

4

***Na Pista do Melhor Caminho* –relato sobre uma experiência prática**

As ideias dos diferentes autores estudados me possibilitaram desenvolver a fundamentação teórica apresentada nos capítulos 2 e 3, na qual apresento vários conceitos já estabelecidos. Contudo, acredito que conceitos e fundamentações estabelecidos têm nas práticas sociais e nas interações a possibilidade de ressignificações. Com base nesse pensamento, resolvi revisitar, nesta dissertação, a experiência prática de desenvolvimento e utilização do jogo *Na Pista do Melhor Caminho*. A escolha deste jogo deve-se ao fato de ele ser um objeto já utilizado por diferentes públicos e por ter tido uma proposta inovadora na abordagem de um tema pouco explorado nas escolas, o trânsito. Neste capítulo, abordam-se o processo de criação e observação do jogo e os questionamentos e as reflexões surgidas a partir desta vivência, uma vez que tive oportunidade de participar da equipe de elaboração do projeto e de observar seu uso por diferentes públicos. Este relato foi importante para a organização do processo, entendimento de conceitos e levantamento dos pontos que me motivaram a buscar um aprofundamento teórico. Essa reflexão da prática, juntamente com a revisão da bibliografia realizada nos capítulos 2 e 3 deram-me a base para as escolhas metodológicas e a formulação dos roteiros da pesquisa de campo que são apresentadas no capítulo 5.

4.1

O histórico do jogo

Em 2008, uma empresa multinacional da área automobilística procurou a Estúdio Criatura Design e Comunicação com o objetivo de desenvolver uma ação que mobilizasse os jovens do Ensino Médio em torno do tema educação para o trânsito. Na época, a empresa iniciava uma parceria com a área de educação do Detran-RJ. Após analisar o trabalho que o Detran realizava nas escolas da cidade do Rio de Janeiro e verificar que, na sua maioria, este se baseava em exposições de fotos de acidentes e de palestras presenciais de acidentados, foi sugerida, pelo escritório de Design, a criação de um jogo com fins educacionais que pudesse explorar o tema. Assim, em 2009, foi desenvolvido *Na Pista do Melhor Caminho*, um jogo de tabuleiro para ser jogado entre alunos. O objetivo era disponibilizar,

para os professores, um recurso de apoio à educação de jovens para o trânsito, através de uma abordagem transversal dos temas Juventude e Trânsito, trabalhando os aspectos de Mobilidade e de Cidadania.

Duas razões nos levaram a estabelecer que o jogo seria utilizado em princípio em escolas da zona oeste da Cidade:

1. O principal parque industrial e a sede brasileira da empresa financiadora do projeto estavam localizadas na Zona Oeste da cidade do Rio de Janeiro e ela gostaria de começar a ação beneficiando a população que morava ou circulava no entorno das suas instalações.

2. A Avenida das Américas, principal via de acesso da Barra da Tijuca, era uma das que mais possuía registros de acidentes de trânsito e atropelamentos, segundo dados do Detran-RJ.

O plano da empresa era, após a avaliação dos resultados dessa fase, ampliar o projeto para escolas de outras áreas.

Com base nesses critérios, o jogo foi, em um primeiro momento, testado em escolas particulares da zona Oeste do Rio de Janeiro. A escolha das escolas foi feita pela equipe do Detran, a partir do resultado positivo que haviam obtido junto às mesmas em outra ação. A opção pelas escolas particulares nesse momento deu-se também pela facilidade de contato, uma vez que o acesso às escolas públicas dependia da intermediação da Secretaria Estadual de Educação.

Com base nas sugestões dos alunos e dos professores que participaram do teste, o jogo sofreu pequenos ajustes. Uma vez finalizado, todas as escolas públicas de Ensino Médio localizadas na Zona Oeste, administradas pelo Governo do Estado, foram convidadas a participar de um encontro no qual o jogo seria apresentado. Cinquenta escolas aderiram ao projeto e houve um evento para cem professores com o objetivo de habilitá-los para atuarem como mediadores. Durante o evento, as regras foram apresentadas e houve uma experimentação coletiva do jogo. Nessa ocasião, os mediadores tiraram dúvidas e puderam contribuir com sugestões para futuro aprimoramento.

