

Jogos digitais e pesquisa: o desafio de romper o estigma do mal

-----  
*Digital games and research: the challenge of breaking the stigma of evil*

-----  
*Juegos digitales e investigación: el desafío de romper el estigma del mal*

Lynn Rosalina Gama Alves<sup>1</sup>  
Velda Gama Alves Torres<sup>2</sup>

**Resumo:** Os jogos digitais são sempre responsabilizados por atos hediondos ou comportamentos julgados inadequados. Tais estigmas povoam o imaginário de pais e professores que adotam posturas reservadas em relação a pesquisas e práticas pedagógicas mediadas por esses artefatos. Estes comportamentos dificultam a realização das investigações, já que os pais e responsáveis não se sentem muitas vezes à vontade para autorizar a participação dos seus filhos nas investigações. Por outro lado, pesquisas que partem do pressuposto de que vão ao espaço empírico apenas para coletar dados, compreendendo que os sujeitos são meros informantes do processo, também são equivocadas. Assim, o presente artigo tem o objetivo de discutir a importância dos procedimentos éticos que valorizam e dão voz aos sujeitos da investigação, no caso aqui, as crianças, compartilhando as dificuldades encontradas para participação dos pais e crianças em uma investigação mediada pelos jogos em uma Escola Municipal em Salvador e apontando possibilidades para superar estes obstáculos.

**Palavras-Chave:** Comitê de ética. Escuta sensível. Jogos digitais.

---

**Abstract:** *Digital games are always held accountable for heinous acts or behaviors judged to be inadequate. Such stigmas populate the imaginary of parents and teachers who adopt reserved positions regarding research and pedagogical practices mediated by these artifacts. These behaviors make it difficult to conduct investigations since parents and guardians often do not feel the will to allow their children to participate in investigations. On the other hand, research that starts from the assumption that they go to empirical space only to collect data, understanding that the subjects are mere informants of the process, are also mistaken. Thus, the present article aims to discuss the importance of ethical procedures that value and give voice to the subjects of the investigation, in the case here, the children, sharing the difficulties encountered for the participation of parents and children in a mediated investigation of the games in a Municipal School in Salvador and pointing out possibilities to overcome these obstacles.*

**Keywords:** *Ethics committee. Digital games. Sensitive listening.*

---

**Resumen:** *Los juegos digitales son siempre responsabilizados por actos hediondos o comportamientos juzgados inadecuados. Tales estigmas pueblan el imaginario de padres y profesores que adoptan posturas reservadas en relación a investigaciones y prácticas pedagógicas mediadas por estos artefactos. Estos comportamientos dificultan la realización de las investigaciones, ya que los padres y responsables no se sienten a menudo la voluntad de autorizar la participación de sus hijos en las investigaciones. Por otro lado, investigaciones que parten del supuesto de que van al espacio empírico sólo para recoger datos, comprendiendo que los sujetos son meros informantes del proceso, también son equivocados. Así, el presente artículo tiene el objetivo de discutir la importancia de los procedimientos*

---

1 Pós-doutorado em Jogos eletrônicos e aprendizagem (Università degli Studi di Torino), Bolsista de Produtividade Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 2, Professora e pesquisadora do SENAI -CIMATEC- Departamento Regional da Bahia (Núcleo de Modelagem Computacional) e da Universidade do Estado da Bahia.

2 Doutoranda em Cultura e Sociedade (UFBA), Pesquisadora da Cultura de Consumo Infante-Juvenil, Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa de Práticas e Produtos da Cultura Midiática (UFBA) e do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (UNEB).

*éticos que valoran y dan voz a los sujetos de la investigación, en el caso aquí, a los niños, compartiendo las dificultades encontradas para la participación de los padres y los niños en una investigación mediada por los juegos en una Escuela Municipal en Salvador y apuntando posibilidades para superar estos obstáculos.*

**Palabras clave:** ética, investigación, educación.

## Introdução

Este artigo tem o objetivo de discutir o contexto e analisar as dificuldades encontradas na realização de uma pesquisa com jogos digitais, que vão além de procedimentos metodológicos. Tais procedimentos envolvem as representações que pais, crianças, adolescentes e professores constroem das interfaces digitais, impactando na autorização para participar das pesquisas.

