



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**

**CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO**

**COLÉGIO DE APLICAÇÃO**



**Relatório final de pesquisa**

***Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?***

Coordenadora:

Dr<sup>a</sup> Leila Lira Peters (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)

Participantes:

Carla Loureiro (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)

Mariana Zamberlan Nedel (Prof. Ms. Colégio de Aplicação/UFSC)

Beatriz Staimbach Albino (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)

Florianópolis, abril de 2020

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO E COMPREENSÃO TEÓRICA SOBRE O BRINCAR E OS JOGOS ELETRÔNICOS.....	05
2.	OBJETIVOS, METODOLOGIA E AS PRINCIPAIS CONCLUSÕES DAS PRIMEIRAS ETAPAS DA PESQUISA.....	10
3.	OBJETIVOS E PRINCIPAIS CONCLUSÕES DA SEGUNDA PARTE DA PESQUISA, RELATIVA A ESTE RELATÓRIO FINAL.....	16
4.	CONCLUSÕES FINAIS DESTE PROJETO DE PESQUISA.....	26
5.	ATIVIDADES DOCENTES RELATIVAS A 2017, 2018 E 2019.....	29
6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34
7.	ANEXOS.....	36

## LISTA DE ANEXOS

- Anexo 1 - Registro do Relatório Final de Pesquisa no SIGPEX
- Anexo 2 - Parecer Relatório Parcial de Pesquisa Parte 4 (2017)
  
- Anexo 3 - Parecer Relatório Parcial de Pesquisa Parte 5 (2018)
- Anexo 4 - Questionário sobre produção de brinquedos manuais a partir de sites
- Anexo 5 - Termo de Assentimento (atualizado 2019)
- Anexo 6 - Termo de Consentimento para os pais (atualizado 2019)
- Anexo 7 - Parecer Relatório Parcial de Pesquisa Parte 6 (2019)

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Oficina para professoras dos Anos Iniciais (2015)	13
Figura 2 -	Oficina para professoras dos Anos Iniciais (2015)	13
Figura 3 -	Professoras testando os jogos	14
Figura 4 -	Professoras jogando com alunos os Jogos Eletrônicos	14
Figura 5 -	Oficina Game Comenius (2017)	18
Figura 6 -	Oficina Game com Nei Pelizzon (2017)	18
Figura 7 -	O início do processo de criação do Jogo do Labrinca com Rafel Kojico	19
Figura 8 -	Tela inicial do Jogo “Resgate ao Labrinca”	19
Figura 9 -	Instruções iniciais para o Jogo	19
Figura 10 -	A primeira atividade lúdica a ser completada no Jogo	20
Figura 11 -	Grupo de personagens a serem destruídos no Jogo	20
Figura 12 -	Aprendendo a fazer origamis	22
Figura 13 -	Bolsista ministrando oficina de origamis para crianças dos Anos Iniciais	24
Figura 14 -	Aluna mostrando sua criação de boneca durante uma das oficinas	24

## 1. INTRODUÇÃO E COMPREENSÃO TEÓRICA SOBRE O BRINCAR E OS JOGOS ELETRÔNICOS

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

O LABRINCA está inserido no Colégio de Aplicação (CA), instituição 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 na qual objetiva “proporcionar aos estudantes a produção e a apropriação crítica do conhecimento, possibilitando sua participação ativa, solidária e responsável na sociedade.” (UFSC, Regimento do Colégio de Aplicação, 2018, p.02).

Por ser o sorteio o critério de ingresso dos alunos no CA, ele é frequentado por crianças moradoras de diferentes locais da Região da Grande Florianópolis, o que se configura por uma população representada por diferentes segmentos sociais e econômicos, e por variados registros culturais. Pensando nesta heterogeneidade, o LABRINCA procura garantir o acesso a brinquedos, jogos e brincadeiras não disponíveis 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 possibilitadas por essas condições de heterogeneidade e de diversidade que se busca também favorecer a troca de repertório lúdico entre as crianças. Dessa forma, visamos propiciar-lhes processos de apropriação dos signos culturais de forma imaginativa e prazerosa, partindo da sua própria motivação. (VYGOTSKI, 1998)

Pautamo-nos assim nas premissas de Vygotski (1998) quanto à compreensão do brincar:

- 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 futuro<sup>1</sup>, constituidora de zonas de desenvolvimento proximal (ZDP)<sup>2</sup> e potencialmente promotora de desenvolvimento em vários sentidos (PETERS, 2009, p. 39).

Compreendemos que para as crianças a apropriação da realidade acontece através do brincar, permeada pela imaginação e pelo faz de conta. Este brincar é mediado pela presença do outro e pela linguagem, fundamentais para o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores que formam a base para o psiquismo humano.

O conjunto de códigos e sentidos que permitem tornar a brincadeira possível configura-se numa combinação complexa entre a observação da realidade social, os hábitos de brincar e os suportes materiais disponíveis, compondo assim a cultura lúdica infantil (BROUGÈRE, 1998).

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. A necessidade de compartilhar para brincar - 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 (PETERS, 2009).

Foi pautado nesta compreensão sobre o brincar que inauguramos o LABRINCA em 2003. Neste espaço, recebemos turmas regulares dos Anos Iniciais uma vez por semana durante o horário de aula, além de estudantes dos Anos Finais e Ensino Médio, no contra turno escolar. A organização do espaço e a mediação das atividades são realizadas por acadêmicos que recebem bolsa de estágio não obrigatório para este fim. Neste sentido, possibilita não somente um processo diferenciado de formação de crianças, mas também dos acadêmicos de diversos cursos da UFSC. Para isso, eles recebem formação e participam de distintas tarefas profissionais. Compreendemos que a implementação de atividades

---

<sup>1</sup> Parte-se do princípio epistemológico do homem, no seu sentido genérico, como um “devir”, um horizonte de possibilidades em aberto.

<sup>2</sup> A Zona de desenvolvimento Proximal (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 [...]”.

práticas como recurso metodológico para a formação docente/discente possibilita uma maior articulação entre teoria e prática. Isso resulta na ampliação do universo de referências dos estudantes decorrentes da participação nas atividades de pesquisa e de extensão (PETERS; MELLO, 2012).

Tratar de jogos na educação e no lazer é um tema bastante recorrente, entretanto com o advento dos jogos eletrônicos este assunto ficou ainda mais emergente nesta última década. 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.”

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 apoiam 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).

Desde a criação do LABRINCA, várias pesquisas e estágios curriculares vêm ocorrendo no sentido de investigar e sistematizar as experiências interdisciplinares. Em 2012

iniciamos a pesquisa: "*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?*".

Através delas, pretendíamos :

1. Conhecer o universo lúdico de jogos eletrônicos que acontecia em situações informais (no contexto familiar), para nele intervir/orientar (no contexto lúdico-educativo, ou seja, brinquedoteca escolar).

2. Ouvir o que as crianças tinham 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 seriam disponibilizados no site do Labrinca.

4. Analisar sobre como 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. (PETERS et al., 2013)<sup>3</sup>

Tais objetivos foram sendo desenvolvidos em cada ano do desenvolvimento da pesquisa, sintetizada no gráfico abaixo que apresenta cronologicamente suas etapas, os objetivos de cada etapa e as principais perguntas a serem respondidas. Nos capítulos a seguir descreveremos sinteticamente os processos e os resultados obtidos. Lembrando que apenas a parte em **negrito** diz respeito a este Relatório Final de Pesquisa.