Os resultados foram animadores com respeito ao conteúdo, funcionamento e aceitação do jogo pelo público-alvo, mas também revelaram as limitações das instituições envolvidas em relação ao custo de reprodução, tempo e instalações disponíveis, assim como à disponibilidade de mediadores da aprendizagem, –

dificuldades que se estendem à aplicação dos conteúdos dos chamados Temas Transversais, propostos nos Parâmetros Curriculares Nacionais, de modo geral.

Em 2010, o jogo ganhou uma versão digital com os objetivos de diminuir o custo de reprodução, facilitar a distribuição, gerar um objeto lúdico para ambiente virtual e ir ao encontro das políticas da Secretaria Estadual de Educação de informatização das escolas públicas. Depois de testada em escolas públicas e privadas e em organizações sociais, a versão digital do jogo foi incorporada ao portal *Conexão Aluno*, da Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro, no qual se tornou o terceiro tópico mais acessado pelos alunos no mesmo ano. Em 2011 e 2012, a versão digital foi também utilizada por 20 mil alunos da Rede SESI/SENAI, dentro de um curso denominado Educação para o Trânsito, como parte da *Série Cidadania*.

4.2

O processo colaborativo de criação

A equipe de criação do jogo *Na Pista do Melhor Caminho* era formada por um roteirista, publicitário com mestrado em Educação, um designer, um ilustrador e uma diretora de arte - também formada em Comunicação Social, mas com muitos anos de experiência na área de design. A ela coube o papel de coordenadora do processo.

Na segunda fase, quando o jogo foi transposto para o meio digital, também compunham a equipe um matemático, que era o coordenador da parte de tecnologia, dois programadores e três ilustradores.

O conceito geral do jogo foi pensado pelo roteirista: um objeto que tivesse como cenário a cidade do Rio de Janeiro e que possibilitasse aos jovens não só aprender sobre trânsito, mas também conhecer o lugar em que vivem e ter uma noção de como se locomover pelas suas principais vias.

Após o roteirista apresentá-lo para a diretora de arte e para o designer, foram realizadas em torno de três reuniões de criação, nas quais cada membro da equipe sugeria um refinamento da mecânica, a partir da observação e sugestão do outro. Havia consenso de que o jogo deveria criar empatia nos jovens a partir da identificação deles com os personagens, projeto gráfico, linguagem e temas. Nesse sentido, destacam-se os seguintes pontos:

- Havia a preocupação de que os alunos das escolas públicas se vissem retratados nos personagens. Além do respeito às características físicas, foi criada a opção de motociclista à do personagem motorista, uma vez que, entre o público-alvo, havia moradores de comunidades, nas quais a motocicleta é um meio de transporte muito utilizado.
- Nos tabuleiros, os pontos turísticos foram apresentados, quando possível, em foto-colagem, de modo que o prédio/monumento, pudesse ser conhecido em sua forma real.
- A linguagem utilizada nas cartas de perguntas e respostas era coloquial e usavam-se termos e gírias familiares aos jovens.
- A lógica do jogo foi pensada de modo não-linear. Nos circuitos dos mapas não há ponto de partida, nem de chegada, e há sempre a opção de vários caminhos para se chegar a um destino. O objetivo com esse formato era aproximar o jogo, mesmo sendo de tabuleiro, da lógica dos jogos digitais, mais presentes no universo dos jovens, e possibilitar diferentes experiências a cada vez que os alunos participassem de uma partida.
- A estratégia do jogo era fazer com que os jogadores tivessem de tomar decisões, de forma coletiva, a cada rodada. O objetivo era estabelecer interações que pudessem estimular a capacidade de argumentação, negociação e cooperação entre os participantes de uma mesma equipe.

Para a produção dos kits dos jogos, foram contratados seis fornecedores, cada um com uma *expertise*, que colaboraram no processo criativo, propondo novas soluções em materiais, formatos e cores.