O crescimento das pesquisas realizadas, especialmente com crianças e adolescentes em torno do universo digital, exige cuidados para além da definição dos dispositivos de investigação. Estas análises, a exemplo da que realizamos ao longo dos últimos quinze anos no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais (CV), na Universidade do Estado da Bahia – UNEB, que objetivam investigar as relações que os sujeitos estabelecem com a cultura digital, suas interfaces e as tensões com os aspectos cognitivos, sociais, afetivos, entre outros, indicam a necessidade de construirmos um olhar e um atendimento especial aos sujeitos, que implicam procedimentos éticos respaldados pelo Comitê de Ética da Universidade. Com essa proposta, este artigo está dividido em três seções que discutem a ação do Comitê de Ética da UNEB, embasado nas Resoluções vigentes: o breve contexto das pesquisas mediadas pelos games; as questões metodológicas e éticas ou reverses; e as trilhas construídas pelo CV para construção de uma parceria entre pesquisadores, escola e sujeitos do processo de ensinar e aprender, isto é, atores do processo.

Assim, o artigo não traz, de forma sistematizada, dados de pesquisa, mas reflexões e as dificuldades do percurso para realizar uma investigação que cuida dos sujeitos, e os sujeitos.

## A Ação do Comitê de Ética da UNEB

A UNEB é uma universidade multicampi com 29 departamentos instalados em 24 campi, presente nem quase todos os 417 municípios do estado da Bahia, onde desenvolve ações relacionadas com ensino, pesquisa e extensão. Devido a essas atividades, cuja capilaridade atinge 70% do estado da Bahia, apresenta certa demanda para avaliar, acompanhar e emitir pareceres para os projetos submetidos à Plataforma Brasil<sup>3</sup> e direcionados ao Comitê da UNEB<sup>4</sup>.

Segundo o coordenador do Comitê de Ética em Pesquisa<sup>5</sup> (CEP), Warley Kelber Gusmão de Andrade, em uma palestra realizada em março de 2016, no Senai/Cimatec, o Comitê de Ética da UNEB apresenta, no Brasil, a maior demanda para análise de projetos devia à capilaridade da universidade, o que impossibilita o atendimento de projetos vindos de outras instituições.

O comitê foi criado em 1996 em atendimento a Resolução de N.º 196/96 e, nos últimos quinze anos, tornou-se condição *sine qua non* na UNEB para o envio de todos os projetos se relacionavam a seres humanos e animais, desde as pesquisas stricto sensu aos trabalhos de conclusão de final de curso nas graduações, os TCC, ou especializações. Para os projetos vinculados ao Programa de Iniciação à Pesquisa (PIBIC), UNEB, a Reitoria de Pós-Graduação exige o parecer substanciado de aprovação do projeto pelo Comitê de Ética, respaldando e validando a ação e a importância dos cuidados éticos na pesquisa. Em sintonia com essas preocupações, a Fundação

3 <http://aplicacao.saude.gov.br/plataformabrasil/login.jsf>. Acesso 10 Abr. 2017.

4 Disponível na URL: <http://www.uneb.br/institucional/a-universidade/>. Acesso 10 Abr. 2017.

5 <http://www.uneb.br/comitedeetica/apresentacao/>. Acesso 10 Abr. 2017.

de Apoio à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), ao publicar um edital para financiamento de projetos de pesquisa, exige também o parecer substanciado de aprovação do projeto pelo CEP.

É importante destacar que o Comitê de Ética da UNEB não tem apenas uma ação avaliativa, mas formativa na medida em que realiza palestras nos *campi*, bem como em outras instituições com o objetivo de esclarecer e orientar pesquisadores acerca dos procedimentos e encaminhamentos. Além disso, no caso específico dos pesquisadores da UNEB, esses realizam atendimentos contínuos durante o processo de sistematização da documentação no atendimento das diligências. Tal preocupação e cuidado da UNEB, nos últimos anos, fortalece as trilhas investigativas na instituição, realizando um trabalho formativo e ético com os pesquisadores (alunos e professores); sendo o mais importante o cuidado com os sujeitos da pesquisa, sejam animais ou seres humanos que tenham seus direitos respeitados e preservados.

### Investigações com Crianças e Jogos no Universo do CV

As investigações realizadas no CV, em torno das interfaces comunicacionais vinculadas ao universo da cultura digital, especialmente os games ou os jogos digitais, têm início em 2002. Durante esses quinze anos, a preocupação com os aspectos éticos foi sempre uma prioridade do grupo.