<b>Ano</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Perguntas</b>
2013/2014 Parte 1	Identificar o perfil da cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos alunos dos Anos Iniciais do CA	Onde, com quem e quanto tempo jogam? Quais consoles e jogos possuem? Quais seus jogos preferidos? Qual é a participação dos pais? Exercem algum controle? Quais os indicativos? Acreditam que é possível aprender? O quê?
2015 Parte 2	Analisar o processo de inserção de jogos	Quais consoles e jogos iríamos adquirir? A partir de quais critérios? Como seria o processo

<sup>3</sup> Para acesso online do projeto, consultar: <https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/06/projeto-jogos-eletronicos-e-brinquedoteca-escolar-2013.pdf>



	eletrônicos no Labrinca	de organização desses jogos e de sua utilização cotidiana?
2016 Parte 3	Analisar o resultado do processo de inserção de jogos eletrônicos em termos organização do seu uso de aprendizagens	Como será a aceitação das professoras? Elas vão jogar com os alunos? Como será a organização do uso dos jogos? Haverá conflitos? Filas? Violência? Impaciência...? Quais as principais aprendizagens decorrentes deste processo?
2017 2018 Parte 4 e 5	<b>Analisar a possibilidade de criar jogos eletrônicos no ambiente escolar/Labrinca (propor palestras e oficinas)</b> <b>Criar um jogo eletrônico</b>	<b>É possível criar jogos eletrônicos na escola?</b> <b>Quais são as ferramentas necessárias?</b> <b>Existem sites de criação de jogos eletrônicos?</b> <b>Quais? Como fazer para agregar pesquisadores, professores, pais e alunos neste processo?</b>
2019 Parte 6	<b>Analisar a utilização de sites com vídeos para a criação de brinquedos com as crianças no LABRINCA</b>	<b>É possível utilizar as novas tecnologias da informação para ensinar as crianças a construir brinquedos?</b> <b>Elas se interessam em usar a Internet como fonte de informação para criarem brinquedos?</b> <b>Quantas crianças possuem aparelhos eletrônicos em casa e quantas possuem apenas para uso próprio? Elas os utilizam sozinhas, com amigos, ou com acompanhamento dos pais? Elas passam mais tempo brincando nos jogos eletrônicos ou com outros brinquedos? Elas utilizam a ferramenta da internet para buscar como fazer brinquedos?</b>

## 2. OBJETIVOS, METODOLOGIA E AS PRINCIPAIS CONCLUSÕES DAS PRIMEIRAS ETAPAS DA PESQUISA

Iremos apresentar aqui sinteticamente os objetivos iniciais da pesquisa e os principais resultados advindos dos relatórios parciais da mesma, relativos aos anos 2014, 2015 e 2016. Isto visa fornecer elementos de compreensão do processo como um todo. No próximo capítulo, relataremos os resultados dos relatórios parciais da pesquisa, relativos aos anos 2017, 2018 e 2019, tal como o projeto está registrado no SIGPEX com duração de **01/02/2017 a 01/04/2020** e na qual objetivamos realizar o relatório final de pesquisa deste período.

Lembramos, igualmente, que em 2013/2014 a professora Leila Peters esteve afastada para o Pós-doc na Université Paris 13<sup>4</sup>. Momento em que analisou os dados da primeira etapa da pesquisa e realizou um estudo comparativo entre as brinquedotecas francesas e brasileiras que possuíam jogos eletrônicos (PETERS, 2014).<sup>5</sup>

Dada a grande inserção das crianças no universo virtual e a inexistência de estudos sobre este tema aqui no Brasil e de sua atualidade, buscamos através desta pesquisa compreender as múltiplas relações que podem ser estabelecidas entre uma brinquedoteca escolar com as mídias digitais<sup>6</sup> de informação - os jogos eletrônicos. Para isto propusemos a pesquisa intitulada "*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?*". (Peters et al, 2013)<sup>7</sup>

A mesma teve como sujeitos protagonistas os alunos dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação da UFSC. Como envolveu seres humanos e a utilização de imagens de crianças (para as análises das informações e, posteriormente, para sua divulgação em eventos científicos), foi necessária a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

---

<sup>4</sup> Para isto, contamos 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 Roucou, doutora em brinquedotecas. Lembrando que a professora Leila Peters foi a responsável pela assinatura do Acordo entre a UFSC e a Universidade Paris 13, mais precisamente entre o Grupo EXPERICE e o LABRINCA, sendo que o mesmo previa o desenvolvimento de atividades científicas em parceria, cujo tema central relacionava-se aos jogos eletrônicos.

<sup>5</sup> Para maiores informações, o relatório completo está disponível no site do Labrinca:

<https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/05/relatorio-estudo-comparativo-Brasil-e-Fran%C3%A7a-Leila-Peters.pdf>

<sup>6</sup> A opção pelo uso do termo *mídias digitais* em vez de *tecnologia digital* para uma denominação mais geral dos *videogames*, computadores, *tablets* e celulares esclarece uma tomada de posição que compreende que as tecnologias não circulam por si só, contudo fazem-no em meios que comportam protocolos de uso, com seus códigos, expectativas e definições tanto dos produtores como dos usuários (MANOVICH, 2005).

<sup>7</sup> Para maiores informações, a pesquisa está disponível no site do Labrinca:

<https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/06/projeto-jogos-eletronicos-e-brinquedoteca-escolar-2013.pdf>

assinado pelos pais e pelos alunos, e a aprovação do projeto no Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos em 22/10/2012, de acordo com as Resoluções 196/96 e 251/97 do Conselho Nacional de Saúde.

Por esta pesquisa fazer parte de um estudo sobre o uso de jogos eletrônicos em brinquedotecas escolares e acompanhou o cotidiano e a forma como os sujeitos atribuíram sentidos às suas atividades em contextos específicos, foram utilizadas ferramentas da pesquisa etnográfica por se caracterizar por um estudo longitudinal via observação direta (VIENNE, 2005, e ANDERSON-LEVITT, 2006).

Para a coleta das informações, foram 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, foram utilizadas filmagens (videografia) como recurso metodológico no registro dos eventos em imagens, as quais permitiram captar o fenômeno em processo nas distintas fases da pesquisa. Através desse recurso, no momento das análises, foi 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.

As informações obtidas através de questionários e de entrevistas foram tabuladas em forma de gráficos e analisados quantitativamente e qualitativamente. Através da *análise microscópica*, foram analisadas informações obtidas por meio de observações descritas no diário de campo e via filmagens.

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

Constatamos na primeira parte do nosso estudo sobre a cultura lúdica de jogos eletrônicos dos alunos dos Anos Iniciais do CA, cuja participação foi de 68% dos estudantes e dos seus familiares<sup>8</sup>, que grande parte deles utiliza assiduamente a Internet para se comunicar e para acessar jogos eletrônicos. Independente do poder aquisitivo das famílias, os computadores são as plataformas de jogos mais utilizadas pelas crianças. Além disso, elas afirmam jogar comumente em casa, sozinhas e/ou acompanhadas de outras crianças que se constituem como seus principais companheiros de jogos e, conseqüentemente, como seus mediadores do uso da Internet (PETERS; JUNG; MOURA, 2014). Tal perfil foi igualmente observado nas pesquisas Kids Online Brasil (2012) e TIC Crianças (2010). Com os avanços das tecnologias e das permanentes ofertas de novos produtos, fica evidente a influência que elas têm na vida das crianças acarretando mudanças na cultura lúdica das mesmas. Tais estudos demonstram o quanto esse tema merece ser discutido criticamente, visto a grande inserção das crianças nesse universo virtual. (PETERS et al, 2014)<sup>9</sup>

Em 2014, o LABRINCA estabeleceu parceria com o Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores LIFE/UFSC do qual obtivemos recursos para a aquisição dos jogos eletrônicos, visando sua inserção em 2015. Naquele momento, começamos a nos questionar: Quais consoles e jogos iríamos adquirir? A partir de quais critérios? Como seria o processo de organização desses jogos e de sua utilização cotidiana?

Pautados nos resultados da primeira parte da pesquisa, optamos em adquirir consoles e jogos pouco presentes nas famílias das crianças<sup>10</sup>, e brinquedos e jogos de tabuleiros com temática igual a dos jogos eletrônicos.

No início de 2015, propusemos duas oficinas, com a presença das professoras dos Anos Iniciais e pesquisadores, visando apresentar os resultados da primeira etapa da pesquisa, apresentar e experimentar os consoles e os jogos adquiridos, e planejar conjuntamente a sua forma de utilização no LABRINCA. Nesses encontros convencionou-se

---

<sup>8</sup> Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, tal como indicado pelo Parecer Consubstanciado do CEP, número 128.511, de 22/10/2012.

<sup>9</sup> Para maiores informações, o relatório completo está disponível no site do Labrinca:

<https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/05/relatorio-pesquisa-labrinca-JO-parte-I-2014.pdf>

<sup>10</sup> Os consoles adquiridos foram Playstation, Wii e Xbox, além de DS. Para maiores informações sobre o processo de inserção e os consoles e jogos adquiridos, consultar nosso site

<http://labrinca.paginas.ufsc.br/projeto-jogos-eletronicos/catalogo-de-jogos-eletronicos/>

que a organização geral da brinquedoteca se manteria<sup>11</sup>, porém a sistematização do uso dos jogos eletrônicos seria construída por cada grupo com sua professora.



