolve-se ao longo de um processo que envolve inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados. (GIL, 1991, p.19)

A proposta da pesquisa foi uma tentativa de saber o que os sujeitos, aqui como principais no processo de ensino aprendizagem em uma abordagem humanista, (MASETTO, 1997, p.43) pensavam sobre uso de mídias na escola e em sua aprendizagem, como utilizavam mídias em seu cotidiano social e escolar, se o uso de mídias foi uma experiência marcante em sua trajetória escolar, quais proposições teriam para o uso de mídias em sua formação, e qual é a visão crítica destes sujeitos sobre o uso de mídias em sua formação escolar. Assim a pesquisa foi exploratória, pois, segundo Gil, são as que

¹³ Práxis é uma palavra com origem no termo em grego *praxis* que significa conduta ou ação. Corresponde a uma atividade prática em oposição à teoria. Este termo é abordado por vários campos de conhecimento, como filosofia e psicologia, que classificam práxis como uma atividade voluntária orientada para um determinado fim ou resultado. Vários pensadores mencionaram o conceito de práxis na sua obra, como Karl Marx e Jean Paul Sartre, este último na sua obra intitulada *Critique de la Raison Dialectique* (Crítica da Razão Dialética). Nota da autora.

[...] têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado (1991. p.45).

A delimitação do contexto entre os sujeitos pesquisados, em níveis de Ensino Fundamental, Médio e Educação de Jovens e Adultos, buscou determinadas características na subjetividade destes sujeitos de acordo com este contexto específico, assim a pesquisa também teve caráter descritivo, (GIL, 1991). São incluídas neste grupo as pesquisas que têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população. A escolha desses níveis de ensino, entre os estudantes pesquisados, tem a ver com o *game design*, que é a planta baixa de um *game* (SCHUYTEMA, 2014). O *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais tem diferentes espaços de jogo, em que alguns representam salas de aula, destes diferentes níveis de ensino. Os dois campos escolhidos para coleta de dados foram escolas públicas.

A interrogação aos sujeitos entrevistados sobre o que pensavam sobre o uso de mídias gerou dados expressivos tanto pela variedade, quanto pela quantidade de respostas à pesquisa, o que trouxe à pesquisa o viés de levantamento, que é caracterizado “pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer -” (GIL, 1991 p.56), que é útil para o estudo de opiniões e atitudes comportamentais de um grupo específico de sujeitos em determinado contexto. A pesquisa de levantamento tem vantagens que se adequaram a esta pesquisa permitindo conhecimento direto da realidade dos sujeitos pesquisados, economia e rapidez, pois os recursos materiais necessários para a realização da pesquisa não tiveram alto custo, além de uma boa quantificação de respostas obtidas. Dentre os limites da pesquisa de levantamento, segundo Gil, encontrei as seguintes em minha investigação: 1) a pouca profundidade no estudo da estrutura e dos processos sociais: foi um limite encontrado, mas que não tinha relevância para o objetivo da pesquisa; que seria qual a estrutura social que estes sujeitos pesquisados estão inseridos e quais processos sociais vivenciam nesta estrutura, que faz com que tenham esta opinião e vivências acerca do uso de mídias; 2) as respostas sugerem limitada apreensão de possibilidades para o processo de mudança não indicando suas tendências a variação, no caso, por que a resposta dos estudantes é daquela forma e não de outra, e impossibilitando possíveis mudanças estruturais, as respostas fornecem informações sobre determinado problema, mas não fornecem soluções que propusessem uma mudança social ampla para o uso de mídias em sala de aula, no entanto demonstram possíveis soluções apresentadas pelos sujeitos entrevistados em seu contexto, respostas essas que vão de encontro ao principal limite na pesquisa de levantamento encontrado nesta análise, a ênfase nos aspectos perceptivos, que é diretamente

influenciado pela subjetividade dos sujeitos envolvidos na pesquisa, o que poderia acarretar em dados distorcidos sobre o uso de mídias pelos estudantes se comparados com outros contextos sociais, a forma possível de contornar esta questão foi a formulação de perguntas objetivas, tentando contornar este problema.

Na organização do levantamento os objetivos específicos restringiram-se a dois grupos Identidade e Mídias no questionário que norteou a pesquisa. Define-se questionário aqui, segundo Gil,

como a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado, etc. (2014, p.121)

As questões do Formulário da Pesquisa¹⁴, específicas para avaliar os itens de interesse objetivaram conhecer a forma e relação mais cotidiana que os estudantes tinham em suas rotinas diárias, escolar e social com o uso das mídias.

A organização da pesquisa para a coleta de dados considerou que alguns estudantes poderiam não possuir a proficiência na leitura, escrita e interpretação de texto, do questionário, por serem diferentes, isso demandaria alocar pessoas para participarem da equipe de pesquisa, auxiliando estes possíveis estudantes. E isto foi feito, e nos momentos necessários houve auxílio na leitura, registro e interpretação para que os diferentes participantes contribuíssem com suas respostas.

Por se tratar de pesquisa em ciências humanas e sociais desde o princípio do planejamento das etapas da pesquisa foi considerado o agir ético e respeitoso conforme previsto na Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016.

Para isso foi produzido Formulário de Autorização de uso dos Dados Coletados¹⁵. O cuidado ético ao organizar o material para a pesquisa e também em como fazer a aproximação e adesão dos estudantes à participação seguiu a legislação nacional para pesquisa com seres humanos nas áreas das Ciências Humanas e Sociais. Ademais, os estudantes foram esclarecidos sobre o teor da pesquisa, e o assentimento livre e esclarecido ocorreu de maneira espontânea, clara e objetiva, assegurando comunicação plena e interativa, em mútua confiança, respeitando a cultura dos participantes, e a diferença, conforme previsto na Resolução Nº 510, de 07 de abril de 2016, e que caso aderissem à proposta de participação todos aqueles que eram menores de

¹⁴ APÊNDICE A – Formulário da Pesquisa.

¹⁵ APÊNDICE B – Formulário de Autorização do uso de Dados Coletados.

idade teriam que levar o formulário de autorização para que um responsável autorizasse a participação. Isso demandou a necessidade de combinados com as turmas pesquisadas, de devolutiva do Formulário de Autorização de uso de dados coletados, e retorno à instituição de ensino para receber estes formulários. Este combinado com os estudantes representou mais um desafio para a pesquisa, pois nem todos os estudantes trouxeram os formulários preenchidos, alguns esqueceram, outros perderam. E de modo geral, racionalizaram que sua participação e adesão livre à pesquisa era o suficiente, como expressão de autonomia e desejo de participação, destacando diferentes interesses, como vemos em FANTIN (2006, p.13),

Esses diferentes interesses se revelam na valorização por parte das crianças do interesse demonstrado pelo pesquisador em querer saber o que elas pensam, sentem e falam, na importância de que tal atitude se reveste para as crianças, e no uso que elas também podem fazer dessa participação quando querem dar uma “escapada” das atividades rotineiras em sala de aula. Fazendo as entrevistas com as crianças nos diferentes contextos e procurando ouvir-lhes a voz, foi possível perceber a importância de as crianças serem ouvidas; mais que a vontade de falar, é evidente a necessidade que muitas crianças têm de compartilhar seus sentimentos e ideias.

A criança é compreendida socialmente como um “vir-a-ser”, um “futuro adulto”, (PERROTTI, 1990, p.12), não sendo reconhecida como produtora de cultura, e a criança está em “[...] esferas de constante relação dinâmica: a esfera natural (etária) e a esfera da História” (PERROTTI, 1990, p.15), logo, a participação das crianças na pesquisa realizada, propõe uma ruptura com condições onde:

[...] a criança passa a ser somente o depositário de um mundo criado pelo adulto, sem ter jamais reconhecido os seus direitos de intervir ativamente no processo sócio-cultural que lhe diz respeito. A cultura passa a exercer uma função domesticadora e coercitiva, dificultando a participação da criança na História enquanto sujeito (PERROTTI, 1990, p.16).

E, também,

Nossa organização social é de tal modo “adultocêntrica”, que nossas reflexões sobre a criança e seu universo cultural correm sempre o risco de, repetindo a organização social, situar a criança em condição passiva face à cultura. Pensamos sempre na criança recebendo (ou não recebendo) cultura, e nunca na criança fazendo cultura ou, ainda, na criança recebendo e fazendo cultura ao mesmo tempo (PERROTTI, 1990, p. 18).

A pesquisa com as crianças na escola e os possíveis resultados a serem utilizados na produção do *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, teve essa intenção e *práxis*, de tornar real a produção de cultura a partir dos saberes dos estudantes, crianças, e também de adolescentes, jovens, adultos e idosos.

E tentando percorrer o caminho sugerido por PERROTTI (1990), da relação infância-política, este trabalho de conclusão de curso foi encaminhado para apreciação junto ao Comitê de Ética, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), para possível publicação, conforme disposto no Art.º 14, da Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016.

1 O CAMINHO DA PESQUISA

A pesquisa sobre o uso das mídias no processo de ensino aprendizagem foi delimitada ao recorte destes sujeitos específicos da área da educação, nos níveis Fundamental Anos Iniciais, Fundamental Anos Finais, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos, Ensino Fundamental Anos Iniciais e Ensino Médio, pois a busca por material que pudesse embasar a produção do conteúdo poderia se estender a uma pesquisa muito ampla, considerando-se as muitas possibilidades de ambientes educacionais distintos em que estudantes estão inseridos no processo de ensino aprendizagem em sociedade.

Assim, foi considerado como ideal que o contexto pesquisado, seria o de estudantes da capital do estado de Santa Catarina, Florianópolis, em escola pública, pesquisando turmas e sujeitos que tivessem proficiência e autonomia para o preenchimento do formulário da pesquisa. Esta questão trouxe um limite para os sujeitos entrevistados impossibilitando que os estudantes da Educação Infantil e de 1º e 2º anos do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais pudessem participar da pesquisa.

Este limite ocorreu por não haver quantidade suficiente de pessoas para fazer o registro no formulário das respostas destes sujeitos, e não por se considerar que a inabilidade característica destas faixas etárias os impossibilitava de participar da pesquisa. As respostas seriam úteis à pesquisa, mas este fator, somado ao tempo hábil para coleta de dados que era escasso, tornou esta possibilidade inviável.

Consequentemente, a pesquisa se limitou aos níveis de ensino, a partir do 3º ano de Ensino Fundamental Anos Iniciais, Ensino Fundamental Anos Finais, Ensino Médio, e Educação de Jovens e Adultos, Ensino Fundamental e Médio.

Considerou-se a possibilidade de estender a pesquisa a estudantes do ensino privado, mas devido ao final do ano letivo, época em que foi realizada, esta possibilidade não foi concluída, mas poderá ocorrer posteriormente em outras pesquisas.

1.1 APROXIMAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA

Concluídas essas etapas, foram contatadas as instituições de ensino, para apresentação da proposta da pesquisa, e dos formulários do questionário e de autorização. Foi então o momento de dialogar com professores das instituições agregando turmas para a aplicação da pesquisa.

Nessa etapa, foi ponderado que as turmas iniciais do Ensino Fundamental, de 1º e 2º anos não participariam por não possuírem a proficiência em alfabetização e letramento. Desta forma, as turmas engajadas foram 3º, 4º, 6º, 7º e 9º ano do Ensino Fundamental, e 1º e 2º ano do Ensino Médio, da Escola de Educação Básica Padre Anchieta (EEBPA), em Florianópolis / SC.

Como, o *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, pretende abordar a Alfabetização e Ensino de Jovens e Adultos, também foram engajadas para a pesquisa turmas do 1º ano do Ensino Médio e de Alfabetização / Nivelamento, do Centro de Educação de Jovens e Adultos (CEJA), de Florianópolis / SC. Após este contato com as instituições e docentes, foram marcados dias e horários para a aplicação da pesquisa com as respectivas turmas.

Na aplicação da pesquisa foi apresentado aos estudantes o *Game Comenius*, Módulo 1, Mídias Impressas, seu caráter formativo de profissionais docentes, e também como perspectiva para os estudantes que pensassem em seguir a carreira docente, como uma possibilidade de experienciar como organizar um planejamento de aula com o uso de mídias. O conceito de mídia, apresentado aos estudantes, segundo Cruz e Ventura, é que:

Mídia designa todo suporte de difusão da informação que se constitui em meio intermediário de expressão, capaz de transmitir e receber mensagens. (...) A mídia abrange um sistema (meios de comunicação, cultura, mediação). Ela também tem sido usada como instrumento, espaço de negociação e de conteúdos, distribuição de bens culturais, e também como aparato, aparelho ou dispositivo físico e tecnológico. (2018, p.444)

Nesta perspectiva foram descritas aos estudantes as mídias que poderiam estar presentes nas respostas e que fazem parte dos diferentes Módulos do *Game Comenius*, e que estão agrupadas neste quadro de categorias de mídias sob a perspectiva de seu uso segundo a metodologia didática proposta pelo Projeto Comenius, que compreende os *Games* como uma mídia de massa pela abrangência que possuem no meio social de difusão da informação. Nesta classificação Celular e *Smartphones*, aparecem como opções distintas e isso tem a ver com a cronologia do jogo, porque o *Game Comenius* se passa em diferentes décadas e tenta reproduzir em parte a evolução tecnológica das mídias. São elas:

Quadro 1 - Categorias das mídias

Mídias de Exposição	Quadro	<i>Datashow / Retroprojektor</i>	Lousa Digital
Mídias de Consulta / Repositório	Livro / Livro Didático / Livro de Leitura	CD / DVD	Ambientes Virtuais / Ferramentas de Busca / <i>Softwares</i>
Mídias de Comunicação / de Comunicação por Imagem	Fotografia	Câmera Digital / Câmera Fotográfica	Celulares/ <i>Smartphones</i>
Mídias de Comunicação em Massa	Jornais / Revistas	Rádio / Televisão	<i>Games / Redes Sociais</i>
Mídias de Produção / Armazenamento	Cadernos / Cartazes	Computadores <i>Offline / Computadores Online/ Notebook / PC / Tablet</i>	Aplicativos / Nuvem

Fonte: Dados do Projeto (2017)

A adesão à pesquisa foi de livre escolha, os estudantes que não desejassem responder o formulário poderiam não fazê-lo, exercitando sua autonomia segundo a perspectiva de Freire (2015), e considerando que,

O sujeito cuja relação com o saber estudamos não é, portanto, nem uma misteriosa entidade substancial definida pela Razão, a Liberdade ou o Desejo, nem um sujeito encerrado em uma inapreensível intimidade, nem um sucedâneo de sujeito construído por interiorização do social em um psiquismo de ficção, mas, sim, um ser humano levado pelo desejo e aberto para o mundo social no qual ele ocupa uma posição e do qual é elemento ativo (CHARLOT, 2000, p.57).

Os estudantes, então se apropriaram deste conceito, fazendo com que a introdução ao objetivo e conteúdo da pesquisa proposta também fosse uma oportunidade de aprendizagem, que foi bem sucedida, pois muitos estudantes tinham somente conhecimento do conceito de mídia que é mais veiculado ao Rádio e a TV, e não do conceito científico de mídia, que atualmente é o que mais adequa-se socialmente pela forma com o as mídias estão presentes e sendo usadas nos cotidianos da população global.

Foram disponibilizados lápis de escrever e borrachas, aos estudantes para facilitar a participação na pesquisa, e também foram entregues adesivos do personagem Comenius, mentor da Professora Lurdinha no *Game Comenius*, Módulo 1, Mídias Impressas.

O percentual de adesão a pesquisa foi elevado, considerando que, mobilizar-se é também engajar-se em uma atividade originada por móveis, porque existem “boas razões” para fazê-lo (CHARLOT, 2000), e que para, a criança mobilizar - se, em uma atividade, quando investe nela, quando faz uso de si mesma como de um recurso, quando é posta em movimento por móvel, que remetem a um desejo, um sentido, um valor (CHARLOT, 2000), é necessário um significado. Nessa perspectiva de valorização dos saberes que os estudantes trazem consigo e de participação ativa na construção do conhecimento acadêmico, a pesquisa foi aplicada.

1.2 COLETA DE DADOS NAS ESCOLAS

A pesquisa foi aplicada nas escolas participantes entre 25 de outubro de 2018 e 04 de dezembro de 2018.

A primeira instituição que participou da pesquisa foi a Escola de Educação Básica Padre Anchieta (EEBPA). A apresentação da pesquisa, convite ao engajamento dos estudantes para participação e entrega dos questionários iniciou-se pela turma 90, do 9º ano, do Ensino Fundamental. A turma era formada por 20 estudantes de faixa etária entre 14 e 17 anos. Esta turma tem autorização da Professora para uso de Celulares e fones de ouvido em sala de aula. Os estudantes não pareciam muito interessados na atividade proposta de engajamento na pesquisa. Foram distribuídos adesivos do personagem Comenius, alguns estudantes brincaram com os adesivos, colando em diversos lugares como cartazes expostos nas paredes da sala de aula, e também nos formulários da pesquisa.

A segunda turma a participar da pesquisa foi a turma 70, do 7º ano, do Ensino Fundamental. A princípio os estudantes desta turma, 19 no total, não pareciam interessados em participar, apesar de terem sido apresentados ao objetivo e explicada a importância da participação, alguns estudantes se recusaram a responder o questionário. Após a entrega dos formulários, alguns se sentiram mais interessados em participar. Com o auxílio da Professora de sala, a maioria dos estudantes respondeu ao questionário e conversaram sobre o que são as mídias na proposta apresentada pela pesquisa. A professora relatou que usa várias vezes o retroprojetor para passar filmes. Mesmo se recusando a responder no início, grande parte da turma entregou o formulário preenchido. Esta turma possuía faixa etária entre 12 e 17 anos, e aceitaram melhor os adesivos do personagem Comenius. Os estudantes relataram que usam Celular em aula para jogar, ver vídeos e escutar música.

A turma 60, do 6º ano, do Ensino Fundamental, foi a terceira participante. Alguns dos 16 estudantes da turma já me conheciam de minha experiência junto à instituição como bolsista

PIBID Pedagogia (Programa de Bolsa de Iniciação à Docência), no período de 2015 a 2017, o que facilitou a adesão destes estudantes entre 11 e 15 anos, na participação da pesquisa.

A turma 32, do 3º ano, do Ensino Fundamental, tinha 19 estudantes de faixa etária entre 8 e 10 anos, isto demandou mais tempo na explicação do objetivo da pesquisa, e sobre o conceito de mídias apresentado. O cuidado nesta etapa foi fundamental para que houvesse um entendimento dos estudantes sobre o que se pretendia com sua participação e também para que as respostas fossem pertinentes ao objetivo da pesquisa, mesmo assim alguns estudantes não compreenderam algumas perguntas ao responder o formulário. Porém, alguns estudantes, se apropriaram do conteúdo apresentado sobre mídias, e passaram a se questionar sobre o que seria mídia em seu cotidiano, fazendo uso do conteúdo aprendido, antes mesmo do término do preenchimento do formulário por toda a turma.

Na turma 41, do 4º ano, do Ensino Fundamental, o engajamento dos 23 estudantes foi semelhante à turma do 3º ano, não havendo recusa na participação a pesquisa, e também demandou atenção aos esclarecimentos sobre objetivo da pesquisa e conceito de mídias apresentado aos estudantes com faixa etária entre 9 e 12 anos.

As turmas: 102, composta por 10 estudantes da faixa etária entre 15 e 18 anos; 103, composta por 10 estudantes da faixa etária entre 15 e 18 anos, ambas do 1º ano; e 202, do 2º ano, do Ensino Médio, composta por 14 estudantes da faixa etária, entre 16 e 20 anos foram turmas em que os estudantes não se mostraram mobilizados à participação, alguns não participaram da pesquisa, e se recusaram a preencher os formulários.

A segunda instituição a participar da pesquisa foi o Centro de Educação de Jovens e Adultos (CEJA). A primeira turma pesquisada foi a 102, de 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio. A turma não estava completa, os 7 estudantes foram chegando gradualmente, a maioria vinha de longe ou trabalhava por isso não chegaram pontualmente no horário de início da aula, alguns também moram em outro município. A turma com faixa etária entre 19 e 51 anos, se apresentou muito solícita e aberta a fazer a pesquisa e também a expressar suas opiniões. Surgiram indagações sobre qual a diferença entre *Datashow* e Retroprojeter.

A segunda turma entrevistada foi a 106, do 1º ano, do Ensino Médio. Na turma haviam quatro estudantes presentes. Todos tinham um perfil semelhante ao movimento proposto pelas políticas públicas de aceleração, programa instituído pelo Ministério da Educação (MEC), em 1997, que retira estudantes do Ensino Regular e encaminha ao Ensino de Jovens e Adultos conforme prevê a Resolução CNE/CEB nº 3/2010. Alguns estudantes relataram que estudavam anteriormente no Instituto Estadual de Educação (IEE) e na Escola de Educação Básica Padre

Anchieta (EEBPA). Três estudantes se recusaram a participar da pesquisa, somente um estudante de 16 anos participou.

A última a participar da pesquisa foi a turma 399, do 5º ano, Nivelamento. Era uma turma mista com estudantes de diferentes faixas etárias, entre 25 e 75 anos, com portadores de Síndrome de *Down*¹⁶ e dois estudantes com deficiência intelectual¹⁷ leve, e um estudante em Instituição Prisional, que não fazia parte da turma, mas colaborou com a turma, fazendo ilustrações, durante o ano letivo de 2018, na produção de um livro que relatava narrativas de experiências de vida dos estudantes da turma 399. A turma tinha experiência com uso de mídias em sala de aula na aprendizagem por meio de aplicativos para Celulares. Os 10 estudantes estavam extremamente interessados na pesquisa, participaram prontamente, e o registro das respostas nos formulários fluiu tranquilamente.

1.3 IDENTIDADE DOS PARTICIPANTES

Dos dados sobre a identidade dos sujeitos foram utilizados, no primeiro momento da análise turma, série e escola. Mas os dados coletados após serem tabulados revelaram um perfil destes participantes, onde destaquei nos quadros e gráficos que seguem abaixo, idade e gênero.

Quadro 2 - Idade, gênero e total de estudantes participantes

Idade	Dados		Total de Estudantes
	Feminino	Masculino	
8 anos	3	2	5
9 anos	10	7	17
10 anos	5	6	11
11 anos	6	5	11
12 anos	5	4	9
13 anos	8	9	17
14 anos	3	1	4
15 anos	8	6	14
16 anos	6	11	17
17 anos	8	7	15
18 anos	3	8	11
19 anos	1	1	2
20 anos	1	0	1
21 anos	1	0	1
22 anos	1	1	2

¹⁶ Síndrome de *Down*: diferença genética do cromossomo 21. Nota da autora.