Assim, como nossas pesquisas adotam participantes crianças, adolescentes e professores, no universo da escola pública, estávamos atentos às exigências da Resolução do Conselho Nacional de Saúde (CNS) 196/96 e, posteriormente, da Resolução CNS 466/2012, que substituiu a primeira. Nesse período, acompanhamos atentamente as discussões em torno da Resolução 510, de 7/4/2016, sobre “especificidades éticas das pesquisas nas Ciências Humanas e Sociais e de Outras que se utilizaram de metodologias próprias dessas áreas”. Contudo, segundo a Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED<sup>6</sup>), o Conselho Nacional de Saúde, mais o Ministério da Saúde e o CONEP, dissolveram o Grupo de Trabalho formado pelos representantes das associações de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (CHSA), que tinha o objetivo de elaborar a Resolução de Risco que se constituiria em um documento comum às áreas de ciências biomédicas, e às CHSA para garantir a “efetivação da Instância de CHS do CONEP (prevista pela Resolução de 510) e a adequação da Plataforma Brasil às novas características da avaliação”<sup>7</sup>. Atentos à legislação e seus reveses, estruturamos nossas práticas investigativas e participativas.

Os jogos digitais nas pesquisas realizadas são compreendidos como espaços de aprendizagem que possibilitam aos jogadores, desde a construção de sentidos a distintos conceitos, dentro ou fora do universo escolar (ALVES, 2015). Embora o CV tenha, no histórico, o desenvolvimento de dez jogos para cenários escolares, e dois para empresas, estamos sintonizados com a perspectiva apresentada por Klopfer et al. (2009), que indica a aprendizagem baseada em Games ou Digital Game-based learning (DGBL) (DGBL) configurada em três possibilidades. A primeira refere-se à mediação de ferramentas computacionais como o Scratch, o RPGMaker, entre outras, para que os próprios alunos produzam os jogos digitais. A segunda envolve a interação com jogos digitais produzidos com fins educativos. É importante destacar que, conforme o Relatório sobre a Indústria de Games no Brasil, financiado pelo BNDES, em 2013, foram produzidos 621 games para educação e 698 para entretenimento. Nessa vertente, podemos citar o trabalho da Joy Street, do CV, que vem desenvolvendo jogos para os cenários

6 Ameaçado o novo sistema de avaliação da ética em pesquisa nas ciências humanas, sociais e sociais aplicadas. 11 Abr. 2017. Disponível na URL: <http://www.anped.org.br/news/ameacado-o-novo-sistema-de-avaliacao-da-etica-em-pesquisa-nas-ciencias-humanas-sociais-e>. Acesso 16 Abr. 2017.

7 Idem.

de aprendizagem das escolas e para a rede pública estadual e municipal.

Nesse âmbito, ao longo dos 15 anos, embora tenha sido constatado o crescimento da produção de jogos com fins educativos no Brasil, ao escutar as crianças e adolescentes, bem como ao interagir com a literatura produzida, constatamos que jogadores – crianças e adolescentes registraram que os jogos produzidos para fins educacionais foram “jogos toscos, enfadonhos” e preteridos pelos comerciais. Assim, em 2016, foi feita uma investigação com crianças na faixa etária de oito a doze anos, em uma escola municipal em Salvador, com interação do Gamebook Guardiões da Floresta, produzido pelo CV. Posteriormente a essas crianças interagirem nas sessões semanais com esse ambiente interativo, esses sujeitos sempre nos questionavam: “Que horas vamos jogar o Minecraft?”.

Ao analisarmos os jogos digitais para cenários de aprendizagem, constatamos que estavam mais próximos de objetos de aprendizagem e vislumbravam reproduzir a lógica de livros didático com a ênfase em conceitos, distanciando-se dos elementos essenciais que tornam os jogos digitais comerciais mais atraentes, a exemplo de narrativas interativas e esteticamente atraentes, com sistema de regras, feedback e recompensa, que favoreciam a imersão e engajamento dos jogadores. Finamente, a terceira perspectiva refere-se à mediação dos jogos comerciais em cenários escolares. O exemplo mais famoso é o Minecraft, que tem projetos em todo o mundo<sup>8</sup>. Portanto, as pesquisas desenvolvidas pelo CV integram as três perspectivas, pois acreditamos que não são excludentes, mas complementares.

