

O Uso de um Jogo Narrativo Computacional em um Ambiente Escolar

Marcos Alexandre Rose Silva, Vanessa Maia Aguiar de Magalhães, Junia Coutinho Anacleto

Laboratório de Interação Avançada (LIA)

Universidade Federal de São Carlos–Rod. Washigton Luis KM 235 – São Carlos – SP – Brasil

{marcos_silva,vanessa_magalhaes,junia}@dc.ufscar.br

***Resumo.** Este artigo descreve o uso de um jogo computacional em um ambiente escolar com o objetivo de permitir ao educador ter uma ferramenta com a possibilidade de motivar e engajar os alunos nas atividades educacionais. O jogo é do tipo narrativo com características de RPG (Role-Playing Game) em que o educador através de histórias pode estimular os alunos a trabalharem algumas habilidades importantes tanto na vida educacional como profissional, tais como: expressar-se adequadamente e trabalhar colaborativamente. Com o intuito de observar o uso desse jogo em um ambiente educacional e coletar a opinião do público alvo, foi realizado um estudo de caso em uma escola no interior do estado de São Paulo.*

1. Introdução

Muitos são os desafios educacionais que as escolas e seus colaboradores precisam superar para educar cidadãos; não apenas para o futuro profissional, mas também para a vida (PIAGET, 1998). Com o objetivo de investigar os desafios educacionais para o século 21, a Unesco encomendou ao político francês Jacques Delors um relatório sobre a educação. No relatório, Delors indica quatro pilares que devem moldar o aprendizado (DELORS, 1998): aprender a conviver, aprender a ser, aprender a aprender e, aprender a fazer.

Através destes pilares, Delors descreve algumas habilidades que devem fazer parte do processo de aprendizado, tais como expressar-se adequadamente e trabalhar colaborativamente. Para Delors (1998) essas habilidades são relevantes não apenas no ambiente educacional, mas também no profissional e na vida. É essencial que as pessoas saibam conviver e trabalhar umas com as outras, colaborando para realizar as atividades e/ou alcançar um objetivo comum. Por isso, as habilidades de trabalhar colaborativamente e de se expressar adequadamente, sabendo expor ideias e opiniões, são importantes.

Embora relevantes no ambiente educacional e, cobradas ao longo da vida adulta de uma pessoa no ambiente profissional, essas habilidades muitas vezes não são ensinadas formalmente na escola (DELORS, 1998). Nesse contexto, Diaz-Aguado (2003) questiona: como cobrar de um adulto aquilo que ele não teve a oportunidade de aprender desde sua infância?

Há a necessidade de ter atividades e/ou ferramentas para apoiar o educador em promover esses aprendizados com as crianças e adolescentes, pois, segundo Diaz-Aguado (2003), tais atividades raramente ocorrem espontaneamente. Neste contexto, este artigo descreve a possibilidade de utilizar um jogo narrativo computacional para disponibilizar ao educador uma ferramenta para trabalhar com os alunos de forma colaborativa e que os permitem se expressar.

2. O Potencial dos Jogos Narrativos

O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecedor, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Claparède (1958) afirma que a criança é um ser feito para brincar e que o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental.

Segundo Tarouco et al, (2004) o computador se constitui como uma ferramenta poderosa, que pode (e deve) ter todas as suas potencialidades utilizadas com propósitos educacionais, proporcionando ao professor a possibilidade de enriquecer sua prática pedagógica com recursos multimídia, tais como: jogos educacionais, vídeos, animações, gráficos e outros materiais que possibilitem ao aluno aprender de forma prazerosa, cativante, divertida e motivadora.

Por ter tais características surge a possibilidade de unir o jogo e o computador para formar uma ferramenta, o jogo computacional, capaz de contribuir para despertar o interesse e; melhorar a vinculação afetiva do aluno com as situações de aprendizagem (TAROUCO et al, 2004).

Existem vários tipos de jogos e cada um possui características que auxiliam no crescimento físico e mental da criança (PIAGET, 1998). De maneira geral, os jogos podem ser classificados como (ANACLETO, 2008): recreativos, cooperativos, educacionais e narrativos. Nos jogos narrativos, as histórias não são simplesmente compreendidas pelas pessoas, elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam as pessoas em personagens ativos (MENDES, 2008), pois através desses personagens elas participam da história, narrando fatos, acontecimentos, cenários e todos os detalhes necessários durante a história.