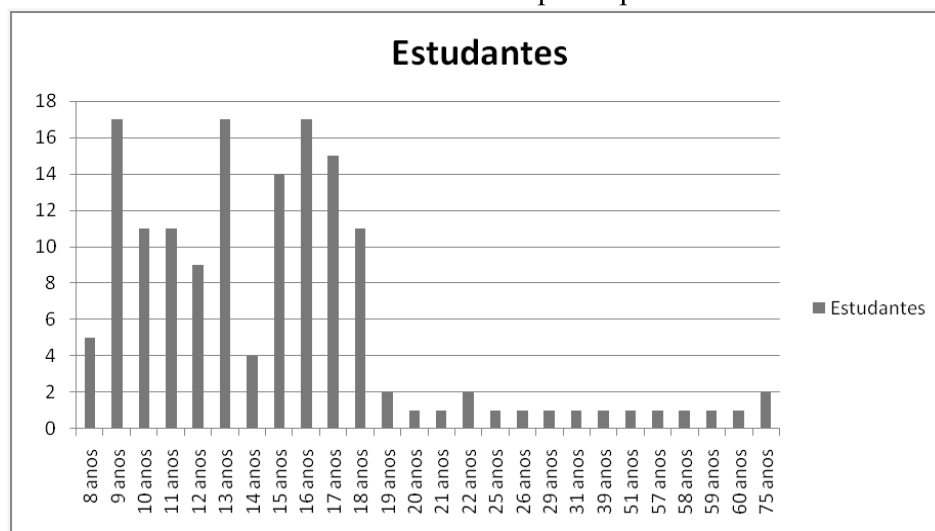
¹⁷ Deficiência Intelectual: quadro de inteligência e habilidades consideradas diferente do padrão estabelecido pela Organização Mundial da Saúde (OMS). Nota da autora.

Idade	Dados		
	Feminino	Masculino	Total de Estudantes
25 anos	0	1	1
26 anos	1	0	1
29 anos	0	1	1
31 anos	1	0	1
39 anos	1	0	1
51 anos	1	0	1
57 anos	1	0	1
58 anos	1	0	1
59 anos	1	0	1
60 anos	1	0	1
75 anos	2	0	2

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Quadro 2 destaca a quantidade de participantes por faixa etária e gênero, a quantidade do gênero feminino foi de 79 participantes, e do gênero masculino foi de 70 participantes, entre os 149 estudantes. A Tabela 2 demonstra a quantidade de participantes da pesquisa por faixa etária. A tabela demonstra uma quantidade heterogênea de participantes da faixa etária dos 8 aos 75 anos de idade.

Gráfico 1 - Idade dos participantes



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Gráfico 1, aponta para a participação maior entre os sujeitos pesquisados da faixa etária entre 8 e 18 anos, e menor entre a faixa etária dos 19 aos 75 anos.

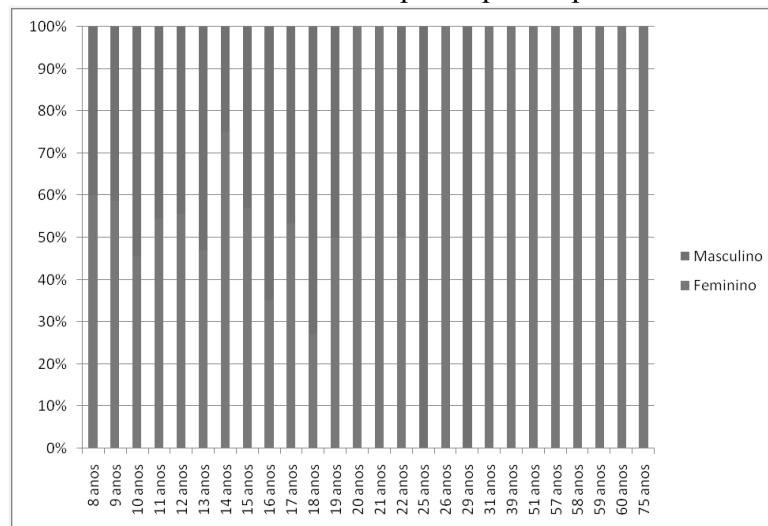
O percentual de participantes por faixa etária, está demonstrado no Gráfico 2¹⁸, em que 3% dos participantes tinham 8 anos, 11% tinham 9 anos, 7% tinham 10 anos, e 7% tinham 11 anos. Um dos objetivos da pesquisa era dar ênfase a participação das crianças enquanto potenciais produtores de cultura e ativos na sociedade, nesta perspectiva a pesquisa atingiu um percentual de 28% dos participantes na faixa etária característica da infância que é do nascimento até os 11 anos (PIAGET, 2007). Assim, a pesquisa conseguiu atingir o objetivo esperado neste aspecto, com uma quantidade representativa de 44 crianças participando.

Entre os adolescentes, que corresponde à faixa etária dos 12 aos 18 anos¹⁹, a quantidade de participantes foi expressiva: 87 estudantes, 6% tinham 12 anos, 11% tinham 13 anos, 3% tinham 14 anos, 9% tinham 15 anos, 11% tinham 16 anos, 10% tinham 17 anos e 7% tinham 18 anos. Perfazendo um total de 57% dos participantes.

Os jovens e adultos, na faixa etária dos 19 aos 59 anos²⁰, que participaram da pesquisa corresponderam a 13% dos pesquisados, 15 estudantes.

A participação de idosos²¹ correspondeu a 2% dos participantes, com idade de 75 anos, num total de 3 estudantes.

Gráfico 2 - Gênero dos participantes por idade



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

¹⁸ APÊNDICE C: Percentual dos participantes da pesquisa por faixa etária.

¹⁹ De acordo com a Organização Mundial da Saúde (2018) a faixa etária que contempla a adolescência varia de 12 a 18 anos.

²⁰ De acordo com a Organização Mundial da Saúde (2018) a faixa etária que contempla a vida adulta varia de 19 a 59 anos.

²¹ De acordo com a Organização Mundial da Saúde (2018) a faixa etária que contempla a vida idosa é a partir de 60 anos.

O Gráfico 2 demonstra a quantidade de participantes do gênero feminino e masculino na pesquisa por faixa etária. As linhas em azul representam as participantes do gênero feminino e em rosa do gênero masculino.

2 DESCRIÇÃO DOS DADOS

Embora tenha sido cogitada a possibilidade de aplicação da pesquisa em instituições privadas, objetivando analisar o contraste nas respostas que seriam de estudantes de classes econômicas opostas, com diferentes trajetórias de ensino aprendizagem, e pelo fato desta possibilidade não ter sido concluída pelo curto prazo no cronograma da pesquisa, este fato não comprometeu os resultados, porque, as respostas dos estudantes da escola pública foram satisfatórias e bem elaboradas. Ao todo participaram da pesquisa 149 estudantes, a quantidade de estudantes que não aderiram à pesquisa foi do percentual da margem de 3% a 5% do total de estudantes que tive acesso nas duas instituições. A apresentação de parte dos dados coletados está efetivada neste Trabalho de Conclusão de Curso.

Parte dos dados de uso de mídias que apareceram nas respostas do formulário foram utilizados na tabulação, e para a produção do conteúdo do jogo, foram utilizadas as respostas que tiveram maior percentual de similaridade entre o tipo de mídias citadas pelos estudantes em suas respostas, ou que correspondiam com as necessidades do *game design* do jogo.

A apresentação dos dados coletados está disposta em gráficos e tabelas, divididos entre as instituições participantes e níveis de ensino. Essa organização foi necessária devido às instituições serem distintas e proporcionarem educação a tipos de sujeitos diferentes, e isso fica evidente também nas diferenças como estes estudantes expressaram o processo de ensino aprendizagem em suas respostas, e até mesmo no engajamento para participação na pesquisa.

A quantidade de dados coletados permitiu que fosse possível chegar a índices percentuais sobre as respostas dadas e similaridades entre elas, destacando desta forma, quais respostas foram mais ou menos semelhantes, podendo-se constatar uma insatisfação recorrente com alguns tipos de mídias.

A análise e interpretação desta pesquisa podem ser feitas até mesmo, embora que parcialmente pelo leitor, que pode ou não se identificar, ou constatar algo de sua realidade nos dados apresentados. Cada um julga por si mesmo se um trabalho lhe transmite ou diz algo, se deve ser aceito ou rejeitado (VIDICH; LYMAN, 2016).

A exposição dos dados coletados neste trabalho de conclusão de curso seguiu a Resolução N° 510, de 07 de abril de 2016, que preconiza a ética, respeito pela dignidade humana e a proteção dos sujeitos participantes das pesquisas. Desta forma, conforme descrito no Art.2º, incisos IX, XI, e XVIII a discriminação, estigmatização, preconceito, e também descrito no Capítulo II, Art.3º, incisos V, VIII e IX, a afirmativa de recusa de todas as formas de preconceito, incentivando o respeito à diversidade, à participação de indivíduos e grupos

vulneráveis e discriminados, garantia de não utilização de informações que causem prejuízos aos seus participantes, não acentuando o estigma, o preconceito ou a discriminação. Desta forma, objetivando como descrito no Capítulo IV, Art.º19, o pesquisador deve estar atento aos riscos que a pesquisa possa acarretar aos participantes, sendo assim os dados coletados foram alterados em relação a questões de registro de ortografia e gramática, tendo em vista que o objetivo de análise da pesquisa é: opinião, vivências escolares e cotidianas, críticas, e livre expressão dos sujeitos participantes, e não sua proficiência em escrita, produção textual, ortografia ou gramática. Assim, o teor das respostas foi preservado, não alterando o conteúdo, mas foram feitas as correções gramaticais e ortográficas de modo a preservar os direitos dos sujeitos participantes da pesquisa.

A organização das turmas dos diferentes níveis de ensino, Ensino Fundamental, Ensino Médio, e Educação de Jovens e Adultos, foi descrita nos quadros abaixo, onde, por exemplo, a sigla “TEF1” se refere à Turma 32 do 3º ano do Ensino Fundamental, para demonstrar os dados da pesquisa de forma mais clara e objetiva.

Nos quadros abaixo há a nomenclatura das turmas, séries e escolas dos participantes que responderam o formulário.

Quadro 3 - Nomenclatura das séries pesquisadas do Ensino Fundamental

Número de estudantes	Turmas da Escola de Educação Básica Padre Anchieta (EEBPA) do Ensino Fundamental
19	TEF1 – Se refere à Turma 32 do 3º ano do Ensino Fundamental
23	TEF2 – Se refere à Turma 41 do 4º ano do Ensino Fundamental
16	TEF3 – Se refere à Turma 60 do 6º ano do Ensino Fundamental
19	TEF4 – Se refere à Turma 70 do 7º ano do Ensino Fundamental
20	TEF5 – Se refere à Turma 90 do 9º ano do Ensino Fundamental

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Quadro 4 - Nomenclatura das séries pesquisadas do Ensino Médio

Número de estudantes	Turmas da Escola de Educação Básica Padre Anchieta (EEBPA) do Ensino Médio
10	TEM1 – Se refere à Turma 102 do 1ª ano do Ensino Médio
10	TEM2 – Se refere à Turma 103 do 1º ano do Ensino Médio
14	TEM3 – Se refere à Turma 202 do 2º ano do Ensino Médio

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Quadro 5 - Nomenclatura das séries pesquisadas da EJA (Ensino Fundamental)

Número de estudantes	Turma do Centro de Educação de Jovens e Adultos (CEJA) do Ensino Fundamental
10	TEF1A – Se refere à Turma 399 do 5º ano do Ensino Fundamental

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Quadro 6 - Nomenclatura das séries pesquisadas da EJA (Ensino Médio)

Número de estudantes	Turmas do Centro de Educação de Jovens e Adultos (CEJA) do Ensino Médio
7	TEM1A – Se refere à Turma 102 do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio
1	TEM2B – Se refere à Turma 106 do 1º ano do Ensino Médio

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

A tabulação dos dados seguiu critérios, entre eles, as respostas que não descreveram as mídias foram desconsideradas, como por exemplo: cachorro quente, ar condicionado, futebol, jogar bola, melhorar as portas, entre outras.

O número de mídias que aparecem na tabulação dos dados no quantitativo das respostas é irregular, pois os estudantes poderiam optar por mais de um tipo de mídia em suas respostas, pois o objetivo não era que apontassem apenas uma mídia principal em seu uso escolar ou cotidiano, mas sim, quais as mídias que tinham acesso com mais frequência.

Nos gráficos Celulares e Smartphones aparecem distintos, para preservar o teor das respostas dos estudantes. A tecnologia da mídia celular evoluiu rapidamente nas últimas duas décadas, e de modo geral as duas formas de se expressar são utilizadas como demonstraram as respostas da pesquisa. Ademais, na classificação de mídias propostas pelo Projeto Comenius Celulares e Smartphones estão agrupados em categorias distintas por serem invenções de tempos históricos diferentes.

O traço (-) que aparece nas tabelas corresponde ao número 0 de respostas para a respectiva mídia ou descrição referentes.

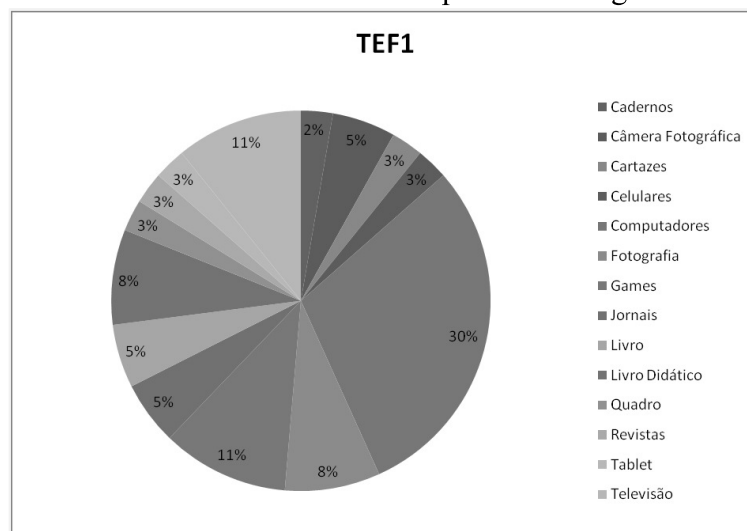
Na tabela de respostas das perguntas 4 e 5, as respostas comentadas dos estudantes aparecem entre aspas.

O critério de tabulação dos dados, em todas as respostas do formulário, seguiu a prioridade das mídias apontadas pelos estudantes, em suas respostas, como o foco na organização dos dados da pesquisa para se chegar aos percentuais obtidos.

Segue abaixo, a tabulação dos dados sobre mídias coletadas entre os participantes da pesquisa, organizados pelas perguntas e por turma:

PERGUNTA 1: QUE MÍDIA(S) VOCÊ ACHA QUE PODERIA(M) SER USADA(S) NA ESCOLA, OU NA SUA APRENDIZAGEM?

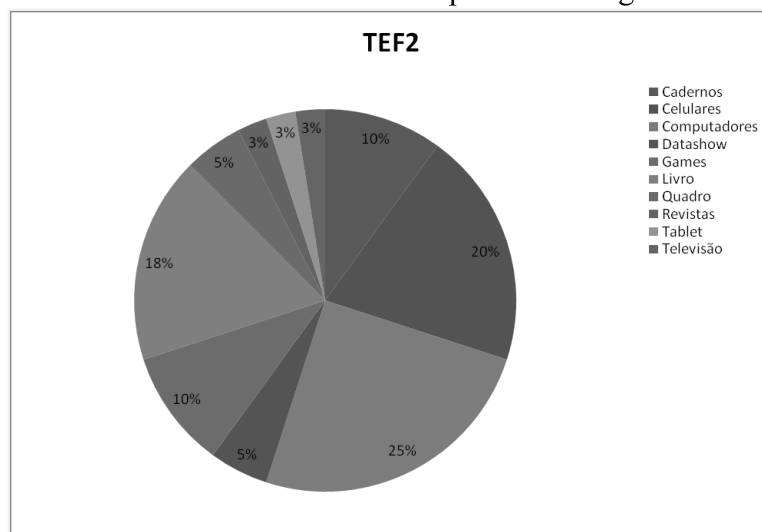
Gráfico 3 - Percentuais de respostas da Pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Entre os estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental a mídia que mais apareceu nas respostas como opção de uso em sua aprendizagem foram Computadores com 30% das respostas. Com o mesmo percentual, em segundo lugar *Games* e Televisão com 11% das respostas. E em terceiro lugar aparecem também com o mesmo percentual Fotografia e Livro Didático com 8% das respostas.

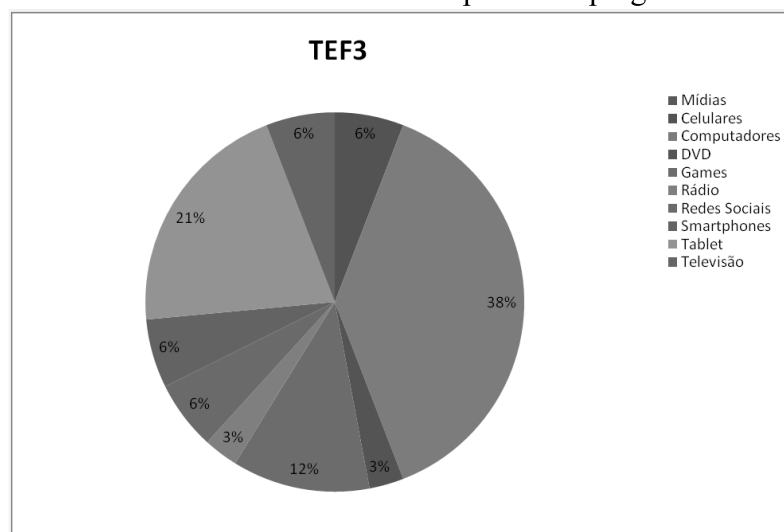
Gráfico 4 - Percentuais de respostas da Pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Na turma do 4º ano do Ensino Fundamental a mídia que teve o maior percentual nas respostas foram Computadores com 25%. Celulares tiveram um percentual de 20% e Livro aparece como terceira opção com 18% das respostas.

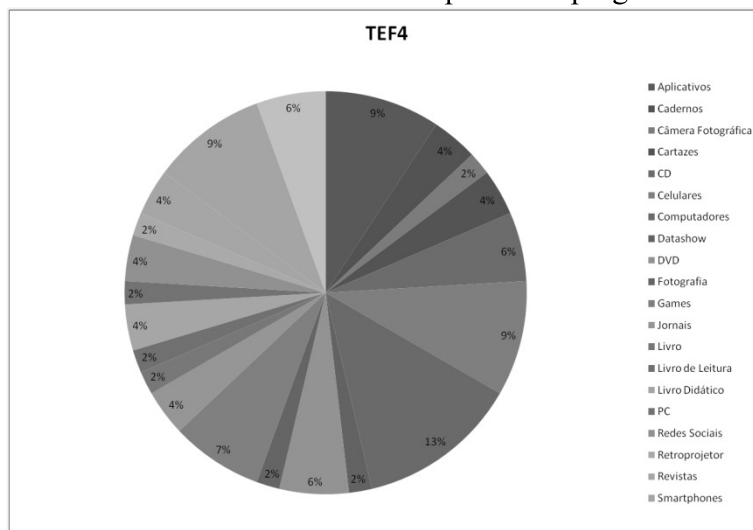
Gráfico 5 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Entre os estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, a mídia que mais se destacou nas respostas foi Computadores com percentual de 38%. *Tablet* aparece em segundo lugar com percentual de 21%, e *Games* em terceiro com 12% das respostas.

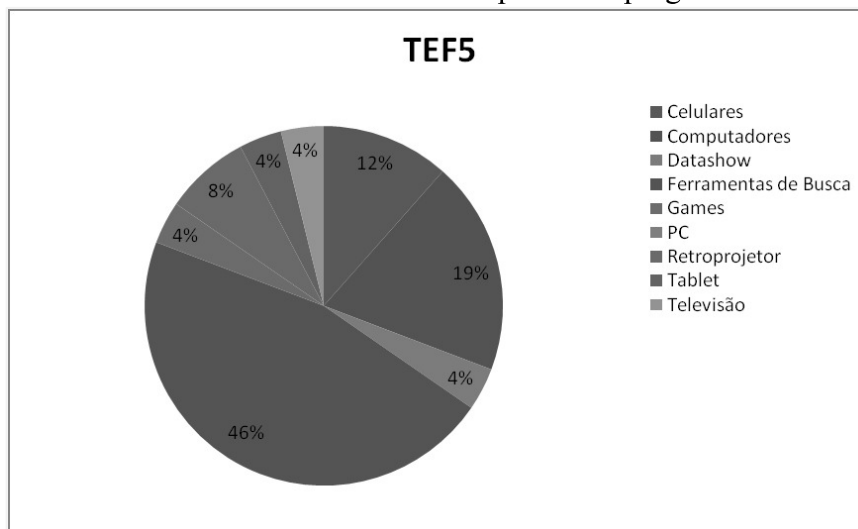
Gráfico 6 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

A turma do 7º ano do Ensino Fundamental apontou Computadores com 13% das respostas como a mídia que poderia ser usada em sua aprendizagem. Em segundo lugar, com o mesmo percentual aparecem nas respostas Aplicativos, Celulares e *Smartphones* com 9%, e em terceiro lugar com percentual de 7% *Games*.

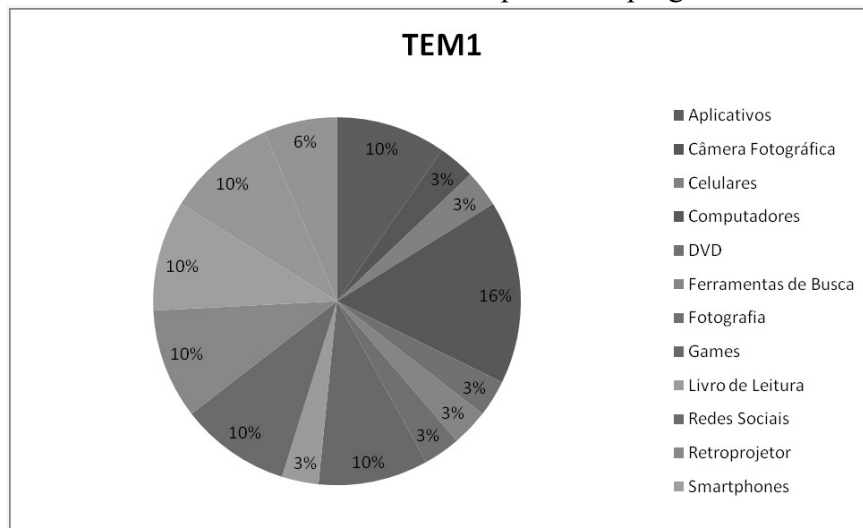
Gráfico 7 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 9º ano do Ensino Fundamental apontou Ferramentas de Busca como principal opção em 46% das respostas, seguido de Computadores com 19%, e Celulares com 12%.