Diante do desafio de investigar a mediação dos jogos digitais para aprendizagem das crianças e adolescentes, partimos também do pressuposto que esses sujeitos são partícipes do processo de investigação, autores e atores do processo, perspectiva que vem sendo consolidada nos últimos anos, especialmente com o Gamebook Guardiões da Floresta (GB), desde 2013.

Durante todo o processo de desenvolvimento desse ambiente interativo, construímos junto com crianças de oito a doze anos, nesse processo de construção do roteiro do ambiente, o roteirista e outros membros da equipe de desenvolvimento e pesquisa foram às escolas municipais ouvir as crianças para compor a construção da narrativa. Assim, partindo da consigna inicial “Uma menina de 8 anos se perde dos seus pais na floresta Amazônica e de repente vê um lobisomem, uma lara, um Saci-Pererê e um Curupira”, as crianças dão continuidade à história, ampliando a narrativa e subsidiando a construção do roteiro final. Durante esse momento, as crianças projetavam suas experiências pessoais, relacionadas com o medo de perder os pais, ou ainda o encontro com seres imaginários.

Outro momento da participação das crianças, durante o processo de desenvolvimento, foi na identificação, atribuição de sentidos e projeção nas imagens dos personagens parte da arte do jogo. Novamente, percebemos a emergência dos conteúdos psíquicos das crianças. Momento também importante, pois, a partir dos feedbacks das crianças, tivemos que redefinir as imagens, a exemplo do lobisomem, quando as crianças atribuíam-lhe chifres, lembrando uma figura diabólica. Retornamos e mudamos, à sombra da imagem, o formato das orelhas e fisionomia do lobisomem, dando uma face mais amigável, já que era essa a intenção e os apresentamos como os personagens do gamebook, guardiões da floresta e amigos.

Na avaliação dos minigames, a fim de identificar a curva de aprendizagem ideal para os desafios propostos, favorecendo a imersão e engajamento dos jogadores, um gameplay balanceado contribui para manter os jogadores sintonizados com o jogo, adotando uma postura mais resiliente diante das possíveis perdas nos desafios e missões. A persistência então se caracteriza como um aspecto fundamental na interação com os jogos e envolve conteúdos relacionados com a motivação e engajamento do sujeito.

8 Para mais detalhes ver: LORENZONI, Marcela. 5 projetos com Minecraft para a sua sala de aula. 23 Mar. 2016. Disponível na URL: <http://www.aredo.inf.br/3432-2/>. Acesso: 12 mai. 2017.

Além disso, a

Persistência é de particular interesse e importância porque a persistência em uma idade jovem foi mostrada para ser preditiva de muitos resultados acadêmicos e emprego, incluindo adultos com níveis de escolaridade, renda e nível ocupacional (Andersson & Bergman, 2011). A relação entre persistência e êxito escolar tem sido repetidamente documentada (Boe, May, e Boruch, 2002; Deater Deckard, Petrill, Thompson, e DeThorne, 2005; McClelland, Acock, Piccinin, Rhea, e Stallings, 2012). (DICERBO, 2014, p. 18)<sup>9</sup>.

Os recortes da pesquisa realizada no período de 2013 a 2016, indicados acima, destacam o papel das crianças que participaram desse processo. A valorização e autoria desses sujeitos, no processo de desenvolvimento, foram registradas nos agradecimentos das Orientações Pedagógicas do Gamebook<sup>10</sup>, disponível em inglês, espanhol e português que, além de discutir a relação jogos digitais e funções executivas, apresenta o tutorial para interagir com este artefato.

O gamebook “Guardiões da Floresta” foi financiado pela CAPES, FAPESB, CNPq e UNEB, cujo objetivo é estimular as funções executivas de crianças na faixa etária de 8 a 12 anos, está disponível gratuitamente na loja Play Store para Tablet.

Para Cosenza e Guerra, as funções executivas

Possibilitam nossa interação com o mundo frente às mais diversas situações que encontramos. Por meio delas organizamos nosso pensamento, levando em conta as experiências e conhecimentos armazenados em nossa memória, assim como nossas expectativas em relação ao futuro, sempre respeitando os valores e propósitos individuais. (COSENSA; GUERRA, 2011, P. 87-88).

