

Educação para as Mídias em Comunicação - educ@mídias.com

Education for Media in Communication - educ@mídias.com

Alexandre Farbiarz¹

¹ Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano – Universidade Federal Fluminense
(UFF)

CEP 24220-900– Niterói, RJ – Brazil

alexandrefarbiarz@id.uff.br

Introduction: The text presents the theoretical foundations and researches of the group educ@mídias.com – Education for Media in Communication. **Objective:** To present the premises by which the group develops its research in the field of media-education, focusing on the relationship between games and education. **Stages:** The text is divided into the key theoretical concepts of the group and the quick description of the research in games. **Results:** We hope that, with this text, we can present the assumptions of our research with games and education by establishing partnerships with other research groups.

Keywords: Education, Media, Games, Communication, Critical Education for the Media.

Introdução: O texto apresenta os fundamentos teóricos e pesquisas do grupo educ@mídias.com – Educação para as Mídias em Comunicação. **Objetivo:** Apresentar as premissas pelas quais o grupo desenvolve suas pesquisas no âmbito da mídia-educação, com foco na relação dos jogos com a educação. **Etapas:** O texto está dividido nos conceitos teóricos chave do grupo e na descrição rápida das pesquisas em jogos. **Resultados:** Esperamos que, com este texto, possamos apresentar os pressupostos de nossas pesquisas com jogos e educação estabelecendo parcerias com outros grupos de pesquisa.

Palavras-chave: Educação, Mídias, Jogos, Comunicação, Educação Crítica para as Mídias.

1. Introdução

As pesquisas do grupo educ@mídias.com – Educação para as Mídias em Comunicação, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense – PPGMC/UFF, discutem a relação entre Comunicação, Educação e Design, atravessada pelo espectro da cotidianidade, e pela discussão sobre o letramento midiático crítico e o papel dos agentes formadores no processo de midiatização social, entendido como um processo discursivo. Elas são sustentadas pela intersecção das linguagens e práticas midiáticas em diálogo com a educação formal, não-formal e informal, sendo essa intercessão sempre percebida como processo de construção crítica da sociedade.

Nossa sustentação permite o enfoque na proposição de experiências e conhecimentos pautados pela interdisciplinaridade, somando os paradigmas propostos pelos campos da Educação Crítica para as Mídias, da Ludicidade e do *Anticipation Design* aos contextos de ensino-aprendizagem vivenciados no cotidiano escolar. Especialmente, nossas pesquisas adentram o cotidiano escolar, as práticas cotidianas de gestores, educadores e educandos,

refletindo sobre as táticas e estratégias adotadas (Certeau 2014), o macrossocial e o microsocial desses cotidianos (Lefebvre 1961), na compreensão de que a coletividade é composta pelos valores do humano (Heller 2016), e que sua expressão comunicacional é prenhe de sentidos ideológicos (Bakhtin 2006).

2. Nossas reflexões

As pesquisas do grupo resultam em análises, discussões e proposições sobre/de contextos, práticas e mídias analógicas e/ou digitais, interativas e/ou colaborativas, inscritas em diferentes dispositivos e suportes, ancoradas em questões de linguagem, comunicação, ludicidade, interação e construção de sentidos que compõem o referencial teórico do grupo e são base de nossas reflexões. Pensamos que a utilização das mídias requer Educação, Comunicação e Design caminhando juntos ao conceito de Freire (1967, 2011, 2015) de leitura crítica do mundo.