Contar histórias colaborativamente permite às pessoas estarem atentas e interessadas no que está acontecendo, de modo a entender e conseqüentemente contribuir com a história. Essa atenção e preocupação em compreender o que as outras pessoas falam permite maior proximidade entre elas, pois mesmo indiretamente, elas estão interessadas no que a outra pessoa tem a dizer (OAKLANDER, 1978). A fantasia existente nesses jogos permite às pessoas, em especial as crianças, se sentirem seguras para poder se expressar, contar situações que ocorrem em suas vidas, pois para elas o que acontece na fantasia possui pouca ou nenhuma consequência na vida real, por isso, muitas vezes, elas acham mais fácil e seguro expressar-se através de personagens. Elas sentem que é menos ameaçador manifestar hostilidade fazendo personagens na história expressarem suas emoções, seja alegria, tristeza, raiva, euforia e agirem de acordo com essas emoções, sem maiores consequências em suas vidas (SILVA, 2009).

Portanto, há possibilidade de utilizar o jogo narrativo para auxiliar o aluno se expressar e, ao educador ter uma ferramenta com potencial para poder trabalhar com o aluno de uma maneira colaborativa, através da história e acompanhar seu processo de aprendizado e elaboração dessas experiências, apoiando-o nas possíveis intervenções para a promoção do seu desenvolvimento saudável e seguro.

2.1. Exemplos de Jogos Narrativos

Existem alguns jogos narrativos, com diferentes propostas, disponíveis para o professor utilizar (BITTENCOURT et al., 2003). Dois jogos narrativos foram escolhidos para serem abordados a seguir. A escolha foi feita por: serem jogos utilizados e desenvolvidos no Brasil e serem do tipo Role-Playing Game. Os jogos são:

- Taltun (TOBALDINI et al., 2006): Que simboliza a Terra do Conhecimento tem como objetivo abordar conteúdos das disciplinas de Ciências Naturais, Geografia, História, Língua Portuguesa e Matemática. Durante a realização de atividades didáticas, os alunos através dos seus personagens adquirem pontos de conhecimento para alcançar e abrir um templo existente nesta terra, chamado Templo do Saber, onde se encontra todo o conhecimento de Taltun.
- RPG Revolução Farroupilha: Segundo Pizzol et al., (2001) este jogo tem como intuito abordar uma revolução que teve início em 1835 e estendeu-se por dez anos. Através do jogo, os alunos podem conhecer e interagir com a história da revolução Farroupilha através de pequenas missões divididas em três partes: Tomada da cidade de Porto Alegre (capital gaúcha) pelos Farrapos; Proclamação da República e; Captura e fuga de Bento Gonçalves. Em cada missão há algumas metas que ao serem alcançadas permitem aos alunos obter informações e adquirir habilidades extras que os auxiliarão no decorrer da história.

Todos estes jogos narrativos apresentados, embora com objetivos distintos, pois cada um estimula os alunos a aprenderem assuntos de uma determinada disciplina ou evento histórico, possuem uma característica em comum: contexto previamente definido. Sendo assim, tais jogos possuem um conjunto fixo de personagens, cenários e temas de histórias.

O educador, ao utilizar estes jogos, tem a facilidade de utilizar ferramentas com personagens, metas, desafios planejados e desenvolvidos com um objetivo específico, para abordar um novo assunto na sala de aula ou discutir algo que já foi apresentado. Porém, se faz necessário que o conteúdo do jogo esteja de acordo com o que o professor deseja apresentar, como também, a forma que o conteúdo é apresentado tem que ir de encontro com a sua necessidade e objetivo, uma vez que não há possibilidade de se alterar o conteúdo ou a forma de apresentar as informações de acordo com o objetivo pedagógico e interesse do educador. Essas características foram algumas das motivações para o autor Marcos, durante o seu mestrado, planejar e desenvolver um jogo narrativo chamado Contexteller que permite a qualquer educador, como co-autor, criar uma instância do jogo com cenários e personagens juntamente com suas características de acordo com o seu objetivo e princípio pedagógico.