O jogo de tabuleiro

Cada kit do jogo era composto por:

- 4 tabuleiros, cada um representando uma região da cidade do Rio de Janeiro - Zona Sul, Zona Norte, Zona Oeste e Centro ;

- 2 conjuntos de 4 personagens por tabuleiro: motorista, ciclista, pedestre e sinistro;
- 4 dados;
- 4 conjuntos de cartas contendo missões dentro de cada uma das zonas da cidade;
- cartas Perguntas (questões baseadas em tópicos do Código Nacional de trânsito)
- cartas casas de segurança (questões sobre mobilidade sustentável)
- cartas que são dispositivos de segurança;
- cartas do Sinistro, relacionadas sempre a alguma infração no trânsito. (Ex: Falando no celular enquanto dirige? Duas rodadas sem jogar)



Figura 4 - Imagens ilustrativas do material do jogo de tabuleiro

A Mecânica

Vence o jogo quem completar 18 pontos primeiro. Cada equipe recebe uma carta contendo 6 missões, que devem ser cumpridas dentro de um mesmo mapa. Estas são apresentadas na forma de passeios ou tarefas. (exemplos de missão na zona Sul: levar o primo ao Cristo Redentor, ver uma exposição no MAM, ou levar o carro ao posto do Detran para uma vistoria).O circuito de cada um dos mapas reproduz os percursos de trânsito da cidade (ruas, estações de metrô, túneis, ciclovias). Não há um ponto de partida ou de chegada, os personagens andam pelos tabuleiros, da maneira que as equipes acham mais conveniente.

As regras

Cada equipe distribui o Pedestre, o Ciclista e o Motorista pelas casas no mapa (sem sobreposição, em qualquer casa que não seja alvo de missão), antes do sorteio da missão. Em seguida, escolhe o ponto de partida do Sinistro.

- Cada equipe retira uma carta missão e joga o dado para decidir quem começa.
- A cada lance dos dados, alternado entre as equipes, devem-se fazer dois movimentos seguidos com o número obtido nos dados: no primeiro, move o Sinistro; no segundo, um dos outros três personagens.
- Para conquistar os pontos, as equipes devem chegar com o motorista, pedestre ou ciclista aos locais descritos nas missões e/ou parar nas casas de segurança, onde a equipe responde a uma questão sobre trânsito, (a cada resposta certa o jogador recebe 1 ponto e 1 dispositivo de segurança).
- Os personagens movem-se sobre as casas conforme os números obtidos no lançamento do dado.
- O movimento pode ser feito para a frente ou para trás, mas apenas em um sentido em cada lançamento de dados (o Sinistro era a exceção).

- Ao tirar 6 no dado, é necessário responder a uma pergunta sobre trânsito. A resposta correta permite avançar os personagens; caso contrário, a equipe perde a vez.
- Cada personagem tem uma velocidade própria, reproduzindo o que acontece na vida real: o pedestre anda 1 vez o ponto do dado, o ciclista multiplica por 2 vezes os pontos, e o motorista multiplica por 4.
- O personagem Sinistro anda 1 vez os pontos dos dados e tem como objetivo alcançar um personagem da equipe adversária. (durante os testes, os alunos sugeriram que, para dar mais agilidade ao Sinistro, ele pudesse andar para todos os lados, em uma mesma jogada. (ex.: 5 pontos no dado. Anda 3 casas para a esquerda e 2 casas para a direita)
- Há 3 tipos de vias nos mapas. Na via branca, todos os personagens podem se locomover. As vias vermelhas são destinadas ao motorista e as amarelas ao ciclistas e pedestres.

A versão digital

A versão digital do jogo, em razão da necessidade de redução dos custos de programação e adaptação do tabuleiro para o meio digital, apresenta apenas duas opções de mapas: o mapa da zona Sul da cidade do Rio de Janeiro, por ser a zona mais turística, e o de uma cidade fictícia. Como o custo de distribuição do jogo digital era muito menor do que o do jogo de tabuleiro, a empresa financiadora do projeto pensou em expandir a sua distribuição para outras cidades e estados. Desse modo, a cidade fictícia caracteriza-se como opção neutra, que pode atrair a atenção de moradores de outras cidades. Nessa cidade, os nomes dos pontos turísticos fazem alusão a autores consagrados da literatura brasileira ou a compositores nacionais, com o objetivo de gerar um conteúdo didático extra, que pode ser aproveitado em outras disciplinas. Também não foi possível, em razão da infraestrutura de *hardware* disponível nas escolas na época, fazer uma versão em que os alunos pudessem jogar uns contra os outros em diferentes computadores. As opções disponíveis são: um jogador contra o computador ou dois jogadores dividindo um computador. Além disso, foram acrescentados três níveis de dificuldade nos dois mapas – básico, médio e avançado. Em cada nível,

o tempo para resposta diminuía. No nível 3, os personagens conquistavam “poderes” (novas funções).