3. A Educação Crítica para as Mídias

Defendemos a Educação Crítica para as Mídias como proposta em construção, sustentados pelo entendimento da relação horizontal entre Comunicação e Educação proposto por Freire. Neste sentido, concordamos com Roppel e Mendes (2017 p. 29), ao afirmarem que “[...] não se pode mais pensar em ensinar com aulas tradicionais, expositivas e cansativas. [Pois, ...] a maneira clássica de lecionar não cabe mais nas novas gerações de estudantes”. Neste sentido, o nome “Educação Crítica para as Mídias” parte de Kellner e Share (2008), quando propõem uma educação para a leitura crítica da mídia, defendendo a

[...] alfabetização crítica da mídia, que vise a ampliar a noção de alfabetização, incluindo uma ampla variedade de formas de cultura midiática, informações e tecnologias da comunicação e novos meios de comunicação, além de aprofundar o potencial da alfabetização para analisar criticamente relações entre os meios de comunicação e as audiências; a informação e o poder.

4. A ludificação no ensino

No que tange à ludificação nos contextos de ensino-aprendizagem, concordamos com Fardo (2013), de que a educação resiste em atender às demandas da cultura digital por várias razões, dentre elas o fato de os educadores terem dificuldades em aderir às mídias digitais (Alvarenga 2011) e à falta recursos das instituições de ensino. Mas, segundo o autor, esta barreira precisa ser rompida, pondo em foco não só as relações entre educandos e educadores, mas em especial, a formação destes educandos para uma sociedade cada vez mais digitalizada.

Assim, acreditamos na inserção dos jogos como estratégia de aproximação aos educandos, não somente no que se refere à linguagem, como também às estratégias pedagógicas, pois eles potencializam a oferta de ferramentas didático-pedagógicas, disponibilizando recursos a educadores e educandos que reduzem o hiato hoje predominante em sala de aula. Além disso, a compreensão de repertórios culturais, formulações sógnicas e estratégias discursivas permitem ao educador ampliar seu conhecimento do enquadre e adotar posturas dialógicas condizentes com os objetivos de ensino-aprendizagem. Neste sentido, temos percebido, em nossas pesquisas, que apropriar-se de conceitos lúdicos em práticas pedagógicas permite ao educador estabelecer um canal de comunicação concreto

com os educandos, partindo de um repertório comum a este público, alicerçando a construção de novas competências.

Ao agregar o caráter lúdico-interativo ao processo comunicacional, temos observado o ampliar do envolvimento do educando com os conteúdos propostos. Alves (2009) afirma que “[...] o contato com os jogos possibilita aos jovens, habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham ‘vivos’ na sociedade e no mundo do trabalho”. Tal como na Pedagogia da Libertação (Freire 2015), nos jogos o educando também pratica seu próprio “processo de descoberta e construção”. Encontramos, assim, nos jogos, a possibilidade de um diálogo, de troca entre educando e educador, que se explica pela própria natureza de atuação do jogo, que é a interatividade.

Este conjunto de habilidades desenvolvidas pelos jogadores pode ser utilizado também em situações do cotidiano. Além disso, os jogos possibilitam um ambiente de aprendizagem diferente dos tradicionais, permitindo que sejam desenvolvidos novos conteúdos e objetos de aprendizagem, atraindo a atenção dos educandos, tornar a aprendizagem mais prazerosa, dinâmica e interativa, permitindo novas formas de apropriação e de interação com os conteúdos.

5. As pesquisas do grupo

As pesquisas que realizadas pelo grupo educ@mídias.com apresentam como foco a análise, a discussão e a proposição de contextos, práticas e mídias interativas e/ou colaborativas, inscritas em diferentes dispositivos e suportes, com foco nas questões de linguagem, comunicação, ludicidade, interação e produção de sentidos que perpassam os contextos de ensino-aprendizagem. Neste sentido, vimos desenvolvendo pesquisas e orientações desde 2008, ainda antes da criação do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano em 2013, ao qual estamos vinculados.

