

RESENHA CRÍTICA I

Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para a sua análise pedagógica.

AZEVEDO, Victor de Abreu. Renote - Novas Tecnologias na Educação - UFRGS, Porto Alegre. V. 10 nº 3, 2012.M

Orientado por Professor Me. THALES DE TÁRSIS CEZARE

Aluno
Data:

Raphael E. Anaximenes
31/03/2022



GOVERNO DO ESTADO
DE SÃO PAULO

RESENHA-RESUMO

Adaptado de : AZEVEDO, Victor de Abreu. Renote – Novas Tecnologias na Educação– UFRGS, Porto Alegre. V. 10 nº 3, 2012.M

EDUCAÇÃO E INFORMÁTICA - INTRODUÇÃO

Na obra, o diálogo é iniciado com o levantar da premissa sobre a dificuldade de associar o Objeto (os jogos eletrônicos, ou JEs) com as diversas teorias que foram utilizadas para explicar muitos outros artefatos culturais - como brinquedos, cinema, etc. -, em suas relações com os indivíduos e a cultura em outros contextos sociais, culturais, econômicos e políticos”

Aarseth (2003). Aarseth, é fundador da revista internacional *Game Studies*(gamestudies.org). Este ainda defende a necessidade do desenvolvimento de metodologias para análise dos JEs.

Criticamente, desenvolve-se uma nova proposta de que “as pesquisas realizadas, cujos autores não conheciam seu objeto de estudo, e, mesmo assim, o problematizavam a partir de referenciais teóricos não relacionados aos JEs” por Pinheiro (2007). Ambos, Pinheiro (2007) e Aarseth (2003), apontarão em seus trabalhos a importância de se conhecer a respeito dos JEs ao pesquisa-los. Há de se observar um empirismo construtivista, naturalmente disposto no aprendizado empírico dos JEs, uma vez que a principal forma de se obter conhecimento sobre eles é a partir de sua prática. Posteriormente, seguindo para uma vertente sistematizada, surge a abertura para discutir sobre as ideias de Konzack (2002), pensador referenciado como pioneiro na análise sistemática dos jogos eletrônicos. Conforme descrito: “O autor destaca a existência de sete camadas diferentes nos JEs (hardware, código de programa, funcionalidade, jogabilidade, sentido, referencialidade e sócio-cultura). Ainda, segundo Konzack, devido à tais características, os JEs podem ser objeto de investigação de diversas áreas do conhecimento.

Por trazer conteúdos e termos técnicos sistematizados, foi percebida a importância do artigo, que servirá de referencial teórico para os trabalhos de: *survey*, análise pedagógica do sistema/JE e validação de dados quantitativos.

Roteiro para análise pedagógica dos JEs / Softwares Educacionais

Referenciado de : AZEVEDO, Victor de Abreu. Renote – Novas Tecnologias na Educação– UFRGS, Porto Alegre. V. 10 nº 3, 2012.M

ATIVIDADE COMPLEMENTAR – EXTRAÍDO E ADAPTADO UM ROTEIRO UTILIZANDO A METODOLOGIA APRESENTADA NO TRABALHO REFERÊNCIA.

1) Título do JE:

--

2) Faça uma sinopse (ou um resumo) da história do JE analisado:

3) Quais são as ações possíveis de serem realizadas no JE para o seu desenvolvimento? Pode marcar mais de uma opção:

☐ saltar, ☐ atirar, ☐ utilizar itens, ☐ manipular objetos, ☐ dirigir, ☐ capturar, ☐ pilotar, ☐ lutar, ☐ nadar, ☐ voar, ☐ esquivar, ☐ conversar, ☐ tocar instrumentos musicais, ☐ dançar, ☐ realizar movimentos esportivos, ☐ coletar / administrar recursos, ☐ construir, ☐ apostar, ☐ correr, ☐ fugir, ☐ solucionar enigmas, ☐ responder perguntas.

☐ Não listados:

4) Quais são os objetivos principais existentes no JE (por ex.: construir cidades, administrar recursos, derrotar inimigos, resolver problemas, etc.)?

5) Quais as regras que você percebe que existem no jogo analisado?