O aporte metodológico que norteou e garantiu a atuação ativa dos sujeitos nessa primeira fase do desenvolvimento e durante a investigação das contribuições do gamebook foi de base qualitativa, caracterizando-se por uma pesquisa-ação que, na perspectiva de Barbier, orienta-se para uma participação crescente das populações envolvidas, obrigando o pesquisador a implicar-se. Para o autor, essa implicação é percebida pela estrutura sócia, na qual o investigador está inserido e

pelo jogo de desejos e de interesses de outros. Ele [o pesquisador] também implica os outros por meio do seu olhar e de sua ação singular no mundo. Ele compreende, então, que as ciências humanas são, essencialmente, ciências de interações entre sujeito e objeto de pesquisa. O pesquisador realiza que (sic!) sua própria vida social e afetiva está presente na sua pesquisa sociológica e que o imprevisto está no coração da sua prática. (BARBIER, 2002, p. 14).

Os sujeitos precisam também ser implicados no processo, já que

Não há pesquisa-ação sem participação coletiva. É preciso entender aqui o termo “participação” epistemologicamente em seu mais amplo sentido: nada se pode conhecer do que nos interessa (o mundo afetivo) sem que sejamos

9 “Persistence is of particular interest and importance because persistence at a young age has been shown to be predictive of many academic and employment outcomes, including adult educational attainment, income, and occupational level (Andersson & Bergman, 2011). The relationship between persistence and academic achievement has been repeatedly documented (Boe, May, & Boruch, 2002; Deater-Deckard, Petrill, Thompson, & DeThorne, 2005; McClelland, Acock, Piccinin, Rhea, & Stallings, 2012).”

10 Disponível na URL: <http://comunidadesvirtuais.pro.br/guardioes-gamebook/>. Acesso: 10 abr. 2017.

parte integrante, “actantes” na pesquisa, sem que estejamos verdadeiramente envolvidos pessoalmente pela experiência, na integralidade de nossa vida emocional, sensorial, imaginativa, racional. É o reconhecimento de outrem como sujeito de desejo, de estratégia, de intencionalidade, de possibilidade solidária. (BARBIER, 2002, p. 70-71).

A implicação dos sujeitos no processo de investigação passa pela certeza de que estão sendo escutados e valorizados na sua singularidade. Assim, o exercício da escuta sensível (BARBIER, 2002), e o diálogo com outros dispositivos investigativos, como entrevistas semiestruturadas, observação participante e análise documental, foram importantes para dar voz aos sujeitos na produção dos dados subsidiados para a análise e discussão dos resultados da pesquisa realizada em 2016. Os dispositivos, para Arduino (2003, p. 80), caracterizam-se por “uma organização de meios materiais e/ou intelectuais, fazendo parte de uma estratégia de conhecimento de um objeto”.

Dentro desse contexto, fundamental é a autorização dos pais e sujeitos da pesquisa, submetendo previamente o projeto ao Comitê de Ética na Pesquisa (CEP), da UNEB, incluindo também o registro de LCE e de Assentimento Livre e Esclarecido (ALE). Tais preocupações estão sintonizadas com o orientado pelas Resoluções 466/12 e 510/16. Esta última indica no seu artigo XX, Capítulo I, dos termos e definições:

XX – processo de consentimento e de assentimento: processo pautado na construção de relação de confiança entre pesquisador e participante da pesquisa, em conformidade com sua cultura e continuamente aberto ao diálogo e ao questionamento, não sendo o registro de sua obtenção necessariamente escrito (2016, p. 4).

O LCE é assinado pelos pais dos menores e o ALE pelas crianças companheiras da investigação, após esclarecimentos do projeto, suas implicações e envolvimento de cada sujeito do processo. Orientações embasadas também nas resoluções, conforme Capítulo III – Do processo de Consentimento e do Assentimento Livre e Esclarecido, enfatizado no Artigo VIII “As informações sobre a pesquisa devem ser transmitidas de forma acessível e transparente para que o convidado a participar de uma pesquisa, ou seu representante legal, possa se manifestar, de forma autônoma, consciente, livre e esclarecida” (RESOLUÇÃO 510/16, p. 6). A cada novo projeto agregado à pesquisa inicial, registramos uma ementa na Plataforma Brasil com o apoio do CEP. A seguir, escrevemos os pressupostos encontrados nessa nova fase do projeto. É importante ressaltar que o projeto evidenciado foi aprovado pelo Comitê de Ética da UNEB com o parecer de número 484.384, de 9/12/2013. Projeto esse simbolizado com a metáfora de guarda-chuva, porque abriga outros projetos que envolvem pesquisadores da área de psicologia, com ênfase na neuropsicologia.