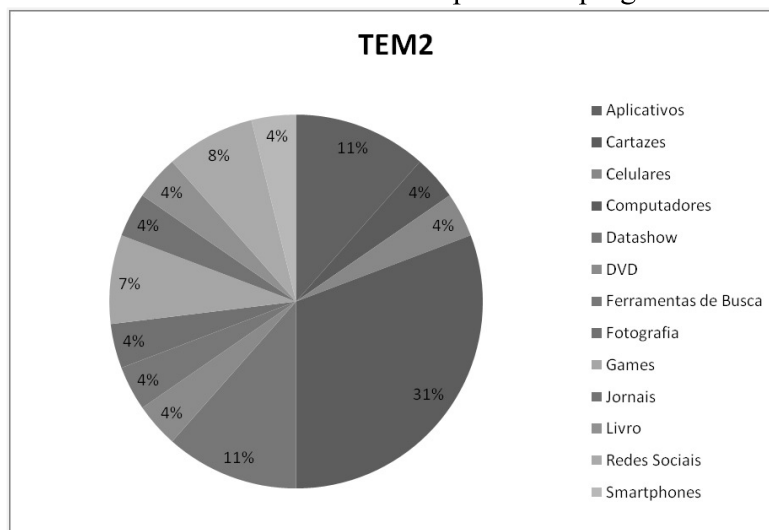
Gráfico 8 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A primeira turma do 1º ano do Ensino Médio apontou Computadores como a mídia de maior percentual nas respostas com 16%, seguido de Aplicativos, Games, Redes Sociais, Retroprojektor, Smartphones, e Tablet com 10%, e em terceiro lugar, Televisão com 6%.

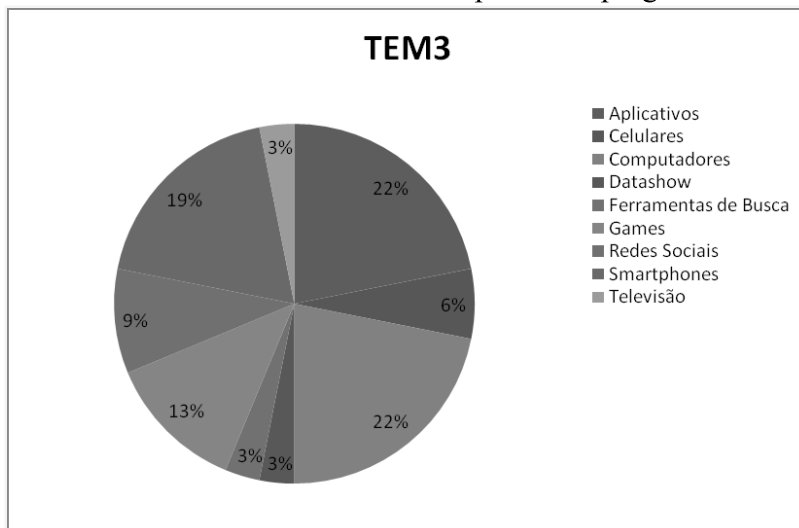
Gráfico 9 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A segunda turma do 1º ano do Ensino Médio respondeu Computadores em 31% das respostas, seguido de Datashow e Aplicativos com 11%, e Games com 8% das respostas.

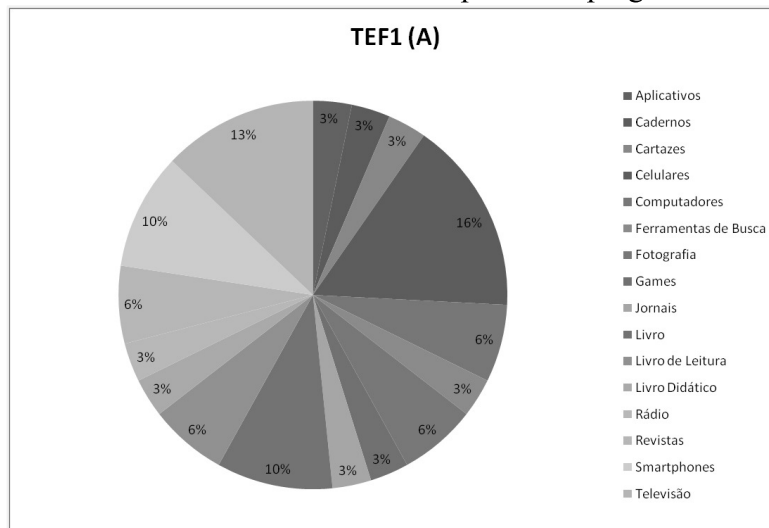
Gráfico 10 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Na turma do 2º ano do Ensino Médio, Aplicativos e Computadores aparecem com mesmo percentual de 22%, *Smartphones* com 19%, e *Games* com 9% das respostas.

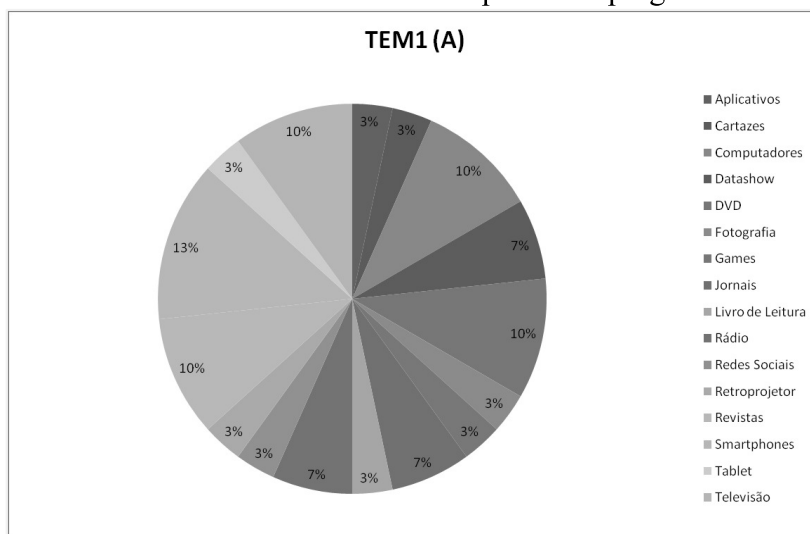
Gráfico 11 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre a turma do 5º do Ensino Fundamental de Educação de Jovens e Adultos Celulares foi a mais apontada com 16%, Televisão apareceu em 13%, Livro e *Smartphones* com 10% das respostas.

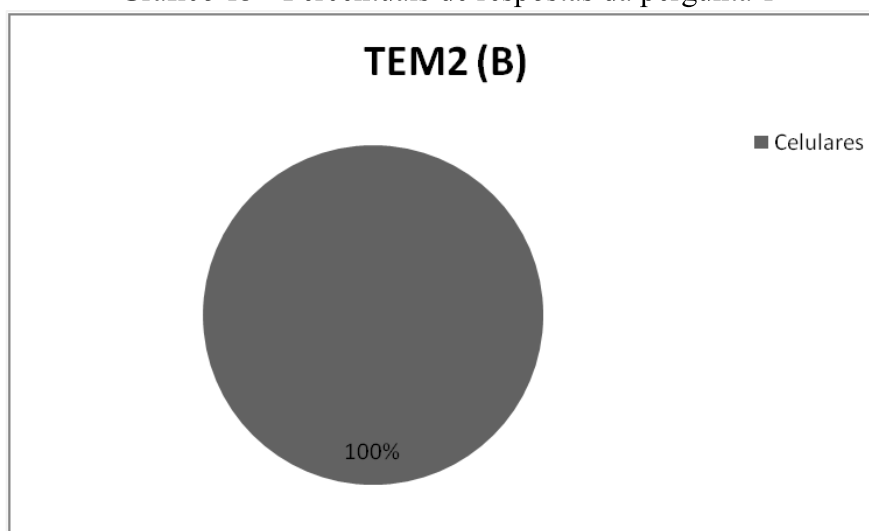
Gráfico 12 - Percentuais de respostas da pergunta 1



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Na turma de 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, *Smartphones* foi a mídia que predominou com percentual de 13%. Computadores, DVD, Revistas, e Televisão com 10%, e *Datashow*, Jornais, e Rádio com 7% das respostas.

Gráfico 13 - Percentuais de respostas da pergunta 1

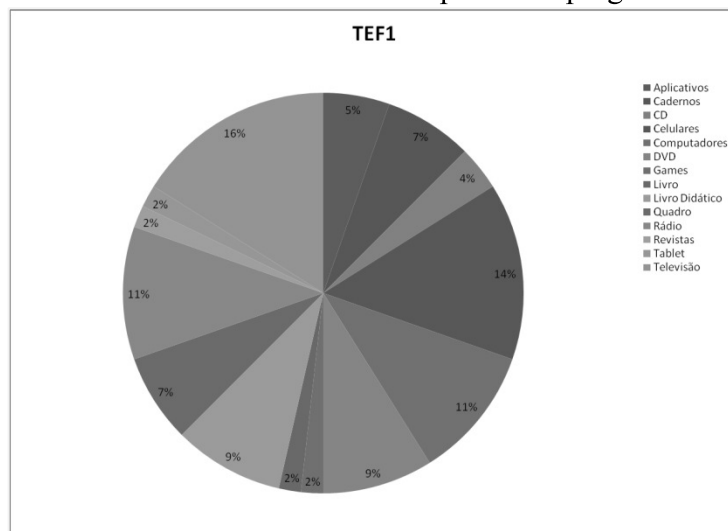


Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 1º ano do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos apontou Celulares que teve 100% de percentual nas respostas.

PERGUNTA 2: QUE MÍDIA(S) VOCÊ UTILIZA NO DIA-A-DIA?

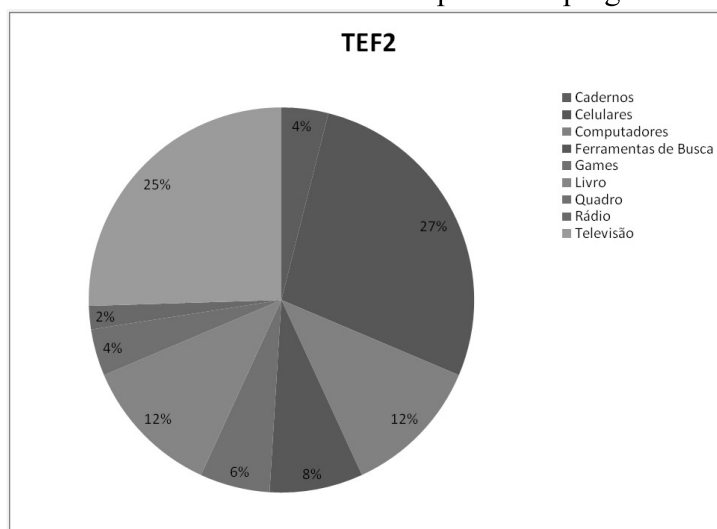
Gráfico 14 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma de 3º ano do Ensino Fundamental respondeu em sua maioria que a mídia que mais tinham acesso no dia-a-dia era a Televisão com 16%. Celulares teve 14%, Computadores e Rádio tiveram 11% das respostas.

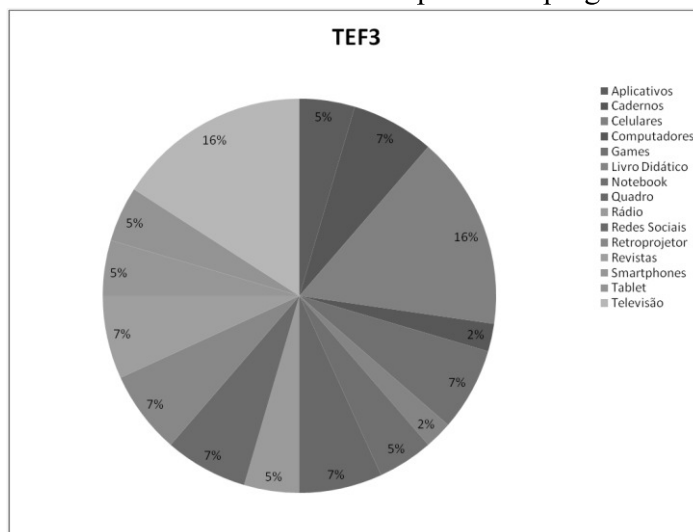
Gráfico 15 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Na turma do 4º ano do Ensino Fundamental, 27% dos estudantes responderam Celulares, 25% Televisão, e Computadores e Livro 12%.

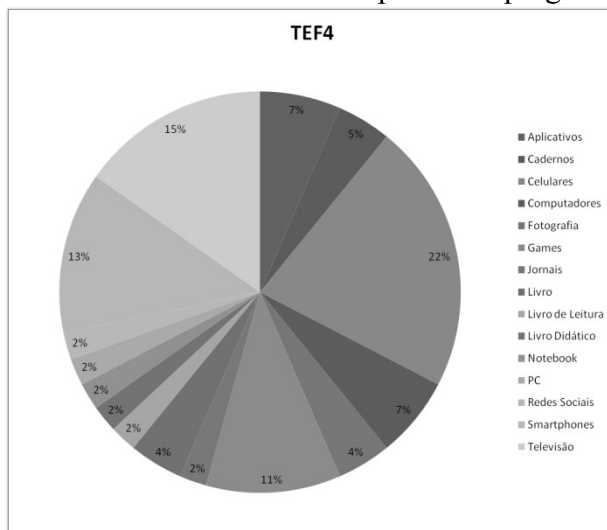
Gráfico 16 - Percentuais de repostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma de 6º ano do Ensino Fundamental respondeu Celulares 16% e Televisão 16% como mídia que mais utilizam no dia-a-dia. Cadernos, Games, Quadro, Redes Sociais, Retroprojektor, e Revistas, aparecem em segundo lugar com percentual de 7%, e, Aplicativos, Notebook, Rádio, Smartphones e Tablet aparecem em 5% das respostas.

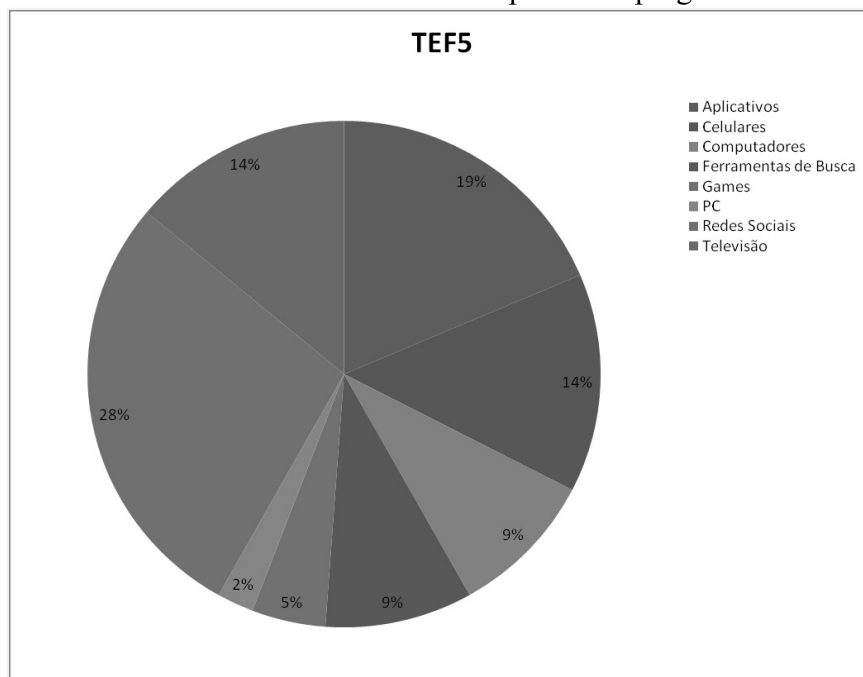
Gráfico 17 - Percentuais de repostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

As respostas do 7º ano do Ensino Fundamental resultaram em Celulares 22%, Televisão 15% e Smartphones 13%.

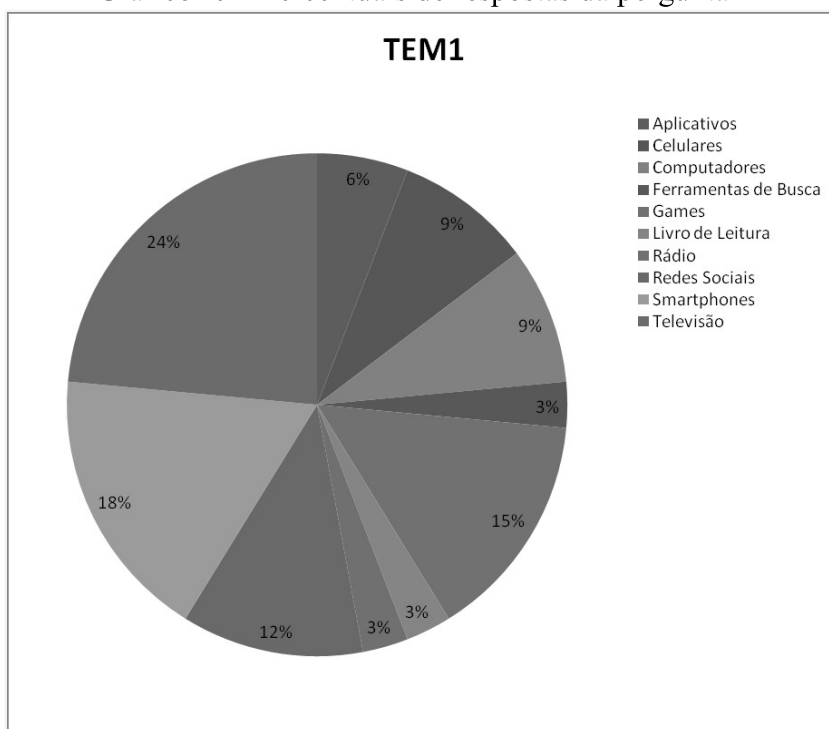
Gráfico 18 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental Redes Sociais aparecem com percentual de 28%, Aplicativos com 19%, e, Celulares e Televisão com 14% das respostas.

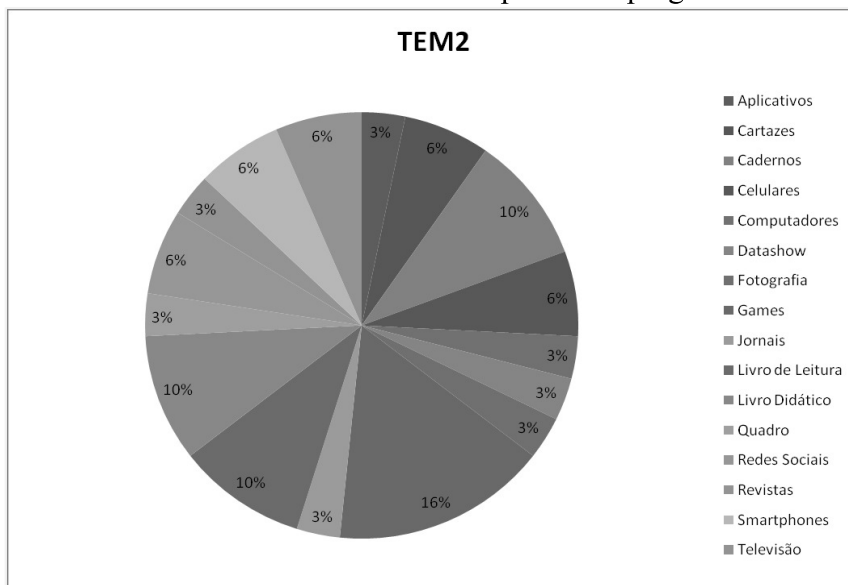
Gráfico 19 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Entre os estudantes do 1º ano do Ensino Médio 24% responderam usar a Televisão no dia-a-dia, *Smartphones* 18%, e *Games* 15%.

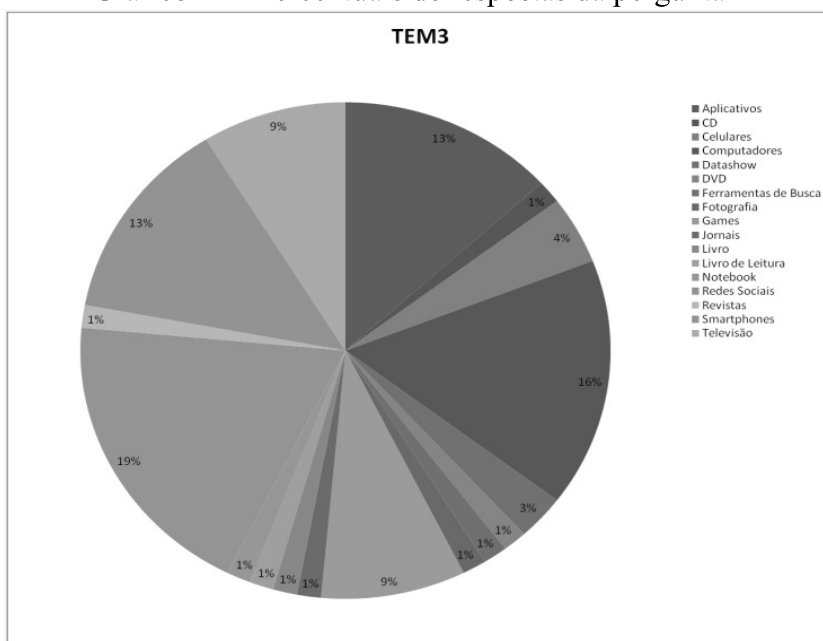
Gráfico 20 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A segunda turma do 1º ano do Ensino Médio respondeu que utilizavam em sua maioria *Games* 16%. Cadernos, Livro de Leitura e Livro Didático aparecem com 10%. Cartazes, Celulares, Redes Sociais, *Smartphones* e Televisão com 6% de percentual nas respostas.