3. Contexteller

O Contexteller possui características de RPG, Role-Playing Game. O RPG é um jogo narrativo de interpretação de personagens e tem como uma das características possibilitar a cooperação entre os jogadores, permitindo a socialização. Assim como o RPG, o jogo tem como participantes o mestre ou narrador, que geralmente é o jogador mais experiente e tem a função de apresentar ao grupo um cenário contendo uma aventura, enigmas, situações e conflitos que exigirão escolha por partes dos outros participantes, que são os jogadores (BITTENCOURT et al., 2003). No contexto deste trabalho, o mestre é o educador que apresenta um cenário e intervém na narração, de forma colaborativa com os jogadores, que são os alunos.

Para apoiar o professor na construção de uma instância do jogo, o Contexteller possui 5 passos. Cada passo é descrito a seguir:

1º Passo: Cadastrar Mestre. Neste passo algumas informações sobre o professor são armazenadas, tais como: nome, escolaridade, cidade, estado, entre outras. Através deste cadastro é possível identificar qual educador criou uma determinada instancia do jogo.

2º Passo: Cadastrar Jogadores. Com este cadastro, o professor pode registrar quem são os alunos que participarão do jogo.

3º Passo: Escolher entre duas opções: Criar um novo jogo ou Escolher um jogo já existente, que ele ou outro mestre criou.

4º Passo: Definir os seis personagens e suas características. Esta quantidade de personagem foi definida porque o número 6 é utilizado normalmente em um jogo de RPG de cartas, como também segundo Díaz-Aguado (2003), na maioria dos métodos de aprendizagem cooperativa divide-se a turma em grupos de 3 a 6 membros. A Figura 1, que ilustra o passo 4, possui 6 cartas, ou seja, 6 personagens – 5 representam os jogadores (I) e 1 representa o mestre (II). Na área (III) há um campo que permite ao mestre definir para cada personagem um jogador cadastrado no Passo 2. Sendo assim, o mestre pode se inspirar em uma característica do jogador para criar um personagem. Por exemplo, se um jogador tem dificuldade de se expressar, o mestre poderá criar para ele um personagem comunicativo e espontâneo para analisar as atitudes e a forma com que ele vai se comportar, ou pode escolher um personagem tímido e através dele trabalhar essa característica com o jogador.



Figura 1. Interface Definir Personagens

Ao clicar sobre qualquer uma das cartas apresentadas (Figura 1), o mestre pode detalhar o personagem, definindo seu nome, suas características, seus elementos e sua imagem.

5º Passo: Definir o tema e o cenário inicial. Neste passo o mestre compõe a apresentação da história para os jogadores.

De modo investigar e observar o uso deste jogo foi realizado um estudo de caso, com alunos e educadores de uma cidade do interior de São Paulo. A estratégia estudo de caso foi adotada por ser uma pesquisa científica que permite um estudo aprofundado no contexto em que está sendo feita determinada investigação.

4. Estudo de Caso

De acordo com Yin (2002), estudo de caso é um tipo de investigação empírica que investiga um fenômeno inserido em um contexto da vida real. O estudo de caso pode incluir evidências qualitativas bem como evidências quantitativas. A análise qualitativa procura responder as questões de pesquisas por meio de organização, interpretação e categorização dos dados, com finalidade de adquirir conhecimento e dar significado a uma determinada experiência (DIAS, 2000). Adotou-se a análise qualitativa dos dados obtidos através da realização do estudo de caso, pois levando em consideração a proposta deste trabalho, encontram-se, na estratégia de estudo de caso, as ferramentas necessárias para conduzir a pesquisa, uma vez que se deseja observar em um contexto da vida real - a sala de aula.

4.1. Planejamento

Objetivo do estudo de caso: investigar se o jogo narrativo computacional é uma potencial ferramenta para permitir ao educador trabalhar com os alunos duas habilidades: expressão e trabalho colaborativo.

Hipótese:

1. O jogo narrativo computacional pode permitir ao professor promover atividades que permitam ao aluno se expressar e trabalhar colaborativamente.