Figura 1 – Oficina para professoras dos Anos Iniciais (2015)



Figura 2 - Oficina para professoras dos Anos Iniciais (2015)

Neste mesmo ano, os jogos foram disponibilizados e, apesar da apreensão inicial dos adultos de que as crianças restringiriam seus interesses apenas por esses jogos, resultando em conflitos e atividades isoladas, observou-se nas respostas dos questionários e nas observações diretas que, apesar da atração inicial pelos jogos eletrônicos e da ocupação deste espaço ter sido intensa nos primeiros momentos, essa tendência foi, gradativamente, se diluindo para os demais espaços da brinquedoteca (PETERS et al, 2015)<sup>12</sup>.

<sup>11</sup> Os encontros semanais estão organizados, inicialmente, com a “roda dos combinados”, o momento do brincar e a finalização com a “roda das experiências” (PETERS, 2014).

<sup>12</sup> Para maiores informações, o relatório completo está disponível no site do Labrinca: <https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/05/relatorio-pesquisa-labrinca-JO-parte-II-2015.pdf>



Figura 3 – Professoras testando os jogos.



Figura 4 – Professoras testando com Alunos dos Anos Iniciais os Jogos Eletrônicos

Ainda como parte das análises do processo de inserção dos jogos eletrônicos no Labrinca, em 2016 buscamos responder as questões relativas as quais aprendizagens ocorreriam durante as atividades em pares, trios e grupos com os jogos eletrônicos? Pudemos destacar como aprendizagens mais significativas as resultantes da construção das regras do uso coletivo dos jogos eletrônicos ocorridos em cada turma, da sensibilização ocorrida entre os alunos para o seu cumprimento e o resultante processo de autogestão. Não deixamos de considerar a importância da presença mediadora dos adultos neste processo, mas sua análise não cabe neste momento.

Além disso, observamos a premente necessidade de compreender e apreender a lógica de cada jogo, ampliando possibilidades de desenvolvimento do raciocínio lógico na

utilização da linguagem visual, corporal, sonora e sígnica oferecida por cada jogo, o que aparentemente contribuiu para aprendizagens perceptivas, motoras, da atenção e da motivação. Inferimos, dessa forma, as possibilidades de ter ocorrido um processo de ampliação de “alfabetização digital multimodal”, sobretudo aos alunos com pouco contato com este tipo de cultura lúdica no ambiente familiar. Tal processo de apropriação dos jogos pode ter ocorrido na mediação entre pares no processo de desenvolvimento de estratégias para superar suas etapas e objetivos, antecipando ações futuras em desafios de outros jogos (PETERS, et al, 2016)<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> Para maiores informações, o relatório completo está disponível no site do Labrinca: <https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/03/Relat%C3%B3rio-pesquisa-2016-site.pdf>

### **3. OBJETIVOS E PRINCIPAIS CONCLUSÕES DA SEGUNDA PARTE DA PESQUISA, RELATIVA A ESTE RELATÓRIO FINAL**

Neste momento, iremos apresentar sinteticamente os resultados já divulgados nos relatórios parciais da pesquisa, relativos aos anos 2017, 2018 e 2019, nos quais dizem respeito a este Relatório Final de Pesquisa, tal como está registrado no SIGPEX (Anexo 1) com duração de **01/02/2017 a 01/04/2020**.

Seguindo nossos objetivos, estabelecemos como meta para o ano de 2017 a criação de jogos eletrônicos no próprio Labrinca. Porém, sabíamos que não seria um processo fácil, pois demandaria o domínio de ferramentas tecnológicas não convencionais no espaço pedagógico. Nos perguntamos então: é possível criar jogos eletrônicos na escola? Quais as ferramentas necessárias? Existem sites de criação de jogos eletrônicos? Quais? Como fazer para agregar pesquisadores, professores, pais e alunos neste processo?

A partir de julho de 2017, contamos com a inserção do aluno do Ensino Médio do CA Júlio Gonçalves Ramos como bolsista PIBIC (Programas Institucionais de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq)). Com sua vinda, focalizamos as atividades relativas às oficinas e palestras no segundo trimestre investindo na sua formação, visto seu interesse e experiência pelo tema, assim como, sua motivação em contribuir no processo de criação inicial do nosso jogo.

Juntamente com Júlio, desenvolvemos um subprojeto de pesquisa *“Construir jogos eletrônicos na escola: é possível? Uma experiência no Labrinca (CA/UFSC)”* que teve por objetivo geral: pesquisar sobre a viabilidade e as possibilidades de construir jogos eletrônicos na escola. Para isto, foram propostos como objetivos específicos: pesquisar quais ferramentas (programas, sites, vídeo aulas, etc.) estavam disponíveis para a criação de jogos eletrônicos; pesquisar sites para a obtenção de jogos eletrônicos gratuitos de qualidade e fora do circuito comercial; e produzir um jogo eletrônico com o objetivo de apresentar o LABRINCA.

Oficinas e palestras foram organizadas como atividades de extensão visando agregar pesquisadores, professores, pais e alunos neste processo. Através delas, foi possível realizar a formação do aluno Júlio e de toda a equipe do Labrinca para a criação do jogo. Além das oficinas, havia semanalmente o grupo de estudos onde planejávamos e avaliávamos cada parte do mesmo.

As oficinas e palestras realizadas foram as seguintes:



Palestra (01/04/2017) Leila Peters: “Apresentação de dados da pesquisa sobre a cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos alunos do CA/UFSC”. Nei Pelizzon: “Assumindo o controle: diversão sem dependência”. 1. Games são arte? 2. Vícios: mitos e verdades 3. Benefícios cognitivos dos Games 4. Princípios do Game designer 5. Tempo game vs tempo jogo 6. Como gamificar os estudos.

Palestra (08/05/2017) Diogo Martins: “Interfaces de Interação Homem-Máquina para Jogos Digitais Educacionais Aplicados à Educação Infantil” 1. Processo educacional na realidade digital 2. Indicação de sites com jogos educativos 3. Apresentação do projeto de pesquisa e do jogo Ludo Primeiros Passos.

Palestra 11/09/2017 Emílio Takase: “Educação cerebral e criação de jogos eletrônicos”. Link para inscrições: <http://inscricoes.ufsc.br/oficina-educacao-cerebral>

Oficina (18/09/2017) Game Comenius: “Um jogo digital educativo de formação docente para as mídias”. Responsável: Dulce Marcia Cruz – MEN/CED Ministrantes: Betina Pires da Rosa - bolsista PROBOLSA; Indaia Maria da Silva de Lima – bolsista PIBIC; João Eicke - bolsista PIBIC; Igor Ribeiro Barretto da Silva

Oficina (09/10/2017) Rafael Kojico: “Introdução ao desenvolvimento de jogos digitais com a ferramenta Unity, utilizando técnicas básicas de programação, criação de arte, sonorização e 10 narrativa”.

Curso (30/10, 06/11 e 13/11) Nei Pelizzon: “Oficina de games – História, conceitos básicos e criação de documento de game designer”.

Cada palestra e/ou oficina foi gravada, transcrita e resumida pelo nosso bolsista para nos apropriarmos das informações e dos principais conceitos tratados pelos especialistas, a fim de criarmos nosso próprio jogo eletrônico que serviria para apresentar o LABRINCA em nosso site.

Antes de iniciar o processo de criação do jogo em si, as oficinas serviram para dar uma ideia geral deste processo e algumas metas para se ter em mente durante sua realização. Mais especificamente, as oficinas que nos auxiliaram tecnicamente para a construção do jogo foram a de Rafael Kojico (Introdução ao Programa Unity e ao Pacote Fungus) e a de Nei Pelizzon (Criação de Documento de Game Design).

O Relatório Parcial Parte 4 encontra-se em PETERS et al (2017)<sup>14</sup>. O mesmo foi aprovado pelo Colegiado em 10/02/2018 pela professora Fabíola Teixeira Ferreira (Anexo 2).



Figura 5 – Oficina Game Comenius (2017)



Figura 6 – Oficina de Games: com Nei Pelizzon

Visando o processo de criação do jogo realizamos, inicialmente, um brainstorming na última oficina com Nei Pelizzon que tratava sobre criação de documento de game designer, e registramos as ideias concebidas. Elas foram selecionadas posteriormente com base no que é possível fazer com o programa de criação de jogos Unity e a extensão Fungus (que possibilita a criação de personagens e diálogos sem ser necessário conhecimento de programação), e, posteriormente, registradas como um Documento de Game Design. Assim definimos um esboço inicial das possíveis partes de um jogo que apresentaria o LABRINCA e ficaria disponível em seu site oficial.