Figura 5 - Tela do jogo digital com zoom do mapa.

Em ambas as versões, o jogo é acompanhado de um Guia do Mediador, o qual contém uma breve explicação sobre a história e a relevância de cada ponto turístico, além de sugestões sobre a abordagem do jogo por diferentes disciplinas, como História, Geografia, Matemática e Português.

4.3 Relato de algumas sessões de experimentação do jogo

Nesta parte da dissertação, procuramos relatar as interações ocorridas durante as experimentações coletivas ocorridas em três escolas da zona Oeste, nas quais o jogo foi utilizado. Por se tratar de um estudo exploratório preliminar, não foi possível usar uma metodologia científica para a coleta de dados. Como consequência, não foram desenvolvidos parâmetros claros para traçar uma comparação entre as similaridades e diferenças das duas versões do jogo. A tabela abaixo tem, somente, o objetivo de auxiliar na organização e na visualização das impressões registradas através da recuperação da memória vivencial e de anotações e gravações não sistematizadas. Sendo assim, algum campo pode não aparecer em alguma tabela por não haver sido registrado o tipo específico de interação naquele ambiente. Apesar do exposto acima, esse estudo preliminar pôde auxiliar na reflexão sobre o tema e na construção da pesquisa.

Os cenários

- **Espaço A: Colégio Estadual, na Barra da Tijuca**

Nesse colégio, foram realizadas duas visitas, com intervalo de um ano entre elas. Na primeira visita, foi utilizado o jogo de tabuleiro. A utilização do jogo aconteceu no pátio da escola. Na segunda visita, o objetivo foi testar o jogo digital e o cenário foi o laboratório de informática, um espaço amplo, recém-reformado. Havia computadores suficientes para todos os alunos jogarem, mas o tamanho do monitor (13”) não permitia uma boa visualização dos mapas, apesar de os mesmos possuírem *zoom*.

- **Espaço B : Centro Interescolar Estadual, em Campo Grande.**

Houve uma visita a esse centro, que teve como objetivo testar o jogo digital. O cenário foi o laboratório de informática. O espaço era menor do que o do espaço A e havia menos computadores disponíveis, mas os monitores eram um pouco maiores, facilitando a visualização. Cada computador era compartilhado por dois alunos, que podiam jogar como adversários em uma mesma partida.

- **Espaço C: Unidade escolar do Sesi localizada dentro da fábrica da empresa financiadora do projeto, em Campo Grande.**

Nesta unidade, foram realizadas três visitas. As duas primeiras aconteceram com um intervalo de dois meses. A primeira teve como objetivo testar o jogo. Na segunda visita, o objetivo foi a realização de um vídeo de registro da atividade para a empresa financiadora do projeto.

A professora escolheu dez participantes, que jogaram livremente durante uma hora, tempo que durou a gravação. A terceira visita teve como objetivo testar o jogo digital e aconteceu um ano após a segunda visita.

O jogo de tabuleiro foi utilizado em uma sala de aula e o jogo digital, no laboratório de informática. Além dos cenários expostos acima, também serão citadas as experimentações coletivas do jogo de tabuleiro, realizadas pelos mediadores, no auditório de uma instituição em Botafogo, e pelos funcionários da empresa financiadora, no auditório da mesma, na Barra da Tijuca.