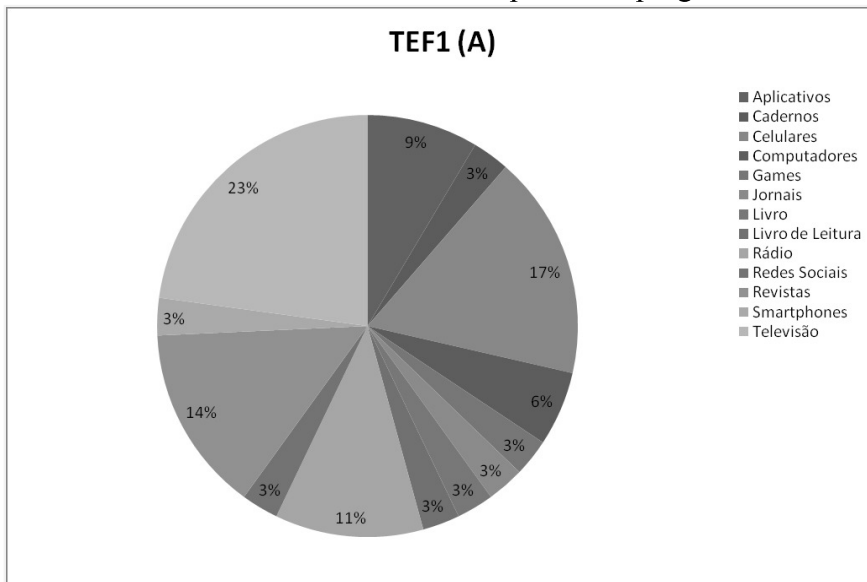
Gráfico 21 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 2º ano do Ensino Médio respondeu que 19% utilizam Redes Sociais no dia-a-dia, 16% Computadores, e Aplicativos e *Smartphones* 13%.

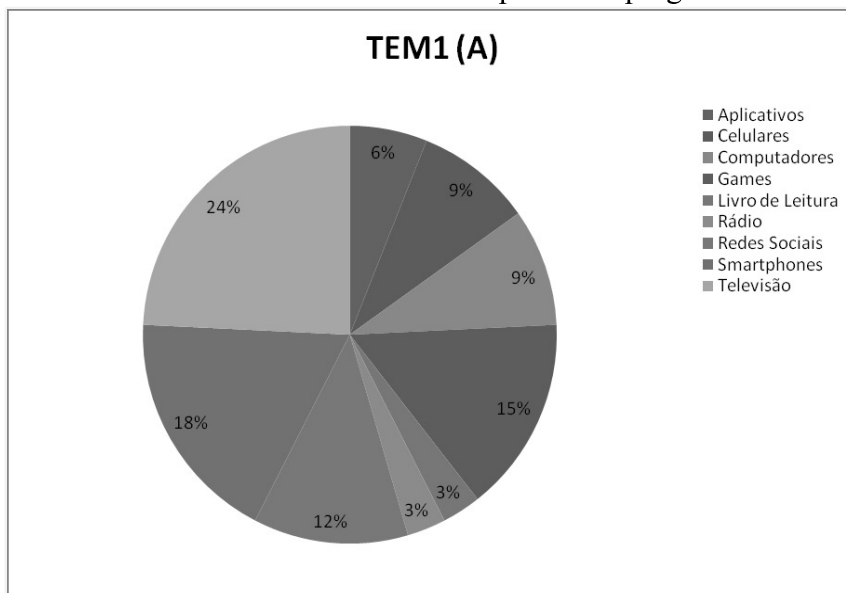
Gráfico 22 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes da Educação de Jovens e Adultos, do 5º ano do Ensino Fundamental 23% responderam Televisão, 17% Celulares e 14% Revistas.

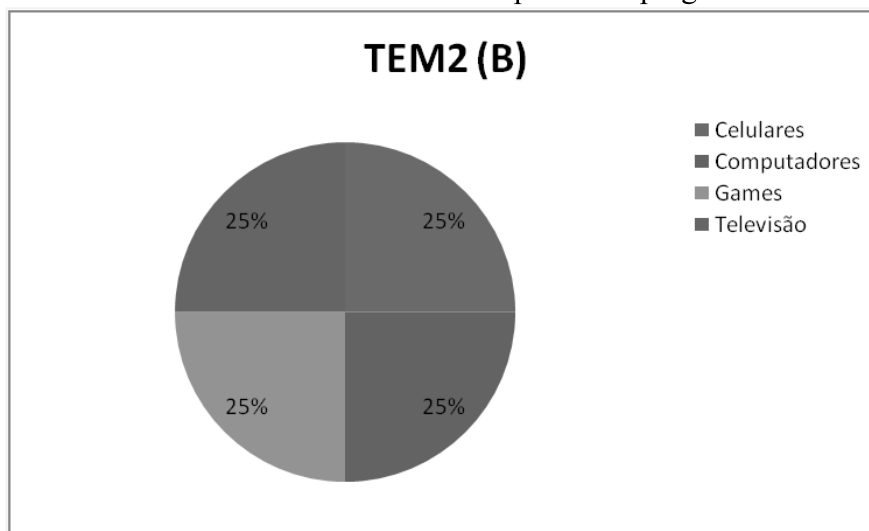
Gráfico 23 - Percentuais de respostas da pergunta 2



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Os estudantes da turma do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos responderam Televisão 24%, *Smartphones* 18%, e *Games* 15%.

Gráfico 24 - Percentuais de respostas da pergunta 2

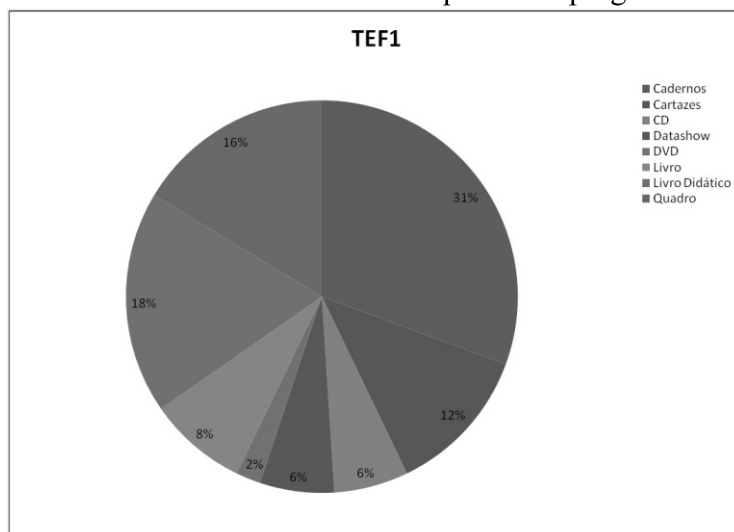


Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A resposta da turma de 1º ano Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, teve respostas de Celulares, Computadores, *Games* e Televisão 25%.

PERGUNTA 3: QUE MÍDIA(S) VOCÊ UTILIZA NA ESCOLA?

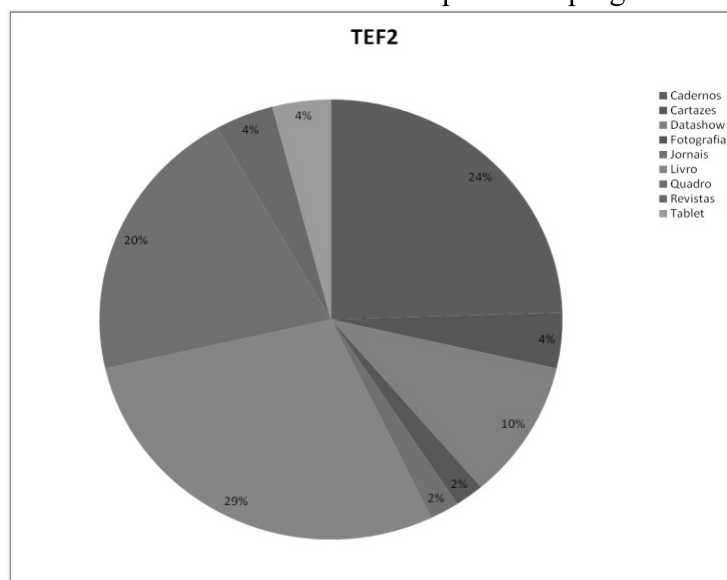
Gráfico 25 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental, 31% responderam que utilizam Cadernos, 18% Livro Didático e 16% Quadro.

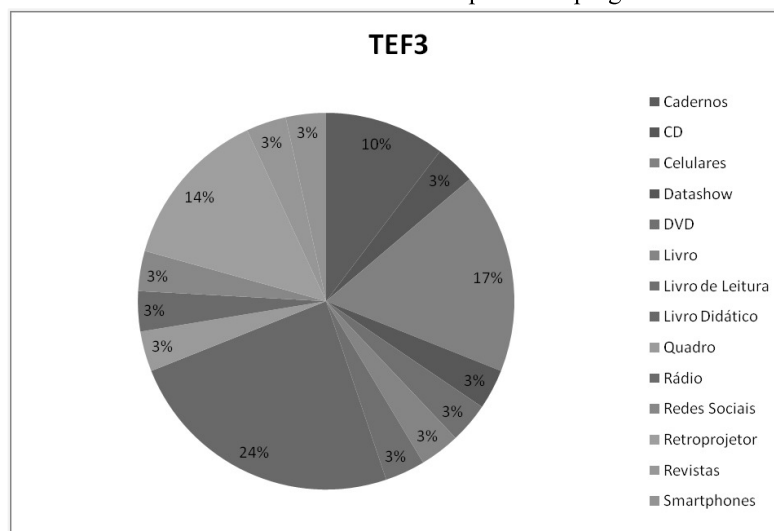
Gráfico 26 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Na turma do 4º ano do Ensino Fundamental 29% responderam Livro, 24% Cadernos e 20% Quadro.

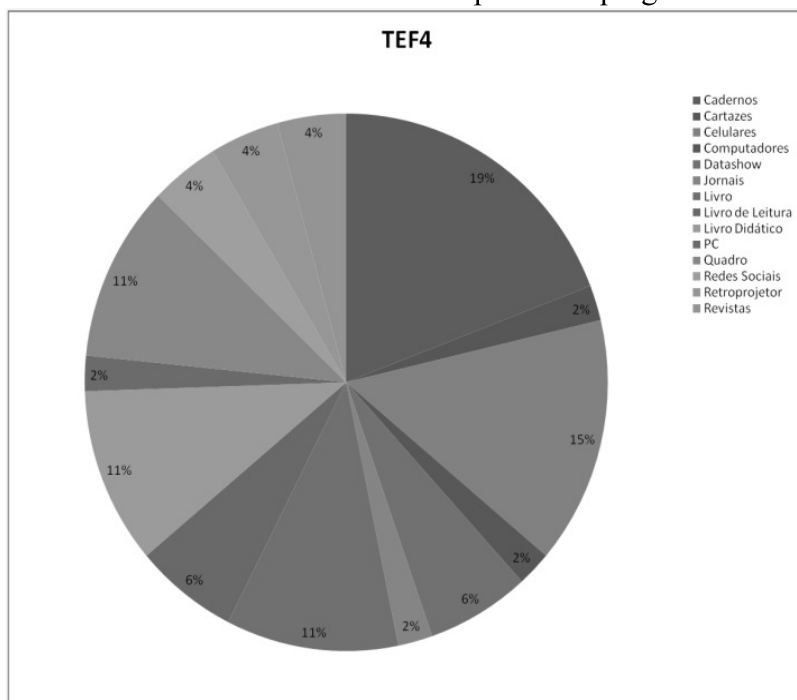
Gráfico 27 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental Livro Didático aparece em 24% das respostas, seguido de Celulares 17%, e Retroprojektor 14%.

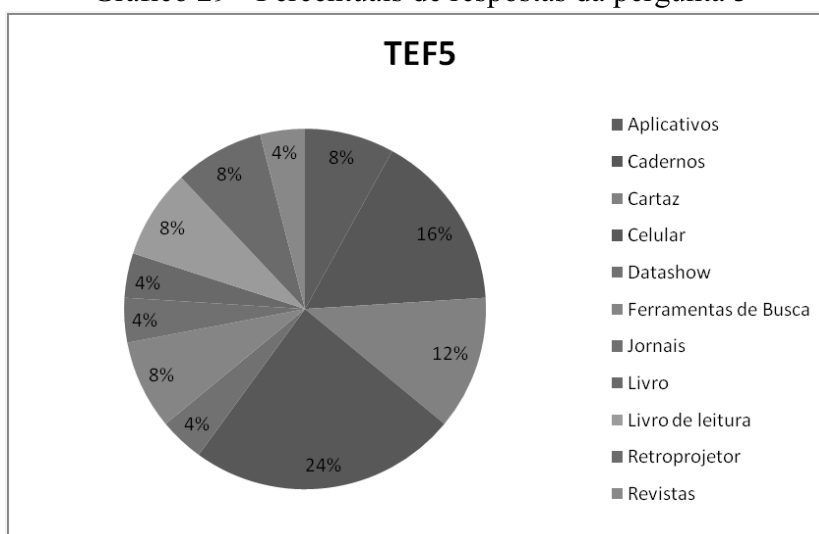
Gráfico 28 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 7º ano do Ensino Fundamental apontou como média utilizada na escola Cadernos com 19% das respostas, Celulares 15% e, Livro, Livro Didático e Quadro com percentual de 11%.

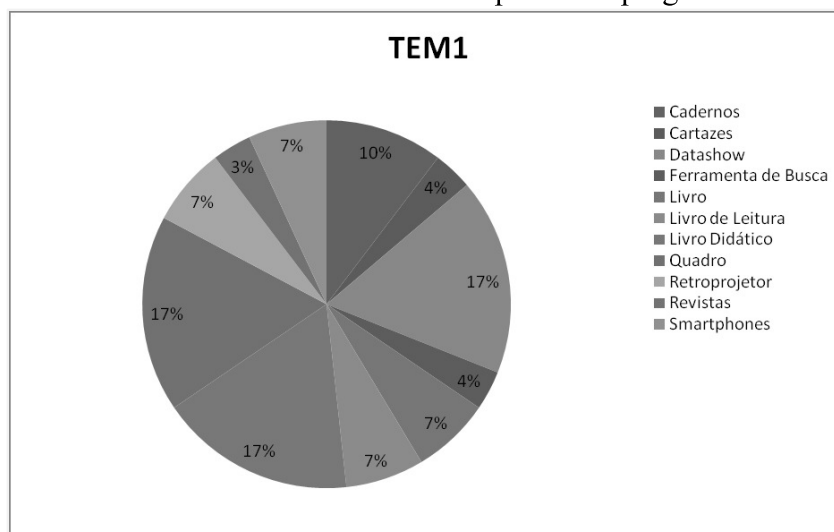
Gráfico 29 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 9º ano do Ensino Fundamental destacou Celulares com percentual de 24%, Cadernos com 16% e Cartazes com 12% nas respostas.

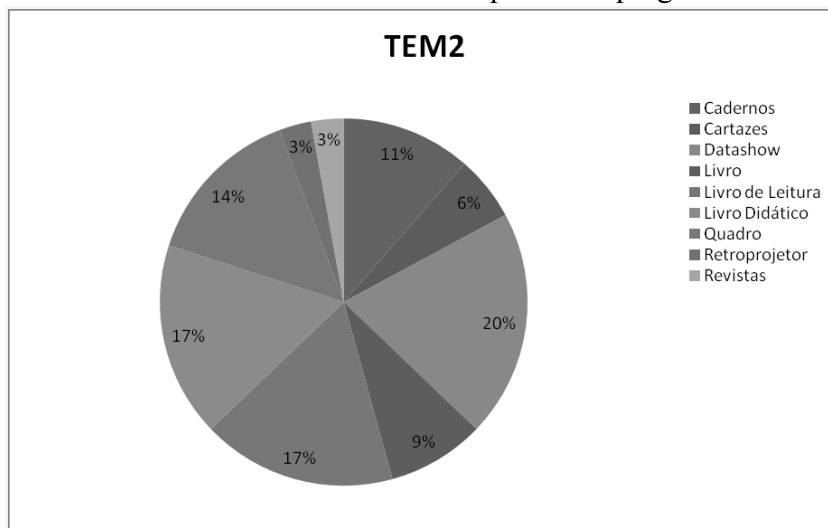
Gráfico 30 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 1º ano do Ensino Médio destacou *Datashow*, Livro Didático e Quadro com percentual de 17%. Cadernos aparece com 10%, e, Livro, Livro de Leitura, Retroprojektor e *Smartphones* com 7% nas respostas.

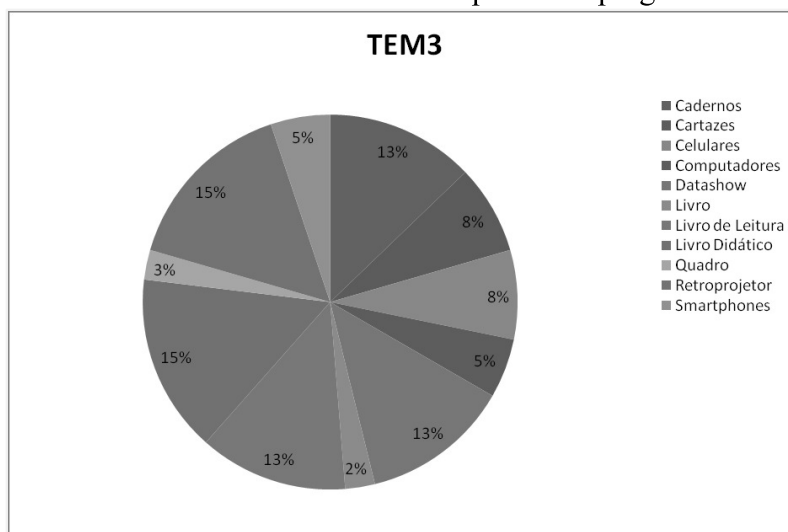
Gráfico 31 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A segunda turma do 1º ano do Ensino Médio destacou *Datashow* 20%, Livro de Leitura e Livro de Didático 17%, e Quadro com percentual de 14% nas respostas.

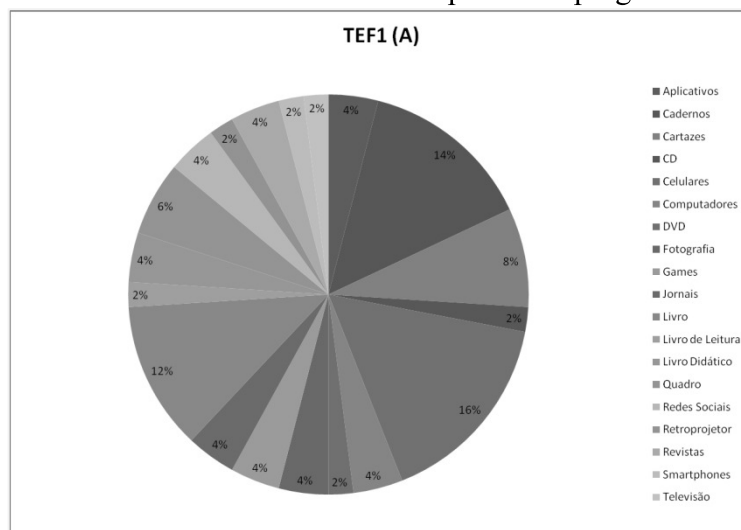
Gráfico 32 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A terceira turma do Ensino Médio do 2º ano teve Livro Didático e Retroprojektor com percentual de 15%, seguidos de Cadernos, *Datashow*, e Livro de Leitura com 13%, e, Cartazes e Celulares com 8%.

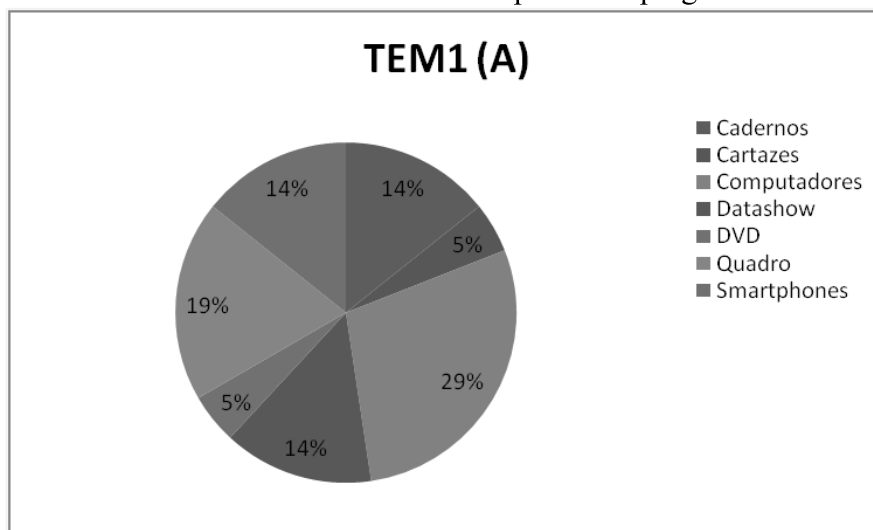
Gráfico 33 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

A turma do 5º ano do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos, respondeu em maioria que a mídia utilizada era Celular com 16% das respostas, seguida de Cadernos 14% e Livro 12%.

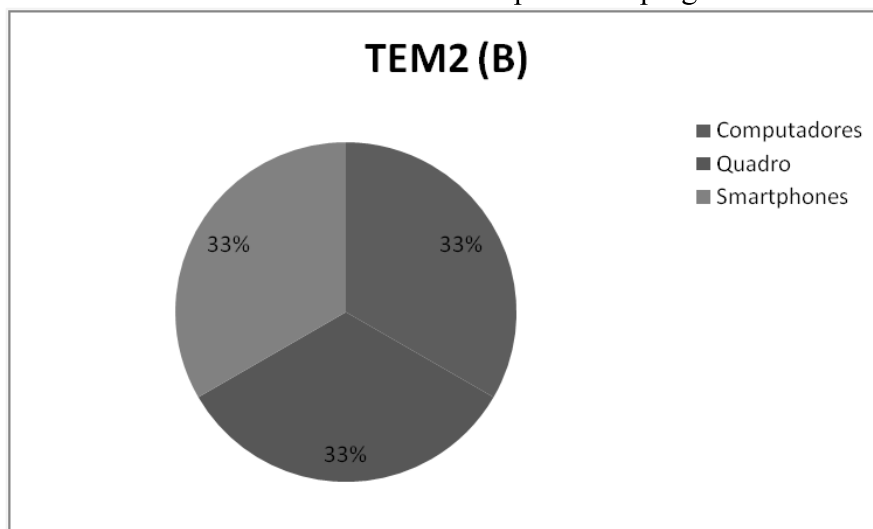
Gráfico 34 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes do 1º, 2º e 3º do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, as repostas foram: Computadores 29%, Quadro 19%, e, Cadernos, *Datashow* e *Smartphones* com 14% no percentual das repostas.

Gráfico 35 - Percentuais de respostas da pergunta 3



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 2º ano do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos destacou Computadores e *Smartphones* com 33% de percentual nas repostas.