---

<sup>14</sup> Para maiores informações, o relatório completo está disponível no site do Labrinca: <https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2015/07/relatorio-pesquisa-2017-18.pdf>



Figura 7 – O início do processo de criação do Jogo do Labrinca com Rafael Kojico

Após isso, foram feitos protótipos das diferentes áreas do jogo (que tem modos de jogar diferentes) usando gráficos e textos provisórios. Em seguida, foram criados os diálogos para os personagens do jogo, e também a coleta de recursos gratuitos e livres de direitos autorais para uso no jogo.



Figura 8 – Tela inicial do Jogo “Resgate ao Labrinca”

O jogo começa com o jogador entrando no LABRINCA virtual e sendo introduzido ao “guia”, cujo design e desenho foi elaborado pela estudante Maria Antônia Godim Leão. Ele explica ao jogador o que é o LABRINCA, e então é possível escolher em qual ordem o jogador quer aprender sobre as quatro áreas do LABRINCA.

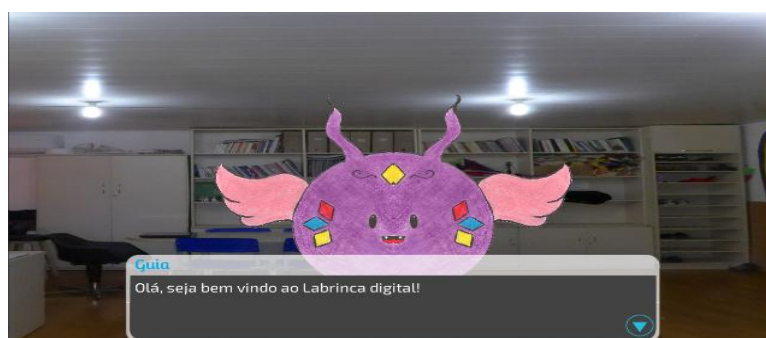


Figura 9 – Instruções iniciais para o Jogo

Após isso, aparece um alerta de vírus falso, e o jogo em si começa.

O jogador é então informado de que o LABRINCA digital foi infestado por vírus, e é preciso resgatá-lo ao completar uma série de atividades lúdicas. A primeira delas é um labirinto no qual o jogador precisa achar uma chave para desbloquear a saída. São três labirintos no total com nível crescente de dificuldade. Como recompensa por completar a fase, são desbloqueadas duas curiosidades do LABRINCA, exibidas usando o pop-up.



Figura 10 – A primeira atividade lúdica a ser completada no Jogo

O próximo objetivo do jogador é recuperar os combinados do LABRINCA, que são uma série de regras presentes na brinquedoteca nas quais regem o seu funcionamento. Nesta parte do jogo, aparecem grupos de personagens na tela, e o jogador precisa clicar em todos eles para destruí-los. São dez combinados no total, e eles são exibidos também na forma de pop-up a cada grupo de vírus que o jogador elimina.



Figura 11 – Grupo de personagens a serem destruídos no Jogo

Na parte final do jogo, o jogador tem um encontro com o “vírus chefe”, que tomou controle completo do espaço dos jogos eletrônicos do LABRINCA virtual. Ele então desafia o jogador a um jogo inspirado em PONG para o Atari. Ele consiste no jogador e no computador rebatendo uma bola com raquetes. São marcados pontos ao fazer a bola ultrapassar a área em que as raquetes podem se movimentar. A inteligência artificial se torna mais difícil a cada ponto que o jogador marca, e a bola fica mais rápida a cada cinco toques nas raquetes. O jogo termina quando o jogador marca três pontos, e o LABRINCA virtual é salvo. O jogador tem que recomeçar a fase caso o computador marque três pontos.

Como resultado desta parte da pesquisa, a última versão do jogo encontra-se disponível no site do LABRINCA <https://labrinca.paginas.ufsc.br/quem-somos/jogo-labrinca/>

Todas as etapas da criação do mesmo encontram-se disponíveis no Relatório Parcial de Pesquisa parte 5 (PETERS, et al, 2018).<sup>15</sup> Maiores informações podem ser encontradas no Parecer do Relatório Parcial de Pesquisa Parte 5. O mesmo foi aprovado pelo Colegiado em 14/12/2018, cujo relator foi o professor George França (Anexo 3).

Este momento de criação do jogo da pesquisa foi importante para reiterarmos nossa posição de que, ao proporcionar uma série de eventos com palestras e oficinas de criação de jogos eletrônicos, visamos tornar nosso público alvo produtores dessa manifestação cultural e não apenas consumidores.

Para finalizar nossa pesquisa sobre a temática da ludicidade e as mídias digitais, nos propomos a responder algumas questões presentes ao longo do ano de 2019: é possível utilizar as mídias digitais para ensinar as crianças a construir brinquedos? Elas se interessariam em usar os computadores como fonte de informação para construir brinquedos, ao invés de prioritariamente jogarem jogos eletrônicos? Existem sites de criação de brinquedos? Quais? Quais elas conhecem e/ou já utilizam?

Para responder essas questões norteadoras, contamos com a participação da bolsista PIBIC, Marcela Picini, e dos demais bolsistas que participaram da pesquisa de extensão na Brinquedoteca, Camille Roussenq, Helena Valério Dutra, Isadora Rodrigues e Sândalo Albanaz.

---

<sup>15</sup> Para maiores informações, o relatório completo está disponível no site do Labrinca: <https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2019/03/relatorio-pesquisa-2018.pdf>

Nesta última etapa da pesquisa foram desenvolvidos e aplicados questionários com as crianças visando responder às seguintes questões: Quantas crianças possuem aparelhos eletrônicos em casa e quantas possuem apenas para uso próprio? Elas os utilizam sozinhas, com amigos, ou com acompanhamento dos pais? Elas passam mais tempo brincando nos jogos eletrônicos ou com outros brinquedos? Elas utilizam a ferramenta da internet para buscar como fazer brinquedos? (Anexo 4)

Além disto, as oficinas oferecidas objetivaram dar continuidade a temas da pesquisa tratados em anos anteriores, porém direcionada a investigar se as crianças usam sites para construção de brinquedos. As turmas dos 3ºs anos do Ensino Fundamental do CA/UFSC foram convidadas a responder ao questionário sobre construção de jogos. Esses dados foram relevantes para planejarmos as oficinas de construção de jogos que viriam a seguir e nas quais foram filmadas. Lembrando que participaram da pesquisa apenas as crianças que assinaram o Termo de Assentimento para as crianças atualizado (Anexo 5), após os pais terem assinado o Termo de Consentimento para os pais atualizado (Anexo 6). Lembrando que a pesquisa inicial foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos, apenas os Termos foram atualizados, uma vez que estas crianças não participaram da parte inicial do nosso estudo. Os brinquedos selecionados para serem construídos foram origami de sapo, barangandã, avião de papel e boneca abayomi.



Figura 12 – Aprendendo a fazer origamis

Os dados oriundos dos questionários demonstram que, apesar dos jogos eletrônicos terem forte influência para as crianças, muitas delas ainda preferem brincar com outros brinquedos e brincadeiras. A maioria afirma brincar com jogos eletrônicos e com outros

brinquedos. Quando questionadas sobre quais os sites as crianças usam para fazer brinquedos, elas responderam não exatamente sites para construir brinquedos, mas sites e canais em geral que usam no cotidiano. Algumas crianças não lembravam qual site utilizam ou responderam apenas “google” ou youtube.

Outra questão interessante de destacar é sobre o que costumam fazer quando acessam a Internet. Quase todas as crianças afirmam que assistem vídeos no Youtube sobre variados temas: vídeos de desenhos, sobre jogos eletrônicos que foram banidos do Brasil, dicas e curiosidades sobre jogos, sobre consoles em geral, vídeos de outras pessoas jogando (citaram o jogo Transformers e Just Dance), vídeos que ensinam a jogar jogos (citaram Skylanders e Fortnite) e também afirmaram usar a Internet para ver filmes no Youtube e Netflix.

Assim, apesar de 56% das crianças terem dito que já construíram algum brinquedo, não fica claro se aprenderam através de vídeos e site, pois em sua maioria, demonstram acessar vídeos que mostram outras pessoas jogando e dicas de jogos, e não necessariamente vídeos e sites que ensinam a fazer brinquedos. Assim como, acompanham youtubers, que trazem temas variados e não necessariamente se relacionam com jogos.