Exemplos de interações

Cenário 1 espaços A, B e C

Nº de participantes sem torno de 40 em cada um dos espaços

Tipo de Interação entre alunos mediada pelo jogo Tema colaboração	
Jogo de tabuleiro	Jogo digital
<p>Locais Espaço A: pátio; espaço C: sala de aula</p> <p>Os alunos foram divididos em equipes, compostas por 4 ou 5 membros.</p> <p>Situação 1 Nas 2 instituições de ensino, a maioria dos grupos escolheu manter as regras integrais do jogo e a decisão por qual personagem usar e qual a resposta correta a ser dada foi pensada de forma coletiva. Os alunos que compreenderam as regras mais rapidamente auxiliaram os demais.</p> <p>Situação 2 Em torno de 4 equipes, considerando-se as 2 instituições de ensino, decidiram que cada membro seria responsável por um personagem e que, a cada rodada, seria a vez de um mover a peça.</p>	<p>Locais Laboratórios de informática dos espaços A, B e C</p> <p>Os alunos jogavam contra o computador ou eram colocados em duplas, compartilhando o mesmo computador, e jogando um contra o outro.</p> <p>Os alunos que compartilhavam um mesmo computador interagiam de forma colaborativa no que se referia às regras e ao domínio da tecnologia. Entre os que jogavam sozinhos contra o computador, a interação com os colegas somente acontecia se havia alguma dúvida no que dizia respeito às regras. Poucos buscaram ajuda de outros colegas para responder às perguntas.</p>
Impressões gerais	
<p>Os alunos se dividiram praticamente, sem a intervenção do mediador, e acabavam jogando com quem tinham mais afinidades.</p> <p>Na Situação 1, as interações se deram de forma colaborativa. Não foram notadas relações de imposição. Em relação às respostas, normalmente optavam pela resposta que a maioria do grupo decidia.</p> <p>Na Situação 2, os participantes jogavam praticamente de forma individual dentro de uma mesma equipe, cada um decidia para onde “seu” personagem andaria.</p> <p>O jogo de tabuleiro propiciou mais interações colaborativas do que o jogo digital .</p>	

Tabela 2 - Interação, tema: colaboração

Tipo de Interação entre o aluno e o jogo Tema: motivação de uso e entendimento das regras por gênero	
Jogo de tabuleiro	Jogo digital
<p>Não foi observada diferença por gênero no entendimento das regras</p> <p>Meninos e meninas interagiram com o jogo com igual interesse.</p>	<p>Os alunos que compartilhavam um mesmo computador interagiam de forma colaborativa no que se referia às regras e ao domínio da tecnologia.</p> <p>Entre os que jogavam sozinhos contra o computador, a interação com os colegas somente acontecia se havia alguma dúvida no que dizia respeito às regras. Poucos buscaram ajuda de outros colegas para responder às perguntas.</p> <p>Os jogadores aprendiam a resposta correta por tentativa e erro, interagindo com o computador</p>
Impressões gerais	
<p>Os meninos demonstravam melhor domínio do uso do computador. Essa habilidade acabava refletindo um melhor aproveitamento do jogo digital em relação às meninas, que em alguns casos ficavam desmotivadas pela dificuldade em usar o computador para jogar.</p> <p>Alguns computadores não tinham capacidade para rodar o jogo de forma rápida, o que desmotivava os meninos.</p> <p>Os meninos falavam com familiaridade sobre <i>bugs</i> e formas de burlar as regras, dando pistas de que eles têm essa prática como hábito..</p>	

Tabela 3 - Interação, tema: motivação de uso e entendimento das regras por gênero

Tipo de Interação I entre o aluno e o jogo Tema I Empatia com os personagens	
Jogo de tabuleiro	
<p>A representação gráfica do personagem Sinistro, com a palavra <i>crash</i> escrita em estilo de HQ gerava empatia, mas era associada a acidentes.</p>	<p>A representação gráfica foi alterada e o personagem Sinistro passou a ter uma imagem positiva, de guarda, fiscalizador.</p>
Impressões gerais	
<p>A representação gráfica levou os alunos a chamarem o personagem “sinistro” pelo símbolo que estava escrito na peça. “Crash”.</p>	

Tabela 4 - Interação, tema: empatia com os personagens

<p>Tipo de Interação I entre o aluno e o jogo Tema I Relação de gênero com a escolha do personagem</p>
<p>Jogo de tabuleiro e Jogo digital</p>
<p>Ao utilizar o personagem motorista, grande número de meninos escolhia o motociclista.</p> <p>Entre as meninas, notou-se preferência pelo carro.</p> <p>Entre os meninos, havia comentários sobre motocicletas e velocidade, marcas conhecidas, capacidade de “voar” com a moto.</p> <p>Nas demais situações, não se notava preferência por gênero</p>
<p>Impressões gerais</p>
<p>A escolha da moto pelos meninos parecia estar mais relacionada ao prazer pelo desafio e velocidade do que à familiaridade com o veículo.</p>

