



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
COLÉGIO DE APLICAÇÃO



Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?

- Leila Lira Peters (prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)
- Débora Gaspar (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)
- Carla Loureiro (Prof. Doutoranda Colégio de Aplicação/UFSC)
- Patrícia Nunes (Mestranda CED/UFSC)
- Vincent Berry (Université Paris 13)

FLORIANÓPOLIS

2014

Caio e Maicom estão sentados cada um de um lado da mesa, ao centro dela, TV quebrada na qual não possuía tela. Caio pergunta a Maicom:

- *Você quer assistir?* Pega uma boneca grande que estava no chão e mostra a Maicom. E Maicom responde:

- *Não. Eu quero brincar assim.* E digita no teclado mostrando ao amigo a forma como queria brincar, de jogar videogame. Maicom pega um controle de videogame que está junto a TV e fica mexendo-o como se estivesse jogando. Caio pega outro controle e pergunta:

-*Posso jogar?* E imita o colega jogando com o mesmo (Episódio extraído da pesquisa de Peters, 2011)

Sumário

1. Justificativa do estudo.....	04
2. Fundamentação teórica.....	09
2.1. O brincar como um direito infantil.....	09
2.2. Definindo conceitos: o jogo, a brincadeira e o brinquedo como elementos que compõem a cultura lúdica infantil.....	13
2.3. Jogos eletrônicos no âmbito da educação: algumas considerações.....	14
3. Objetivos.....	19
4. Metodologia.....	20
4.1. Público alvo.....	20
4.2. Procedimentos para a coleta das informações.....	20
4.3. Procedimentos para o tratamento e para a análise das informações.....	21
4.4. Caracterização da brinquedoteca: dinâmica de funcionamento.....	22
4.5. Caracterização da brinquedoteca: espaço físico.....	22
4.5.a. Caracterização da brinquedoteca: sistema de organização, catalogação e indexação de jogos e brinquedos.....	23
5. Cronograma de ações.....	25
8. Bibliografia.....	27
9. Anexo 1 Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os pais e para as crianças.....	32
Anexo 2 Questionário a ser respondido pelos pais das crianças.....	35
Anexo 3 Questionário a ser respondido pelas crianças.....	39
Anexo 4 Parecer consubstanciado do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos	
Anexo 5 Acordo de Cooperação entre UFSC/LABRINCA e Paris 13/EXPERICE	
Anexo 6 Resultado do Edital da Chamada Pública n. 01/2011	
Anexo 7 e 8 Carta de aceite para I Seminário de Pesquisas em Games da UFSC, e para o Videojogos 2012 – 5ª Conferência Anual em Ciência e Arte dos Videojogos	
Anexo 9 Convite para participar do grupo de trabalho do “ <i>Projeto Nacional de Redução de Riscos e de Desastres nas Escolas</i> ”.	

1. Justificativa do estudo

O LABRINCA (Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação-UFSC) constitui-se enquanto um projeto interdisciplinar que considera o jogo, o brinquedo e a brincadeira como instrumentos de apropriação e de re-elaboração da realidade pela criança. Configura-se como uma brinquedoteca, pois ao garantir o livre acesso a jogos e a brincadeiras, não disponíveis às várias crianças da escola, propicia a livre expressão e a experimentação de atividades lúdicas (Peters et al, 2003). Portanto, pretende ser um espaço de valorização da criança e do “direito à infância” – constituído também pelo brincar - no universo escolar.

O LABRINCA está inserido no Colégio de Aplicação (CA), instituição esta vinculada ao Centro de Ciências da Educação (CED) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O CA é uma unidade educacional que atende ao Ensino Fundamental e Médio e que objetiva “à transmissão, construção, produção, divulgação e apropriação crítica do conhecimento, com o fim de promover a responsabilidade social e a afirmação histórica dos educandos e educadores”. Tem como filosofia ser “um colégio experimental, onde se desenvolvem práticas e se produzem conhecimentos em função da qualidade de ensino, pesquisa e extensão. O Colégio de Aplicação exerce também a função de campo de estágio supervisionado e de pesquisa, prioritariamente para os alunos e professores da UFSC, em todos os níveis e cursos, bem como para as demais instituições públicas” (AGENDA ESCOLAR do COLÉGIO DE APLICAÇÃO-UFSC, 2005, p.09).

Por ser o sorteio o critério de ingresso dos alunos no CA, este é frequentado por crianças moradoras de diferentes locais da Região da Grande Florianópolis, o que se configura por uma população representada por diferentes segmentos socioeconômicos e por variados registros culturais.

Pensando nesta heterogeneidade, o LABRINCA procura garantir o acesso a brinquedos, jogos e brincadeiras não disponíveis inicialmente a várias crianças da escola, inclusive aqueles de difícil acesso, tais como brinquedos para crianças com histórico de deficiência, não manufaturados, antigos, etc. E é justamente pensando na riqueza das trocas de experiências que são possibilitadas por essas condições de heterogeneidade e de diversidade que se busca também favorecer a troca de repertório lúdico entre as crianças.

Esse espaço visa primordialmente “propiciar o acesso a uma variedade de jogos, brinquedos e fantasias aos alunos do ensino fundamental, por meio da expressão e da

experimentação da cultura lúdica infantil” (UFSC, *Relatório Parcial Labrinca*, PETERS, 2004, p. 04).

Partindo deste objetivo geral, tem como objetivos específicos:

1. Valorizar a cultura infantil garantindo o acesso a uma variedade de brinquedos, brincadeiras e jogos num ambiente lúdico;
2. Proporcionar a exploração e a criação de diversos materiais lúdicos e cantos temáticos (casinha, vendinha, consultório médico etc.), a fim de permitir a representação do imaginário pelas crianças, com vistas à releitura e à aproximação do real, à estimulação da plena expressão, ao desenvolvimento das linguagens e da estruturação da personalidade;
3. Proporcionar a interação criança-criança, criança-adulto e com pais e professores;
4. Possibilitar às crianças o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da cooperação por meio de atividades livres e/ou direcionadas, bem como a responsabilidade, por meio do empréstimo de jogos e brinquedos e sua reorganização após as brincadeiras.

E enquanto um projeto interdisciplinar, o LBRINCA possui como objetivos ampliados:

- Desenvolver a experiência de organização, catalogação e indexação de brinquedos e de jogos;
- Formar um acervo bibliográfico sobre jogos, brinquedos e brincadeiras;
- Constituir um espaço privilegiado para a observação e pesquisa sobre as aprendizagens e as interações de crianças em brincadeiras de faz-de-conta e de regras;
- Desenvolver protótipos de brinquedos e jogos com materiais variados;
- Desenvolver design de objetos, móveis e espaços lúdicos em ambientes educacionais;
- Promover/organizar cursos e oficinas de atividades lúdicas para a comunidade em geral.

A partir da execução e da avaliação permanente de tais objetivos, a estrutura do LABRINCA possibilita que graduandos de diversos cursos e fases de formação, através dos estágios e pesquisas, entrem em contato com distintas tarefas profissionais. Assim, busca uma maior integração dos conteúdos sobre a infância e o brincar nas diferentes

disciplinas e, conseqüentemente, o aumento na produção e na divulgação científica sobre o tema brincar/infância na escola.

Inaugurado em 2003, o atendimento aos usuários do Labrinca, formados por turmas regulares dos Anos Iniciais que o frequentam uma vez por semana, é realizado pelos alunos bolsistas que recebem bolsa de estágio não obrigatório para realizarem as atividades. Neste sentido, possibilita não somente um processo diferenciado de formação de crianças, mas igualmente, dos acadêmicos de diversos cursos da UFSC.

Desde a criação do Labrinca várias pesquisas e estágios curriculares vêm ocorrendo no sentido de investigar e sistematizar as experiências que ali ocorrem, tanto em termos de organização e uso deste espaço, quanto do ponto de vista dos alunos e dos professores sobre o mesmo. Essas atividades resultaram em relatórios de estágios obrigatórios ou não, monografias, dissertações e artigos científicos, dentre os quais podemos citar os trabalhos de Peters et al (2003); Gonçalves, (2004); Mattos, Fachin e Peters (2003), Macarini e Vieira (2006), Pimentel (2005), Ferreira (2004), Alves (2003) e Benedetti (2007).

Visando dar continuidade às atividades de pesquisa, o foco deste projeto estará voltado, mais especificamente, para um dos objetivos LABRINCA de se *“constituir um espaço privilegiado para a observação e pesquisa sobre o jogo e o brincar na escola”*.

Estudo desenvolvido na França por Berry, Guitard e Roucous (2008) demonstra o pouco investimento das brinquedotecas em jogos eletrônicos utilizando o argumento de que as crianças pouco interagem enquanto jogam e que as brinquedotecas devem configurar-se como locais de encontro e de lazer das crianças. Tal estudo também demonstrou o quanto este tema é emergencial de ser discutido criticamente, dado a grande inserção das crianças no universo virtual. O extrato de um episódio relatado no início desse projeto (p. 2), demonstra que os jogos eletrônicos estão presentes no universo lúdico das crianças da escola, mesmo que de forma imaginária.