Nosso grupo conta atualmente com 20 membros, sendo 7 docentes, 5 doutorandos, 1 mestre, 5 mestrands, 1 bolsista de Iniciação Científica e 1 monitora de graduação. Especificamente no âmbito das pesquisas sobre jogos e educação, Debora Ribeiro Gonçalves (2018) defendeu sua dissertação “Gamificação para engajar na m-learning: motivação e participação na educação a distância”. Késia Adriany do Nascimento Feitosa (2023) defendeu sua dissertação de mestrado “Mídias Digitais, Comunicação e aprendizagem: Jogos Digitais como mediadores comunicacionais no processo de ensino-aprendizagem no cotidiano escolar. Lucas Lopes Albuquerque Bastos (2024) defendeu a tese de doutorado “Os diálogos entre os sujeitos jogadores e jogos digitais: investigação a partir de uma perspectiva comunicacional, cotidiana e do letramento midiático crítico”. Juliana Bittencourt Santiago Vieira (2019) defendeu seu TCC no Curso Jornalismo “O papel dos Jogos Pervasivos no desenvolvimento de fluxos comunicacionais e na ressignificação do espaço urbano: uma netnografia dos grupos de Pokémon GO”. Luiza Machado Martins (2025) defendeu seu TCC no Curso Jornalismo “Mulheres nos Games: corpos, exclusão, representatividade e luta”.

Além dos membros internos à UFF, o educ@mídias.com conta com membros oriundos do LINC-Design - Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos, vinculado ao PPG Design da PUC-Rio; Guilherme de Almeida Xavier (2013) defendeu a tese “A Experiência Gamerama: metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais”. Daniela de Carvalho Marçal (2011) defendeu a dissertação

“Mediações do design na construção de interfaces de jogos infantis online” e Gabriel do Amaral Batista (2010) defendeu a dissertação “Design e Educação: o jogo no desenvolvimento de competências e habilidades do educando”.

Entre 2019 e 2023, membros dos dois grupos se dedicaram ao projeto Dodecaedria, sob coordenação de Jackeline Lima Farbiarz, que é desenvolvido no âmbito do NINJA – Núcleo Interdisciplinar de Jogos Aplicados, do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, como parte do programa PUC Por Um Semestre, desenvolvido pelo PIUES. O projeto buscava, por meio da gamificação dos processos e da pedagogia projetual, engajar educandos do Ensino Médio em atividades que potencializassem as competências e habilidades necessárias ao designer de forma que eles pudessem, em grupos, desenvolver soluções projetuais em consonância com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU. Realizamos 5 cursos gamificados para 30 educandos cada, sendo 2 presenciais e 3 online, no Discord, sendo que 12 destes educandos ingressaram no curso de Design da PUC-Rio.

Como pesquisas em andamento, temos a pesquisa de Mestrado “As narrativas da gamificação na idade média: produção de sentidos e significados no desenvolvimento da aprendizagem”, em andamento desde 2024, e a de Iniciação Científica “O potencial da gamificação como instrumento para a Educação Crítica para as Mídias no Ensino Superior da área de Comunicação e Informação”, em andamento desde 2023. No momento não temos nenhum projeto de pesquisa com apoio de agências de fomento. Mas, especialmente, desde 2017 os membros dos dois grupos de pesquisa dedicam-se ao projeto *Commercium et Cognitionis* de gamificação da disciplina Linguagens Visuais e Gráficas do Curso de Jornalismo da UFF. O projeto busca novas formas de interação entre educandos, educadores e conteúdos, alinhando tecnologia e prática de forma lúdica. Desde que a gamificação foi implementada em 2017, o projeto já impactou 587 educandos do Ensino Superior, sendo que os resultados vêm sendo discutidos e revisados constantemente, com a implementação constante de novas estratégias, inclusive com o uso recente de IAGens.