PERGUNTA 4: LEMBRA DE ALGUMA AULA EM QUE VOCÊ UTILIZOU MÍDIA(S)?
CONTE COMO FOI ESTA AULA

Nesta pergunta em suas respostas alguns estudantes registraram a metodologia didática e outros somente citaram qual a mídia que foi utilizada na aula que recordaram.

Os dados da somatória das respostas, das mídias somente citadas e das mídias que aparecem na descrição da lembrança dos estudantes sobre o uso de mídias em sua aprendizagem estão representados em gráficos.

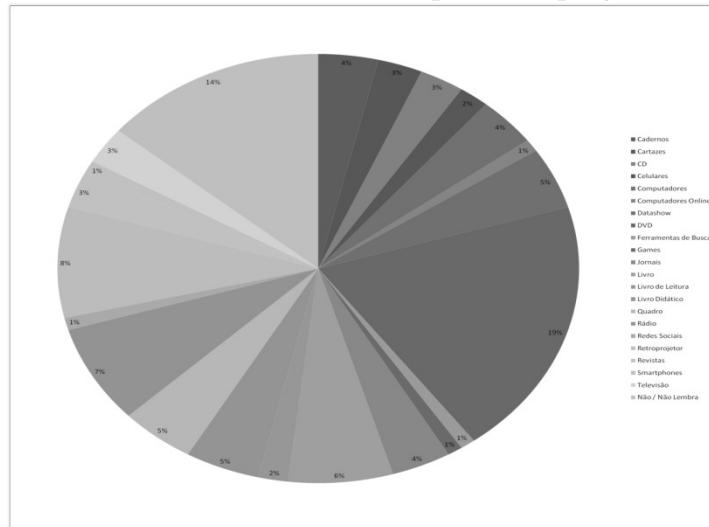
Quadro 7 - Respostas descritivas da pergunta 4

Mídias	TEF1	TEF2	TEF3	TEF4	TEF5
Cadernos	-	“Caderno de História.”	-	-	-
CD	“Utilizaram CD.” “Utilizou CD.”	-	-	-	-
Celulares	-	-	-	“Mexeu no celular.” “Na aula de Artes mexeu no celular.”	-
Computadores	-	-	-	“Informática foi legal.”	-
Computadores Online	-	-	-	-	“Pesquisa no Google.”
<i>Datashow</i>	-	-	-	“ <i>Datashow</i> na aula de História e Português.”	-
DVD	“Filme de Alfabetização.” “O filme da <i>Dory</i> .” “Filme do Sítio do Pica Pau Amarelo.” “Filme do <i>Up</i> .” “Filme do <i>Up</i> .” “O filme da <i>Dori</i> .” “Filme da Casa Monstro.”	-	“Filme foi muito legal.” “História documentário.” “Filmes foi muito legal.”	“Filme é melhor do que escrever.” “Assistiu <i>Harry Potter</i> e fez um trabalho de Português.” “Vimos um filme, foi legal.”	“Aula de Inglês, da hora, pois vi vários vídeos.” “De História vimos filmes.” “Quando o professor de Inglês passou um filme foi muito legal.”
Ferramentas de Busca	-	-	-	-	“Pesquisa no Google.”

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Quadro 7 demonstra o que alguns estudantes descreveram relembrar sobre o uso de mídias em sua aprendizagem.

Gráfico 36 - Percentuais de respostas da pergunta 4



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Gráfico 37 mostra qual a mídia que mais apareceu nas repostas da pergunta 4, dos estudantes do Ensino Fundamental, 19% dos participantes tiveram lembranças do uso de DVD, com exibição de filmes, em segundo lugar com 14% das respostas, Não / Não lembra, e Retroprojektor com 8% no percentual das respostas.

Quadro 8 - Respostas descritivas da pergunta 4

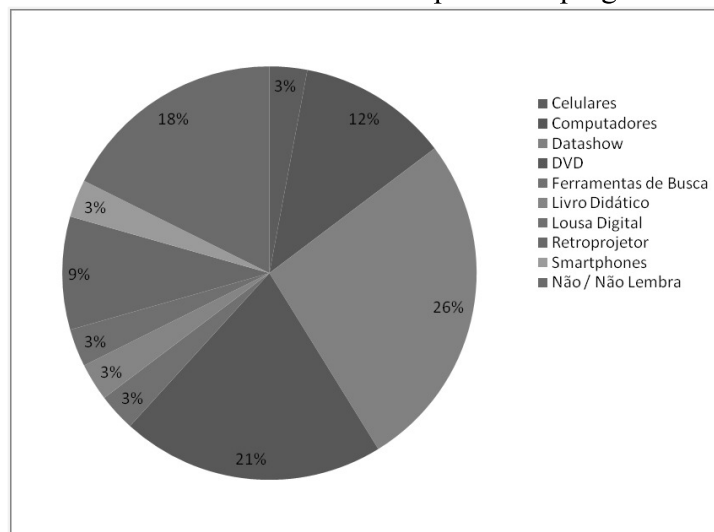
Mídias	TEM1	TEM2	TEM3
Celulares	-	-	“Na aula de História, onde tivemos a oportunidade de fazer a pesquisa no celular (<i>Smartphone</i>).”
Computadores	“Aulas de Biologia, Química e História usaram o <i>PowerPoint</i> para explicações”	“Fazer um trabalho sobre a consciência negra”	“Gosto de apresentações em <i>PowerPoint</i> para passagem de conteúdo.” “Sala de informática (outro colégio), em pesquisas.”
<i>Datashow</i>	“Foi bom, pois assistimos a um filme.” “Vimos um documentário no <i>Datashow</i> sobre células.”	“Inglês, foram mais interessantes, teve mais participação, usamos o <i>Datashow</i> .” “Foi muito bom vimos um filme baseado em fatos reais.” “Professores de Biologia, Português, História	“Na sala de Geografia, foi muito mais fácil apresentar o trabalho com o <i>Datashow</i> , pelo fato de encaixar mais conteúdo é ficar melhor na explicação.” “Sim, apresentação de trabalho no <i>Datashow</i> e apresentação do Livro de leitura.” “A aula de Física, que tivemos

Mídias	TEM1	TEM2	TEM3
		utilizam o <i>Datashow</i> faz com que a aula seja mais divertida.”	que fazer uma pesquisa sobre as fontes de energia e apresentar no <i>Datashow</i> .” “Sim, a de História a gente utilizou o <i>Datashow</i> , para ver um vídeo falando sobre a África e os negros e me fez refletir bastante.”
DVD	“Na aula de História assistimos filmes.” “Durante a aula de Inglês o Professor mostrou um filme com conteúdo em inglês para tentarmos compreender o que o filme quer dizer.” “Aulas de Inglês, História e Sociologia usaram para passar filmes.”	“De inglês, foi um filme” “Inglês, filme, o filme falava da imortalidade de uma mulher por causa de um meteoro.”	“Sim, foi uma vídeo aula sobre Agrotóxicos.” “Sim, um conteúdo muito massivo, foi muito melhor explicado com um filme.”
Ferramenta de Busca	“Sim, <i>Netflix</i> .”	-	-
Retroprojektor	“Ajuda muito nas apresentações das matérias.”	-	“Sim! Na aula de Química a professora sempre usa o Retroprojektor. Vem um pessoal da UFSC apresentar um trabalho pra gente alunos.” “Sim, usamos o Monitor para assistir um filme, e essa forma de aprendizagem foi melhor.”
<i>Smartphones</i>	“Ajuda na busca de informações”	-	-

Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Quadro 8 expõe as lembranças sobre o uso de mídias em sala de aula dos estudantes do Ensino Médio.

Gráfico 37 - Percentuais de respostas da pergunta 4



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Gráfico 38 expõe que 26% dos estudantes apontaram *Datashow* como mídia mais lembrada, seguida de DVD com 21% e Não / Não lembra com 18% de percentual nas respostas.

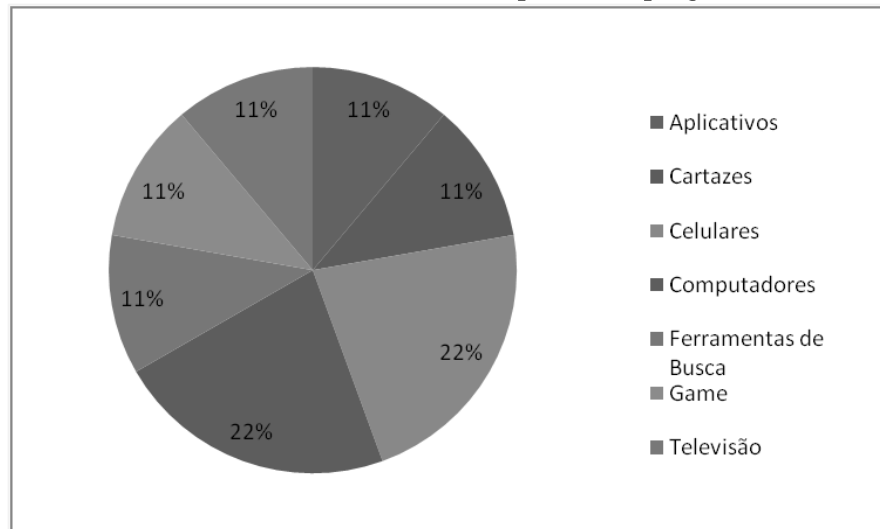
Quadro 9 - Respostas descritivas da pergunta 4

Mídias	TEF1 (A)
Aplicativos	“Sim, usar o aplicativo <i>Whatsapp</i> .”
Cartazes	“Montaram em grupo um cartaz, com imagens e foto de revista. Escrevemos também, assinamos o nome e apresentamos para a turma.”
Celulares	“Aprendendo a usar o celular e enviando mensagem para as amigas e professoras.” “Na sexta-feira escolhem uma temática. Conserva foi escolhida e buscou-se na internet usando o celular.”
Computadores	“Aula no computador, foi muito bom. Procurei receitas, salvei.” “Procura e na sala de informática aprendem a mexer no computador.”
Ferramenta de Busca	“Busca na <i>internet</i> .”
Televisão	“Houve uma entrevista em sala, do SBT, com o pessoal da televisão. Foi bacana, aparecer na televisão.”

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Quadro 9 demonstra algumas das lembranças descritas pelos estudantes do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos.

Gráfico 38 - Percentuais de respostas da pergunta 4



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Gráfico 39 demonstra o percentual de 22% para Celulares e Computadores nas respostas, seguido de 11% para Aplicativos, Cartazes, Ferramentas de Busca, *Game* e Televisão.

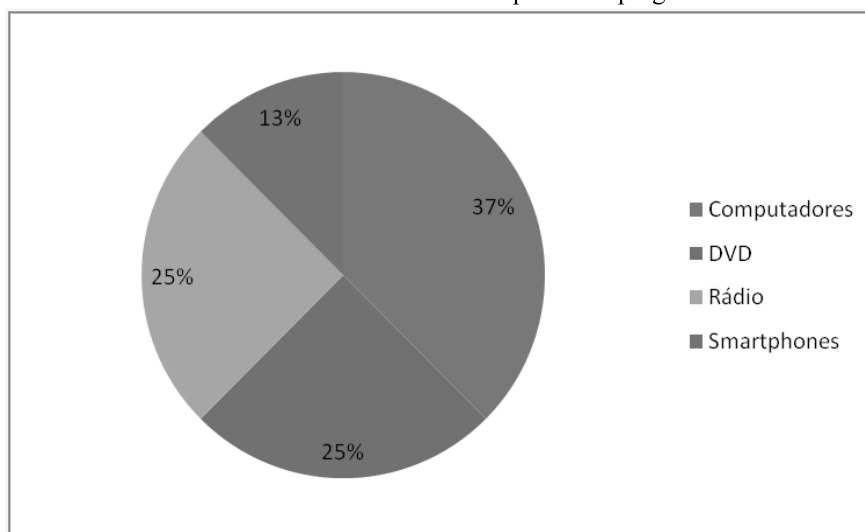
Quadro 10 - Respostas descritivas da pergunta 4

Mídias	TEM1 (A)	TEM2 (B)
Computadores	<p>“Informática, <i>PowerPoint</i>.”</p> <p>“Computador <i>online</i> que nós jogávamos game na escola.”</p>	<p>“Fizemos atividade de inglês no computador, foi bem interessante.”</p>
DVD	<p>“Professor de Português, Marco, sempre trás um vídeo ou filme para debatermos juntos e refletirmos. Muito bom.”</p> <p>“Apenas em 2014, quando decidimos qual filme queríamos ver, e realmente ter sido divertido, e em 2009, quando tivemos um cinema na escola.”</p>	-
Rádio	<p>“Aula de Inglês, a professora Bianca trouxe música e nos ajudou a traduzir, ajuda muito no entendimento auditivo do inglês.”</p> <p>“Sim, uma aula de inglês com música muito boa.”</p>	-
<i>Smartphones</i>	<p>“<i>Smartphone</i>, foi bom escutar músicas em inglês para melhorar o conhecimento da língua inglesa e aprender palavras em inglês.”</p>	-

Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Quadro 10 expõe algumas respostas dos estudantes do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos.

Gráfico 39 - Percentuais de respostas da pergunta 4



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Gráfico 40 representa 37% do percentual para Computadores, 25% para DVD e Rádio, e 13% para Smartphones nas respostas.

PERGUNTA 5: COMO VOCÊ DARIA UMA AULA UTILIZANDO MÍDIA(S)?

Nas respostas a essa questão alguns estudantes citaram apenas a mídia que utilizariam e outros registraram um respostas descritiva nos formulários da pesquisa.

Na tabulação do percentual de respostas o que aparece nos gráficos é a somatória dos resultados.

Quadro 11 - Respostas descritivas da pergunta 5

Mídias	TEF1	TEF2	TEF3	TEF4	TEF5
Aplicativos	-	-	“Eu usaria aplicativos para usar um tipo de livro virtual.”	“Mostraria coisas educativas, aplicativos.” “Sim com aplicativos educativos.”	-
Cadernos	“Eu daria uma aula com cadernos pros meus alunos.”	“Caderno Matemática.”	-	“Daria uma aula de pesquisa no caderno.”	-
Cartazes	-	-	-	“Daria usando cartazes.”	-

Mídias	TEF1	TEF2	TEF3	TEF4	TEF5
Celulares	“Aula de celular.” “Português celular.”	“O celular para uma pesquisa.”	-	“Utilizando o celular para facilitar a aprendizagem.” “Todo mundo no celular.” “Todos no celular.” “Daria uma aula como mexer no celular.”	“Deixando meus alunos utilizar celular.” “Deixando os meus alunos usar o celular.”
Computadores	“Português no computador.”	“Eu utilizaria computadores.”	“Resumo de um filme no computador.” “Aula com pesquisa no computador.”	“Todo mundo utilizando o computador.” “Daria aulas com computador.” “Sim, com <i>notebook</i> .” “Com computadores.” “Usando mais a <i>internet</i> e o computador.”	-
<i>Datashow</i>	-	-	“Usando <i>Datashow</i> .”	-	-
DVD	-	“Aula de vídeo interativo para crianças.” “Com vídeos.” “Vídeos interativos para crianças.” “Vídeos, pesquisas.”	“Passando filmes.” “Eu passaria um filme.” “Passando filmes.” “Eu passava um filme.”	-	“Uma aula cheia de vídeos e divertida para os ensinamentos.” “Eu traria um tema que interessa a todos, pesquisaria vídeos descontraídos sobre o tema, pegaria atividades legais.” “Utilizando o <i>Youtube</i> para mostrar vídeos educativos.” “Vídeos.”
Ferramentas de Busca	-	-	-	-	“Iria passar alguma pesquisa na <i>internet</i> .”

Mídias	TEF1	TEF2	TEF3	TEF4	TEF5
					<p>“Daria uma aula de pesquisa no <i>Google</i>.”</p> <p>“Para usar para pesquisas no <i>Google</i>.”</p> <p>“Iria passar algumas pesquisas no <i>Google</i>.”</p> <p>“Utilizando <i>Youtube</i>.”</p> <p>“Pesquisaria no <i>Google</i>.”</p>
Fotografia	“Aula de fotografia.”	-	-	-	-
Games	-	-	-	<p>“Se eu fosse professora eu prepararia uma aula com games.”</p> <p>“Jogos.”</p> <p>“Eu aula com <i>games</i> tudo de melhor.”</p>	<p>“Eu ia falar e mostrar jogos que falam de história como o <i>Assassin’s Creed</i>²².”</p> <p>“Levaria todo mundo para a sala de informática e faria uma aula cheia de jogos.”</p>
Jornais	-	-	-	“Daria usando jornais.”	-
Livro	-	“Livro de Matemática.”	-	“Ler livro e sair da sala.”	-
Livro de Leitura	-	“Lendo histórias e ajudando.”	-	-	-
Livro Didático	<p>“Eu daria aula utilizando o livro didático.”</p> <p>“Eu daria aula com livro didático para os meus alunos.”</p>	-	“Passava uma atividade no livro didático.”	-	-
Quadro	“Eu daria uma aula com o quadro.”	-	-	“Usando o quadro.”	-

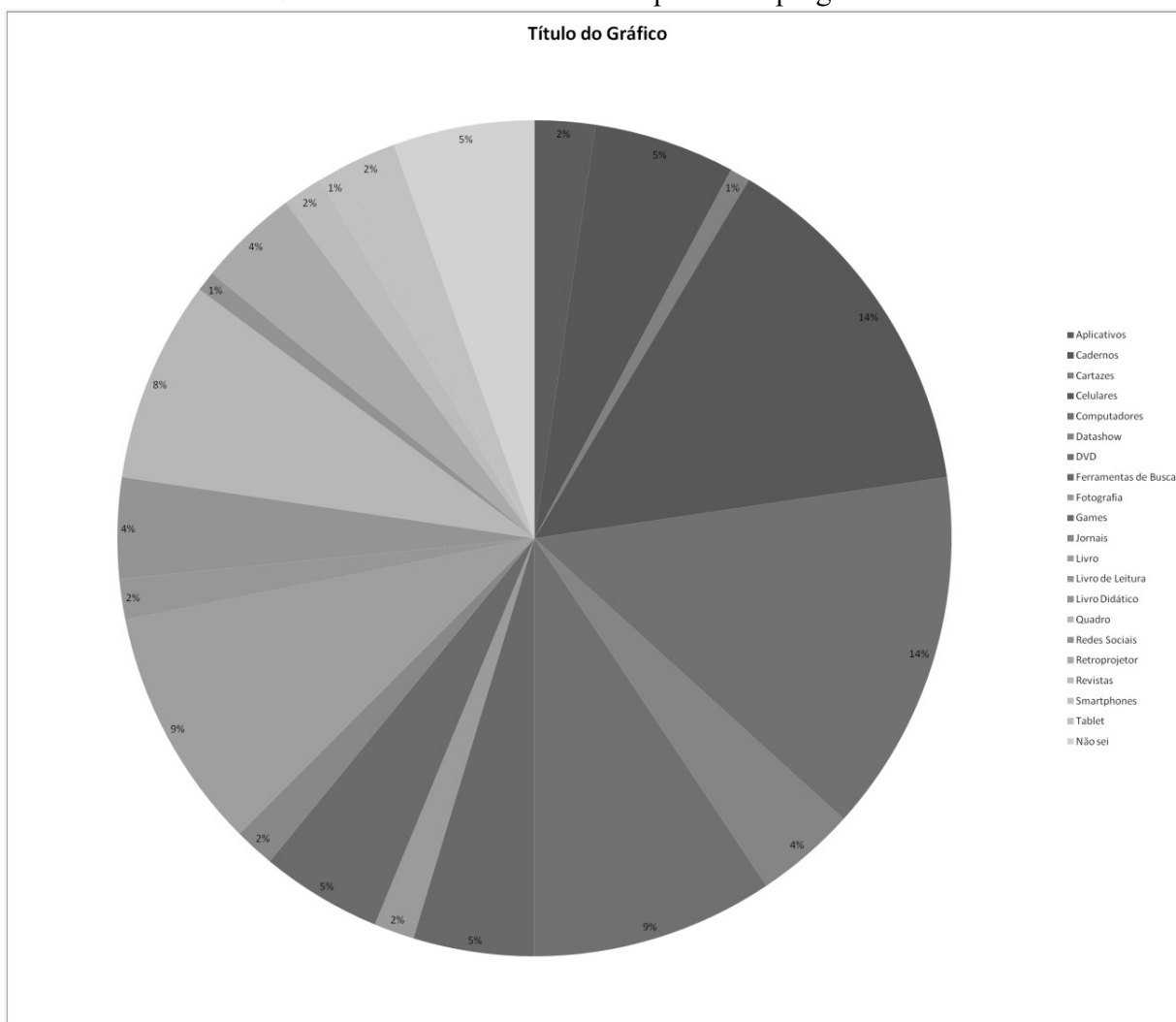
²²Assassin’s Creed: jogo eletrônico de ação-aventura para consoles.

Mídias	TEF1	TEF2	TEF3	TEF4	TEF5
Retroprojektor	-	-	“Eu utilizaria o retroprojektor para explicar a aula.”	“Usaria retroprojektor.”	“Levaria todos para assistir filme no projetor.”
Tablet	-	-	-	-	“Deixando meus alunos utilizar Tablet.”

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Quadro 11 apresenta as sugestões de aula dos estudantes do Ensino Fundamental.

Gráfico 40 - Percentuais de respostas da pergunta 5



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Gráfico 41 demonstra o percentual de 14% para Celulares e Computadores, 9% para DVD e Livro, e 8% para Quadro nas respostas dos estudantes.