Neste sentido, em função da inexistência de estudos sobre esse tema também aqui no Brasil e de sua emergência, buscamos através desta pesquisa *compreender as múltiplas relações que podem ser estabelecidas entre uma brinquedoteca escolar com os jogos eletrônicos*. Para isto, procuraremos responder inicialmente as seguintes questões: qual é o universo dos jogos eletrônicos dos alunos dos anos iniciais do Colégio de Aplicação – UFSC? Dessa pergunte, decorre outras: quais jogos eletrônicos eles tem acesso? Em consolas (quais?) ou em jogos de computador (inclusive on-line)? Quais são os jogos que ele jogam? Quanto tempo? Existe um acompanhamento por parte dos pais? Existe uma

classificação de jogos aqui no Brasil que seja resultado de uma análise "politicamente e pedagogicamente" correta? Quais jogos eles gostariam de ter acesso?

Em seguida, ao inserir jogos eletrônicos no Labrinca, responder novas indagações: Quais relações serão estabelecidas com estes “novos objetos” lúdicos (jogos propostos por eles e pelos pesquisadores - *gamert*) naquele espaço? Como as crianças vão relacionarem-se com os jogos eletrônicos no espaço da brinquedoteca escolar? O que eles relatam que aprendem nesse espaço e com esses jogos?

E, finalmente, propor oficinas de construção de jogos eletrônicos para responder as seguintes indagações: como construir jogos eletrônicos colaborativos? Como narrar histórias e situações a partir de jogos eletrônicos? Quais são os recursos disponíveis? Quais são as aprendizagens possíveis e como elas podem contribuir para o processo de formação dos alunos?

Estes são os nossos grandes desafios para o projeto de pesquisa que hora apresentamos. Para isto, contaremos com o apoio técnico/científico de professores do Laboratório EXPERICE, da Université Paris 13. Neles participam Gilles Brougère, professor conhecido aqui no Brasil pelos estudos referentes ao jogo e ao brinquedo; Vincent Berry, doutor em jogos eletrônicos e Nathalie Roucous, doutora em brinquedotecas.

Lembrando que a professora Leila Peters é a responsável pela assinatura do Acordo entre a UFSC e a Universidade Paris 13 (Anexo 5), mais precisamente entre o Grupo EXPERICE e o LABRINCA, sendo que o mesmo prevê o desenvolvimento de atividades científicas em parceria, cujo tema central relaciona-se aos jogos eletrônicos.

Também é importante salientar que o presente projeto de pesquisa foi encaminhado para participar do processo de seleção de projetos de pesquisa a serem desenvolvidos pela REDE CEDES - Centros de Desenvolvimento do Esporte e do Lazer, aprovado em 20º lugar, com base nos critérios definidos no Edital da Chamada Pública n. 01/2011, para receber recursos visando adquirir equipamentos eletrônicos, brinquedos e jogos, além da possibilidade de publicação de livro, para o Labrinca (Anexo 6). Porém, os recursos infelizmente não foram liberados, processo este ainda não concluído. A Pro-Reitora de pesquisa da UFSC da época, encaminhou um documento solicitando a liberação da verba, estando até hoje ainda sem resposta.

Estávamos esperando o resultado da liberação da verba para encaminhar o presente projeto ao Colegiado do CA, sendo que isso não aconteceu, estamos encaminhando-o neste momento. Salientamos que o Labrinca possui três computadores, o que já é o suficiente para

dar início à pesquisa, além de que outras instâncias, tais como o Fungrad, CNPq, Fapesc, etc serão consultadas para angariar fundos. E possível que a própria REDE CEDE ainda libere os recursos previstos no ano de 2013.

O tema sobre Jogos Eletrônicos na escola já vem sendo desenvolvido pela professora Débora Gaspar como tema central de sua tese de doutorado, vinculada à pesquisa *¿Cómo los niños se relacionan con los videojuegos?* que resultou na aprovação de comunicações nos seguintes eventos: I Seminário de Pesquisas em Games da UFSC, em Florianópolis; e Videojogos 2012 – 5ª Conferência Anual em Ciência e Arte dos Videojogos da Universidade Católica Portuguesa, em Lisboa, Portugal (anexos 7 e 8). Já no Labrinca o tema vem sendo abordado Silva & Peters (2012). A professora Leila Peters também participa como convidada do processo de construção de um jogo eletrônico visando fornecer elementos que visem preparar as crianças a identificarem e a reagirem em situações de Riscos e de Desastres Naturais através da escola. Projeto este denominado "Projeto Nacional de Redução de Riscos e de Desastres nas Escolas" encaminhado pela CEPED/UFSC e desenvolvido em cooperação com o Ministério da Integração Nacional (Anexo 9).

Convém ressaltar que o presente projeto já foi encaminhado ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos e recebeu a aprovação em 23/10/2012 (ver anexo 4).

Para a realização desta pesquisa, contaremos com a colaboração da professora Débora da Rocha Gaspar e será coordenado e executado pela professora Leila Lira Peters que disponibilizará com 4 horas de carga horária no seu PAAD para tal.

2. Fundamentação teórica

2.1. O brincar como um direito infantil

Vimos em Peters (2009) que estudos no campo da sociologia [Sarmiento e Pinto (1997), Pinto (1997), Sirota (2001), Almeida (2000), Jenks, (2002) e Kvortrup (1999)]; da antropologia (Cohn, 2002); da história (Ariès, 1981); da filosofia (Kohan, 2003); da pedagogia (Kramer, 1996, e Charlot, 1979); e da psicologia (Jobim e Souza, 1996, e Castro, 1996), entre outros, têm auxiliado no entendimento de que as diferentes visões sobre a infância são socialmente e historicamente construídas, e variam conforme as formas de organização social de cada época. Em tais estudos é demonstrada a complexidade histórica dessa categoria social, pois dependendo do contexto em que as crianças se inserem, apresentam características específicas em razão do modo como são reconhecidas pelos adultos e pelos outros com os quais se relacionam. Relações estas que por sua vez, constituem a possibilidade de se reconhecerem e se afirmarem enquanto sujeitos de direitos.

As conquistas legais expressas na Declaração Universal dos Direitos das Crianças (1959) e no texto decorrente da Convenção dos Direitos das Crianças (1989), ambos promulgados e adotados pelas Nações Unidas, foram considerados na elaboração da Constituição Brasileira (1988). A partir dela foi sancionada a Lei n.8069, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (1991), no qual aparecem, pela primeira vez no Brasil, os direitos das crianças, o que se configurou em avanços legais importantes.

Consta na Declaração dos Direitos da Criança (1959) que, para ter uma infância feliz, “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito” (7º princípio). No Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) este direito também está expresso: “brincar, praticar esporte e divertir-se” (cap. IV) são reconhecidos como parte integrante da formação das crianças, que também têm o direito de “ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais” (cap.I).

Nas últimas décadas, observa-se uma intensa transformação na vida urbana que reflete não só nos lugares onde se desenvolvem as atividades infantis como nas próprias atividades, resultantes da redução dos espaços adequados ao exercício do direito de

brincar¹. Recentemente, estudos tem enfatizado o lugar que os jogos eletrônicos ocupam no cotidiano das crianças e como os eles também se constituem em um espaço de relações (virtuais e/ou reais), conforme publicações da Revista Comunicación y Pedagogía desde os anos 2000, assim como publicações do grupo de pesquisa EXPERICE (Dajez F. et Roucoux N. (2010), e Berry Vincent (2012). Os mesmos fazem parte e estão presentes, mesmo que indiretamente, no imaginário das crianças pequenas de nossa escola em suas brincadeiras Neste sentido, as brinquedotecas são destinadas às crianças que não têm *onde*, com o *quê* ou com *quem* brincar. de faz de conta, como demonstra o episódio descrito p.2 dessa pesquisa.

Segundo Rocha (1998) as brinquedotecas podem ser um novo lugar de convívio, onde o brinquedo e a brincadeira podem ser mediadores de relações em que os indivíduos falem sobre suas vidas e troquem experiências.

Na obra de Cunha (2001) a *brinquedoteca* caracteriza-se como espaço de excelência do brincar e do desenvolvimento infantil, por conter materiais lúdicos (jogos, brinquedos, livros entre outros) à disposição das crianças. Já Kishimoto (1997) amplia esse conceito ao definir esse espaço como de livre expressão da cultura infantil, encarregado pela da transmissão dessa cultura, bem como do desenvolvimento da socialização, da integração e da construção das representações infantis. Esse espaço também deve conter um acervo de documentos e informações sobre esses recursos e a respeito do papel do brincar no desenvolvimento/aprendizagem da criança (Solé, 1992). Existem vários tipos de brinquedotecas que são destinadas a públicos específicos, de acordo com as necessidades dos usuários, tais como: de bairro, hospitalar/terapêutica, de educação infantil, escolar.

Segundo Kishimoto (1998) normalmente são creches, escolas maternas e jardins de infância que adotam brinquedotecas com fins pedagógicos. Apesar de inexistirem registros teóricos e pesquisas voltadas para o público no ensino fundamental, a autora cita a existência de colégios que implantaram brinquedotecas visando apoio pedagógico aos professores.

Marcelino (1997, p.64) nos lembra da “Carta do Lazer”, redigida no Seminário Mundial de Lazer promovida pela Fundação Van Clé, em Bruxelas, que em seu 4º artigo define que “a família, a escola e todos os educadores têm papel determinante a

3. Também são destinadas às crianças que são vistas como “adultos precoces” que, além da escola e de suas tarefas, ainda freqüentam escolinhas (atividades corporais normatizadas como futebol, natação, balé, etc), cursos de línguas, ou que passam muitas horas sozinhas na frente do aparelho de televisão.

desempenhar quando da iniciação da criança numa atividade lúdica e ativa de lazer, na qual a frequente contradição entre o ensino e a realidade necessita ser eliminada”.