Método: Para provar a hipótese, o educador precisa criar uma instância do jogo narrativo. O educador ao criar a instância cadastra cinco alunos pré-selecionados e para cada aluno define um personagem. Esses alunos em colaboração com o educador dão continuidade à história.

4.1.1 Seleção e Perfil dos Participantes

Para este estudo de caso foram definidos três grupos para utilizar o Contexteller, cada grupo tinha cinco alunos e um educador. A coordenadora da escola ficou responsável por escolher três professores e quinze alunos.

4.1.2 Questionários Utilizados no Estudo de Caso

Foram utilizados os questionários Pré-sessão, para coletar dados do perfil dos educadores e alunos, bem como, a familiaridade com computador e jogos computacionais, etc.; e Pós-sessão, para coletar as opiniões de ambos sobre o uso do jogo. Os questionários tiveram como base o QUIS (Questionnaire for User Interaction

Satisfaction) desenvolvido por pesquisadores da Universidade de Maryland, para avaliar subjetivamente a satisfação dos usuários em relação a interface humano-computador (CHIN et al., 1998). No questionário QUIS os graus de satisfação variam de um grau mais alto para um grau mais baixo. Optou-se por representar os graus utilizando a Escala de Likert, uma vez que os mesmos são representados por pequenas sentenças, o que poderia facilitar a compreensão, como ilustrado na Figura 2.

- | | |
|---|--|
| <p>1. O que você achou de jogar o "Contexteller"?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito legal</p> <p><input type="checkbox"/> Legal</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Chato</p> <p><input type="checkbox"/> Muito chato</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> | <p>11. O que você achou dessa história que você contou junto com os colegas?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito fácil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Fácil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Difícil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Muito difícil de entender</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> |
| <p>5. O que você achou das personagens do jogo?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito legal</p> <p><input type="checkbox"/> Legal</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Chato</p> <p><input type="checkbox"/> Muito chato</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> | <p>13. O que você achou de contar uma história junto com o professor e os outros alunos?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito legal</p> <p><input type="checkbox"/> Legal</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente</p> <p><input type="checkbox"/> Chato</p> <p><input type="checkbox"/> Muito chato</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p> |

Figura 2. Exemplos de perguntas do Questionário Pós-sessão → Aluno

4.1.3 Filmagens e Capturas de Telas

Todas as interações também foram registradas através de um software que é capaz de gravar a tela, a face do participante e a sua voz.

4.2. Etapas do Estudo de Caso

Este estudo foi dividido em quatro etapas. Cada etapa possui um objetivo distinto descrito a seguir:

- **Primeira:** explicar todo o processo do estudo de caso para a coordenadora da escola;

Uma instância do jogo narrativo foi criada para explicar a coordenadora todas as interfaces que as educadoras e os alunos teriam acesso. A reação da coordenadora foi positiva durante toda a apresentação. Na apresentação ela relatou algumas outras possibilidades em que o jogo poderia ser aplicado, tal como:

“Enquanto eu escuto a apresentação, muitas possibilidades me veem a cabeça. Você já imaginou que este jogo pode ser aplicado de várias formas. Uma ideia que me veio na cabeça é que eu posso utilizar esse jogo nas aulas de história. Por exemplo, eu posso escolher alguns personagens da história do Brasil e definir que cada aluno será um personagem e através dos personagens os alunos vão não só conhecer a história, mas de alguma forma também vivê-la.”

A coordenadora também abordou a dificuldade de se afirmar o quão útil é o uso do jogo no ambiente escolar em uma primeira experiência:

“É importante que você saiba que em apenas uma utilização do jogo não será possível identificar todas as possibilidades de uso. Pois os professores não conhecerão toda a ferramenta e serão muitas novidades ao mesmo tempo. Eu falo isso porque quanto melhor você conhece a ferramenta e mais tempo trabalha com ela, mais eficaz torna o seu uso.”

A partir dessa afirmação houve a confirmação da importância da segunda etapa para permitir aos educadores conhecer a ferramenta e, assim utilizá-la na terceira etapa.