Quadro 12 - Respostas descritivas da pergunta 5

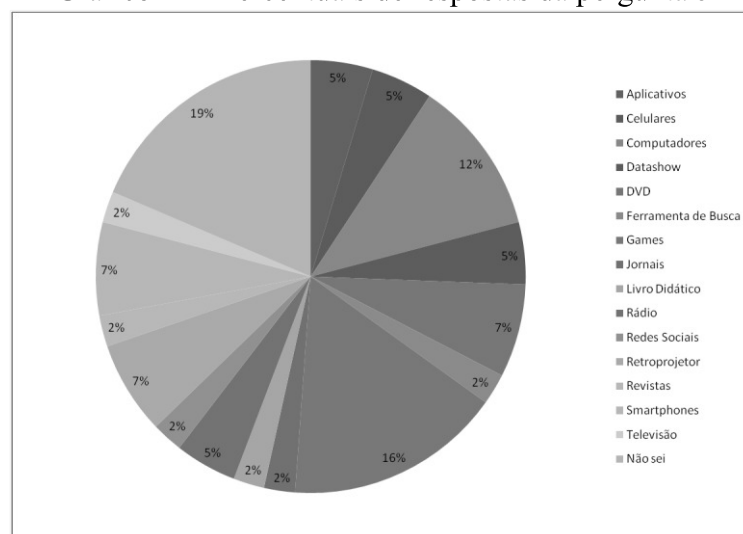
Mídias	TEM1	TEM2	TEM3
Aplicativos	-	-	“Daria uma aula usando Aplicativos para incentivar eles a usarem essa mídia para aprender também.”
Celulares	“Aulas como História e Geografia poderiam usufruir do uso de pesquisas no celular.”	-	“Usar Celular para fins pedagógicos.”
Computadores	“Utilizaria o computador porque é mais comum no nosso dia a dia.”	“Usaria um computador para umas coisas e mostrar para as alunas sobre o assunto.”	“PowerPoint disponibilizado para os alunos com a passagem de conteúdos.” “Através da informática pesquisando assuntos para estudarmos e termos uma aprendizagem.” “Através de algumas mídias como o Computador.”
<i>Datashow</i>	-	“Usaria o <i>Datashow</i> para mostrar contas e cálculos.”	“Montassem um trabalho e apresentassem pelo <i>Datashow</i> .”
DVD	-	-	“Filmes para ajudar na aprendizagem de meus alunos e fazer com que os mesmos possam interagir com o professor e colegas sobre o assunto.” “Incluindo Filmes no processo de ensino.”
Ferramenta de Busca	-	-	“Criaria um canal no <i>Youtube</i> para quando faltar aula os meus alunos não perderiam conteúdo.”
<i>Games</i>	“Por exemplo, com uma mídia de <i>games</i> , apresentaria um jogo que se adequasse ao assunto das aulas estabelecendo um objetivo em comum com toda a classe.” “Aulas de inglês poderiam usar <i>games</i> .”	“Mostraria o que aprendemos no livro de um jeito para compreender tipo um jogo. Algo em 3D, ou melhor, montar algo.” “Daria uma aula sobre jogo usando diferentes idiomas.” “Daria uma aula sobre jogos, explicando como se faz.” “Eu utilizaria jogos educativos.”	-

Mídias	TEM1	TEM2	TEM3
		“Uma aula com <i>games</i> seria bem divertida e de bom aprendizado.”	
Rádio	-	-	“Daria aula usando músicas.” “Músicas no processo de ensino.”
Redes Sociais	-	“Eu tentaria uma interação das redes sociais do dia a dia com os alunos e as matérias.”	-
Retroprojektor	“Usaria o retroprojektor com a matéria pronta com vídeos para diversificar mais a aula.”	-	“Eu daria uma aula utilizando um retroprojektor com certeza.” “Retroprojektor para tentar mostrar ensinar de uma maneira mais simples para que o aluno entenda e aprenda.”
<i>Smartphones</i>	“Utilizaria o <i>Smartphone</i> em sala de aula porque é mais comum no nosso dia a dia.”	-	“Simples, pediria que meus alunos, fizessem uma pesquisa pelos seus <i>Smartphones</i> .” “Usaria mais o <i>Smartphone</i> para o uso do material didático.”

Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Quadro 12 apresenta as sugestões de aula descritas por alguns dos estudantes do Ensino Médio.

Gráfico 41 - Percentuais de respostas da pergunta 5



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Gráfico 42 demonstra que 19% dos estudantes responderam *Smartphones*, 16% *Games* e 12% *Computadores*.

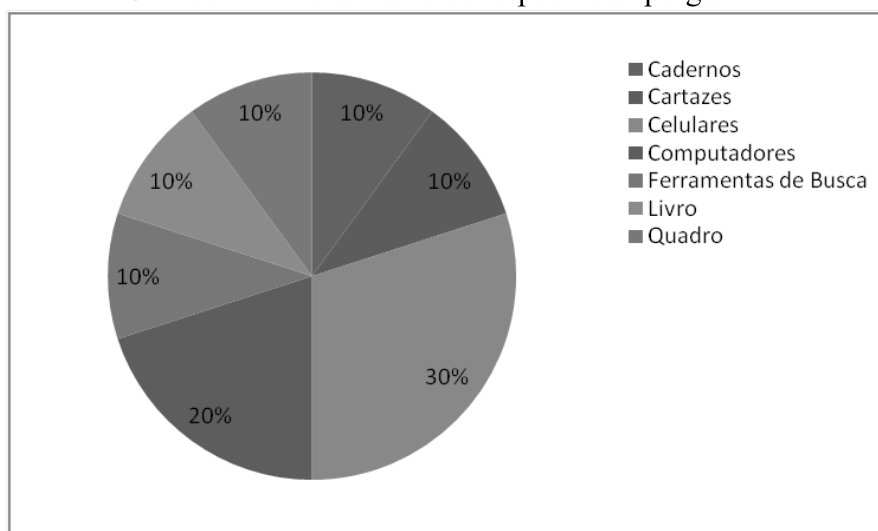
Quadro 13 - Respostas descritivas da pergunta 5

Mídias	TEF1 (A)
Cadernos	“Pediria que anotasse no caderno.”
Cartazes	“Usaria cartazes com fotos.”
Celulares	“No celular, tirar uma foto deles para fazer um trabalho. Como tirou essa foto, fazendo perguntas, o que eles acharam com isso, é muito importante, e de fazer o trabalho.” “Leitura e celular para ensinar enviar mensagens.”
Computadores	“Usaria o computador.”
Ferramenta de Busca	“Usaria <i>Youtube</i> .”
Quadro	“Daria uma aula para ensinar a fazer conservas. Falaria, passaria no quadro.”

Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Quadro 13 expõe as respostas dos estudantes do Ensino Fundamental de Educação de Jovens e Adultos.

Gráfico 42 - Percentuais de respostas da pergunta 5



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Gráfico 43 demonstra que 30% das respostas sugerem Celulares, 20% Computadores e, 10% Cadernos, Cartazes, Ferramentas de Busca, Livro e Quadro, como opções de mídias para uma aula.

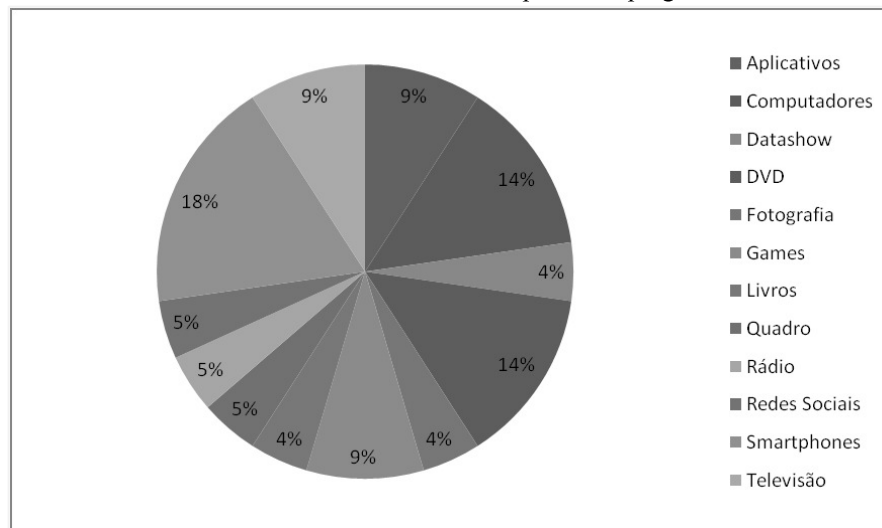
Quadro 14 - Respostas descritivas da pergunta 5

Mídias	TEM1 (A)
Computadores	“Eu utilizaria os computadores <i>online</i> .” “Computador <i>online</i> .”
DVD	“Gosto muito da forma como os professores citados acima conduzem a aula, alternando a didática com filmes, vídeos, faria o mesmo provavelmente.” “Conversaria com os alunos sobre qual filme assistir na próxima aula.”
Fotografia	“Daria aula utilizando fotografia.”
Quadro	“Daria algumas coisas no quadro.”
Rádio	“Música.”
<i>Smartphones</i>	“E permitiria o uso de <i>Smartphones</i> .” “Eu usaria muito <i>Smartphone</i> .” “Liberando o uso de <i>Smartphone</i> para facilitar as pesquisas.”
Televisão	“Escolheria algumas séries que as pessoas gostam de ver.”

Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O Quadro 14 descreve as sugestões dos estudantes do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos para uma aula com uso de mídias.

Gráfico 43 - Percentuais de respostas da pergunta 5

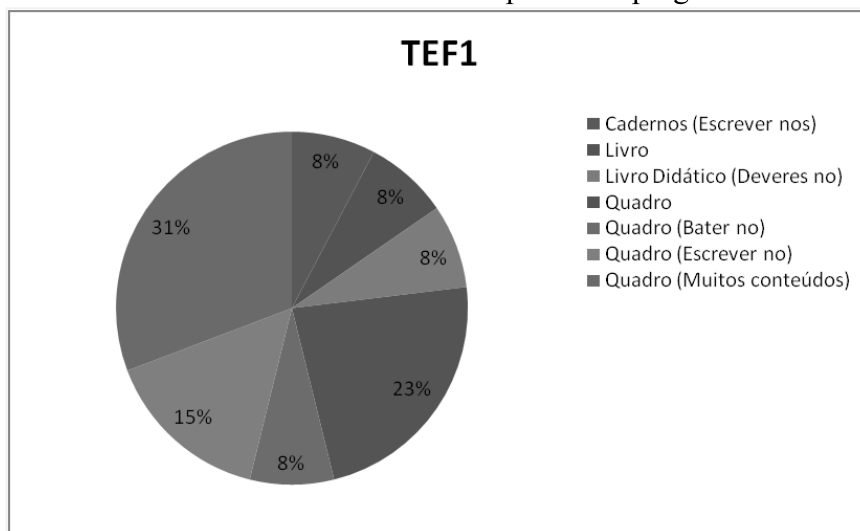


Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Gráfico 44 demonstra que 18% responderam *Smartphones*, 14% Computadores e DVD, e 9% Aplicativos, *Games* e Televisão com sugestão de mídia para uma aula.

PERGUNTA 6: COMO OS/AS PROFESSORES/AS USAM A(S) MÍDIA(S) DE FORMA QUE VOCÊ NÃO GOSTA?

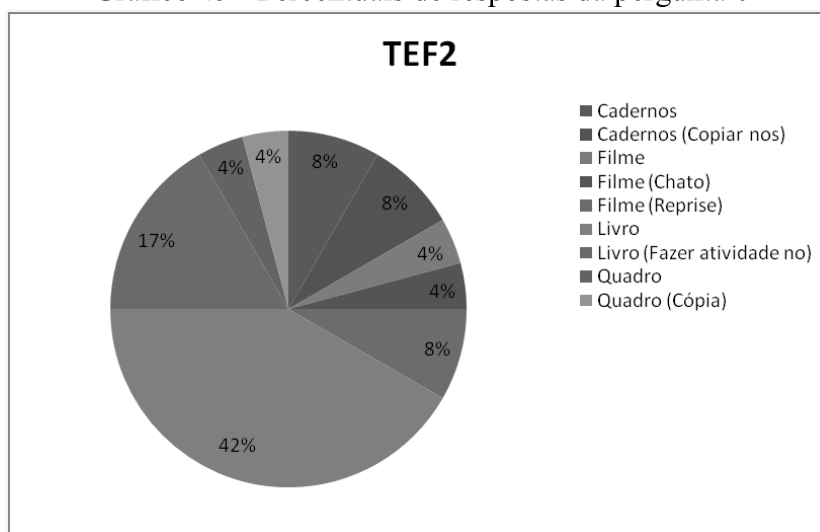
Gráfico 44 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma de 3º do Ensino Fundamental do Ensino respondeu em sua maioria que a mídia utilizada de forma que não gostavam eram o Quadro (Muitos conteúdos) 31%, Quadro 23%, e Quadro (Escrever no) com 15%.

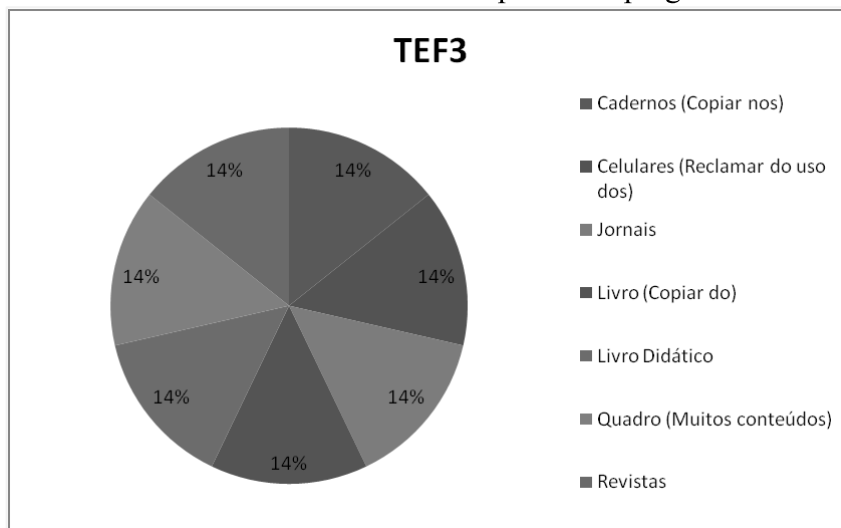
Gráfico 45 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes da turma de 4º ano do Ensino Fundamental, o Livro aparece em 42% das respostas, Livro (Fazer atividade no) com 17%, e, Cadernos, Cadernos (Copiar nos), e Filme (Reprise) com percentual de 8%.

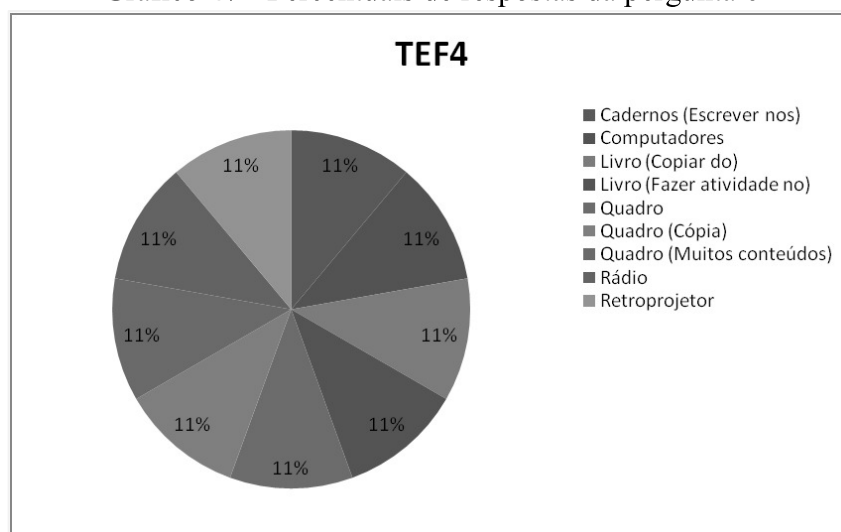
Gráfico 46 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes do 6º do Ensino Fundamental todas as respostas tiveram o mesmo percentual de 14%, Cadernos (Copiar no), Celulares (Reclamar do uso dos), Jornais, Livro (Copiar do), Livro Didático, Quadro (Muitos conteúdos) e Revistas.

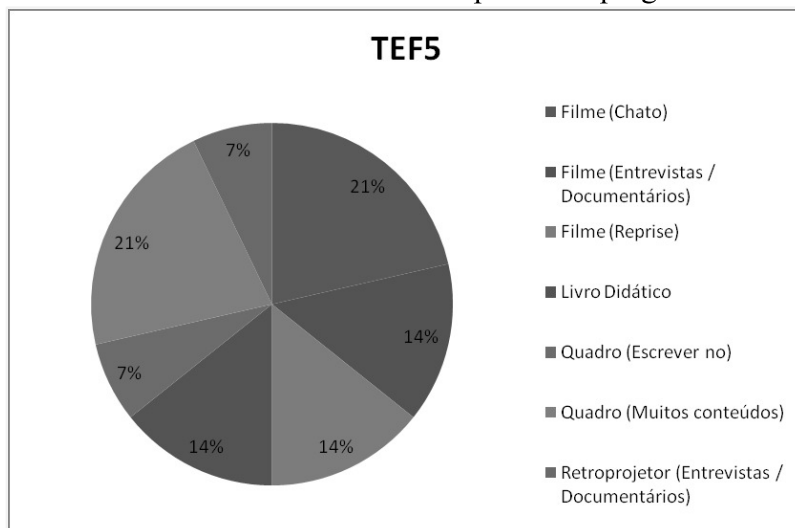
Gráfico 47 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Na turma de 7º ano do Ensino Fundamental as respostas tiveram o mesmo percentual de 11% para Caderno (Escrever nos), Computadores, Livro (Copiar do), Livro (Fazer atividade no), Quadro, Quadro (Cópia), Quadro (Muitos conteúdos), Rádio e Retroprojektor.

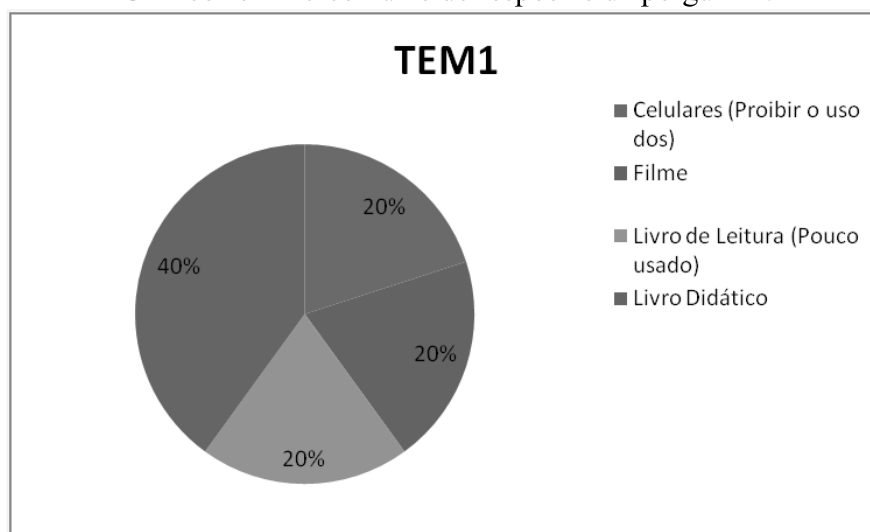
Gráfico 48 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental Filme (Chato) aparece em 21% das respostas, junto com Quadro (Muitos conteúdos). Filmes (Entrevistas / Documentários), Filmes (Reprise), e Livro Didático aparecem com percentual de 14%, e, Quadro (Escrever no) e Retroprojektor (Entrevistas / Documentários) aparecem em 7% das respostas.

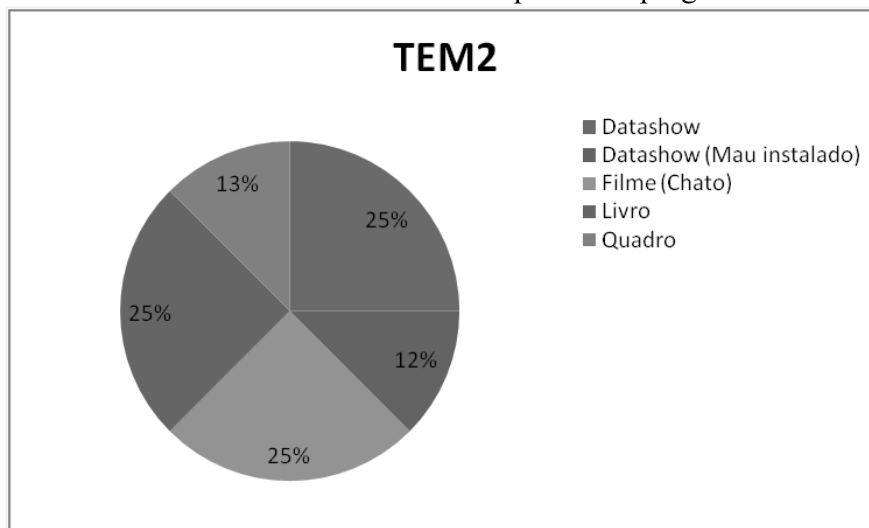
Gráfico 49 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Entre os estudantes do Ensino Médio a mídia Livro Didático aparece em 40% das respostas. Celulares (Proibir o uso dos), Filme e Livro de Leitura (Pouco usado) aparecem com percentual de 20%.

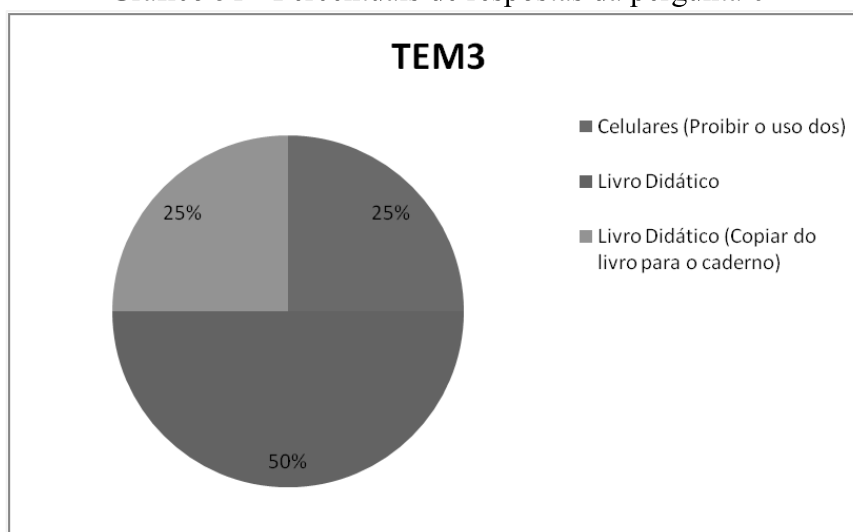
Gráfico 50 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Na segunda turma do 1º ano do Ensino Médio *Datashow*, Filme (Chato), e Livro aparecem com percentual de 25%, Quadro aparece com 13%, e *Datashow* (Mau instalado) com 12%.