A partir desse princípio, o LABRINCA foi concebido como um espaço lúdico no interior na escola no qual as situações não são direcionadas pelos professores ou responsáveis, mas visa qualificar o brincar propondo alternativas de jogos e brincadeiras e mediar as relações entre as crianças, sem direcionar as atividades, mas enriquecendo-as e potencializando-as.

A concepção do LABRINCA pauta-se nas proposições de Vygotski (1998) por acreditar que o brincar é uma necessidade para a criança, sendo a brincadeira e o jogo atividades que possibilitam o desenvolvimento psicológico, via apropriação dos signos sociais neles contidos e de sua re-significação.

Para Peters (2009) além do princípio básico da motivação, o olhar de Vygotski (Id.) voltado ao brincar partiu de 4 pontos principais:

“1) o brincar como uma necessidade infantil que precisa ser respeitada; 2) este não é considerado como uma atividade que somente traz prazer, mas também desprazer, quando a criança abre mão de seus desejos para poder brincar com o outro visando atingir o prazer máximo na brincadeira; 3) sendo assim, é uma atividade que envolve intrinsecamente a relação de alteridade; 4) é potencialmente voltada para o futuro², constituidora de zonas de desenvolvimento proximal (ZDP)³ e potencialmente promotora de desenvolvimento em vários sentidos.” (PETERS, Id., p. 39)

O autor destaca que a apropriação da realidade pela criança acontece fundamentalmente através da atividade de faz-de-conta e da imaginação ao brincar. A imaginação, por sua vez, é uma forma especificamente humana de atividade que é mediada pela linguagem e pela presença do outro. Neste sentido, a linguagem e a imaginação são consideradas como os principais propulsores de processos psicológicos superiores que

² Parte-se do princípio epistemológico do homem, no seu sentido genérico, como um “dever”, um horizonte de possibilidades em aberto.

³ A ZDP é compreendida, a partir de Zanella (2001, p. 113), como o “campo interpsicológico onde significações são socialmente produzidas e particularmente apropriadas, constituído nas e pelas relações sociais em que os sujeitos encontram-se envolvidos com problemas ou situações em que há o embate, a troca de ideias, o compartilhar e o confrontar pontos de vista diferenciados [...] Podem ser relações adulto/criança, relações de pares ou mesmo relação com um interlocutor ausente: o que caracteriza a ZDP é a confrontação ativa e cooperativa de compreensões variadas de uma dada situação”.

formam a base para a constituição do psiquismo humano e que se assentam, sobretudo, em aspectos afetivos-volitivos.

Parte-se do princípio de que, com estas características, as atividades que acontecem sejam significativas para as crianças e, ao mesmo tempo, propiciem múltiplas aprendizagens e possibilitem a constituição de processos psicológicos superiores⁴ que contribuirão significativamente para a potencialização de aprendizagens escolares e para o processo de formação das crianças. Assim, seguindo Vygotski acreditamos que “Quanto mais veja, olhe e experimente, quanto mais aprenda e assimile, quanto mais elementos reais disponha sua experiência, tanto mais considerável e produtiva será igualmente nas outras circunstâncias, a atividade de sua imaginação⁵” (Vigotskii, 2003, p. 18). E por isto o investimento nas diversas atividades e materiais lúdicos colocados à disposição das crianças.

Um desses materiais, podem também ser os jogos eletrônicos que, segundo James Gee (2004) possuem princípios de aprendizagem, como a multimodalidade. Essa ressalta que tanto o significado quanto o conhecimento não se constroem somente por palavras, mas também através de diversas modalidades, ou seja, imagens, símbolos, interações, sons, entre outros. É o que Hernandez (2007) considera como “múltiplos alfabetismos”.

É importante destacar que defender o brincar na escola não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Certamente tais atividades podem se inscrever em um projeto pedagógico que garanta também uma posição ativa das crianças de serem sujeitos de sua experiência, dominando-a. Portanto, a tentativa de preservar as características do brincar numa brinquedoteca escolar diz respeito, implícita ou explicitamente, a uma concepção pedagógica de escola que é inseparável de uma concepção de criança, de educação e de aprendizagem que respondem a uma demanda social.

4 O conceito de processos psicológica superior, para Vygotski “Se trata, em primer lugar, de procesos de dominio de los médios externos del desarrollo cultural y del pensamiento: el language, la escritura, el cálculo, el dibujo; y en segundo, de los procesos de desarrollo de las funciones psíquicas superiores, no limitadas ni determinadas com exatitud, que em la psicología tradicional se denominam atención voluntária, memória lógica, formación de conceptos, etc. Tanto unos como otros, tomados em conjunto, formam lo que calificamos convencionalmente como procesos de desarrollo de las formas superiores de conducta del niño (1995, p. 29).

5 “Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y assimile, cuantos más elementos reales disponga su experiencia, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación. (Vigotskii, 2003, p. 18).

2.2. Definindo conceitos: o jogo, a brincadeira e o brinquedo como elementos que compõem a cultura lúdica infantil

A produção científica e a literatura tem destacado cada vez mais a importância dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos para as crianças. E essa importância é reconhecida por diferentes campos do conhecimento, tais como a educação, a psicologia, a sociologia, a história, a antropologia, entre outros. Para este estudo, compreenderemos tais conceitos como a síntese de uma visão interdisciplinar.

O *jogo* normalmente é considerado como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um sistema social que lhe atribui sentido, configurando-se num sistema de regras e/ou um objeto que dá suporte para a brincadeira.

O *brinquedo* também pode ser considerado um objeto que dá suporte para as ações lúdicas da criança; porém, diferentemente do jogo, supõe uma relação íntima com seus participantes e uma ausência de regras que pré-organizam sua utilização; o que acarreta uma indeterminação quanto ao seu uso.

A *brincadeira* é o resultado da ação que a criança desempenha ao concretizar e/ou re-criar as suas regras, estabelecendo ou não relação com um objeto, ao entrar na ação lúdica. Porém esta ação só tem valor num tempo e num espaço determinados e a partir da decisão de quem brinca.

E, finalmente, o *brincar* é compreendido como a atividade que envolve a multiplicidade de ações lúdicas que dizem respeito ao jogo, ao brinquedo e à brincadeira Peters (2009).

Utilizaremos também o termo *cultura lúdica* para designar o conjunto de códigos e sentidos que permitem tornar a brincadeira possível, e na qual se configura uma combinação complexa entre a observação da realidade social, os hábitos de brincar e os suportes materiais disponíveis (Brougère, 1998).

Assim, pautados em Peters (Id.) partimos do princípio de que a criança constrói a cultura lúdica de referência brincando, ou seja, precisa partilhá-la para poder brincar. Essa criança insere-se igualmente num sistema de significações construído a partir das características culturais do coletivo ao qual ela pertence, e que lhe permite atribuir sentidos para o seu brincar/jogar. A necessidade de compartilhar para brincar/jogar - que implica o fato de aprender ou já conhecer a brincadeira - propicia o estabelecimento de trocas sociais,

o sentimento de pertencimento e a criação de vínculos afetivos; fundamentais no processo de subjetivação das mesmas.

2.3 Jogos eletrônicos no âmbito educativo: algumas considerações

Tratar de jogos na educação e no lazer é um tema bastante recorrente, entretanto com o advento dos jogos eletrônicos este tema ficou ainda mais emergente nesta última década. Aqui iremos apresentar um breve panorama de pesquisas sobre videogames no âmbito educativo, a partir dos estudos de autores como Moita (2006) e Mendes (2006).

No que se refere aos modos de aprender com os jogos eletrônicos Mendes (2006, p.70) usa como referencial os Estudos Culturais para “entender melhor como os sujeitos constroem conhecimento sobre si, sobre os outros e sobre as coisas que os rodeiam.” No que se refere aos modos de ensinar com jogos eletrônicos o autor começa seu discurso narrando uma história:

No dia 14 de abril de 2001, na novela das 19 horas da Rede Globo – ‘Estrela Guia’, foi apresentada uma cena entre dois personagens: mãe e filho. A mãe olha a mochila do filho, pega um minigame e lhe pergunta: ‘Isto é material escolar?’. O menino responde: ‘Não, mas deveria ser. É muito mais interessante que as coisas da escola!’. Essa cena midiática, de um lado, resume a relação nem sempre prazerosa entre o aluno e a escola, mas, de outro, demonstra também a ascensão dos jogos eletrônicos como objeto cultural a oferecer um tipo de ‘aprendizagem mais interessante’ que não faz parte do currículo escolar formal, ou, se faz, é simplesmente escolarizada”. (MENDES, 2006, p. 71).