- Segunda: apresentar para os educadores o Contexteller e jogar com eles este jogo, para que eles possam conhecer e se familiarizar com o ambiente;

Esta etapa iniciou com a apresentação das pessoas responsáveis pelo estudo de caso e com a entrega dos questionários Pré-sessão. Este questionário foi entregue logo no início para que as apresentações posteriores sobre o laboratório ou do Contexteller não influenciasse no preenchimento dos mesmos.

Uma educadora está na faixa etária entre 33 a 37 anos, outra entre 38 a 42 anos e a terceira acima de 42 anos. Todas as educadoras trabalham com crianças e costumam contar história para elas pelo menos uma vez por semana. A terceira educadora relatou que a história é um *“instrumento eficiente e de boa aceitação para desenvolvimento da moral, desenvolvimento da linguagem e conhecimento social.”* Todas utilizam o computador a mais de 2 anos para estudo e pesquisa; e-mail; relacionamento; trabalho, etc.

Logo após que as educadoras entregaram os questionários respondidos iniciou a apresentação do Contexteller. Durante a apresentação, as educadoras destacaram um ponto forte do jogo: a possibilidade da co-autoria. Elas acharam pertinente a possibilidade de criar uma instância do jogo de acordo com a necessidade de cada uma, ou seja, serem co-autoras.

As educadoras relataram que muitas vezes buscam no Google algumas atividades, mas que é muito difícil encontrar uma atividade que vai de encontro as necessidades e público alvo. A educadora 3 relatou: *“Nós sabemos o que queremos, mas não encontramos.”* A educadora 1: *“É isso mesmo.”*

Em seguida a educadora 2 relatou uma experiência com a edição de um material de aprendizagem: *“Muitas vezes eu tenho que imprimir o material encontrado na internet, escanear e depois alterar o material de acordo com que eu quero Faço isso porque não consigo alterar no site, a não ser que eu não saiba usar corretamente, mas pelo que eu percebo ali, não consigo mexer no próprio site não”*.

Educadora 1: *“a maior parte do meu tempo no computador é na elaboração de atividade utilizando o Google. Por exemplo, uma atividade para o dia do índio. Eu coloco lá: Atividade Educação Infantil Dia do Índio. Ai vem vários sites, aparece de tudo, eu vou abrindo e tento adequar ao que me interessa e com as características da faixa etária que eu trabalho. Daí eu já tenho hoje uma biblioteca bem legal”*.

Após a apresentação e discussão sobre o Contexteller, as educadoras foram convidadas a criar uma instância do jogo. Houve um comportamento comum entre as educadoras ao criar o jogo. Foi perceptível, através da análise do vídeo, que todas as educadoras preferiram definir um aluno para cada personagem antes de definir os personagens. A educadora 1 relatou que dessa forma ela poderia *“utilizar também as características e comportamentos dos alunos para definir os personagens.”*

Uma dificuldade que a educadora 3 relatou ao criar uma instância do jogo foi com a possibilidade de criar os personagens antes de criar o cenário inicial. Educadora 3: *“Eu como sou prolixa eu ia querer criar o cenário inicial primeiro e aí depois definir*

os personagens. ... Mas vamos pensar que essa é uma linha. Não sei se é o comum.” Após este relato foi explicado que há a opção de avançar um passo para definir o cenário inicial e, depois retornar para definir os personagens. Porém, a educadora preferiu continuar definindo os personagens antes de ir para o próximo passo.

- Terceira: utilizar o Contexteller com os educadores e os alunos;

Assim como na segunda fase houve a entrega dos questionários Pré-sessão, porém nesta etapa para os alunos. O primeiro grupo foi de crianças entre 11 e 12 anos. Todas as crianças relataram que têm familiaridade com o computador e jogos computacionais há mais de 2 anos, apenas um aluno não tinha experiência com jogos narrativos do tipo RPG, os outros relataram que jogaram pelo menos uma vez. Foi unânime a resposta positiva sobre contar e ouvir histórias, as crianças relataram que esta atividade é muito interessante. Uma aluna descreveu que ela gosta tanto de ouvir, porque *“tenta imaginar o cenário, o que esta acontecendo”*, quanto de contar histórias, pois assim ela *“entra na história.”*

Os outros grupos foram de adolescentes, nestes havia dez adolescentes nos quais eram seis moços e quatro moças entre dezesseis e dezessete anos e, que estão no segundo ano do ensino médio. Todos os adolescentes relataram que têm familiaridade com o computador e jogos computacionais há mais de 2 anos. Com relação a gostar de histórias, a maioria relatou que gosta de ouvir, porém não acha interessante contar. Por exemplo, um aluno relatou que gosta de ouvir, porque *“elas nos entretém”*, mas não gosta de contar *“Não tenho muita criatividade”*; outro não gosta de ouvir e nem de contar histórias, suas respectivas justificativas foram *“Não tenho paciência”*, *“Não tenho criatividade”*.