6) Ao analisar diversos títulos que obtiveram sucesso junto à crítica especializada e aos jogadores, Gee (2004; 2009) aponta diversos princípios de aprendizagem que se encontram incorporados junto aos JEs. Abaixo são levantados os principais princípios de aprendizagem existentes nos JEs segundo este autor. A partir de sua experiência com o título analisado verifique quais destes princípios são encontrados nele preenchendo “sim” ou “não” para as alternativas e, caso queira, comentando a sua escolha.

a) Identidade:

É possível assumir e interpretar outras identidades já formadas e que são oferecidas pelo jogo?

() sim () não. Comente: _____

O jogador pode construir e desenvolver um novo personagem desde o início do jogo?

() sim () não. Comente: _____

b) Produção:

O jogo permite diferentes tomadas de decisões por parte do jogador que afetam em seu contexto e seu desenvolvimento?

() sim () não. Comente: _____

c) Riscos:

O jogo possibilita que a partir de erros anteriores, o jogador reflita e crie novas estratégias para vencer o desafio?

() sim () não. Comente: _____

d) Agência:

O JE proporciona ao jogador a sensação de controle sobre as ações e as decisões que toma ao jogar?

() sim () não. Comente: _____

e) Boa ordenação dos problemas:

Os objetivos mais fáceis são apresentados ao jogador primeiramente em relação aos mais difíceis, facilitando assim a solução dos últimos?

() sim () não. Comente: _____

f) Desafio e consolidação:

O JE oferece a oportunidade de o jogador repetir diversas vezes os problemas por ele apresentados até que estes sejam aprendidos, e, só posteriormente, apresenta novos desafios ao jogador?

() sim () não. Comente: _____

g) Sentidos contextualizados:

O JE contextualiza os significados das palavras a ele veiculadas através de ações, imagens e diálogos a elas relacionadas?

() sim () não. Comente: _____

h) Pensamento sistemático:

O JE incentiva o jogador a pensar sobre as relações entre os eventos, os fatos e as habilidades nele existentes?

() sim () não. Comente: _____

O JE incentiva o jogador a refletir sobre a repercussão de suas ações tanto para a evolução do jogo (por ex.: salvar ou não um personagem ferido; escolher de que forma administrar recursos; etc.), como para os seus demais jogadores (por ex.: jogos para diversos jogadores online)?

() sim () não. Comente: _____

i) Explorar, pensar lateralmente e repensar objetivos:

O JE incentiva o jogador a explorar o jogo detalhadamente antes que ele siga em direção a realização do próximo objetivo?

() sim () não. Comente: _____

A exploração do JE auxilia o jogador a repensar os objetivos gerais nele presentes?

() sim () não. Comente: _____

j) Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído:

O JE apresenta ferramentas inteligentes (por ex.: personagens controlados pelo jogador ou pelo computador) que emprestam seus conhecimentos e habilidades ao jogador (por ex.: perícia com armas de longa distância; habilidade de utilizar magias), de modo que o jogador precisa apenas saber quando e como utilizar os conhecimentos destas ferramentas para enfrentar os desafios encontrados?

() sim () não. Comente: _____

Neste JE, os jogadores podem auxiliar uns aos outros compartilhando os seus conhecimentos sobre o jogo, assim como as habilidades de seus personagens, em prol de um objetivo comum (por ex.: jogos de tiro com visão em primeira pessoa online onde cada jogador atua dentro de uma equipe)?

() sim () não. Comente: _____

k) Equipes multifuncionais:

Este JE permite que seus jogadores trabalhem em equipes onde cada jogador age de acordo com as habilidades de seu personagem, assim como das necessidades e dos objetivos da equipe?

() sim () não. Comente: _____

7) Conteúdos que podem ser desenvolvidos a partir da utilização do JE.

a) Qual(is) disciplina(s) escolares poderia(m) abordar este JE?

()	Português
()	Matemática
()	Ciências Naturais
()	História
()	Geografia
()	Arte
()	Educação Física
()	Outros:

b) Quais atividades poderiam ser desenvolvidas a partir deste JE nas aulas de uma escola?

()	Produção de textos sobre o JE
()	Cumprimento de objetivos pré-determinados pelo professor dentro do JE
()	Discussões realizadas a partir do JE
()	Produção de materiais e realização de atividades que abordem o JE
()	Outras atividades, quais?