Mendes ressalta que os jogos eletrônicos educam, mas não seria suficiente que educassem apenas para o consumo. Então, para analisar os saberes envolvidos nos processos de governo descreve mecanismos gerais presentes em diversos tipos de videogames. Assim, considera que: “*Ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar* são algumas das práticas cotidianas de vivências humanas presentes também nos jogos, as quais são entendidas neste contexto como técnicas intelectuais que participam da constituição de um tipo de jogador.” (MENDES, 2006, p. 73). Adverte também que existem as técnicas corporais, em que se busca educar a capacidade do domínio do jogador a determinadas proposições do jogo como: “as relações de poder produzem saberes

específicos baseados em campos variados, ou, se apóiam neles”. Assim, o autor considera que os jogos eletrônicos também são constituídos de saberes como: corporais, psicológicos, históricos, geográficos, mitológicos, tecnológicos, de marketing para o consumo, entre outros. Estes saberes são construídos historicamente e usados em distintos campos do conhecimento, como a educação, as mídias, mas também nos videogames. Portanto, “montam um campo estratégico de atuação extremamente eficiente sobre o sujeito.” (Mendes, 2006, p. 74).

Mendes ainda afirma que os videogames são um fenômeno da cultura digital, que atuam, além do entretenimento, com distintas finalidades e formas como: treinar habilidades motoras (aprender a conduzir um carro, pilotar um avião), reabilitar pessoas doentes, seja por deficiências físicas ou traumas psicológicos (por meio de simuladores), ou mesmo treinar médicos para realizar diagnósticos. Assim, considera que “parece-me que os jogos eletrônicos em todos esses casos, educam quem joga de alguma maneira”. (Ibid, p.78).

O que propõe o autor é um mapa onde classifica os jogos eletrônicos em 3 categorias relacionadas com os modos como educam. A primeira categoria se refere aqueles videogames para serem vendidos a um grande número de consumidores, pois o autor considera que “esses jogos têm objetivos educativos - não necessariamente de uma pedagogia escolar - muito bem definidos, com base em objetivos e políticas de consumo relacionado a mecanismos de venda.” (Mendes, 2006, p.79). A segunda categoria inclui os jogos eletrônicos educativos, direcionados a públicos específicos, com conteúdos e tecnologias orientados a cumprir objetivos de ensino. Para o autor, as concepções teóricas e metodológicas, em geral, se baseiam em perspectivas tradicionais historicamente desenvolvidas no ambiente escolar ou construtivistas, desta forma nestes jogos eletrônicos “as repostas corretas, dadas por quem está aprendendo, serão bem avaliadas, mas as repostas incorretas, muitas vezes, não serão sequer problematizadas”. Já a terceira categoria se relaciona a estruturação do currículo escolar que utiliza videogames como ferramentas educativas, mesmo que os jogos não tenham sido propostos para este, ou seja, apropriá-los para a estruturação da escola formal. Considerando esta concepção o jogo “ensinaria algo ou, se utilizado didaticamente, principalmente em ambientes escolares, poderia ser mais um instrumento de ensino.” (Ibid., p.81). As discussões sobre os jogos como artefatos que promovem aprendizagens não se esgotam “em tentativas de descrever

os saberes que os constituam ou de localizá-los pedagogicamente. Temas relacionados a técnicas de memorização também são recorrentes.” (Mendes, 2006, p. 82). O autor comenta que nas distintas maneiras de falar de videogames e seu caráter educativo não consideram que cada jogo tem seus próprios “objetivos educativos”, seu próprio “currículo”, seu próprio conteúdo, seu próprio processo de avaliação. “Como vimos, o universo dos jogos traz diversas formas de educar. Por isso, neste livro, venho argumentando a favor de análises mais específicas que busquem estudar cada jogo em si mesmo e seus efeitos educativos sobre os jogadores”. (Ibid., 84).

Outra pesquisa interessante foi desenvolvida por Moita (2007), que traça um desenho de currículo dos videogames a partir dos jovens em Portugal e no Brasil que participam de campeonatos de videogames em Lan Houses. Sua pesquisa tem como base para um currículo cultural os Estudos Culturais, o pensamento complexo e multireferencial.

A autora comenta que os jogos eletrônicos são espaços de rede colaborativa de compartilhar e inovar, são interfaces educativas para interações que desenham a flexibilidade de aprendizagens e os modos de aprender colaborativamente em rede. Destaca que alguns jogos eletrônicos agregam um caráter lúdico a mediação de conteúdos, promovendo a associação do prazer de conhecer. Outro aspecto ressaltado pela autora é o destaque que os jogadores que participam de sua pesquisa agrega a aprendizagem de habilidades e competências, tais como: organização, estratégias, relaxar, aventura, criatividade, caráter lúdico, reflexão, auto-estima, planejamentos e táticas.

Posso ainda afirmar, com base em suas narrativas e em minhas observações, que aquele contexto favorece o desenvolvimento de habilidades e competências úteis para a vida, que se traduzem em respeito pelas diferenças, na agilidade do pensar, na inter-relação de pensamentos, no desenvolvimento de idéias, conceitos, poder de decisão, pensamento crítico e flexível e uma autonomia intelectual. Além disso, os jovens ali adquirem, avaliam e transmitem informações, desenvolvem a criatividade e aprendem a conviver em grupo, ou seja, é um aprender a aprender, que também envolve, responsabilidade e compromisso com o outro e com o grupo. Valores éticos e morais, que vão constituir novos comportamentos, atitudes, que terão ressonância no aprender de novas sociabilidades e na construção de novas identidades, que refletem um novo ser e estar consigo e com o outro.” (MOITA, 2007, p. 177-178)

A partir de seus escritos fica claro que Moita considera estes saberes como elementos constitutivos de um currículo cultural, complexo e multireferencial. A autora comenta que este currículo não apresenta um caráter impositivo, chega-se a ele por interesse e deleite e pelos mesmos motivos agrega-se a ele. Para Moita (2007, p.181-182) “as cores, as imagens e o movimento exercem fascínio, capturando por horas e horas a atenção dos jovens, rendidos ao seu encanto; assim, modelam suas subjetividades, proporcionando saberes e transformando-os em um currículo mais poderoso que o escolar”.

O que propõe a autora para a escola é pensar no currículo “devir”, em que se destaca a importância da solidariedade e do conhecimento-emancipação ao mesmo tempo que aceita o caos como conhecimento, que reconheça o processo educativos abertos e imprevisíveis, aceitando as diferenças, considerando as subjetividades, os diferentes estilos das culturas para produzir e compreender novos conhecimentos, para enriquecer ou transformar as narrativas e pensar de modo ativo e perceber a realidade como um processo e que “capture em constante devir, não como algo estático, mas, sim, como virtualidade” (MOITA, 2007, p.183).

Em sua dissertação intitulada *Gamearte*, Alves (2008) desenvolve um jogo eletrônico artístico e, entre suas considerações, afirma que o espectador de *gameart* é envolvido pelo caráter lúdico que o leva a um mundo paralelo e familiar - o mundo dos videogames. O autor define *gameart* como:

(...) um movimento que se caracteriza pela fusão do videogame com a arte, a fim de promover uma poética interativa entre o público e a obra, objetivando mostrá-la como das expressões artísticas que mais destaca na Ciberarte, expressão que utiliza os recursos computacionais e das telecomunicações para provocar novas combinações dentro do universo artístico, a partir da mistura de diversos meios da criação de novas propostas para a arte, em especial no cerne da interatividade (Alves, Id. p. VI)

Assim, pensar nos jogos eletrônicos na brinquedoteca escolar é também pensar nos modos de relacionamento que tanto estudantes como professores podem estabelecer com esta linguagem lúdica, artística, sincrética, dinâmica, interativa e virtual que faz parte do cotidiano de crianças e adolescentes em idade escolar. Pesquisa de Cruz, Ramos e

Albuquerque (2012) e Silva (2012) demonstram que os alunos acreditam aprender ao jogar e gostariam de ter mais jogos eletrônicos como atividades escolares.

O que buscamos é desenvolver a utilização crítica, reflexiva e coerente de jogos eletrônicos visando formar consumidores conscientes e produtores dessa cultura lúdica.

Buckingham (2007) destaca dois tipos de discursos. De um lado aqueles *sobre* a infância, que é produzido por adultos prioritariamente *para adultos* (discursos acadêmicos, programas de TV ou literatura popular de autoajuda) e aqueles produzidos por adultos *para crianças* (produção midiática, programas de TV, literatura infantil, etc.). O autor destaca a pouca produção em relação ao que as *próprias* crianças e jovens pensam sobre as diferentes mídias e de sua relação com elas.

Pretendemos em linhas gerais:

1. Conhecer o universo lúdico de jogos eletrônicos que acontece em situações informais (no contexto familiar), para nele intervir/orientar (no contexto lúdico-educativo, ou seja, brinquedoteca escolar).
2. Ouvir o que as crianças têm a dizer sobre o mesmo.
3. Oferecer novas possibilidades de jogos pouco conhecidos do grande público (sites de jogos on-line interessantes, GamesArt, jogos feitos pelo grupo 4C) que serão disponibilizados no site do Labrinca.
4. Analisar sobre acontece este processo de inserção de jogos numa brinquedoteca escolar.
5. Oferecer oficinas de criação de jogos eletrônicos visando a possibilidade de devir produtor de cultura ao criar jogos e não apenas consumidor.
6. Formar para a utilização crítica, reflexiva e consciente da cultura midiática.

Procuramos superar os discursos deterministas e generalizantes construídos fundamentando-se mais nos medos e inseguranças que os adultos/professores sentem em relação às mídias do que em investigações rigorosas.

3. *Objetivos*

O objetivo geral desta pesquisa é de verificar as possíveis relações/contribuições entre jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares.