Sobre a pergunta: *é possível utilizar as mídias digitais para ensinar as crianças a construir brinquedos?*, a partir das oficinas oferecidas às crianças, podemos afirmar que sim. As crianças demonstram interesse em participar das oficinas. Observamos que a possibilidade de utilizar a tecnologia na confecção dos brinquedos ofereceu às mesmas a opção de parar o tempo para que o brinquedo fosse construído. A tecnologia abriu assim a possibilidade de pausa e repetição para um melhor aproveitamento individual, contudo, o ritmo marcado pelo relógio (também uma tecnologia) foi determinante nas relações estabelecidas durante a oficina. Nesse sentido, a necessidade de realizar o experimento, no caso a confecção do brinquedo com as crianças, fez com que nem sempre os mesmos pudessem realizar todo o processo de construção, no tempo de cada um e no horário disponível para estar no Labrinca com sua turma.



Figura 13 – Bolsista Marcela ministrando oficina de origamis para crianças dos Anos Iniciais

As diferenças do tempo de cada um, aliadas ainda à falta de conhecimento técnico: manusear cola, recortar, tecidos, ou alguma habilidade mais fina, tal como realizar dobraduras no papel e nós no tecido, fez com que observássemos muitas crianças demonstrando uma postura bastante passiva no processo de construção do seu brinquedo, ao solicitar constantemente ajuda hora à aluna bolsista ou aos seus colegas “mais habilidosos”. Observamos, em vários momentos, que muitos seguiam mais as explicações da aluna bolsista e acabavam deixando de lado a sequência proposta pelo vídeo. Isto também pode nos trazer a hipótese de que as crianças não estão habituadas a se servir desta tecnologia para confecção de brinquedos. Ou mesmo, de construir brinquedos manuais.



14 – Aluna mostrando sua criação de boneca durante uma das oficinas

Importante se faz destacar outra possibilidade ofertada pela experiência coletiva de construir brinquedos: as interações das crianças entre si e com os adultos presentes. No



processo de construção, aqueles que aprendiam por meio do vídeo/observação ensinavam os demais, e neste processo, também expuseram e construíram visões de mundo.

Isto nos motiva a seguir oferecendo outras possibilidades de oficinas de construção de brinquedos no Labrinca. Maiores informações sobre o Relatório Parcial de Pesquisa parte 6, podem ser encontradas no site do Labrinca (PETERS, et al, 2019)<sup>16</sup> e no Parecer do Relatório Parcial de Pesquisa Parte 6: realizado pelo professor Ivan Brognoli, e aprovado pelo Colegiado em 03/03/2019 (Anexo 7).

---

<sup>16</sup> Para maiores informações, o relatório completo está disponível no site do Labrinca: <https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/03/Jogos-eletr%C3%B4nicos-e-brinquedoteca-escolar-uma-rela%C3%A7%C3%A3o-poss%C3%ADvel-Parte-VI.pdf>

#### 4. CONCLUSÕES FINAIS DESTE PROJETO DE PESQUISA

Ainda no projeto de pesquisa nos pautamos em Mendes (2006) quando o autor 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 respostas 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. (Ibid., 84).

Ao procurarmos propor e pesquisar sobre a terceira categoria proposta por Medes, qual seja, a utilização de videogames como ferramentas educativas no universo escolar, procuramos nos apropriar de suas possibilidades no Labrinca, espaço lúdico existente na nossa escola, para demonstrar formas de seu uso e estruturação na escola como um todo.

Assim, procuramos desconstruir discursos deterministas e generalizantes construídos fundamentando-se mais nos medos e inseguranças que os adultos/professores sentem em relação às mídias e aos games do que em investigações que propõem seu uso com qualidade no universo escolar (Projeto de pesquisa, 2013, p. 18).

Através desta pesquisa realizamos:

1. o diagnóstico da cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos estudantes dos Anos Iniciais do CA/UFSC;
2. a oferta e a análise do processo de inserção de jogos eletrônicos no LABRINCA;
3. as possíveis aprendizagens decorrentes do seu uso coletivo;
4. a criação de jogos eletrônicos.
5. a utilização de sites com vídeos para a criação de brinquedos com as crianças no LABRINCA.

Como visamos acompanhar o cotidiano e a forma como os sujeitos atribuem sentidos às suas atividades em contextos específicos, utilizamos ferramentas da pesquisa etnográfica para registrar e analisar as informações coletadas e observamos que, ao inserirmos jogos eletrônicos no Labrinca, consideramos e valorizamos as mudanças na cultura lúdica entre gerações e sua influência na vida das crianças e de adolescentes na atualidade. Porém, buscamos intervir qualitativamente nesta nova realidade ao possibilitar o acesso a consoles e a jogos de qualidade para estudantes e ao proporcionarmos uma série de palestras e oficinas de criação de jogos eletrônicos, abertas aos alunos e à comunidade, visamos torná-los produtores dessa manifestação cultural e não apenas consumidores.

Além disto, conseguimos captar recursos via Laboratório Interdisciplinar de Formação de Professores (LIFE) que garantiram a aquisição de equipamentos, brinquedos e jogos de qualidade que são utilizados por toda a comunidade do Colégio de Aplicação ao público externo do mesmo e da UFSC.

Neste processo, oferecemos a possibilidade de campo de pesquisa para pesquisadores e para alunos de graduação e de pós-graduação. Participamos, igualmente, da formação inicial de alunos de graduação que visitaram frequentemente o Labrinca, especialmente alunos do curso de Pedagogia, Educação Física e Psicologia, assim como, os alunos que atuam como bolsistas no Labrinca e participaram das diferentes etapas da pesquisa. Também, propiciamos a iniciação científica de dois alunos na Educação Básica.

Finalmente, como uma prática curricular inovadora, demonstramos como é possível aliar projetos de ensino, pesquisa e extensão em função das exigências da realidade. (FORPROEX, 2015, p. 11)

## 5. ATIVIDADES DOCENTES RELATIVAS A 2017, 2018 E 2019

Objetivamos aqui relatar as Atividades Docentes decorrentes da pesquisa durante este período. Os comprovantes não serão anexados, uma vez que estão presentes nos Relatórios Parciais já analisados e aprovados pelo Colegiado do CA.

ORDEM	ATIVIDADES DOCENTES	QUANTIDADE
1	Bancas de doutorado e TCC	4
2	Orientações PIBIC-EM/CNPq/UFSC	2
3	Publicações	13
3.1	Organização de livro	2
3.2	Capítulo de livro	5
3.3	Artigo científico	3
3.4	Texto integral em Anais de Congressos	4
3.4.1	Resumo em Anais de Congressos	1
4	Apresentação oral em Congressos	11
5	Publicação de entrevista	2
6	Organização de oficina	4

### 5.1 Participação em banca de doutorado e TCC

1. Participação da banca de qualificação de projeto: Ser criança no Pantanal Sul-Mato-Grossense: corpo, brincadeiras e experiências. Miraíra Noal Manfroi. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Desportos, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, 25/04/2018

2. Participação da banca de doutorado de Miraíra Noal Manfroi, intitulada "Nas artesanias de ser criança em um santuário ecológico - Pantanal/MS", em 09/09/2019, no CDS/UFSC.

3. LOUREIRO, Carla Cristiane. "Eu aprendo a brincar de mais coisas que eu não sabia!": crianças e videogames numa brinquedoteca escolar. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Ciências Humanas e da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Florianópolis, 2017. 250p.

4. COSTA, Thuana. O Espaço Físico da Brinquedoteca na (re)criação das culturas infantis. Faculdade Municipal de Palhoça, 07/12/2017.

## **5.2 Orientação Programa Institucional de Iniciação Científica do Ensino Médio (PIBIC-EM/CNPQ/UFSC)**

1. Júlio Gonçalves Ramos, projeto intitulado “Jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares: uma relação possível?”. O aluno bolsista entregou relatório final e apresentou seu trabalho no evento SIC-EM/SEPEX/UFSC (2018).

2. Marcela Picini de Souza, projeto intitulado “Produção de brinquedos a partir de sites: novas tecnologias e brinquedoteca escolar na (re)produção de brinquedos” e apresentou seu trabalho no evento SIC-EM/SEPEX/UFSC (2019).

## **5.3 Publicações**

### **5.3.1 Organização de livro**

1. BRINCAR DIÁLOGOS, REFLEXÕES E DISCUSSÕES SOBRE O LÚDICO. (org. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; Maria Célia Rabello Malta Campos; Sirlândia Reis de Oliveira; Beatriz Picolo Gimenes; Leila Lira Peters). Várzea Paulista-SP: Foutoura Editora Ltda, 2019, 305 p.

