

Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP
CS405 - Educação e Tecnologia
Docente: José Armando Valente
Discentes: Julia Mattos e Raquel Magalhães
RAs: 171088 e 176447

Streaming e Educação

Introdução

Para este projeto, decidimos analisar o ambiente informal de partidas interativas on line do jogo Street Fighter, via stream, com os espectadores. Este canal de streaming, promovido pelo usuário “Desvoador”, será nosso objeto de estudo, a fim de definirmos se este ambiente vem a ser de aprendizagem, mesmo que com fim de entretenimento. Objetivo do streaming não é ensinar aos espectadores novas técnicas ou estratégias para o jogo, porém, ao assistirem, estes são capazes de aprender e aprimorar as habilidades requeridas para jogar Street Fighter.

Estes espaços (streaming) promovem a prática e envolvimento do espectador com o jogo, e permitem que o gerenciador da stream, ao comentar durante a partida, faça uma avaliação em grupo com feedback construtivo para o indivíduo que está jogando e para a comunidade que acompanha o canal, a fim de melhorar o desempenho do participante ativo e dos passivos. Apesar de voltado para o entretenimento, os streamings permitem, através da experiência do agente de aprendizagem e dos mecanismos e tecnologia utilizados por ele, que ocorra a difusão de informação e treino de execução.

Objetivos

Geral

Analisar partidas interativas on line do jogo Street Fighter, via stream, a fim de concluir se este espaço informal pode ser considerado um contexto de aprendizagem.

Específicos

- Aprofundar a pesquisa acerca de ambientes de aprendizagem e sua relação com ambientes de entretenimento, e de mecanismos de streaming;
- Observar o gerenciador e entrevistá-lo, a fim de entender seus objetivos com o canal, e se há um propósito educacional envolvido;
- Avaliar o ambiente do ponto de vista do espectador, assistindo a uma das partidas;
- Entender o ponto de vista de outros espectadores, desenvolvendo e aplicando um questionário;
- Analisar ambos dados coletados, comparando-os com a teoria;
- Redigir relatório;
- Entregar o relatório ao Professor Doutor José A. Valente por meio do portal TelEduc, disciplina CS405;

Metodologia

Para essa pesquisa, que possui teor qualitativo, aplicaremos um questionário para os espectadores da stream, a fim de verificarmos se eles aprendem com o canal, e observaremos o processo de trabalho de seu gerenciador, entrevistando-o e anotando características que

considerarmos relevantes. Além disso, nos colocaremos na posição de espectadores, com o intuito de aprender sobre o jogo Street Fighter, buscando uma verificação prática da aplicação dos conceitos educativos. Após essa etapa de recolhimento de dados, verificaremos através da teoria apresentada na disciplina, se o canal pode ser considerado como um contexto de aprendizagem ou não, e elaboraremos um relatório justificando nossa conclusão.

Cronograma

	18/10	19/10	20/10	22/10	23/10	26/10	27/10	28/10
Aprofundar Pesquisa	x	x						
Observar Gerenciador			x					
Entrevistar Gerenciador			x					
Colocar-se como Espectador				x				
Desenvolver e Aplicar Questionário					x			
Analisar Dados						x		
Comparar Com Teoria						x		
Redigir Relatório							x	x