Como objetivos específicos, espera-se:

- 1) Realizar um mapeamento do universo dos jogos eletrônicos dos alunos dos anos iniciais do Colégio de Aplicação – UFSC.
- 2) Inserir de jogos eletrônicos no Labrinca (desejados, fornecidos por eles, e os propostos pela equipe de pesquisadores- *Gameart*, e/ou produzidos pelos alunos 4C em 2012) para o estudo das relações dos usuários na brinquedoteca entre si e com os *games*.
- 3) Propor oficinas de construção de jogos eletrônicos.

4. Metodologia

A etnografia é uma metodologia empregada para acompanhar o cotidiano e a forma como os sujeitos atribuem sentidos às suas atividades em contextos específicos. Ela se caracteriza por estudos longitudinais, mais ou menos longos, recorrendo à observação direta (Vienne, 2005 e Anderson-Levitt, 2006). Assim, este trabalho segue a tendência dos estudos que recorrem aos princípios da etnografia e que se pautam na perspectiva histórico-cultural visando captar “a coreografia nas ações coletivas, com foco especial na dinâmica interativa, de modo a se poder tecer fios invisíveis entre protagonistas de um dado evento” (SMOLKA & GOES, 1997, p. 11).

4.1. Público alvo

Esta pesquisa tem como sujeitos protagonistas os alunos dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação da UFSC. Como esta pesquisa envolve seres humanos e a utilização de imagens de crianças (para as análises das informações e, posteriormente, para sua divulgação em eventos científicos), é necessária a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado pelos pais e pelos alunos, e a aprovação do projeto no Comitê da Ética em Pesquisa com Seres Humanos, de acordo com as Resoluções 196/96 e 251/97 do Conselho Nacional de Saúde. Assim, seguiremos os seguintes procedimentos.

1. O presente projeto será encaminhado para a Coordenação de Pesquisa e passará pelo Colegiado do Colégio de Aplicação para a sua aprovação.
2. O projeto foi encaminhado no ano de 2012 ao Comitê de Ética e aprovado.

4.2. Procedimentos para a coleta de informações.

Para a coleta das informações, serão utilizados fundamentalmente três tipos de fontes, segundo a caracterização de Luna (1998), a saber: *relatos verbais diretos* obtidos através das narrativas produzidas pelas crianças quando estiverem jogando.

A consulta de informações através de *questionários* a serem enviados às famílias e respondidos diretamente pelas crianças para conhecer seu contexto lúdico de *Games*.

E a *observação direta ou flutuante*, via filmagem e diário de campo das experiências que acontecem na brinquedoteca através do uso e da criação de jogos eletrônicos.

Para isso, serão utilizadas filmagens (videografia) como recurso metodológico no registro dos eventos em imagens, as quais permitirão captar o fenômeno em processo.

Através desse recurso, no momento da análise, é possível resgatar as ações comunicativas e gestuais e apreender “mudanças relativamente sutis nas relações entre seus agentes e suas ações” (MEIRA, 1994, p. 60) que, de outra forma, passariam despercebidas.

4.3. Procedimentos para o tratamento e para a análise das informações

As informações serão obtidas através de questionários, via programa LimeSurvey, que serão tabuladas em forma de gráficos e analisados quantitativamente e qualitativamente.

Através da *análise microscópica*, serão analisadas informações obtidas por meio de observações descritas no diário de campo e via filmagens. O programa informático Transana 2008 será utilizado como ferramenta para a transcrição dos episódios selecionados para as análises.

No que diz respeito à análise microscópica, feita a partir de episódios, as trocas discursivas caracterizadoras das relações sociais serão enfatizadas através de detalhes de situações observadas.

O recorte de episódios interativos consiste

(...) em uma forma de conhecer que é orientada para minúcias, detalhes e ocorrências residuais, como indícios, pistas, signos de aspectos relevantes de um processo em curso (...) centrados na intersubjetividade e no funcionamento enunciativo-discursivo dos sujeitos; e que se guia por uma visão indicial e interpretativo-conjetural (GÓES, 2000 a, p.21).

Através dessa análise busca-se descrever e analisar o “*como acontece*” e não somente o “*que acontece*”, e vem sendo utilizada nos estudos psicológicos e educacionais, com destaque para as pesquisas de Pino (2005), Góes (2000 e 2000a), Smolka (1991), Meira (1994), Peters (2009). Essa análise possibilita que as trocas discursivas caracterizadoras das relações sociais sejam enfatizadas e volta-se para detalhes da situação pesquisada.

Para isto são propostos os seguintes procedimentos:

-Após as filmagens, os vídeos serão assistidos realizando-se anotações preliminares e sintéticas de cada cinco minutos;

-Em seguida, será feito um índice de eventos considerados como significativos pela pesquisadora na medida em que comportarem elementos que possibilitem entrar em contato com o objeto de investigação. Através desse índice é que serão identificados os episódios relacionados ao problema de pesquisa;

-Depois de selecionados, os episódios serão transcritos com o maior número possível de detalhes dos enunciados, dos movimentos e expressões gestuais dos sujeitos em relação. Esses episódios serão constituídos por turnos (SMOLKA, 1991) resultantes dos enunciados dos sujeitos nas relações dialógicas. Tais episódios serão assistidos repetidamente e, posteriormente, analisados, a fim de gerar interpretações plausíveis dos micro-processos envolvidos na atividade.

As trocas discursivas serão analisadas a partir da análise de indícios (Ginzburg, 1980) e de discurso (Bakhtin/Volochínov, 1999). Tal procedimento leva em consideração a materialidade discursiva expressa no enunciado concreto dos sujeitos em relação.

4.4. Caracterização da brinquedoteca: dinâmica de funcionamento

O LABRINCA funciona regularmente nos horários das 08h00min às 18h00min horas. Suas atividades iniciaram no ano letivo de 2003 e são disponibilizados horários aos professores que possuem projeto de ensino que incluam atividades no LABRINCA. O atendimento aos alunos do CA acontece no período regular de aula e/ou no período oposto, articulado com as atividades realizadas no contra turno, como as recuperações de estudo e oficinas que constam no planejamento das turmas. Cada grupo de alunos fica o tempo relativo a uma aula de 45 min. Em alguns casos este tempo é estendido para duas aulas, como é o caso das turmas do 1º ano.

4.5. Caracterização da brinquedoteca: infra-estrutura física e tecnológica

A brinquedoteca possui forma retangular de aproximadamente 50 metros e está dividida em dois ambientes por uma cortina. Um ambiente é o administrativo no qual estão presentes uma mesa, um computador e uma estante, não disponíveis para uso das crianças. O outro é constituído como o espaço do brincar e, para fins de observação, este espaço lúdico será dividido em 6 áreas, as quais são descritas tendo como referência a entrada pela cortina:

1 – *canto da conversa*: localiza-se no tapete ao centro da sala. Sobre ele existem algumas almofadas coloridas em forma de animais.

2 – *canto dos jogos*: localiza-se ao lado esquerdo do tapete. Contêm estantes com jogos e uma mesa com *puffs* de material reciclado e tecido.

3 – *canto do circo e da beleza*: localiza-se ao lado do canto dos jogos. Possui uma cabana em forma de circo, e ao seu lado um espelho e com cabideiro contendo fantasias.

4- *canto da criação*: localiza-se ao fundo da sala. Possui um quadro negro e uma mesinha com cadeiras. Contém materiais diversos para a expressão artística, tais como tintas, lápis de cor, adesivos, etc.

5- *canto da casinha*: localiza-se ao lado direito do tapete. Possui uma cabana em formato de casinha e brinquedos como carrinhos de boneca e supermercado, bonecas, berço, mini fogão e miniaturas de utensílios domésticos. Também possui uma estante com bichinhos de pelúcia.

6- *canto das miniaturas*: localiza-se entre o canto do circo e da casinha. Possui carrinhos, miniaturas e brinquedos de encaixe.

Possui, igualmente, três computadores que serão utilizados para a inserção de jogos eletrônicos, assim como, um novo canto de jogos eletrônicos será criado especialmente para essa pesquisa.

4.5.a. Sistema de organização, catalogação e de indexação de jogos e brinquedos

Com o objetivo de facilitar a identificação visual, tanto pelas crianças como pelos adultos, os brinquedos e os jogos foram divididos segundo uma classificação elaborada pelo *International Council of Children's Play (ICCP)*. A classificação caracteriza-se pelo agrupamento dos brinquedos por famílias e visa manter os brinquedos organizados de forma funcional e, principalmente, conhecendo cada brinquedo, ela ajudará a quem trabalhar com eles na indicação de seu empréstimo, pois classifica o que existe: os brinquedos e o que a criança faz: seu jogo.

Partindo das sete classificações propostas pelo ICCP, Raquel Zumbano, do Conselho Consultivo da Fundação ABRINC fez a adaptação para a realidade brasileira. A partir disso, a equipe do LABRINCA dividiu essa classificação por cores fixadas em adesivos tanto nos brinquedos e nos jogos quanto nas prateleiras (MATTOS, 2004), ficando os brinquedos e jogos assim organizados:

Vermelho: *brinquedos para primeira idade e para atividades sensório-motoras* – brinquedos como quadros de atividades com peças coloridas, de formas diversas; brinquedos para empurrar, puxar, rolar; bolas e cubos em tecido; formas para empilhar; contas para enfiar em cordão; brinquedos para martelar, caixas de música.