2. PETERS, L.L. A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. (2017) In: Luciane Maria Schlindwein; Leila Lira Peters. (Org.). 1 ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2016, v. I. (Lançamento em 2017)

### **5.3.2 Capítulo de livro**

a. PETERS, L.L. Situações em jogo na era digital: existe limite entre real, virtual e imaginário? In. BRINCAR DIÁLOGOS, REFLEXÕES E DISCUSSÕES SOBRE O LÚDICO. (org. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; Maria Célia Rabello Malta Campos; Sirlândia Reis de Oliveira; Beatriz Picolo Gimenes; Leila Lira Peters). Várzea Paulista-SP: Foutoura Editora Ltda, 2019, p. 167-180.

b. PETERS, L.L. e NEDEL, M.Z. Brinquedotecas brasileiras: um jogo de situações, condições e objetivos heterogêneos. In. BRINCAR DIÁLOGOS, REFLEXÕES E DISCUSSÕES SOBRE O LÚDICO. (org. Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; Maria Célia Rabello Malta Campos; Sirlândia Reis de Oliveira; Beatriz Picolo Gimenes; Leila Lira Peters). Várzea Paulista-SP: Foutoura Editora Ltda, 2019, 143 - 166.

c. CONCEIÇÃO, NEDEL, PETERS et all, Reestruturação curricular da disciplina de Educação Física no Colégio de Aplicação da UFSC, XXI Anais do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, UFRGN, Natal, 2019.

d. PETERS, L.L.. - Ponto para Justina! Toca aqui! Aê Jú! Vamos lá!?: Mediação, emoção e produção de sentidos numa brinquedoteca escolar (2017). In: Luciane Maria Schlindwein; Leila Lira Peters. (Org.). A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. 1ed.Florianópolis: Editora UFSC, 2016, v. I, p. 157-174. (Lançamento em 2017)

e. GASPAR, D. R.; PETERS, L. L.; MARTINS, S. M. . Uma experiência de narrativa de jogo em 3D: imaginária, real e virtual (2017). In: Luciane Maria Schlindwein; Leila Lira Peters. (Org.). A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. 1ed.Florianópolis: Editora UFSC, 2016, v. 1, p. 137-156. (Lançamento em 2017)

### **5.3.3 Artigo científico**

a. PETERS, L. L.. -Ponto para Justina! Toca aqui! Aê Jú! Vamos lá!?: mediação, emoção e produção de sentidos numa brinquedoteca escolar. Sobre Tudo, v. 8, p. 20-38, 2017.

b. LOUREIRO, Carla Cristiane; LUNARDI MENDES, Geovana Mendonça . Quando o brinquedo é o videogame: reflexões sobre brincar e jogar na contemporaneidade. atos de pesquisa em educação (FURB), v. 12, p. 828-853, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2017v12n3p828-853>

c. LOUREIRO, Carla Cristiane; GRIMM, Viviane; LUNARDI MENDES, Geovana Mendonça.“ Migrantes" versus “ nativos" digitais: o discurso de tecnologias digitais em políticas curriculares. Roteiro (UNOESC), v. 41, p. 725, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18593/r.v41i3.10599>

### **5.3.4. Texto integral em Anais de Congresso**

a. PETERS, L. L.. Inserir e criar jogos eletrônicos num espaço lúdico na escola: a experiência do LABRINCA. In: I Encontro pensando a Educação Física escolar: entre o não mais e o ainda não: o que acontece?, 2017, Ouro Preto. Anais do I Encontro pensando a Educação Física escolar: entre o não mais e o ainda não: o que acontece?, 2017. p. 01-15.

b. LOUREIRO, C. C.; MENDES, G. M. L. (2016) “Desliga esse videogame e vai brincar!”: apontamentos sobre a experiência do brincar na contemporaneidade. In: III 22 Simpósio Luso-Brasileiro em Estudos da Criança, realizado no Porto (Portugal), Atas em:[http://estudosdacrianca3.pt/wpcontent/uploads/2017/08/Atas\\_Simpósio\\_Estudos\\_III\\_red.pdf](http://estudosdacrianca3.pt/wpcontent/uploads/2017/08/Atas_Simpósio_Estudos_III_red.pdf)

c. LOUREIRO, C. C., (2017). Jogos eletrônicos na escola: o “ofício de criança” e o “ofício de aluno”. In Portugal, território de territórios. Atas do IX Congresso Português de Sociologia, Lisboa: Associação Portuguesa de Sociologia. ISBN: 978-989-97981- 3-7. Disponível em [http://www.aps.pt/ix\\_congresso/actas](http://www.aps.pt/ix_congresso/actas).

d. PETERS, L.L. Inserir e criar jogos eletrônicos na universidade: a experiência de ensino, pesquisa e extensão no Labrinca. In. Congresso Brasileiro de Extensão Universitária (8. : 2018 : Natal/RN). **[Anais Comunicações Orais do] 8o Congresso Brasileiro de Extensão Universitária** [recurso eletrônico] / Maria de Fátima de Melo Ximenes (Organizadora e Coordenadora); José Correia Torres Neto (Editor). – 1. ed. – Natal : SEDIS- UFRN, 2019.p. 2458 – 2.459. Disponível em <https://drive.google.com/file/d/1mTS3PhaQrqv8PHWjQmHEVJ7T3WuGQbZ/view>. Acesso em 05/05/2020.

#### 5.3.4. Resumo em Anais de Congresso

a) PETERS, L.L, LOUREIRO, C. C.; NEDEL, M. Z.; SOARES, G. B.; SILVA, J.M.; MENDONZA, L.K.G. Jogos eletrônicos em brinquedoteca universitária: articulando ensino, pesquisa e extensão no Labrinca. In. **Congresso Brasileiro de Extensão Universitária (8. : 2018 : Natal/RN). [Anais Oficinas e Pôsteres, v. 1 do] 8o Congresso Brasileiro de Extensão Universitária** [recurso eletrônico] / Maria de Fátima de Melo Ximenes (Organizadora e Coordenadora); José Correia Torres Neto (Editor). – 1. ed. – Natal : SEDIS- UFRN, 2019. p. 899 f. : 1 PDF Disponível em [https://drive.google.com/file/d/1Pd\\_Vj8xnA5oBNok\\_w-6TxGNacGa3CQIk/view](https://drive.google.com/file/d/1Pd_Vj8xnA5oBNok_w-6TxGNacGa3CQIk/view), Consultado em 05/05/2020.

#### 5.4 Participação em congressos, eventos técnico-científicos: mesas redondas, apresentações orais e palestras



a. No II ENCONTRO CIENTÍFICO DO DIA INTERNACIONAL DO BRINCAR, na Universidade Federal do Ceará, em Fortaleza, Ceará, proferiu as seguintes palestras:

- Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação da UFSC (LABRINCA): um jogo de ensino, pesquisa e extensão (23/05/2018)
- Situações de brincar em jogos na era digital: existe limite entre real e imaginário? (24/05/2018)
- Perfil das brinquedotecas brasileiras e algumas reflexões sobre brinquedoteca escolar (25/05/2018)

b. No 1º Seminário Infância como tempo de direitos e formação docente, na FAED/UDESC, em 22/11/2018: O Direito de brincar na escola: a experiência do LABRINCA.

c. Brinquedos e Brinquedoteca escolar, para acadêmicos de graduação em Psicologia da UFSC, em 29/10/2018

d. No 8º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA, na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, em Natal, RN (28/06/2018 a 30/06/2018): Inserir e criar jogos eletrônicos na Universidade: a experiência de ensino, pesquisa e extensão (comunicação oral)

e. Jogos eletrônicos em brinquedoteca universitária: articulando ensino, pesquisa e extensão no LABRINCA/CA/UFSC (banner com apresentação oral)

f. No X Sicea, Colégio de Aplicação/UFRGS – Porto Alegre/RS. 12 a 14 de novembro de 2019: Jogos eletrônicos em brinquedoteca escolar: a experiência de ensino, pesquisa e extensão no LABRINCA/CS/UFSC.

g. No Instituto de Ciências Humanas e Sociais – ICHS, Departamento de Educação. Universidade Federal de Ouro Preto PETERS, em 13 de julho de 2017: Espaço do brincar - Formação Científica e Cultural de Educadores/as - o exemplo do LABRINCA.

h. PETERS, L. L.. Inserir e criar jogos eletrônicos num espaço lúdico na escola: a experiência do LABRINCA. In: I Encontro pensando a Educação Física escolar: entre o não mais e o ainda não: o que acontece?, 2017, Ouro Preto. Anais do I Encontro pensando a Educação Física escolar: entre o não mais e o ainda não: o que acontece?, 2017. p. 01-15.