6. Considerações

Dentre os Grandes Desafios de Pesquisa da Área de Jogos e Entretenimento Digital, nosso foco são os Desafios Educacionais, na integração de jogos na educação, e a formação docente, com a capacitação de educadores para utilizar jogos de forma eficaz em sala de aula. Neste sentido, alguns ex-educandos e membros do grupo retornam ao curso de Jornalismo como docentes, sendo que suas práticas de sala de aula, assim como de outros jovens colegas, vêm sendo influenciadas pelo projeto. Cerca de 12% dos docentes do curso tem utilizado jogos, gamificação, metodologias ativas ou tecnologias digitais como estratégias pedagógicas em sala de aula. Assim, tendo como ponto de partida a interconexão entre a Mídia e o Cotidiano, podemos refletir que o educador “[...] não vai pensar dogmaticamente o que deve ser a educação, mas vai, pouco a pouco, refletir a educação a partir dos problemas que já existem na ação” (Furter 1966). Isso se dá, segundo Baccega (2009), pelos meios ocuparem lugares privilegiados na sociedade contemporânea.

Entendemos aqui os jogos enquanto mídias, e estas como gêneros discursivos, produtos, sistemas e serviços que propõem formas, funcionalidades e modos comunicacionais diversificados e que geram a demanda por formadores habilitados a desenvolver práticas que considerem as novas relações solicitadas nos contextos formativos, na perspectiva da reflexão na ação (Schön 2000).

Assim, partindo da compreensão sobre a interface entre Educação, Comunicação e Design, percebemos a importância e a urgência de uma formação crítica para a leitura e a produção discursiva nas e das mídias. Desta forma, buscamos meios para tornar o futuro acessível, usando métodos mistos para criar mundos em perspectiva e suportar atividades generativas (Wahl 2019), como foco nos sujeitos, linguagens, narrativas, cenários e modos subjuntivos de modelar futuros alternativos.

Referências Bibliográficas

- Alvarenga, C. E. A. (2011). “Autoeficácia de professores para utilizarem tecnologias de informática no ensino” [Tese de doutorado, Universidade Estadual de Campinas]. Repositório Institucional da Unicamp. http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/251367/1/Alvarenga_CacildaEncarnacaoAugusto_D.pdf
- Alves, L. R. G. (2009). “Estratégia de jogos na EAD”. In F. M. Litto & M. M. M. Formiga (Orgs.), *Educação a distância: o estado da arte* (pp. 141–146). Pearson Prentice Hall.
- Baccega, M. A. (2009). “Campo Comunicação/Educação: mediador do processo de recepção”. In M. A. Baccega & M. C. C. Costa (Orgs.), *Gestão da comunicação: epistemologia e pesquisa teórica* (pp. 13–26). Paulinas.
- Bakhtin, M. (2006). “Marxismo e filosofia da linguagem: Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem” (12ª ed.). Hucitec.
- Certeau, M. de. (2014). “A invenção do cotidiano: artes de fazer”. Vozes.
- Fardo, M. L. (2013). “A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem”. CINTED-UFRGS: *Novas Tecnologias na Educação*, 11(1).
- Freire, P. (2015). “Pedagogia do oprimido”. Paz & Terra.
- Freire, P. (2011). “Extensão ou comunicação?”. Paz & Terra.
- Freire, P. (1967). “Educação como prática da liberdade”. Paz & Terra.
- Furter, P. (1966). “Educação e reflexão”. Vozes.
- Heller, A. (2016). “O cotidiano e a história”. Paz & Terra.
- Kellner, D., & Share, J. (2008). “Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação”. *Educação e Sociedade*, 29(104), 687–715. <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0429104.pdf>
- Lefebvre, H. (1961). “Critique de la vie quotidienne II – Fondements d’une sociologie de la quotidienneté”. L’Arche Éditeur.
- Roppel, S. M., & Mendes, A. A. P. (2017). “A mediação digital mediada por dispositivos móveis digitais na formação de professores”. In A. A. P. Mendes, D. P. Machado & M. R. Mocelin (Orgs.), *Cotidiano escolar: tecnologias educacionais, formação de professores e trabalho docente*. Appris.
- Schön, D. (2000). “Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem”. Artmed.
- Wahl, D. C. (2019). “Design de culturas regenerativas”. Bambual.