Azul escuro: *brinquedos para atividades físicas* – brinquedos como bolas, petecas, cordas, boliches, jogo de argolas, peças para atirar em alvo.

Amarelo: *brinquedos para atividades intelectuais* – brinquedos como quebra-cabeças; brinquedos de montar por superposição ou encaixe; materiais didáticos como papel, lápis, livros; jogos pedagógicos.

Verde: *brinquedos que reproduzem o mundo técnico* – brinquedos como veículos, bonecos e aparelhos em miniatura; objetos transformáveis, robôs.

Rosa: *brinquedos para o desenvolvimento afetivo* – brinquedos como pelúcia, bonecas, bebês, acessórios para bonecas (roupas, bijuterias), louças, panelinhas, fogões, miniaturas de figuras (animais), acessórios de beleza (maquiagem, bolsas, bijuterias).

Azul claro: *brinquedos para atividades criativas* – brinquedos como almofadas para carimbos, instrumentos musicais (piano, tambor), mosaicos, dobraduras, fantoches.

Cinza: *brinquedos para relações sociais* – jogos de carta, de estratégia, de percurso, de interpretação, entre outros.

Além destas categorias por famílias de brinquedos formuladas pela ICCP, foi proposta uma nova classe denominada “fantasia”, a qual abrange roupas de carnaval, super-herói, palhaço, bichos, personagens infantis, máscaras, vestidos, chapéus, perucas, bijuterias, entre outros, que se localizam no canto da beleza. Mesmo se aproximando da família dos brinquedos da cor azul claro, tal categoria foi criada em virtude de ser grande o acervo e a procura pelas fantasias pelas crianças e também pelo fato de não aparecerem em nenhuma classificação do ICCP.

A proposta é de inserir jogos eletrônicos como mais uma gama de materiais lúdicos, exigindo a criação de uma nova classificação.

5. Cronograma de ações

Atividades	03/2012	10/2012	02/2013	03/2013	04/2013	05/2013	06/2013	07/2013	08/2013	09/2013	08/2014	09/2014	10/2014	11/2014	12/2014

-Encaminhamento do Projeto para o Comitê de Ética da UFSC.	X														
-Resultado do Parecer do Comitê de Ética da UFSC.		X													
-Apresentação do projeto a órgãos financiadores (Projeto Life e Pró Social)		X	X	X							X				
-Apresentação do projeto para o Colegiado do CA		X													
-Reuniões do grupo de estudos.			X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X
-Apresentação da pesquisa nas reuniões de professores e de pais.				X	X	X								X	
-Elaboração dos questionários.				X	X	X									
-Coleta das informações.							X	X							
-Tabulação, categorização e análises dos questionários.										X					
-Realização de Estágio Pós-Doutoral na Universidade Paris 13.										X	X				
-Publicações de artigos científicos e divulgação em eventos científicos e seminários.								X	X	X	X	X	X	X	
-Entrega do relatório do Estágio Pós-doutoral e do relatório parcial de pesquisa												X			
-Preparação do processo de inserção de jogos eletrônicos no Labrinca. Compra de jogos e equipamentos. -Solicitação de ampliação da Internet na brinquedoteca.												X	X	X	
-Desenvolvimento da planilha de observação para as professoras sobre o antes e o depois da inserção de jogos eletrônicos no Labrinca.														X	
-Encontros com professoras dos Anos Iniciais para a apresentação dos resultados da pesquisa e planejamento do processo de inserção dos jogos eletrônicos no Labrinca em forma de Oficinas propostas via projeto LIFE (Anexo 8)														X	

Atividades	02/2015	03/2015	04/2015	05/2015	06/2015	07/2015	08/2015	09/2015	10/2015	11/2015	12/2015
-Planejamento das atividades 2015. Reorganização do espaço e dos materiais. Preparação do espaço/canto dos jogos eletrônicos. Organização de horários com alunos do CA. Reunião com professoras e equipe pedagógica do CA.	X										
-Renovação e seleção/inserção de alunos bolsistas e formação para o recebimento das crianças.	X										
-Início das atividades com as crianças no Labrinca.		X									
-Reunião semanal de planejamento, reflexão, avaliação das atividades e grupo de estudos.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
-Pesquisa bibliográfica.		X	X	X							
-Instalação e manutenção de programas.	X	X	X	X	X	X	X				
-Formação dos bolsistas para realização das mediações com os jogos eletrônicos em forma de Oficinas propostas pelo projeto LIFE.	X	X									
-Formação para registro das relações entre criança e entre criança, jogos e espaço.	X	X	X								
-Inserção dos jogos no Labrinca.			X								
-Coleta das informações.			X	X	X	X	X				
-Análise preliminar das informações.				X	X	X	X	X			
-Realização da II Jornada Brasileira de Brinquedoteca Universitárias: Jogos Eletrônicos em Brinquedotecas, o que está em jogo?							X				
-Visita de estudo do professor Vincent Berry							X				
-Entrega do relatório parcial de pesquisa.									X		
-Publicações de artigos científicos e divulgação em eventos científicos.			X	X	X	X	X	X	X	X	X

Atividades	02/2016	03/2016	04/2016	05/2016	06/2016	07/2016	08/2016	09/2016	10/2016	11/2016	12/2016
Preparação das oficinas de criação de jogos eletrônicos	X	X	X								
Estabelecimento de parcerias para oferecimento de oficinas com os pesquisadores do grupo EDUMÍDIA.		X	X								
Oficinas de criação de jogos eletrônicos				X	X	X	X	X			
Coleta das informações por meio de filmagens				X	X	X	X	X			
Transcrição das informações							X	X	X		
Análise preliminar das informações								X	X	X	
Relatório parcial e final de pesquisa											X

8. Bibliografia

- ALVES, Gisele. Relatório de Estágio no LABRINCA (Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação). UFSC. Relatório de Estágio Supervisionado em Biblioteconomia, Florianópolis, 2003.
- ALMEIDA, A. N. de. *A sociologia e a descoberta da infância: contextos e saberes*. Fórum Sociológico, n. 3/4, (2ª Série), 2000. p. 11-32.
- ALVES, F.N.P. (2009). *Gamearte*. Tesina presentada para el Master en Arte de la Universidade de Brasília, Brasil.
- ANDERSON-LEVITT, K. Anthropologie de l'éducation: pour un tour du monde. Les divers courants en anthropologie de l'éducation. In: *Education et Sociétés*. Paris, v. 1, n.17, 2006. p. 7-27.
- ARIÉS, P. *História Social da Infância*. 2.ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- BAKHTIN, M. M.; VOLOCHINOV, V. N.. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. Tradução: M. Lahud e Y. F. Vieira. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 1999.

- BENEDET, M. C. *Brinquedoteca na escola: entre a institucionalização do brincar e a estetização do aprender*. 2007. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.
- BERRY, V; GUITARD, M-P; ROUCOUS. *Le jeu vidéo en ludothèques : équipements, services et pratiques*. Rapport d'enquête. Laboratoire EXPERICE. Université Paris 13, 2006, Mimeo.
- Berry Vincent, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.
- BRASIL. *Convenção sobre os direitos da criança*. Adotada pela resolução n. L . 44 (XLV) da Assembléia Geral das Nações Unidas, em 20 de novembro de 1989 e ratificada pelo Brasil em 20 de setembro de 1990.
- _____. *Estatuto da criança e do adolescente*. Lei 8.069/90, de 13 de julho de 1990. São Paulo: CBIA, 1991.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.
- BUCKINGHAM, D. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola, 2007.
- CASTRO, L. R. de. O lugar da infância na modernidade. In: *Psicologia: Reflexão e crítica*. Porto Alegre, v.9, n.2, 1996. p. 307-335.
- CHARLOT, B. *A mistificação pedagógica*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- COHN, C. A criança, o aprendizado e a sociologia na antropologia. In. SILVA, A. L.; MACEDO, A. V. L. S., ANGELA N. (Org.). *Crianças indígenas: antropológicos*. São Paulo: Global, 2002. p.213-235.
- CUNHA, N. H. S. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Vetor, 2001.
- CRUZ, D. M.; RAMOS, D.K; ALBUQUERQUE, R.M. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e jovens têm a dizer? In. Revista Contrapontos Eletrônica, Vol. 12, n. 1, 2012, p. 87 – 96.
- ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- Dajez F. et Roucous N. *Le jeu vidéo, une affaire d'enfants. Enquête sur le parc à jouets numérique d'enfants de 6 à 11 ans*. In Sylvie Octobre (dir), *Enfance et culture*. Transmission, appropriation et représentation, La documentation Française, Paris, 2010, pp.85-101.
- FERRERIA, Sidnei M. *Relatório de Estágio no LABRINCA (Laboratório de Brinquedos*

- do Colégio de Aplicação). UFSC. Relatório de Estágio Supervisionado em Biblioteconomia, 2004.
- GINZBOURG, C. *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. Tradução: Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras das Letras, 2007.
- GEE, J.P. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Granada: ALJIBE, 2004.
- GÓES, M. C. R. *O jogo imaginário na infância: a linguagem e a criação de personagens*. In: *Anais da 23^a Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED)*, Caxambu, 2000.
- _____. A abordagem microgenética na matriz histórico-cultural: uma perspectiva para o estudo da constituição da subjetividade. In: *Cadernos Cedes*. Campinas: Papyrus, n. 50, 2000a. p.9-25.
- GONÇALVES, Marise Matos. *Labrinca – registro histórico e o ponto de vista dos alunos das Séries Iniciais do Colégio de Aplicação*. Monografia (Curso de Pós-Graduação em Educação Física Escolar). Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.
- HERNANDEZ, F. *Espigadores de la Cultura Visual: otra narrativa para la educación de las artes visuais*. Barcelona: Octaedro, 2007.
- JENKS, C. Constituinte a criança. In: *Educação, Sociedade e Culturas*. Porto, n.17, 2002. p. 185-216.
- JOBIM E SOUZA, S. Resignificando a psicologia do desenvolvimento: uma contribuição crítica à pesquisa da infância. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. (Org.) *Infância: fios e desafios da pesquisa*. Campinas: Papyrus, 1996. p. 39-55.
- KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e brincadeira uso e significações dentro de contextos culturais. In: SANTA, M. P. S. (Org.) *A brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes, 1997. p.23-40.
- _____. Diferentes tipos de brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. *O Direito de Brincar: a brinquedoteca*. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1998. p.53-63.
- KOHAN, W. O. *Infância: entre educação e filosofia*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- _____. Pesquisando infância e educação: um encontro com Walter Benjamin. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I. (Org.) *Infância: fios e desafios da pesquisa*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1996. p. 13-38.