Para a história, cada educadora escolheu um cenário diferente, uma que trabalhou com o grupo de crianças criou o seguinte cenário *“NUMA MONTANHA HAVIA UM CASTELO. NA PORTA DESTE CASTELO HAVIA UM CARTAZ COM O SEGUINTE DIZER: "ENTRE! VENHA SE DIVERTIR! VOCÊ VAI ADORAR!"*; outra educadora que trabalhou com os adolescentes criou um cenário que envolvia o roubo de um quadro de Van Gogh em um museu; e a terceira elaborou um cenário chamado *“Dilema na floresta”* em que um avião caiu no meio de uma floresta e os personagens, tripulantes, teriam que sobreviver e sair da floresta.

Após o jogo os questionários pós-sessão foram entregues. Por meio de uma pergunta existente no mesmo (Quem foi o seu personagem? Você gostou dele? Por quê?) foi possível identificar que todos os alunos gostaram dos personagens escolhidos pela educadora. Alguns comentários foram feitos, tais como: Uma criança escreveu que adorou ser o personagem Duende *“eu entrei no personagem, eu me imaginei sendo o personagem”*; outra criança: *“Minha personagem foi a Bela. Gostei dela pois ajudou bastante na missão...”*; Um adolescente relatou *“bem bacana”*; outra que foi agrônoma na história *“Dilema na floresta”* relatou: *“ela podia explorar as plantas e conhecia o local”*; e uma outra aluna que foi a mãe e que o mestre definiu que ela teria que cuidar de seu filho durante toda a história relatou: *“gostei, mas foi complicado porque eu não pude pensar só em mim”*.

A maioria dos alunos achou que contar uma história junto com a educadora e os outros alunos foi muito legal e que todos ajudaram a contar a história. Ao analisar os

questionários pré-sessão também houve a preocupação de tentar identificar os alunos que fossem tímidos ou que não gostassem de contar histórias para avaliar o comportamento deles durante a história, de modo obter alguns indícios de que a história permitiu a eles se expressarem. Um exemplo foi com um adolescente que descreveu que não gosta de contar histórias porque não gosta de ser o centro das atenções. No início da história ele demonstrou, pela quantidade de mensagens, uma certa timidez, mas durante a história suas poucas mensagens proporcionaram ao grupo momentos de descontração e entrosamento.

A educadora relatou por meio do questionário que considerou o jogo fácil de utilizar e se sentiu muito satisfeita enquanto estava contando a história junto com os alunos. Algo que ela achou muito interessante foi utilizar um cenário criado por ela para contar uma história.

Ela considerou o jogo muito adequado para permitir aos alunos se expressarem e trabalharem colaborativamente. A educadora achou que os alunos colaboraram entre si: *“Os personagens estão interligados. É preciso colaboração.”* Ela sentiu que os alunos estavam motivados durante a interação com o jogo: *“Percebi que ficam na expectativa do que vai acontecer”*.

Através da análise de vídeo foi possível perceber que durante a história as educadoras riam e se interessavam pelas mensagens, o que demonstrou engajamento e motivação pelas histórias. Sobre a sua motivação durante o jogo, uma educadora descreveu: *“Achei muito prazeroso essa interação, com muitas possibilidades de favorecer a criatividade e imaginação dos alunos”*.

Um último comentário de uma educadora a respeito do jogo foi: *“Foi muito prazeroso. Com certeza acredito que esse jogo poderá ser mais uma ferramenta do professor a fim de ajudar os alunos a se desenvolverem em todas as áreas do conhecimento”*.