### **5.5 Publicação de entrevista**

a. Entrevista com Leila Peters, por Giovani Buselli, O BRINQUEDISTA, n.59. p.14 a 17, 2018.

b. Entrevista para Revista Nova Escola com Carla Cristiane Loureiro, por Sophia Winkel, intitulado: Videogame: nem mocinho, nem vilão, publicado em 07 de março de 2018.

## **5.6 Organização de palestras e oficinas ligadas à temática de Jogos Eletrônicos**

a. Oficina Game Comênius: um jogo digital educativo de formação docente para as mídias, no Labrinca, em 18/09/2017 (4 horas).

b. Oficina Introdução ao desenvolvimento de jogos digitais com ferramenta Unity, no Labrinca, em 09/10/2017 (4 horas).

c. Oficina de games – história, conceitos básicos e criação de documento de game designer, no Labrinca, em 30/10/2017 (12 horas).

d. Oficina Introdução ao desenvolvimento de jogos digitais com ferramenta Unity, no Labrinca, em 09/10/2017 (4 horas).

## **6. PARTICIPANTES DO PROJETO**

### **Professores:**

Leila Lira Peters

Carla Cristiane Loureiro

Mariana Zamberlan Nedel (2018 1.2., 2019 1)

Beatriz Staimbach Albino (2019 1.2.)

### **Alunos (EM/CA/UFSC) - Bolsista PIBIC**

Júlio Gonçalves Ramos (2017/2018)

Marcela Picini de Souza (2018/2019)

### **Alunos bolsistas Labrinca:**

Juliana Matheus (Psicologia – UFSC) – Pro Bolsa (2017)

Marina Valerio Dutra de Oliveira (Psicologia – UFSC) – Pro Bolsa (2018)

Mayara Lais Massocco (Psicologia – UFSC) – Pro Bolsa (2018)

Gabriela Bohrer Soares – PIBE (2018)

Camille Sebold Roussenq (Pedagogia – UFSC) – PIBID (2019)

Helena Valério Dutra de Oliveira (Educação Física – UFSC) – ProBolsa (2019)

Isadora Rodrigues da Silva (Geografia – UFSC) – Pro Bolsa (2019)

Sândalo Albanaz (Ciências Sociais – UFSC) – ProBolsa (2019)

### **Professores convidados e Pesquisadores:**

Nei Pelizzon

Diogo Martins

Emílio Takase

Dulce Marcia Cruz – MEN/CED (Betina Pires da Rosa - bolsista PROBOLSA; Indaia Maria da Silva de Lima – bolsista PIBIC; João Eicke - bolsista PIBIC; Igor Ribeiro Barretto da Silva)

Rafael Kojico.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON-LEVITT, K. Les divers courants en anthropologie de l'éducation. In: **Éducation et sociétés**, Paris, v.1, n. 17, p.7-27, 2006.

ARAÚJO, Fernanda Moura. ESTRADA, Lillian. MACHADO, Beatriz. PEDROSA, Susana Borges. SILVA, Denise da. **A importância do brinquedo como ferramenta de ensino na educação básica**. Artigo produzido na disciplina de Psicologia da Educação na INESUL/Londrina-PR, 2013.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.

BRASIL É 5º PAÍS EM RANKING DE USO DIÁRIO DE CELULARES NO MUNDO. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-01/brasil-foi-5o-pais-em-ranking-de-uso-diario-de-celulares-no-mundo>>. Acessado em: 17/11/2019.

BRZEZINSKI, Paulo Roberto. CORD, Denise. PACHECO, Fernanda Pimentel. PETERS, Leila Lira. **A criança protagonista na construção de brinquedos com sucata e material reciclável no espaço do Labrinca**. EXTENSIO: Revista Eletrônica de Extensão Ano 6, n. 7. Julho de 2009.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Crianças 2010**: pesquisa sobre o uso de tecnologias de informação e comunicação no Brasil. São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-da-informacao-e-da-comunicacao-no-brasil-tic-criancas-2010/5>>. Acesso em: 10 set. 2016.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2015**: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2016. Disponível em: <<http://www.cetic.br>>.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2017**: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2018. Disponível em: <<http://www.cetic.br>>.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto. Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, 2016, v. 33, n. 102, p. 346-357. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862016000300012](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012)>. Acessado em: 26/11/2019

\_\_\_\_\_. **TIC Kids Online Brasil 2013**: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2013/>>. Acesso em: 10 set. 2016.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DAS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS DE EDUCAÇÃO SUPERIOR BRASILEIRAS, FORPROEX. *Política Nacional De Extensão Universitária*, Manaus 2012. Florianópolis: Imprensa Universitária, 2015.

GARCIA, Nayara Fernanda Lisboa. JUNIOR, Valter Vieira Alves. MARTINS, Nayara Moreno. PEREIRA, Zefa Valdivina. **Projeto Catatuê: confecção de brinquedos com uso de material reciclável: ensino-aprendizagem e atividades lúdicas**. Revista online de extensão da UFGD: Realização, Dourados-MS, v.1, n. 2, p 50-59, agosto, 2014.

GOÉS, M.C.R. O jogo imaginário na infância: a linguagem e a criação de personagens. In: Anais da 23a 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.

MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Paidós, 2005.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos – diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MEIRA, Luciano. Análise microgenética e videografia: ferramentas de pesquisa em psicologia cognitiva. **Temas psicol.**, Ribeirão Preto , v. 2, n. 3, p. 59-71, dez. 1994.

PEREIRA, Maíra Fogolin. POLETTO, Jéssica Eloá.TOLOCKA, Rute Estanislava. **Brinquedos alternativos em escolas infantis de uma cidade do interior de São Paulo**. Revista J. Phys. Educ. v. 29, 2902. Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba-SP, 2018.

PETERS, L. L. 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.

PETERS, Leila Lira. **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.

PETERS, Leila Lira; MELLO, C.K. Brinquedoteca na Universidade: A proposta para a formação de educadores. In. **Anais II Congresso Internacional de Formação em Educação Física e VI Seminário de Estudos do Campo da Educação Física**. Florianópolis, 2012, p.844 a 851.

PETERS, Leila Lira; 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.

PETERS, L.L., GASPAS, D., Loureiro, C. **Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?**: projeto de pesquisa. Florianópolis, 2013, 48 p.

PETERS, L.L., GASPAS, D., Loureiro, C., NUNES, P., BERRY, V. JUNG, I.C. **Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?**: relatório parcial de pesquisa parte I. Florianópolis, 2014, 123 p.

PETERS, L.L., GASPAR, D., Loureiro, C. JOENCK, A., SCHAUREN, F.R., BODANESE, G.R., SILVA, E.Z., PADILHA, M.E.R. **Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?:** relatório parcial de pesquisa parte II. Florianópolis, 2015, p 44.

PETERS, L.L., GASPAR, D., Loureiro, C. **Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?:** relatório parcial de pesquisa parte III. Florianópolis, 2016, 18 p.

PETERS, L.L., Loureiro, C., MATHEUS, J., RAMOS, J.G. **Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?:** relatório parcial de pesquisa parte VI. Florianópolis, 2017, 44 p.

PETERS, L.L., Loureiro, C., NEDEL, M.Z., OLIVEIRA, M.V.D., MASSOCCO, M.L., SOARES, G.B., RAMOS, J.G. **Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?:** relatório parcial de pesquisa parte V. Florianópolis, 2018, 27 p.

PETERS, L.L., Loureiro, C., NEDEL, M.Z., ROUSSENQ, C.S., OLIVEIRA, H.V., ALBINO, B.S., SILVA, I.R., ALBANAZ, S., PICINI, M.. **Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?:** relatório parcial de pesquisa parte VI. Florianópolis, 2019, 46 p.

PETERS, Leila Lira. **Jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares: estudo de caso e análises comparativas entre Brasil e França:** relatório estágio pós-doutoral. Florianópolis, 2014, 126 p.

PETERS, Leila Lira; LOUREIRO, C. C.; BORDOVICZ, K. L.. Jogos eletrônicos no LABRINCA: processo de inserção para além da(s) apreensões. In: **IX SICEA Seminário de Institutos, Colégios e Escolas de Aplicação**, 2015, Juiz de Fora. IX Sicea Textos Completos, 2015. v. I. p. 1456-1467.