Assim, os eixos do projeto Mídias Interativas para dispositivos móveis - mapeando possibilidades pedagógicas, envolvem o desenvolvimento do gamebook (2013 a 2015), a investigação com as 85 crianças na escola Municipal Roberto Santos (2016), para avaliar o potencial pedagógico do artefato, a pesquisa no espaço clínico com sete crianças que apresentavam déficit

das funções executivas, em andamento<sup>11</sup> e, em 2017, estamos no processo de interação com os pais para assinatura dos registros de Livre Consentimento Esclarecido e Assentimento.

Nesse momento atual, iremos utilizar também instrumentos de avaliação psicológica como o Neuropsilin, uma bateria neuropsicológica de uso não exclusivo por psicólogos que identifica o perfil cognitivo de crianças, com a interação do Gamebook, o Minecraft, atendendo uma solicitação das crianças feita em 2016, além de entrevista semi-estruturada com pais, professores e crianças.

### Reveses do Processo de Investigação

Em referência ao espaço empírico, o percurso investigativo pode ser árduo, pois podemos encontrar dificuldade na escola para realizar investigações envolvendo a cultura digital. Quando se fala dos jogos digitais, essas dificuldades podem ser ampliadas por conta do imaginário de pais, professores e especialistas em torno desses ambientes interativos. No cotidiano, assistimos aos noticiários postar comentários de os jogos causarem comportamentos violentos, compulsivos, consumidores, sedentários, isolacionista, entre outros.

É importante compreender a violência enquanto um epifenômeno que não pode e não deve ser analisado à luz de apenas um referencial teórico, mas de forma contextualizada, já que está em nosso cotidiano de diversas formas.

Obviamente que, a indicação de atos e comportamentos violentos nos produtos audiovisuais e, principalmente, nos games, deve ser registrado e analisado para alertar aos consumidores, em especial, aos pais, que têm um papel fundamental na mediação do que pode ou não ser consumido pelos filhos. Esta decisão implica, muitas vezes, valores que norteiam a estrutura de cada família (ALVES, 2005).

Para os games, ao entrarem na escola não é diferente, haja vista as leituras e informações reducionistas estarem presentes. O que fazemos? Tentamos criar um espaço para esclarecer professores e pais sobre essas representações, os limites e possibilidades dos jogos digitais? Assim, participamos em 2017, de duas reuniões de pais e mestres com professores que tiveram o objetivo de situar os projetos, etapas, instrumentos de investigação e concepção que temos acerca dos jogos digitais. Durante os encontros com os pais, apresentávamos o CLE. Esse é um momento importante, porque, após a explicação tivemos três comportamentos: pais assinaram sem questionar; pais que levaram o documento para casa para refletir sobre; pais que não

11 Para ter acesso aos resultados da primeira e segunda fase do projeto consultem:

ALVES, L. R. G.. Práticas inventivas na interação com as tecnologias digitais e telemáticas: o caso do Gamebook Guardiões da Floresta. *Revista de Educação Pública*, v. 25, p. 574-593, 2016.

ALVES, L. R. G.; BONFIM, C. Gamebook E A Estimulação De Funções Executivas Em Crianças Com Indicação De Diagnóstico De Tdah: Processo De Pré- Produção, Produção E Avaliação Do Software. *Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade*, v. 25, p. 141-157, 2016.

GUIMARÃES, P.; TOURINHO, Amanda; VIEIRA, Jessica; ALVES, L. R. G. Uma análise das possíveis contribuições do Gamebook Guardiões da Floresta para estimulação das funções executivas, doravante denominado obra. In: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, 2016, São Paulo, 08 a 10 de Setembro. XV Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. São Paulo: SBgames, 2016, p. 1165-1168.

TOURINHO, Amanda; BONFIM, C.; ALVES, L. R. G. . Games, TDAH e Funções executivas: uma revisão de literatura. In: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, 2016, São Paulo, 08 a 10 de Setembro. XV Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. São Paulo: SBgames, 2016, p. 873-879.