5. Considerações Finais

Com os resultados obtidos através do estudo de caso foi possível perceber que o uso do Contexteller é uma possibilidade viável para permitir a expressão e o trabalho colaborativo. Uma vez que a maioria dos alunos se envolveu com a história, muitas vezes percebendo e agindo de acordo com as limitações de seus personagens e, participaram ativamente das histórias, enfrentando e propondo desafios, como também, colaborando uns com os outros para alcançarem um objetivo comum.

O uso do Contexteller como uma ferramenta para apoiar o trabalho colaborativo foi outro fator positivo observado através das análises dos artefatos, utilizados durante o estudo e, apontado pelas educadoras. Elas relataram que através das histórias há maneiras de perceber como os alunos estão interagindo e propor desafios para que eles trabalhem colaborativamente.

As educadoras também informaram que o Contexteller se mostrou na maioria das vezes uma ferramenta muito adequada para permitir aos alunos se expressarem. Através de seus personagens, os alunos ajudavam a contar a história e, fizeram deste momento uma oportunidade de conversar com os colegas e de se divertir. Essas atitudes também puderam ser observadas nos alunos que escrevem que não gostam de contar

histórias devido à exposição, a falta de criatividade e imaginação. Finalmente, é válido mencionar que a quarta etapa, disponibilizar e apresentar os resultados obtidos para todas as pessoas envolvidas no estudo de caso, foi realizada após algumas semanas do estudo de caso.

Referencias

- ANACLETO, J. C.; FERREIRA, A. M.; PEREIRA, E. N.; SILVA, M. A. R.; FABRO, J. A. “Ambiente para criação de jogos educacionais de adivinhação baseados em cartas contextualizadas”. In: WIE – Workshop sobre Informática na Escola, 2008.
- BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. “A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem”. Technical Reports Series, 2003. 62p.
- CHIN, J.P.; DIEHL, V. A.; NORMAN, K. L. “Development of an instrument measuring user satisfaction of the human-computer interface”. In Proceedings CHI’98, 1998.
- CLAPARÉDE, E. “Educação Funcional”. São Paulo: Companhia Nacional, 1958, 5 ed., 302p. Computação, Novembro 2006, pp. 85-96.
- DELORS, J. (org.). “Educação: um tesouro a descobrir”. São Paulo: Cortez. Brasília: UNESCO, 1998.
- DIAS, C. “Estudo de Caso: idéias importantes e referências”, 2000. Disponível em: www.geocities.com/claudiaad/case_study.pdf, Janeiro 2008.
- DIAZ-AGUADO, M. J. D. “Educação Intercultural e Aprendizagem Cooperativa”. Porto: Editora Porto, 2003. Educacioanis.pdf, Novembro 2007.
- MENDES, C. L. “Narrar para outros, narrar para si: as narrativas dos jogos eletrônicos como estratégias de subjetivação”. Educação e comunicação, n. 16, Janeiro 2008, 17p.
- OAKLANDER, V. “Descobrimos Crianças a abordagem gestáltica com crianças e adolescente”. São Paulo: Summus Editorial, 1978, 364p.
- PIAGET, J. “Psicologia e pedagogia”. Rio de Janeiro: Forense, 1998. 184p.
- PIZZOL, C. D.; ZANATTA, A. L. “O RPG como Técnica na Construção de Software Educacional: A Revolução Farroupilha”. In: XII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Proceedings, SBC, 2001.
- SILVA, M. A. R. ; ANACLETO, J. C. . “Promoting Collaboration Through a Culturally Contextualized Narrative Game”. In: 11th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS 2009), 2009, Milão. Anais ICEIS, 2009.
- TAROUCO, L. M. R; ROLAND, L. C.; FABRE, M. J. M.; KONRATH, M. L. P. “Jogos educacionais”. In: CINTED – Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, 2004. Disponível: <http://www.ueb-df.org.br/Adultos/Reflexoes/Jogos%20>
- TOBALDINI, M. A.; BRANCHER, J. D. “Um RPG Educacional Computadorizado e Missões Contextualizadas com seus Ambientes”. In: Anais do XV Seminário de Computação, Novembro 2006, pp. 85-96.
- YIN, R. K. “Case Study Research. Design and Methods”. California (USA): Sage Publications, Applied social research method series, 2002, v.5, 3ed., 200p.