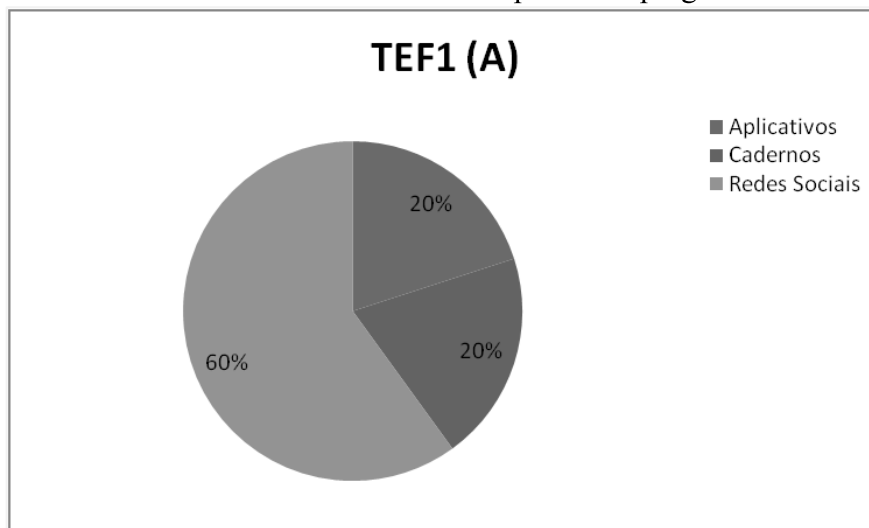
Gráfico 51 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Na turma do 2º ano do Ensino Médio 50% das respostas se referem ao Livro Didático, Celular (Proibir o uso dos) e Livro Didático (Copiar do livro para o caderno) aparece com percentual de 25%.

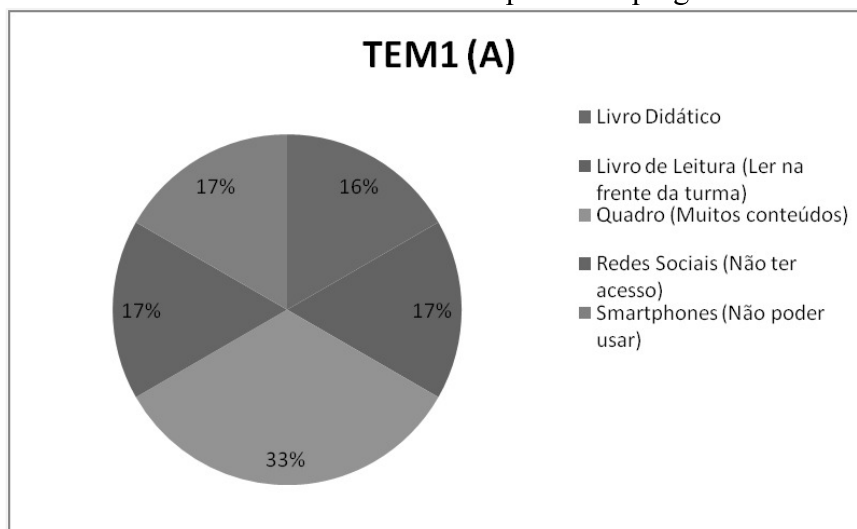
Gráfico 52 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Entre os estudantes do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos, 60% respondeu Redes Sociais, 20% Aplicativos e 20 % Cadernos.

Gráfico 53 - Percentuais de respostas da pergunta 6

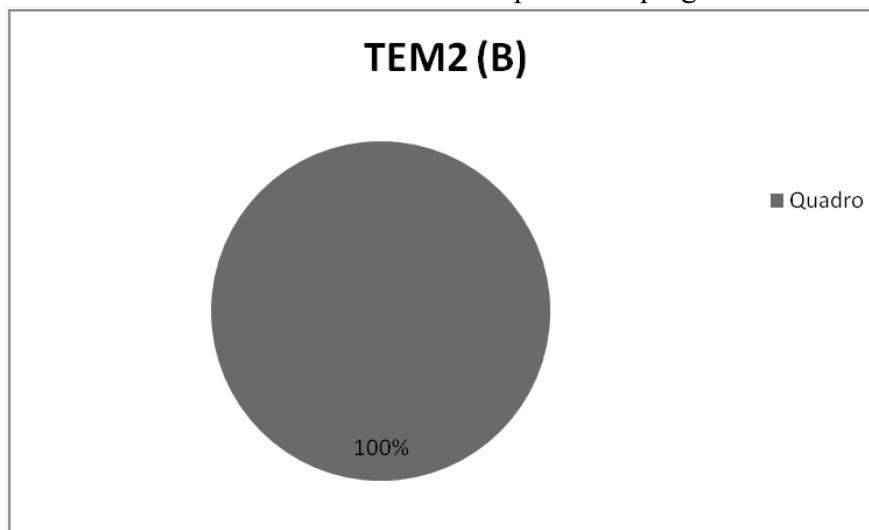


Fonte: Dados da pesquisa (2018).

Na turma de 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, os estudantes apontam Quadro (Muitos conteúdos) com percentual de 33%, Livro de Leitura (Ler

na frente da turma), Redes Sociais (Não ter acesso) e *Smartphone* (Não poder usar) aparece com 17%, e Livro Didático com 16% nas respostas.

Gráfico 54 - Percentuais de respostas da pergunta 6



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

A turma do 2º ano do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos teve Quadro com percentual de 100% da resposta.

3 ANÁLISE DOS DADOS

A análise e interpretação dos dados realizada foi pós-codificada (Gil, 1991), realizada depois da coleta de dados. O processo de análise e interpretação é distinto.

A análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos (GIL, 2014, p. 156).

A análise parcial da pesquisa quantificando as respostas sobre o mesmo tipo de mídia permitiu se chegar a percentuais índices na resposta dos participantes, que demandaram a necessidade de cálculos estatísticos de porcentagens.

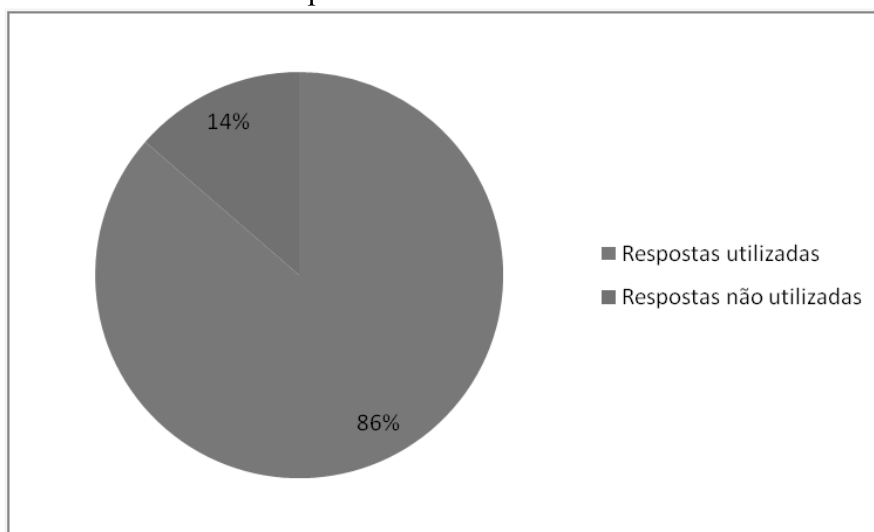
A interpretação das respostas forneceu o material necessário para o conteúdo referente às interações dos *non – player characters* (NPCs) no *Game Comenius Módulo 2*, Mídias Audiovisuais.

QUANTITATIVO DE RESPOSTAS: FAIXA ETÁRIA E GÊNERO

O total de respostas da pesquisa foi 894, resultante de perguntas vezes a quantidade de respondentes. Dentre estas respostas 582 do Ensino Fundamental Regular, 204 do Ensino Médio Regular, 60 do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos, e 48 do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos. A quantidade de repostas que foram utilizadas correspondem a 497 do Ensino Fundamental Regular e 85 não utilizadas. Do Ensino Médio Regular 182 foram utilizadas e 22 não utilizadas. Do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos 53 utilizadas e sete não utilizadas. Do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos 46 utilizadas e duas respostas não utilizadas.

Na escola Regular nos dois níveis de ensino, Ensino Fundamental e Médio, 679 respostas foram utilizadas, e 107 não foram utilizadas, perfazendo o percentual demonstrado no Gráfico 55.

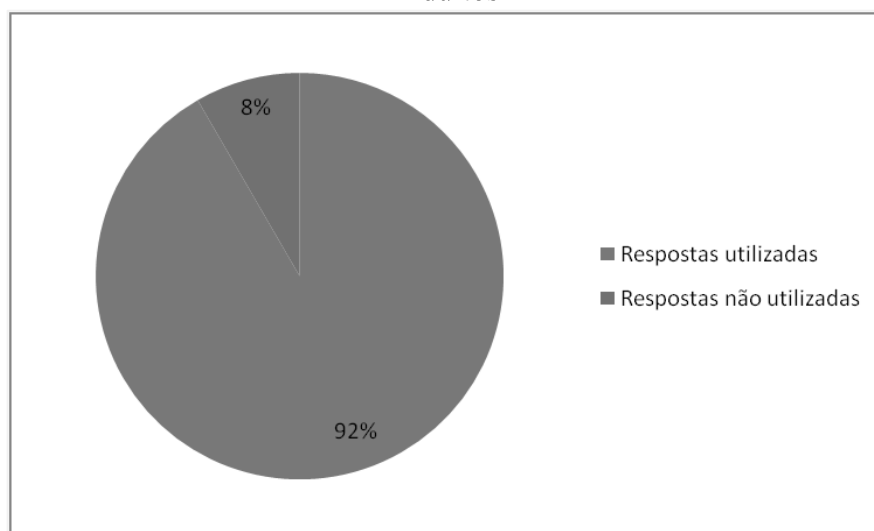
Gráfico 55 - Percentual de respostas utilizadas e não utilizadas do Ensino Regular



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Na Educação de Jovens e Adultos, também nos dois níveis de ensino, Ensino Fundamental e Ensino Médio, 99 respostas foram utilizadas e 9 respostas não foram utilizadas, com percentual conforme o Gráfico 56 expõe.

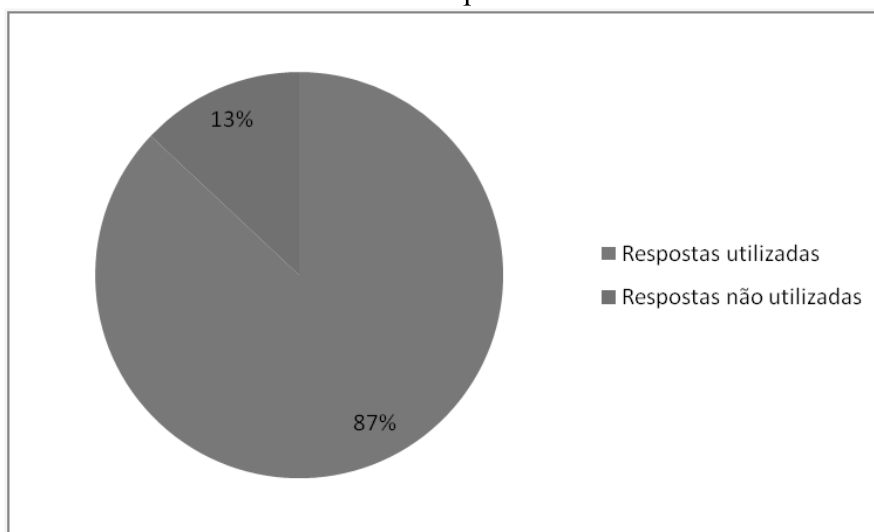
Gráfico 56 - Percentual de repostas utilizadas e não utilizadas da Educação de Jovens e Adultos



Fonte: Dados da pesquisa (2018).

O total geral de repostas utilizadas e não utilizadas nas duas instituições de ensino pesquisadas foi de 778 utilizadas e 116 repostas não utilizadas, perfazendo o percentual demonstrado no Gráfico 58.

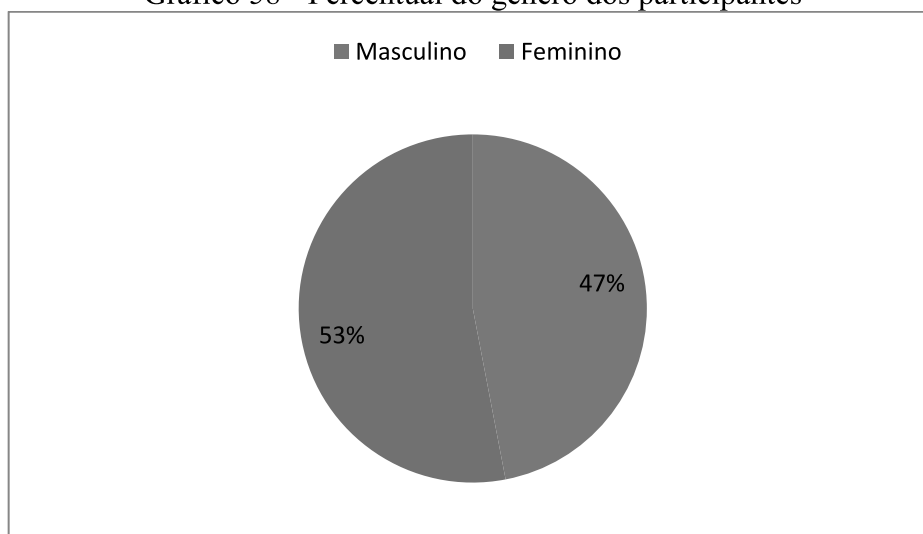
Gráfico 57 - Percentual total de respostas utilizadas e não utilizadas



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

A faixa etária dos participantes da pesquisa foi entre oito e 75 anos. A maioria dos estudantes entre a faixa etária de 8 a 19 anos, correspondendo a 85% dos participantes. Um total de 44 crianças participou da pesquisa, 28%. Embora um dos objetivos da pesquisa fosse a participação de crianças, atingir este objetivo dependeu da disponibilidade que se encontrou no campo para ter sujeitos desta faixa etária participando. A maioria dos estudantes, 57% num total de 87 estudantes que participaram da pesquisa eram adolescentes. Jovens e adultos participaram em um percentual de 13% dos pesquisados, 15 estudantes. E idosos, correspondeu a 2% dos participantes, ou seja, três estudantes.

Gráfico 58 - Percentual do gênero dos participantes



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Gráfico 58 destaca o percentual de predominância entre os participantes da pesquisa sendo um percentual de 53% do gênero feminino, 79 participantes, e 47% do gênero masculino, 70 participantes.

O QUE PENSAM OS ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA SOBRE MÍDIAS?

A análise das respostas foi feita por perguntas, tentando unificar as turmas por semelhança.

Questão 1, do formulário: Que mídia(s) você acha que poderia(m) ser usada(s) na escola, ou na sua aprendizagem?

Entre os estudantes do Ensino Fundamental Regular, Computador foi a mídia mais apontada nas respostas como possibilidade para ser usada na aprendizagem e na escola. Também entre os estudantes do Ensino Médio Regular, o Computador foi apontado pela maioria como a mídia que poderia melhorar sua aprendizagem e estudo na escola.

No Ensino Fundamental, da Educação de Jovens e Adultos, Celulares foi a mídia que prevaleceu nas respostas como a que poderia ser utilizada na escola em sua aprendizagem. Computadores foi apontado pela maioria dos estudantes do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos como a mídia que poderia favorecer sua aprendizagem.

Assim entre todos os estudantes pesquisados nos dois níveis de ensino, nas duas instituições, a resposta à pergunta 1 do formulário, teve Computadores, como a mídia mais apontada nas respostas. Esta mídia, ao aparecer na maioria das respostas denota a necessidade não só de reflexão sobre o uso da mídia na aprendizagem, mas do aparato educacional que não dispõe de equipamentos e estrutura para possibilitar o uso de mídias como o Computador de forma mais ampla no processo de ensino aprendizagem de estudantes em escolas públicas. Também trouxe a reflexão sobre qual a formação que os docentes têm para ensinarem com o uso desta mídia em salas de aulas. A segunda mídia apontada na pesquisa nesta questão foi Celular.

Questão 2: Que mídia(s) você utiliza no dia a dia?

Entre as respostas de todas as turmas do Ensino Fundamental Regular, para a pergunta número 2 do formulário, Celulares aparece como a mídia que os estudantes têm mais acesso no dia-a-dia, seguida de Televisão em segundo lugar, ou seja, entre os estudantes pesquisados a maioria tem acesso ao celular, mas não especificaram se o uso dessa mídia seria *Offline* ou

Online. Entre as turmas do Ensino Médio Regular a mídia que mais apareceu nas respostas foi Televisão.

Entre os estudantes do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos, a mídia que mais se destacou nas respostas do item 2 do Formulário da pesquisa foi Televisão. E no Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos a resposta que mais apareceu foi Televisão.

A resposta da questão 2 do formulário da pesquisa sobre a mídia mais utilizada no dia-a-dia pelos estudantes foi Televisão, reforçando assim a necessidade da escola de ampliar o repertório midiático dos estudantes, no contexto dos sujeitos pesquisados, considerando que em seu ambiente social e doméstico não têm acesso a um repertório diversificado de mídias, e também remetendo à reflexão sobre o papel da Televisão na educação, e formação humana e intelectual na subjetividade dos sujeitos pesquisados, e como a Televisão ainda ocupa um papel central no cotidiano destes sujeitos como a mídia mais acessível. A segunda opção de mídia no uso cotidiano dos estudantes foi Celular.

Questão 3: Que mídia (s) você utiliza na escola?

Entre todas as turmas pesquisadas no Ensino Fundamental Regular a mídia que mais se destacou entre as respostas do item 3 do formulário de pesquisa foi Cadernos. Para os estudantes do Ensino Médio do Ensino Regular a mídia mais utilizada na escola foi o *Datashow*.

Os estudantes do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos apontaram os Celulares como a mídia mais utilizada na escola na resposta ao item 3 do formulário de pesquisa. Já os estudantes do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos responderam em sua maioria que Computadores era a mídia mais utilizada por eles na escola.

Embora o percentual de respostas tenha sido diversificado entre os estudantes sobre a questão 3, na resposta sobre a mídia mais utilizada na escola aparece o Livro Didático como a mídia mais utilizada na somatória da respostas do formulário da pesquisa, e em segundo lugar Cadernos.

Questão 4: Lembra de alguma aula em que utilizou mídia(s)? Conte como foi essa aula.

A maioria dos estudantes do Ensino Fundamental Regular expressou ter lembranças da reprodução de Filmes na escola, mas não há específica determinação sobre a mídia na qual estes filmes foram reproduzidos. No Ensino Médio Regular *Datashow* foi a mídia que mais apareceu nas respostas.

No Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos, Aplicativos, Celulares, Computadores foram os que se destacaram na pesquisa com idêntico percentual. No Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, Computadores foi o destaque nas respostas.

Entre todos os níveis de ensino, Computadores aparecem como a mídia mais lembrada pelos estudantes em seu processo de ensino aprendizagem, em segundo lugar aparece Filmes, sem especificação da mídia utilizada para reprodução.

Questão 5: Como você daria uma aula utilizando mídia(s)?

Os estudantes do Ensino Fundamental Regular registraram nos formulários que dariam uma aula utilizando Celulares ou Computadores, as duas mídias aparecem com o mesmo percentual nas respostas. No Ensino Médio Regular, *Smartphones* foi a mídia mais sugerida nas respostas.

Entre os estudantes do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos, Celulares foi a mídia mais sugerida para uma aula. Os estudantes do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos indicaram *Smartphones* como a mídia para uma aula.

A mídia mais apontada para a questão 5, entre todos os estudantes foi Celulares, em segundo lugar apareceu Computadores.

Questão 6: Como os/as professores/as usam a(s) mídias de forma que você não gosta?

Entre os estudantes do Ensino Fundamental Regular, o Quadro aparece como a mídia mais hostilizada em seu uso no processo de ensino aprendizagem dos estudantes pesquisados. Para os estudantes do Ensino Médio Regular o Livro foi apontado como a mídia mais mal utilizada em sua aprendizagem.

Entre os estudantes do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos, Redes sociais tiveram percentual de 60% nas respostas, sobre o item 6 do formulário da pesquisa. Entre os estudantes do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, Quadro aparece como a mídia mais mal utilizada na aprendizagem dos estudantes.

No item 6 do formulário de pesquisa o Quadro aparece na maioria das respostas dos estudantes como a mídia mais mal-empregada em seu processo de ensino aprendizagem. E em segundo lugar, aparece a mídia Quadro com muitos conteúdos, e, em terceiro, o Livro Didático.

Quadro 15 - Mídias que mais apareceram nas repostas das seis questões do formulário da pesquisa

Perguntas do formulário da pesquisa	Mídias que mais apareceram nas repostas
Que mídia(s) você acha que poderia(m) ser usada(s) na escola, ou na sua aprendizagem?	Computadores
Que mídia(s) você utiliza no dia-a-dia?	Televisão
Que mídia(s) você utiliza na escola?	Livro Didático
Lembra de alguma aula em que você utilizou mídia(s)?	Computadores
Como você daria uma aula utilizando mídia(s)?	Celulares
Como os /as professores /as usam a(s) mídia(s) de forma que você não gosta?	Quadro

Fonte: Dados da pesquisa (2018)

O Quadro 15 expõe a síntese de resultados da pesquisa acerca do quantitativo de mídias que aparecem nas repostas do formulário.

É evidente a constatação que a mídia mais sugerida como potencialidade no processo de ensino aprendizagem, Computadores também seja aquela que mais aparece nas repostas sobre a recordação de uma mídia bem empregada em sala de aula. Assim este resultado aponta que os estudantes opinam com conhecimento de causa, porque experienciaram o uso desta mídia.

A evidência do que os estudantes expressam como mídias presentes no seu dia-a-dia escolar e social, demonstram a distância entre o que consideram potencial recurso midiático em sua aprendizagem e o que lhes é ofertado.

A sugestão destes estudantes para uma aula com uso de mídias é com Celulares, o que é absolutamente coerente porque é a mídia que muitos deles dispõem na escola e na sociedade.

Os resultados obtidos demonstram a opinião dos estudantes sobre mídias de forma crítica e de caráter subjetivo do contexto histórico em que estão, e no meio em que estão inseridos, como vemos em Jaeger (2001), ao explicar o mestre Platão,

[...] significou a educação do homem de acordo com a verdadeira forma humana, com o seu autêntico ser. [...] Ela não brota do individual, mas da idéia. Acima do Homem como ser gregário ou como suposto e autônomo, ergue-se o Homem como idéia. [...] Ora, o Homem, considerado na sua ideia, significa a imagem do Homem genérico na sua validade universal e normativa. Como vimos, a essência da educação consiste na modelagem dos indivíduos pela norma da comunidade (JAEGER, 2001, p.14-15)

A adesão, engajamento, e a participação na pesquisa, a qualidade das respostas, os resultados obtidos, e a possibilidade de uso destes resultados na produção de um *game* digital, e também o percentual de resultados que apontam para a necessidade de reflexão sobre a formação e prática docente no uso de mídias em sala de aula, e a necessidade de saber mais, sobre o que outros sujeitos em outros contextos têm a dizer sobre o uso de mídias em sua formação escolar, foram motivações para a produção deste manuscrito.