CAYRES, V. M.; ALVES, L. R. G. Um segundo olhar sobre roteiro: consultoria dramatúrgica no desenvolvimento do Gamebook Guardiões da Floresta. In: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, 2016, São Paulo. XV Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. São Paulo: SBgames, 2016, p. 609-616.

autorizaram de forma imediata e levam o CLE, mas não retornam. Em contrapartida a esses comportamentos, sabemos que a pesquisa não surge se não tivermos esses consentimentos.

A escola na qual vem sendo realizada a investigação (a mesma que fizemos em 2016), fica no entorno da UNEB, e as crianças do ensino fundamental do 1.º ao 5.º anos, são de baixa classe média<sup>12</sup>, isto é, apresentam uma renda per capita entre R\$ 291,00 a R\$ 441,00. Os pais têm dificuldade de leitura e escrita, precisando, muitas vezes, de ajuda para ler os documentos ou responder algumas questões mais específicas, a exemplo da aprendizagem.

O número aproximado de alunos matriculados está em torno de 150, no turno matutino. Desde fevereiro de 2017, iniciamos o processo de divulgação da terceira fase do projeto para convidar os pais a permitirem a participação dos filhos. Além das reuniões já mencionadas, os bolsistas de iniciação científica vão à escola três vezes por semana. Na tentativa de falar com os pais, no horário em que deixam os filhos, ou que vêm buscá-los, tentamos conseguir os contatos de telefones para convidá-los para um encontro, no intuito de falar do projeto. Outra estratégia criada foi realizar algumas sessões de trinta minutos, três vezes na semana, para que as crianças interagissem com o gamebook e levassem, mais uma vez, os CLEs para os pais assinarem. Contudo, até 13/5/2017, quando participamos da homenagem ao Dia das Mães, tínhamos apenas 45 consentimentos assinados.

Mas por que os pais não assinam?

Certamente, os motivos são distintos. Respostas que vão desde o preconceito com o ambiente do jogo, mesmo ele sendo educativo, ou o distanciamento dos pais da rotina escolar, isto é, não participam das atividades, não vêm à escola, além das ausências de informações, que são negadas por uma parcela dos pais.

Diante desse impasse, decidimos iniciar a pesquisa com as crianças que os pais permitiram participar. Assim, iniciamos a fase com uma reunião com as crianças para explicar o projeto e verificar se elas tinham o interesse de participar. Em caso afirmativo, iriam assinar o ALE. Aqueles que, mesmo com o CLE assinado não tiverem interesse, não serão sujeitos da pesquisa. A escuta a esses sujeitos é fundamental, afinal, serão nossos parceiros no desafio de investigar as contribuições do GB para estimular as funções executivas. Importante ainda é inserir na investigação o mundo aberto Minecraft, a partir de uma solicitação das crianças que participaram da pesquisa em 2016.

Nesses revezes apontados acima, a escuta sensível defendida por Barbier (2002) possibilitou “sentir o universo afetivo, imaginário e cognitivo do outro para “compreender do interior as atitudes e os comportamentos, o sistema de ideias, de valores, de símbolos e de mitos (...)” (BARBIER, 2002, p. 94); embora o mais importante seja respeitá-los.

Outro ponto que merece destaque refere-se ao retorno que deve ser dado aos professores, pais e crianças. Nosso grupo adotou a prática de apresentar aos professores os resultados das pesquisas, como fizemos em 2016, nessa mesma escola. Dessa forma, nos disponibilizando para criar um espaço de formação para os professores e encaminhar os atendimentos especializados identificados durante a investigação. Nesse caso, há ainda a resistência dos pais, que assim agem por desconhecimento e preconceito.

12 A classificação utilizada aqui considerou a indicada pela Secretaria de Assuntos Estratégicos (SAE), extinta em outubro de 2015 que considera:

- Baixa classe média: renda per capita entre R\$ 291 e R\$ 441
- Média classe média: renda per capita entre R\$ 441 e R\$ 641
- Alta classe média: renda per capita entre R\$ 641 e R\$ 1.019

Governo define que classe média tem renda entre R\$ 291 e R\$ 1.019. Disponível em <http://www.maispr.com.br/destaque/2016/02/governo-define-que-classe-media-tem-renda-entre-r-291-e-r-1-019/> Acesso 12 ago. 2016.