- KVORTRUP, J. *A infância na Europa: novo campo de pesquisa social*. Tradução: H. Antunes. Centro de documentação e informação sobre a criança. Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 1999. (mimeo).
- LUNA, S.V.. *Planejamento de pesquisa: uma introdução*. São Paulo: EDUC, 1998.
- MACARINI, S. M. ; VIEIRA, M. L. O brincar de crianças escolares na brinquedoteca. In: *Revista Brasileira do Desenvolvimento Humano*. São Paulo, v. 16, 2006. p. 49-60.
- MATTOS, Élson, FACHIN, Gleisy Regina B., PETERS, Leila Lira. *Informatização do acervo de brinquedos e jogos infantis do Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (LABRINCA), do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina*. In. XIII SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS, 2003, Natal. XIII Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias – Anais 2004. 2003.
- MARCELINO, N. C. *Pedagogia da animação*. Campinas: Papyrus, 1997.
- MEIRA, L. Análise microgenética e videografia: ferramentas de pesquisa em psicologia cognitiva. In. *Temas em Psicologia – SBP*. Ribeirão Preto: Gráfica e Editora do FCA, n.3, 1994. p. 59-71.
- MENDES, C. (2006). *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas: Papyrus.
- MOITA, F. (2007). *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Alínea.
- PETERS, L. L. et al. Labrinca: Relato e reflexões de um projeto interdisciplinar. In: *Anais do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte*. Campinas: CBCE, 2003. 1 CD-Rom.
- _____. Relatório Parcial LARINCA, 2004. Colégio de Aplicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.
- _____. et al. LABRINCA: Relato e reflexões de um projeto interdisciplinar. In. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE; (13: 2003: Caxambu). Anais [recurso eletrônico]. Campinas: CBCE, 2003.
- _____. *Brincar para quê? Escola é lugar de aprender! Estudo de caso de uma brinquedoteca no contexto escolar*. 2009. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.
- _____. *Contribuições de uma brinquedoteca escolar para o processo de formação de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental: um estudo de caso no Labrinca-UFSC*.

- Relatório Parcial de Pesquisa, Colégio de Aplicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.
- PETERS, L.L.; JUNG, L.; MOURA, M. A cultura lúdica de jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: diagnóstico inicial e reflexões não conclusivas sobre possibilidades de educar. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.). *Brincar, amar e viver*. SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.
- PIMENTEL, Fernanda P. *A criança protagonista na construção de brinquedos com sucata e material reciclável no espaço do LABRINCA – uma possibilidade de intervenção do psicólogo escolar*. 2005. Relatório de Estágio Supervisionado em Psicologia Escolar. Universidade Federal de Santa Catarina.
- PINO, A. *As marcas do humano: às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vigotski*. São Paulo: Cortez, 2005.
- PINTO, M. ; SARMENTO, M. J.(Org.). *As crianças, contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho, 1997.
- PINTO, M. A infância como construção social. In: PINTO, M.; SARMENTO, M. J. (Org.). *As crianças, contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho, 1997. p. 33-73.
- SARMENTO, M. J. e PINTO, M. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In. SARMENTO, M. J.; PINTO, M. (Org.). *As crianças – Contextos e identidades*. Portugal: Universidade do Minho, 1997.
- SIROTA, R. Emergência de uma sociologia da infância: evolução do objeto e do olhar. Tradução: Neide Luzia de Rezende. In: *Cadernos de Pesquisa Fundação Carlos Chagas*. São Paulo: Autores Associados, n. 112, março. 2001. p. 7-60.
- SMOLKA, A. L. B. A prática discursiva na sala de aula: uma perspectiva teórica e um esboço de análise. In: *Cadernos Cedes*. Campinas: Papirus, n. 24, 1991.
- _____; GÓES, C. (Org.). *A significação nos espaços educacionais: interação social e subjetivação*. Campinas: Papirus, 1997.
- SOLÉ, M. de B. *O jogo infantil (Organização da Ludoteca)*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança, 1992.
- SILVA, G. F. *Jogos eletrônicos e (bom) desempenho escolar: dá para conciliar?* In. Anais do 2º Seminário de Iniciação Científica do Ensino Médio da UFSC, 2012. Departamento de Projeto de Pesquisa/PROPESQ. 2012, p. 20.
- VIENNE, P. Mais qui a peur de l’ethnographie scolaire? Des mystères du terrain au bricolage sociologique. In: *Education e Sociétés*. Paris, n.16, 2005. p. 177-192.
- VYGOTSKI, L. S. *Formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. Método de investigación. In: VYGOTSKY, Lev S.. *Obras Escogidas III*. Madrid: Visor Distribuciones, 2. ed., 1995.

_____. *La imaginação y el arte en la infancia*. 6. ed. Madri: Akaal, 2003.

ZANELLA, A. V. *Vygostki: Contexto, contribuições à psicologia e o conceito de zona de desenvolvimento proximal*. Itajaí: Ed. da Univali, 2001.

9. Anexo 1.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Centro de Ciências da Educação
Colégio de Aplicação

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para os pais das crianças)

As professora de Educação Física **Leila Lira Peters** e de Arte Débora da Rocha Gaspar do Colégio de Aplicação irão desenvolver a pesquisa intitulada “*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar : uma relação possível?*” com o objetivo de identificar “*as possíveis relações e contribuições entre Jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares*”.

Este estudo é necessário, pois pretende: a) Identificar condições que propiciam a valorização da brincadeira como meio para desenvolver aspectos cognitivos, sociais e afetivos; b) obter subsídios que defendam a valorização do brincar enquanto uma forma de construção do conhecimento de maneira prazerosa e significativa para as crianças; c) conhecer o universo da cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos alunos das Séries Iniciais do Colégio de Aplicação; d) compreender o papel dos professores nesse espaço lúdico e suas posturas quanto aos videogames, e e) verificar as possíveis relações que podem se estabelecer entre os usuários, no ambiente da brinquedoteca, e os jogos eletrônicos f) a partir dos resultados da pesquisa, socializar as possibilidades educativas das brinquedotecas no ambiente escolar para alunos do Ensino Fundamental, o que pode servir de referência para outras escolas públicas.

A coleta de informações será realizada em dois momentos: 1) através de questionários a serem enviados para todos os alunos das Séries Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação e, 2) de observações realizadas através de filmagens junto aos alunos do 4º ano C, desta escola, quando estiverem brincando na brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC. Estes procedimentos não trazem riscos ou desconfortos para os participantes, uma vez que ocorrerão em situações que as crianças estarão brincando livremente.

Neste sentido, estou ciente:

▪ De que existem duas pesquisadoras responsáveis por esta investigação: Leila Lira Peters e Débora da Rocha Gaspar;

▪ De que será garantido o direito de sigilo do nome da criança que sou responsável, sendo que em nenhum momento, nem em materiais publicados ou na apresentação oral desta pesquisa, tais identidades serão reveladas, se assim eu o desejar;

- De que não existe nenhum risco potencial para as crianças pesquisadas;
- De que se eu tiver alguma dúvida em relação ao estudo como questões de procedimentos, riscos, benefícios ou qualquer pergunta, eu tenho direito de obter respostas;
- De que não há obrigatoriedade de participação nesta investigação e mesmo depois iniciada é possível desistir sem haver penalizações.
- De que os benefícios recebidos serão em termos de produção de conhecimento, a fim de proporcionar o incremento de práticas educacionais onde a brincadeira se constitua como ferramenta para o desenvolvimento/aprendizagem no espaço escolar;
- De meu direito de acesso às informações coletadas e aos resultados obtidos;

Eu, _____, fui esclarecido(a) sobre a pesquisa: “*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar : uma relação possível?*” e concordo que os dados da criança _____ sob minha responsabilidade sejam utilizados na realização da mesma.