PETERS, Leila Lira; PADILHA, M. E. R. ; JOENCK, A. . Aprender com jogos eletrônicos: uma experiência no LABRINCA. In: **VIII Congresso Sulbrasileiro de Ciências do Esporte**, 2016, Criciúma, sc. Anais do viii congresso sulbrasileiro de ciências do esporte, 2016. p. 01-12.

PETERS, Leila Lira; JUNG, Luiza Copetti; MOURA, Michelle Rocha de. A cultura lúdica de jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: diagnóstico inicial e reflexões não conclusivas sobre possibilidades de educar In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar, amar e viver**. São Paulo: Storbem Gráfica e Editora, 2014. Cap. 2. p. 73-102.

PINO, A. **As marcas do humano:** às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vigotski. São Paulo: Cortez, 2005.

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M.; ALBUQUERQUE, R. M. **Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e os jovens têm a dizer?.** Contrapontos (UNIVALI) (Cessou em 2008. Cont. ISSN 1984-7114 Contrapontos (Online)), v. 12, p. 87-96, 2012.

SARMENTO, Manuel, Jacinto; MARCHI, Rita. Radicalização da infância na segunda modernidade. Para uma sociologia da infância crítica. Configurações, Porto, n. 4, p. 91-113, 2008. Disponível em: <<https://configuracoes.revues.org/498>>.

SMOLKA, A. L. B. A prática discursiva na sala de aula: uma perspectiva teórica e um esboço de análise. In: **Cadernos Cedes**. Campinas: Papyrus, n. 24, 1991.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC). Colégio de Aplicação. Regimento interno do Colégio de Aplicação. Florianópolis, 2018.

VIENNE, P. Mais qui a peur de l'ethnographie scolaire? Des mystères du terrain au bricolage sociologique. In: **Education e Societés**. Paris, n.16, 2005. p. 177-192.

VIGOTSKY, L. S; COLE, Michael. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicologicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

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

## ANEXOS

Os anexos 1, 2, 3 e 7 serão inseridos no Relatório Final no retorno das atividades da UFSC.

- Anexo 1 - Registro do Relatório Final de Pesquisa no SIGPEX
- Anexo 2 - Parecer Relatório Parcial de Pesquisa Parte 4 (2017)
  
- Anexo 3 - Parecer Relatório Parcial de Pesquisa Parte 5 (2018)
- Anexo 7 - Parecer Relatório Parcial de Pesquisa Parte 6 (2019)

### **Anexo 4- Questionário sobre produção de brinquedos manuais a partir de sites**

**Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)**

**Centro de Ciências da Educação (CED)**

**Colégio de Aplicação (CA)**

#### **Questionário sobre produção de brinquedos manuais a partir de sites**

Nome:..... Idade:.....

1- Em sua casa, tem algum desses equipamentos?

( ) Computador. ( ) Tablet. ( ) Celular. ( ) Console

2- Se sim, seus pais permitem que você mexa neles?

( ) Sim. ( ) Não.

3- Você possui algum desses equipamentos? (que seja só seu)

( ) Computador. ( ) Tablet. ( ) Celular.

4- Você costuma brincar mais com jogos eletrônicos ou outros brinquedos?

( ) Jogos eletrônicos. ( ) Outros brinquedos. ( ) Os dois.

5- Você já construiu algum brinquedo?



( ) Sim. ( ) Não.

Se sim, qual?

6- Você já usou seu computador/tablet/celular para procurar maneiras de fazer seus próprios brinquedos?

( ) Sim. ( ) Não.

Se sim, quais brinquedos?

Se sim, diga quais sites ou canais você costuma acessar para fazer brinquedos.

Se não, o que você costuma fazer na internet?

7- Dê sugestões de brinquedos que você gostaria de aprender a fazer.

## **Anexo 5 - Termo de Assentimento**

**Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)**

**Centro de Ciências da Educação (CED)**

**Colégio de Aplicação (CA)**

### **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (PARA AS CRIANÇAS).**

As professoras de Educação Física, Leila Lira Peters, Mariana Zamberlan Nedel e Beatriz Staimbach Albino, e dos Anos Iniciais, Carla Cristiane Loureiro, desenvolvem desde 2015 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”.

Esta pesquisa pretende conhecer o universo da cultura lúdica dos jogos eletrônicos de vocês, alunos dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação, e também queremos analisar se vocês utilizam sites e plataformas digitais para construir brinquedos. A partir dos resultados da pesquisa, pretendemos socializar as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos em brinquedotecas, no ambiente escolar, para alunos do Ensino Fundamental. Isto pode servir de referência para que outras escolas públicas façam o mesmo e mais alunos possam jogar e aprender.

Vocês responderão a questionários na escola e, possivelmente, serão filmados quando estiverem construindo brinquedos na Brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC.

Neste sentido, estou sabendo que:

- Existem quatro pesquisadoras responsáveis por esta investigação: Leila Lira Peters, Carla Cristiane Loureiro, Beatriz Staimbach Albino e Mariana Zamberlan Nedel.
- Será garantido o direito de sigilo do meu nome.
- Não existe nenhum risco potencial em participar da pesquisa.
- Se eu tiver alguma dúvida em relação ao estudo eu tenho direito de obter respostas.
- Não há obrigatoriedade de participação nesta investigação e que é possível desistir sem haver penalizações.
- Tenho direito de acessar as informações coletadas e os resultados obtidos.

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

Florianópolis, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019.

**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: Carla C. Loureiro**

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: carlacrisloureiro@ufsc.br

**Pesquisadora 3: Mariana Zamberlan Nedel**

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

Email:mariana.nedel@ufsc.br

**Pesquisadora 4: Beatriz Staimbach Albino**

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: beatriz.albino@gmail.com

## **Anexo 6- Termo de Consentimento para os pais**

**Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)**

**Centro de Ciências da Educação (CED)**

**Colégio de Aplicação (CA)**

### **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para os PAIS ou RESPONSÁVEIS das crianças)**

As professoras de Educação Física, Leila Lira Peters, Beatriz Staimbach Albino e Mariana Zamberlan Nedel, e dos Anos Iniciais, Carla Cristiane Loureiro, desenvolvem desde 2015 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”. Tal estudo vem possibilitando conhecer melhor o universo da cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos estudantes dos Anos Iniciais do Colégio de Aplicação, além de verificar as possíveis relações que podem se estabelecer entre os usuários e os jogos eletrônicos, no ambiente da brinquedoteca. Neste ano esse projeto se voltará para analisar de que forma as crianças utilizam sites e plataformas digitais para construir brinquedos e contará com a participação da bolsista PIBIC/EM Marcela Piccini.

A coleta de informações será realizada em dois momentos: 1) através de questionários realizados com os estudantes dos 3º anos dos Anos Iniciais e dos 5º anos dos Anos Finais; 2) de possíveis observações realizadas através de filmagens, quando estiverem construindo brinquedos na Brinquedoteca do Colégio de Aplicação da UFSC.

Estes procedimentos não trazem risco ou desconforto para os participantes, uma vez que ocorrerão em situações em que as crianças estarão brincando livremente.

Neste sentido, estou ciente:

- De que existem três pesquisadoras responsáveis por esta investigação: Leila Lira Peters, Carla Cristiane Loureiro e Mariana Zamberlan Nedel;
- De que será garantido o direito de sigilo do nome da criança que sou responsável, se assim eu o desejar, sendo que em nenhum momento, nem em materiais publicados, nem na apresentação oral desta pesquisa, tais identidades serão reveladas;
- De que não existe nenhum risco potencial para as crianças pesquisadas;
- De que se eu tiver alguma dúvida em relação ao estudo, tais quais de procedimentos, riscos ou benefícios, eu tenho direito de obter respostas;
- De que não há obrigatoriedade de participação nesta investigação e mesmo depois de 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 as informações coletadas acerca das criança \_\_\_\_\_ sob minha responsabilidade sejam utilizados na realização da mesma.

Florianópolis, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019.

Assinatura responsável: \_\_\_\_\_ RG: \_\_\_\_\_

Nome 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: Carla Cristiane Loureiro**

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: carlacrisloureiro@ufsc.br

**Pesquisadora 3: Mariana Zamberlan Nedel**

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

Email:mariana.nedel@ufsc.br

**Pesquisadora 4: Beatriz Staimbach Albino**

Endereço: Colégio de Aplicação/CED/UFSC

Campus Universitário – Trindade

88040-2404 – Florianópolis/SC

Fone: (48) 3721 6701

E-mail: [beatriz.albino@gmail.com](mailto:beatriz.albino@gmail.com)