Nesse intuito, a pesquisa realizada pelo CV com respeito às autorias e à privacidade dos sujeitos, identificando-os nas publicações, quando nos autorizam, ou os mantendo anônimos, se o anonimato for o solicitado. Finalmente, o retorno dado aos pais, professores, crianças e adolescentes envolvidos, cumpre o rigor e o respeito exigidos.

### Trilhas em Construção

A postura decisiva do pesquisador não cessa nunca. Independentemente do objeto de investigação, ele é movido pelo desejo de desvendar e construir novos conhecimentos, desmistificando, para a comunidade, equívocos e crenças que povoam seu imaginário, que criam, muitas vezes, resistências para conhecer e interagir com o novo. Nosso objeto de investigação, o jogo digital, é uma atividade que existe há mais de 50 anos, ainda que as pesquisas acadêmicas, em torno dessa temática, apenas se estruturam, no Brasil, a partir do final de 1990 (ALVES, 2013). Mas a interação dos professores com esses jogos, no universo escolar, ainda é muito tímida. Talvez, por isso, os pais também olhem com desconfiança e resistam em aprovar a participação de seus filhos em investigações mediadas por esses artefatos multimídias.

Assim, como uma formiga que segue devagar, trilhando o caminho com o seu trabalho, nós, pesquisadores da área de cultura digital, dialogamos com os jogos digitais com o desafio de nunca desistir. E, tal qual essa formiguinha, aos poucos, vamos construindo um percurso de parceria com os pais e com as escolas, a fim de desmitificar as interfaces da cultura digital. Fizemos então o trabalho sem agressões, isto é, a fazemos sem extremos, apontando possibilidades e limites, prezando e preservando as questões éticas que tencionam nossas pesquisas.

### Referências

ALVES, Lynn. Aprendizagem mediada pelos jogos digitais: delineando design investigativo. In: SOUZA, Claudio Reynaldo; SAMPAIO, Renelson Ribeiro (Orgs). **Educação, Tecnologia & Inovação**. Salvador, Editora do Instituto Federal Baiano- EDIFBA, 2015, 187-208.

\_\_\_\_\_. Game over – jogos eletrônicos e vilência. São Paulo: Futura, 2005.

ALVES, L. R. G. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. Revista FAEEBA, v.22, p.177- 186, 2013.

ARDOINO, J. **Para uma pedagogia socialista**. Brasília: Editora Plano, 2003.

BARBIER, Rene. **A pesquisa-ação**. Tradução por Lucie Didio. Brasília: Plano, 2002. Série Pesquisa em Educação, v.3.

BNDES – FUSP. - **Relatório Final Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. Grupo de Estudo e Desenvolvimento da Indústria de Games, Núcleo de Política e Gestão Tecnológica USP, fev./2014. Disponível em: [em:www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario\\_mapeamento\\_industria\\_games042014\\_Relatorio\\_Final.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf)&gt;. Acesso 15 jun. 2015.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 196, de 10 de outubro de 1996. Aprova normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília: **Diário Oficial da União**, 1996. Disponível em: [http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/1996/res0196\\_10\\_10\\_1996.html](http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/1996/res0196_10_10_1996.html) . Acesso 20 mar. 2017.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução n° 466, de 12 de dezembro de 2012. Aprova normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília: Diário Oficial da União, 2013.

Disponível em: [http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466\\_12\\_12\\_2012.html](http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466_12_12_2012.html). Acesso 20 mar. 2017..

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução n° 196, de 10 de outubro de 1996. Aprova normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília: Diário Oficial da União, 1996.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução n° 510, de 07 de abril de 2016. Aprova as especificidades éticas das pesquisas nas ciências humanas e sociais e de outras que utilizam metodologias próprias dessas áreas. Brasília: Diário Oficial da União, 2016. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>. Acesso 20 mar. 2017.

COSENZA, Ramon M.; GUERRA, Leonor B. **Neurociência e educação** – como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DICERBO, K. E. **Game-Based Assessment of Persistence**. Educational Technology & Society, 2014, 17 (1), 17–28.

KLOPFER, Eric; OSTERWEIL, Scot; SALEN, Katie. **Moving learning games forward**. The MIT Education. 2009. Disponível na URL: [http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf). Acesso 10 mai. 2014.

Recebido em 15 de maio de 2017

Aceito em 05 de agosto de 2017