Florianópolis,

Assinatura do responsável: _____ RG: _____

Nome da criança _____ Série _____

Endereços para contato em caso de dúvidas ou desistência:

Pesquisadora 1: Leila Lira Peters

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC
 Campus Universitário – Trindade
 88040-2404 – Florianópolis/SC
 Fone: (48) 3721 6701
 E-mail: leilapeters@ca.ufsc.br

Pesquisadora 2: Débora da Rocha Gaspar

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC
 Campus Universitário – Trindade
 88040-2404 – Florianópolis/SC
 Fone: (48) 3721 6701
 E-mail: debora@ca.ufsc.br



Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para as crianças)

As professora de Educação Física **Leila Lira Peters** e de Arte **Débora da Rocha Gaspar** do Colégio de Aplicação irão desenvolver a pesquisa intitulada “*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar : uma relação possível?*” com o objetivo de identificar “*as possíveis relações e contribuições entre Jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares*”.

Este estudo é necessário, pois pretende conhecer o universo da cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos alunos dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação; compreender o papel dos professores e suas posturas quanto aos videogames, e verificar as possíveis relações que podem se estabelecer entre os usuários, no ambiente da brinquedoteca, e os jogos eletrônicos. A partir dos resultados da pesquisa, pretendemos socializar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos em brinquedotecas no ambiente escolar para alunos do Ensino Fundamental, o que pode servir de referência para outras escolas públicas.

A coleta de informações será realizada através de questionários a serem enviados para todos os alunos das Séries Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação e, 2) de observações realizadas através de filmagens junto aos alunos do 4º ano C, desta escola, quando estiverem brincando na brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC.

Neste sentido, estou sabendo que:

- De que existem duas pesquisadoras responsáveis por esta investigação: Leila Lira Peters e Débora da Rocha Gaspar;
- De que será garantido o direito de sigilo do meu nome;
- De que não existe nenhum risco potencial em participar da pesquisa;
- De que se eu tiver alguma dúvida em relação ao estudo eu tenho direito de obter respostas;
- De que não há obrigatoriedade de participação nesta investigação e é possível desistir sem haver penalizações.

- De meu direito de acesso às informações coletadas e aos resultados obtidos;

Eu, _____, fui esclarecido(a) sobre a pesquisa: “*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar : uma relação possível?*” e concordo em participar.

Florianópolis,

b.

c.

Em caso **negativo**, por quais razões você não joga com seu/sua filho(a)?

Não tenho tempo. Não gosto de jogar.

Ela(e) não gosta de jogar comigo.
 Outras, quais?

5. Antes de ter filho(a), você jogava jogos eletrônicos?

Não Sim

Quais? _____

6. Em qual plataforma você joga com o(a) seu/sua filho?

Computador Consoles/Videogames

Celular Tablets
 Outros, quais?

7. Você controla o tempo que o(a) seu/sua filho(a) passa jogando?

Sim Não

Justifique _____

8. Quantas vezes você permite que seu/sua filho(a) jogue por semana?

Todos os dias. 1 a 2 vezes.

3 a 4 vezes. 4 a 6 vezes.

Só no final de semana.

9. Quanto tempo você permite que seu/sua filho(a) jogue por dia?

Até 30min Mais de 3 horas

Até 1 hora Não sei

De 1 a 3 horas Não controlo o tempo

Quanto tempo ele quiser

10. Onde seu/sua filho(a) descobre novos jogos?

Televisão Internet

Revistas Casa de familiares

Amigos Escola

Não sei Outros, quais?

11. Como seu/sua filho(a) tem acesso aos jogos?

Locadora. Download da internet

Empréstimo. Jogo on-line

Presente.

Compras.

Outros, quais?

12. Quem adquire os jogos?

Pai. Irmãos/Irmãs.

Mãe. A própria criança.

Outros, quais?

13. Quem escolhe os jogos?

Pai. Irmãos/Irmãs.

Mãe. A própria criança.

Outros, quais?

14. Onde são adquiridos?

Lojas Físicas. Cedido por amigos.

Lojas Online. Locadoras.

Outros, quais?

15. Você controla os tipos de jogos que seu/sua filho(a) costuma jogar?

Sim Não

Se sim, qual referência você utiliza para realizar esse controle?

Classificação etária dos jogos

- () Informações de sites e revistas especializadas
- () Informações com professores
- () Informações trocadas/recebidas de outros pais
- () Testa/Joga com ele(a)
- () Outros, quais?

16. Você permite que seu/sua filho(a) coma algo/alimente-se enquanto joga? O quê?

17. O seu/sua filho(a) utiliza o UCA para jogar?

- () Sim
- () Não
- () Não sei

Se **sim**, você sabe quais jogo ele costuma jogar?

(Se você respondeu Sim na questão 1, continue respondendo normalmente o questionário. Caso você tenha respondido Não na questão 1, responda a partir daqui.)

18. Você pensa que é possível aprender com os jogos eletrônicos?

- () Sim
- () Não

Justifique?

19. Você considera brincar com jogos eletrônicos uma atividade Interessante para o desenvolvimento do(a) seu/sua filho(a)?

20. O que você acha da escola propiciar jogos eletrônicos no horário de aula e, mais especificamente, na brinquedoteca?

Muito obrigado!

Anexo 3 Questionário a ser respondido pelas crianças



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Centro de Ciências da Educação

Colégio de Aplicação

Questionário a ser respondido pelos alunos do Colégio de Aplicação da UFSC.

Informações básicas:

Nome do(a) aluno(a):	Idade:
	Sexo: ()F ()M

1. Você tem:

- () Celular () Notebook
- () UCA () Computador sem internet
- () Tablet () Computador com internet
- () Wii () Xbox
- () Kinect () Playstation
- () Videogame portátil (DS/DSI/PSP etc)
- () Nenhum

2. Você costuma usar para se comunicar:

- () E-mail () Blog
- () Celular () Tumblr
- () Orkut () Facebook
- () Twitter () Skype
- () Google+ () Youtube
- () Nenhum () Outros, quais?

3. Você joga jogos eletrônicos (videogames, celular, computador)?

- () Sim () Não

4. Porque você não joga?

- () Não gosta () Falta de tempo
- () Os pais não permitem () Falta de equipamento

Por outro motivo. Qual?

5. Você utiliza para jogar:

- Celular Notebook
 UCA Computador sem internet
 Tablet Computador com internet
 Playstaion Xbox
 Kinect Nintendo Wii
 Videogame portátil (DS/DSI/PSP entre outros)

6. Você costuma jogar:

- Online Off-line Não sei

Se joga **online**, é:

- Na internet com desconhecidos
 Na internet com conhecidos
 Contra a máquina/computador

7. Que tipos de jogos você costuma jogar?

- Ação (ex: Call of Duty, Medal of Honor)
 Aventura (ex: Assassin's Creed, Mario)
 Esportes (ex: FIFA, UFC, corrida)
 Estratégia (ex: Age of Empire, Warcraft)
 Luta (ex: Tekken, King of fighters)
 RPG (ex: Final Fantasy, Pokemon)
 Simulação (ex: The Sims, Sim City, Minecraft, LEGO)
 Jogos de celular (ex: Snake, Tetris, Angry Birds)
 Quebra-cabeça (ex: Campo Minado)
 Aplicativos (Farm Ville, Magic Land)
 Jogos de Interação (Kinect Sports, Dance Central)
 Jogos de Click
 Outros. Quais?
-
-

8. Cite os 3 jogos que você mais gosta de jogar, em ordem de preferência:

1. _____
2. _____
3. _____

9. Em que sites você joga jogos online?

10. Você acha que meninos e meninas gostam dos mesmos jogos?

- Sim Não Não sei Alguns jogos
Por quê?

11. Com quem você costuma jogar?

- Pai Irmãos/Irmãs
 Mãe Sozinho
 Amigos(as) Outros, quais?
-

12. Você joga com seus pais?

- Sim Não Nunca joguei

Por quê?

13. Você gostaria de jogar mais com seus pais?

- Sim Não

Por quê?

14. Você gostaria de jogar com a sua professora?

- Sim Não Talvez

Por quê?

15. Onde você costuma jogar?

- Em casa Casa de amigos(as)
 Lan House Escola
 Casa de parentes Outros, quais?
-

16. Quantas vezes você joga por semana?

- Todos os dias 1 a 2 vezes
 3 a 4 vezes 4 a 6 vezes
 Só no final de semana Quase nunca

17. Quanto tempo você joga por dia?

- Até 30min. Mais de 3 horas
 Até 1 hora Não sei.
 Até 3 horas

18. Onde você conhece novos jogos?

19. Você gostaria de poder jogar mais do que já joga?

Sim Não Não sei

Por quê?

20. Você costuma comer algo/alimentar-se enquanto joga?

Sim Não

Às vezes Paro de jogar para comer

O quê?

Almoço Sanduíche

Jantar Frutas

Sobremesa Sucos

Pães, bolos Salgadinhos, biscoitos, chocolate

Água Refrigerantes

21. Você utiliza o UCA pra jogar?

Sim Não

Justifique?

Onde você utiliza o UCA para jogar?

Casa Escola Outro: _____

Que jogos você joga no UCA?

22. Você acha que aprende com jogos eletrônicos?

Sim Não Não sei

Se SIM, o que já aprendeu?

Se NÃO, por que?

23. Você gostaria de jogar jogos eletrônicos na brinquedoteca?

Sim Não Talvez

Justifique?

24. Você tem alguma sugestão de como poderia ser o funcionamento dos jogos eletrônicos na brinquedoteca?

25. Além dos jogos eletrônicos, do que você mais gosta de brincar?

Muito obrigado!