A análise dos dados contidos nos formulários de resposta da pesquisa apontou que a maioria dos estudantes estava insatisfeita com o modo como as mídias são utilizadas em sala de aula, no contexto de ensino em que se encontravam. Quadro e Livro Didático foram as mídias apontadas pelos estudantes como as utilizadas de pior forma em sua aprendizagem. A ausência de mídias no processo de ensino aprendizagem também se destacou na resposta dos estudantes. A maioria dos estudantes, entre os 149 participantes, respondeu que não gosta da forma como as mídias são utilizadas em sua aprendizagem. Estas respostas nos remetem à reflexão sobre: Qual a proficiência docente no uso das mídias em sala de aula no contexto analisado, e a eficiência desta proficiência?

Pelos resultados da pesquisa, os principais interessados no processo de ensino aprendizagem, demonstraram insatisfação e crítica negativa em sua maioria, sobre o uso de mídias na sua formação escolar, intelectual e humana.

A pesquisa demonstra a crítica de estudantes que apontam as mídias tradicionais, o Quadro que foi inventado pelo escocês James Pillans, no Século XVIII, que tinha a finalidade de ampliar o ensino e dar aula a muitos, o que permitiu colocar até 70 pessoas em uma sala (MOREIRA, 2019) e o Livro Didático, como as mais mal utilizadas em seu processo de ensino aprendizagem. E se formos analisar mais a fundo: Como pode um instrumento de ensino criado há dois séculos, como o quadro, ainda ser mal empregado em seu uso, segundo a resposta daqueles que estão sujeitos a aprender por meio deste instrumento midiático?

PESQUISA APLICADA: *GAME* COMENIUS, MÓDULO 2, MÍDIAS AUDIOVISUAIS

Após o registro, tabulação e análise dos dados obtidos, houve a socialização dos resultados com a equipe de produção do *Game* Comenius, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, para elaborar como esses resultados poderiam ser implementados no *game*.

Em diálogos com a equipe em sua totalidade, o resultado foi aprovado e encaminhado para a produção de narrativas a parte da equipe responsável: o roteiro.

A partir deste encaminhamento, o conteúdo foi sendo implementado no jogo em relação dialógica entre roteiro e *game design*, sobre lugares onde as narrativas poderiam aparecer de acordo com a movimentação da protagonista Lurdinha e dos NPCs dos professores e alunos no *game*, considerando a narrativa da história, explicações sobre o *game* fornecidas pelos NPCs, dicas sobre ações do *game* necessárias ao jogador, e também *feedbacks* sobre as escolhas do jogador ao elaborar seu planejamento para o desafio proposto na missão.

Desta forma parte do conteúdo da pesquisa foi incorporado ao *game*, como vemos nas figuras abaixo:

Figura 4 - Interação da protagonista Lurdinha com aluna na Sala Multimeios da Escola



Fonte: Projeto Comenius (2019)

A Figura 4 demonstra uma narrativa entre a protagonista Lurdinha e uma aluna na sala Multimeios da escola. Neste momento ainda não ocorre a aula, a protagonista está em movimentação pelo cenário, obtendo informações dos NPCs que possam orientar sutilmente sua aprendizagem sobre a criação de planejamentos, com, sobre, e através do uso de mídias.

Nesta etapa do *game* a personagem tem informações de uma aluna sobre o que os estudantes, na personificação desta aluna, pensam sobre mídias.

Isso fornece pistas ao jogador, um dos objetivos dos NPCs e também efetiva a inserção de parte do conteúdo da pesquisa no *game*, aqui nesta narrativa, expressando o Quadro como mídia que não é tão apreciada pela aluna em seu processo de ensino aprendizagem, como foi demonstrada na pesquisa, onde nas respostas da pergunta 6: Como os professor (es) usam mídia

(s) de forma que você não gosta? A maioria dos estudantes respondeu Quadro. Assim este diálogo, entre a protagonista Lurdinha e a aluna fornece uma informação importante ao jogador, sobre conteúdo pedagógico, o foco em jogos educativos.

Figura 5 - Interação da protagonista Lurdinha com aluno no Pátio da Escola



Fonte: Projeto Comenius (2019)

Na Figura 5, a interação ocorre no Pátio da escola entre a Protagonista e um aluno. Da mesma forma que na Figura 1, a interação entre eles tem o mesmo objetivo para o NPC, o que diferencia é a narrativa aqui, sobre o Livro Didático, mídia que aparece como mais utilizada na escola, em resposta a questão 3: Que mídia (s) você utiliza na escola? No contexto dos estudantes pesquisados, e também como segundo opção de mídia na resposta da pergunta 6: Como os professor (es) usam mídia (s) de forma que você não gosta?

Aqui o NPC do aluno informa a protagonista sobre outra possibilidade de uso da mídia Livro, sugerindo um Livro Ilustrado, e fazendo um comparativo com o Livro Didático, numa proposta de ampliar o repertório do jogador sobre mídias, apresentando outra possibilidade dentro do game para uso de Livro, e também cumprindo com o objetivo do jogo educacional.

Figura 6 - Interação entre a protagonista Lurdinha e aluno na sala de aula do Professor Jean Pires



Fonte: Projeto Comenius (2019)

Na Figura 6, a interação entre a protagonista Lurdinha e o aluno ocorre na sala de aula do Professor Jean Pires. A narrativa é um *feedback* sobre um momento da aula, onde foi efetivado o planejamento proposto pelo jogador para resolver o problema apresentado na Missão 1, do Game Comenius, Módulo 2, Mídias Audiovisuais.

Na narrativa deste *feedback*, o conteúdo foi elaborado não a partir do percentual de respostas sobre alguma das perguntas do formulário da pesquisa, mas sobre a descrição de um estudante sobre o uso de mídias em sua aprendizagem de modo que não lhe agrada.

O uso desta opinião do estudante, fez relação com a pontuação estabelecida para o uso de determinado tipo de mídia na Missão 1 e por isso entrou no conteúdo da narrativa do jogo.

Estes exemplos ilustram parte do que foi utilizado no Game Comenius, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, da pesquisa feita com os estudantes, para atingir o objetivo de inserção de conteúdo pedagógico no game a partir de suas respostas.

CONCLUSÃO

O objetivo da pesquisa foi concluído com êxito, considerando a inexperiência em pesquisa de campo. No decorrer do trajeto, me deparei com erros procedimentais, como por exemplo, a correta interpretação dos estudantes sobre as perguntas do formulário, o que acarretou no não aproveitamento de algumas respostas, um total de 13%. Também a tabulação dos dados quantitativos, exigiu trabalho bastante minucioso e lento, o que a priori²³ não foi considerado.

Sob o ponto de vista do engajamento dos estudantes, e conteúdo das respostas, o resultado dos dados da pesquisa possibilitou a criação de interações entre os NPCs e os personagens dos estudantes no *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, em narrativas escritas e *feedbacks* trazendo ao jogo a participação dos estudantes reais da rede pública de ensino, na construção de saberes que visam contribuir para a formação de estudantes de licenciaturas e professores em formação continuada.

O exercício de participação da comunidade escolar do município de Florianópolis / Santa Catarina, construindo conhecimento acadêmico, deram significado à importância da opinião, do saber, aos estudantes, jovens e adultos que participaram deste processo diminuindo a distância entre a universidade e a sociedade.

A amostra dos resultados exposta neste Trabalho de Conclusão de Curso pode dar o embasamento de conteúdo necessário à construção de possibilidades de interações entre *non-player characters* (NPCs) dos estudantes, demais personagens e o jogador no *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais, possibilitando reflexões sobre o uso de mídias em sala de aula e socialmente, neste contexto, da região sul do Brasil, mas que pode ser problematizado, discutido e repensado em outras regiões do país, quando se pauta a prática docente no uso de mídias na educação, e a aprendizagem com, sobre e através de mídias.

Pensar e planejar o uso de mídias em sala de aula, sobre a perspectiva crítica dos estudantes, destaca o educando como central neste processo, e não somente o conteúdo, os instrumentos didáticos e metodológicos, ou o professor no centro do processo pedagógico em uma abordagem didática dentro da tendência liberal tradicional, como define Libâneo (1985).

Esses resultados podem sugerir engajamento da classe docente na reflexão do que é produzido em sala de aula como único modo de exposição de conteúdos, e que talvez já seja um modelo superado pelo público a que se destina. Logo, a importância de se pensar práticas

²³ A priori: que não depende da experiência, da prática. Nota da autora.

docentes voltadas para a aprendizagem com um melhor e mais adequado uso das mídias em sala de aula, um uso que potencialize a aprendizagem.

Os resultados obtidos demonstraram a capacidade de reflexão e crítica dos estudantes sobre as metodologias e didáticas, ressaltando a necessidade de formação para o uso de mídias em sala de aula nos cursos de formação docente, bem como necessidade de ampliar o repertório docente diante do uso de mídias na educação, e também o repertório dos estudantes no uso de mídias. A perspectiva dos estudantes traz a reflexão de como compreendem o uso de mídias em sua formação, no seu cotidiano, e como pensam que isso poderia ser explorado em sua aprendizagem. Na *práxis* da aplicação da pesquisa o resultado foi além do esperado, pois no contexto da sala de aula os estudantes começaram a partir dali, a elaborar o conteúdo sobre o conceito de mídias, e aonde a mídia se encontrava em uso em seu cotidiano, explorando possibilidades do que poderia ser uma mídia e o que poderia não ser.

Os dados publicados no Trabalho de Conclusão de Curso seguem em análise sobre os contrastes que revelam na opinião de cada estudante, e dos percentuais de respostas da pesquisa.

A pesquisa não contemplou todas as modalidades de ensino existentes no campo pesquisado da cidade de Florianópolis / Santa Catarina, tendo a pesquisa sido aplicada em instituições de ensino formal, na região do Sul do Brasil. A intencionalidade de dar continuidade a este estudo, visando às produções futuras de outros Módulos possíveis do *Game Comenius*, dentro do Projeto Comenius, alcançando instituições em espaços diferenciados de educação, e também em outras regiões do Brasil e do mundo, considerando a importância global do uso de mídias na educação, por isso segue em aberto a possibilidade de novas pesquisas para alcançar outros sujeitos que são principais no processo de ensino aprendizagem, pois a eles é destinada a formação docente, almejando a construção dos seus saberes.

Participar da produção de um jogo educativo, não é tarefa fácil. Tentar romper com a norma social que em alguns contextos afirma que o lugar da infância é de não opinar ou produzir cultura, também não é tarefa fácil, mas também já fui criança, e lembro-me de ter opinião, e que a minha opinião era coerente, tanto quanto foi coerente a opinião dos estudantes nesta pesquisa.

Os estudantes da educação básica não estão satisfeitos com o uso de mídias, e eles sabem o que estão falando. Pensam de forma consistente muita coisa sobre as mídias que são utilizadas em sua aprendizagem. Pensam de forma crítica sobre as que são utilizadas. Pensam que seria melhor que elas fossem utilizadas de outras formas, e tem boas sugestões para isso, o Celular aparece como principal sugestão de uso, e o Celular e a mídia que a maioria dos estudantes tem acesso. Também pensam nas mídias que poderiam ser utilizadas e não são. Resta

saber o que pensaremos sobre o que pensam os estudantes sobre o uso de mídias na educação básica.

Pensar, problematizar, questionar, produzir conteúdo e refletir, a partir das respostas que os estudantes deram sobre o uso de mídias em seu cotidiano e aprendizagens, reforça a necessidade de estudo sobre o uso de mídias em cursos de Licenciatura e na Formação Continuada de profissionais da área da educação, e esse pode ser o princípio de um legado para as próximas gerações, a partir da crítica daqueles que usam hoje mídias em sua educação.

REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. The crisis in Education. *Partisan Review*, 25, 4, pp. 493-513, 1957.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia - educação: conceitos, histórias e perspectivas. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. *Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica*. Conselho Nacional da Educação. *Câmara Nacional de Educação Básica*. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

CATTO, Nathalia Rodrigues. A relação entre o letramento multimodal e os multiletramentos na literatura contemporânea: alinhamento e distanciamentos. Doi: <http://dx.doi.org/10.5007/1984-8412.2013v10n2p157>. Fórum Linguístico, Florianópolis, v. 10, n.2, p. 157-163, abr. / jun. 2013.

CHARLOT, Bernard. Da relação com o saber, elementos de para uma teoria. 1ªed. Porto Alegre. ARTMED, 2000.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, no uso de suas atribuições legais, tendo em vista o disposto no art. 9º, § 2º, alíneas “e” e “f” da Lei nº 4.024, de 20 de dezembro de 1961, com a redação dada pela Lei nº 9.131, de 24 de novembro de 1995 e pela MP nº 2.216-37, de 31 de agosto de 2001; art. 9º, inciso IX, § 1º, e arts, 46, 52, 53 e 54 da Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004; art. 4º da Lei nº 10.870, de 19 de maio de 2004, e arts. 6º, 10, 12, 13, 20, 21, 22, 23, 59, inciso I, e 63 do Decreto nº 5.773, de 9 de maio de 2006, alterado pelo Decreto nº 6.303, de 12 de dezembro de 2007, e com fundamento no Parecer CNE/CES nº 107/2010, homologado por Despacho do Senhor Ministro de Estado da Educação, publicado no DOU de 6/10/2010.

COPE, B.; KALANTZIS, M. A grammar of multimodality. *International Journal of Learning*, v. 16, n. 2, p. 361-425, 2009.

CRUZ, Dulce Márcia. Game Comenius: o Jogo da Didática, Módulo 2 – Mídias Audiovisuais. Projeto de Pesquisa, UAB/CAPES, 2018.

CRUZ, Dulce Márcia. Game Comenius: o jogo de educação e mídias Projeto de Pesquisa, CNPq, 2018a.

CRUZ, Dulce Márcia; VENTURA, Lidnei. Mídia. In: MILL, Daniel. *Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação à distância/ Daniel Mill (org.)*. – Campinas, SP; Papirus, 2018.

DICKEY, Michele D. *Aesthetics and design for game-based learning*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2015.

DICKEY, MD. Education Tech Research. Dev (2007) 55: 253. <http://doi.org/10.1007/s11423-006-9004-7>

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann; Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Doi: 10.15536/thema.14.2017.268-288.404. Centro Universitário Univates, v.14, n. 1, p. 268-288. Lajeado / RS. 2017.

FANTIN, Mônica. Mídia-educação: aspectos históricos e teóricos metodológicos. Doi: 10.5212/OlharProfr.v.14i1.0002. Olhar de Professor, Ponta Grossa, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011.

FEENBERG, Andrew. O que é Filosofia da Tecnologia? Conferência pronunciada para os estudantes universitários de Komaba, junho de 2003, sob o título de “What is philosophy of technology?”. Tradução de Agustín Apaza, com revisão de Newton-Ramos-de-Oliveira. Disponível em: <<http://www.sfu.ca/~andrewf/oquee.htm>>.

FREINET, Célestin. A Educação do Trabalho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREINET, Célestin. Pedagogia do Bom Senso. 6ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. 43º ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2011.

GIL, Antônio Carlos, 1946 – Como elaborar projetos de pesquisa / Antônio Carlos Gil. – 3. ed. – São Paulo: Atlas, 1991.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social / Antonio Carlos Gil. – 6. ed. – 6. reimpr. – São Paulo: Atlas, 2014.

JAEGER, J. Paidéia. Trad. Artur M. Parreira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo / CG. Jung; [tradução Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva]. – Perrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. (Orgs.). A new literacies sampler. New York: Peter Lang, 2007.

LEGRAND, Louis. Célestin Freinet / Louis Legrand. Tradução e organização: José Gabriel Perissé. – Recife: Fundação Joaquim Nobuco, Editora Massangana, 2010.

LEMKE, Jay L.; Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. Trab. Ling. Aplic. , Campinas, v. 49, n. 2, 455 – 479, Jul. / Dez. 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. Tendências Pedagógicas na Prática Escolar. In: Democratização da escola pública: pedagogia crítico-social dos conteúdos. São Paulo: Loyola, 1985.

LIPKIN, Nicole A. A geração y no trabalho: como lidar com a força de trabalho que influenciará definitivamente a cultura da sua empresa / Nicole A. Lipkin, April J. Perrymore; [tradução Bruno Alexander]. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

MARX, Karl, 1818-1883. O capital: crítica da economia política: Livro I: o processo de produção do capital / Karl Marx; [tradução de Rubens Enderle]. – São Paulo: Boitempo, 2013. (Marx-Engels)

Tradução de: Das Kapital: Kritik der politischen Ökonomie: Buch 1: Der Produktionsprozess des Kapitals

MASETTO, Marcos Tarcisio, 1937. Didática: a aula como centro / Marcos Tarcisio Masetto. – 4ª ed. – São Paulo: FTD, 1997. (Coleção aprender e ensinar)

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres (Orgs.). PROEX / UEPG, 2015.

MOREIRA, Najara Encarnação Leão. A docência de Filosofia frente às novas tecnologias: desafios para novos tempos / Najara Encarnação Leão Moreira. Manaus: UFAM, 2019.

MÜLLER, Ana Cristina Nunes Gomes. Game Comenius: Produção de um jogo digital de educação para as mídias. 2017. 175 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

NOVAK, Jeannie. Game development essentials. USA: Delmar Cengage Learning, 2012.

OLIVEIRA, Maria Bernardete Fernandes de.; SZUNDY, Paula Tatianne Carréra. Práticas de multiletramentos na escola: por uma educação responsiva à contemporaneidade. Bakhtiniana, São Paulo, 9 (2): 184 – 205, Ago. / Dez. 2014.

PAGNI, Pedro Angelo; Silva, Divino José da; Introdução à Filosofia da Educação. Pedro Angelo Pagni, Divino José da Silva (Orgs.) – 1ª ed. São Paulo: Avercamp, 2007.

PERROTTI, E. A criança e a produção cultural. In: ZILBERMAN, Regina (Org.). A produção cultural para a criança. 4ª ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.

PIAGET, Jean. Epistemologia Genética. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

PLENÁRIO DO CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais cujos procedimentos metodológicos envolvam a utilização de dados diretamente obtidos com os participantes ou de informações identificáveis ou que possam acarretar riscos maiores do que os existentes na vida cotidiana, na forma definida nesta Resolução. Resolução Nº 510, de 7 de abril de 2016. Lex: Diário Oficial da União, Brasília, ed. 98, seção: 1, p. 44, 24 mai, 2016. Ministério da Saúde/ Conselho Nacional de Saúde.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. Milan (Itália). Formar a Competência Midiática: novas formas de consumo e perspectivas educativas. Revista Comunicar, Vol. XIII, nº 25, 2º semestre, 1 outubro 2005.

ROGERS, Scott. Level up: the guide to great video game design. United Kingdom: John Wiley & Sons, 2014.

ROJO, Roxane. Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: Rojo, Roxane. (org.). Escol@ conectada: Os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013, p. 13-36.

ROJO, Roxane H. R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane Helena Rodrigues; Moura, Eduardo (orgs.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 11-32.

SENA, Samara de. Jogos digitais educativos: Design Propositions para GDDE. 2017. 203 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

SMITH, A. D. The ethnic origin of nations. New York: Blackwell, 1989.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma Abordagem Prática. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

VIDICH, Arthur J. ; LYMAN, Stanford M. Métodos qualitativos: Sua história na Sociologia e Antropologia. In: DENZIN, Norman K. O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens / Norman K. Dezin, Yvonna S. Lincoln; tradução Sandra Regina Netz. – Porto Alegre: Artmed, 2006.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. A Construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fonte, 2007.

WORLD HEALTH STATISTICS 2018: monitoring health for the SDGs, sustainable development goals. Geneva: World Health Organization, 2018.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar / Antoni Zabala; tradução Ernani F. da F. Rosa – Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZABALA, Antoni. Enfoque globalizador e pensamento complexo: uma proposta para o currículo escolar. Porto Alegre: Artmed, 2002.

APÊNDICE A – FORMULÁRIO DA PESQUISA

Nome: _____ **Idade:** _____
Turma: _____ **Série:** _____
Escola: _____
Data: _____

1) Que mídia(s) você acha que poderia(m) ser usada(s) na escola, ou na sua aprendizagem?

2) Que mídia(s) você utiliza no dia-a-dia?

3) Que mídia(s) você utiliza na escola?

4) Lembra de alguma aula em que você utilizou mídia(s) Conte como foi essa aula.

5) Como você daria uma aula utilizando mídia(s)?

6) Como os/as professores/as usam a(s) mídia(s) de forma que você não gosta?



**APÊNDICE B – FORMULÁRIO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DOS DADOS
COLETADOS**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário (a), do Projeto de Pesquisa sob o título “Comenius: Uma Proposta de Pesquisa e de Formação Docente para as Mídias Utilizando Jogos Eletrônicos”. Meu nome é Dulce Márcia Cruz, sou a pesquisadora responsável e professora do Departamento de Metodologia de Ensino do Centro de Ciências da Educação na Universidade Federal de Santa Catarina. Este questionário insere-se no âmbito de uma pesquisa sobre a presença das mídias na vida dos estudantes de escolas públicas, procurando perceber o uso em relação a sua vida escolar, social e pessoal. Não há respostas certas nem erradas, mas a sua sinceridade é fundamental para atingirmos o objetivo deste estudo. Os dados preenchidos são confidenciais e apenas serão utilizados pela pesquisa. Não haverá nenhum tipo de pagamento pela participação e será garantido o sigilo que assegura a privacidade dos sujeitos que tiverem seus dados coletados.

Em caso de dúvida sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável nos telefones (48) 3721-4500 ou pelo e-mail dulce.marcia.cruz@gmail.com

Dúvidas a respeito da ética aplicada nesta pesquisa poderão ser questionadas ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina pelo telefone (48) 3721-9206.

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Declaro que compreendi os objetivos desta pesquisa, como ela será realizada, e concordo em participar voluntariamente da pesquisa. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento e deixar de participar da pesquisa a qualquer momento. Autorizo, através do presente termo, a realizar as fotos e/ou vídeos que se façam necessárias e/ou colher meu depoimento sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes. Ao mesmo tempo, LIBERO a utilização destas fotos e/ou vídeos e/ou depoimentos para fins científicos e de estudos, em favor da pesquisa. Dou meu consentimento para a equipe de pesquisadores que elaborou o questionário a utilizar os dados por mim fornecidos, de forma anônima, em relatórios, artigos e apresentações.

Nome do (a) estudante _____

Assinatura do (a) responsável _____

Florianópolis, _____ de _____ de 2018.

Figura 7 - Normalista Lurdinha e alguns dos NPCs do *Game Comenius*, Módulo 2, Mídias Audiovisuais



Fonte: Dados do Projeto (2019).