



## **Cartografia: seguindo os rastros de alunos na criação colaborativa de jogos digitais**

Cartography: following the traces of students in the collaborative creation of digital games

Isabela Santos da Silva Oliveira<sup>1</sup>  
Martha Kaschny Borges<sup>2</sup>

Palavras-chaves: Teoria Ator-Rede. Cartografia das Controvérsias. Jogos digitais.

Linha temática: Tecnologia Educacional

O presente resumo pretende apresentar o projeto de dissertação em andamento vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), na linha de pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologia. Entre os autores que dialogaremos estão: Lucia Santaella (2009), Bruno Latour (2012) e Kenski e Jordão (2014).

A pesquisa tem como objetivo cartografar as ações que as crianças realizam no ciberespaço ao criarem jogos digitais de maneira colaborativa.

As habilidades desenvolvidas na criação de jogos digitais podem ser observadas e analisadas de diversas maneiras. Uma delas diz respeito aos movimentos e associações que os estudantes realizam no ciberespaço para a criação de jogos digitais. A Teoria Ator-Rede (TAR) e seu quadro teórico, pode nos auxiliar a identificar e compreender estes movimentos, com o objetivo de cartografar estas associações e ressignificá-las. A proposta de pesquisa das autoras traz a cartografia das controvérsias como metodologia para analisar comportamentos de humanos diante das Tecnologias Digitais (TD), seguir seus

---

<sup>1</sup> Pedagoga forma na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e mestranda no Programa de Pós-Graduação da UDESC. E-mail: [isabela.santosdasilva07@gmail.com](mailto:isabela.santosdasilva07@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em Educação, professora do Departamento de Pedagogia e do Programa de Pós-Graduação em Educação da UDESC. E-mail: [marthakaschny@hotmail.com](mailto:marthakaschny@hotmail.com)



rastros e visualizar esses diagramas de mediações durante os conflitos até chegar nas caixas-pretas.

A coleta de dados terá três etapas: observações participantes, intervenções pedagógicas e elaboração da cartografia das associações realizadas pelos alunos no ciberespaço. Os sujeitos da pesquisa serão crianças que frequentam o quinto ano do Ensino Fundamental de uma escola pública. As atividades serão realizadas em grupo, incentivando a colaboração entre os alunos e as ações realizadas serão registradas por meio de um programa de captura de vídeo e de comandos executados no computador.

As TD podem ser usadas de diferentes maneiras: como instrumento pedagógico, como substituição de uma ferramenta pedagógica, para registro ou para produção de conhecimento. Elas são apresentadas, muitas vezes, como uma proposta inovadora com a intenção de melhorar e diminuir a distância da escola e dos estudantes. Ensinar através da tecnologia não significa substituir outros meios de ensino e nem resolver todos os problemas do processo, mas acrescenta diferentes maneiras de fazer conhecimento e possibilita experiências que sem elas não seriam possíveis.

Diferente de substituir, o que fazer com os recursos e de que maneira envolver as crianças com algo que parece estar mais próximo delas do que da escola ou mesmo dos professores? Seriam os jogos digitais uma possibilidade de aprendizagem e de envolver as crianças com a escola e os professores? E mais do que jogar, seria a criação de jogos uma possibilidade de modificar a prática pedagógica na escola? Seria essa uma possibilidade de interação e construção de conhecimento entre os alunos e professores de maneira colaborativa?

Elencamos os jogos digitais como um potencial recurso dentro da escola, visto que muitas crianças já têm acesso em casa ou em lan houses e estes jogos proporcionam momentos de interação entre elas. O jogo digital é uma atividade atrativa e divertida, principalmente para as crianças, estimula um processo de aprendizagem que resulta de seus desafios e pode ser um recurso muito



interessante, mas dependerá de como eles serão conduzidos. Como destaca Santaella (2009), para serem utilizados com fins educacionais, eles precisam possuir objetivos de aprendizagem bem definidos. Com os saberes necessários para aplicar os jogos digitais na prática docente, o professor tem em suas mãos um instrumento para auxiliar na aprendizagem dos estudantes, pois eles instigam o interesse do jogador e apresentam desafios que o motivam a conhecer seus limites e as possibilidades de superá-los.

Segundo Kenski e Jordão (2004) os jogos são recursos atraentes e, mesmo tendo como objetivo primeiro o lazer, trazem oportunidades de aprendizagem muito significativas. Neste sentido, como uma possibilidade criativa e que já faz parte da vida dos estudantes, trazemos a criação dos jogos digitais, os quais grande parte de nossos estudantes já dominam. Eles podem proporcionar a criatividade, rapidez, pensamento lógico e algo muito importante que é a colaboração, o trabalho em equipe em que todos devem se respeitar e trabalhar juntos para que o objetivo final seja realizado.

Este estudo poderá contribuir para reforçar a necessidade de se discutir a importância da inserção das TD na escola, especialmente os jogos digitais, de uma maneira que os próprios estudantes possam ser os autores destes jogos.

## Referências

KENSKI, Vani Moreira; JORDÃO, Teresa Cristina. **Atuação dos educadores facilitando a autoria colaborativa de jogos pelos alunos.** In: PATRICIA LUPION TORRES. (Org.). Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento /. 1ed. Curitiba: SENAR-PR/KAIRÓS EDIÇÕES, 2014, v. 1, p. 285-300.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à teoria Ator-Rede.** Salvador: Edugba, 2012.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.