Tabela 5 - Interação, tema: relação de gênero com a escolha do personagem

<p>Tipo de Interação I entre o aluno e o jogo Tema I Empatia com o projeto gráfico dos mapas e conhecimento da cidade</p>	
<p>Jogo de tabuleiro</p>	<p>Jogo digital</p>
<p>A programação visual foi avaliada como boa.</p> <p>Espaço A : Os alunos demonstraram interesse por todos os mapas. Conheciam parte da sua região, no caso zona Oeste. Em relação aos outros mapas, demonstravam conhecer somente alguns pontos turísticos.</p> <p>Espaços B e C: Os alunos tinham mais interesse em utilizar os mapas das demais zonas da cidade, do que o da zona Oeste.</p>	<p>A programação visual foi avaliada como boa, mas a visualização geral dos mapas era prejudicada pelos tamanhos dos monitores, nas 3 escolas.</p> <p>Os que conseguiam jogar as 3 fases no mapa da Zona Sul optavam por jogar o mapa da cidade fictícia.</p> <p>Demonstravam conhecer somente os pontos turísticos da zona Sul.</p>
<p>Impressões gerais</p>	
<p>De modo geral, os jovens de Campo Grande demonstraram conhecer menos a região onde moram (zona Oeste) e a cidade como um todo, do que os moradores do Recreio/Barra. Foi notada curiosidade em conhecer melhor a cidade nos 3 grupos. As sedes dos Clubes de Futebol despertavam a atenção dos meninos</p>	

Tabela 6 - Interação, tema: empatia com o projeto gráfico e conhecimento da cidade

Cenário 2 : evento de formação de professores
Nº de participantes: em torno de cem

<p>Tipo de Interação I entre os mediadores e entre o mediador e o objeto Tema I Entendimento das regras e motivação para o uso do jogo em situações de ensino-aprendizagem</p>
<p>Jogo de tabuleiro</p>
<p>Os mediadores dividiram-se em equipes de 4 participantes.</p> <p>Aqueles que entenderam a mecânica do jogo mais rapidamente interagiam de forma colaborativa, auxiliando o colega.</p> <p>Podiam-se perceber também interações colaborativas nos momentos de responder às questões sobre trânsito e mobilidade.</p> <p>Os mediadores conversavam entre eles sobre se gostavam de jogar em seus momentos de lazer</p>
<p>Impressões gerais</p>
<p>Interações colaborativas foram percebidas.</p> <p>Não foi observado relação entre a motivação para uso do jogo e a idade ou o gênero do mediador.</p> <p>Notou-se grande preocupação em como encaixar o jogo na grade e na carga horária.</p> <p>A motivação estava relacionada à experiência vivida anteriormente com jogos e a um perfil mais comunicativo de professor.</p>

Tabela 7 - Interação, tema: entendimento das regras e motivação para o uso do jogo em situações de ensino-aprendizagem

<p>Tipo de Interação I entre os diferentes perfis de jogador e o jogo Tema I Modos de jogar (utilização das casas de segurança)</p>		
<p>Jogo de tabuleiro</p>		
<p>Alunos</p>	<p>Mediadores</p>	<p>Funcionários da empresa</p>
<p>Era bastante utilizada para conseguir pontos e dispositivos de segurança.</p>	<p>Era utilizada de modo variável pelos grupos</p>	<p>Era pouco utilizada. Os funcionários queriam chegar logo ao local da missão</p>
<p>Impressões gerais</p>		
<p>O grupo de alunos foi o que mais parou nas casas de segurança e as utilizou como forma de conseguir pontos. Esse grupo rapidamente percebeu que era possível conseguir pontos que, ao final do jogo, poderiam fazer diferença.</p> <p>Os funcionários praticamente não utilizaram o recurso e ficavam focados em chegar às missões.</p>		

Tabela 8 - Interação, tema: modos de jogar

4.4

Considerações com base na experiência prática

A experiência prática com o jogo evidenciou comportamentos que transcendiam o conteúdo específico do jogo: os jovens da zona Oeste que participaram do projeto conheciam pouco a cidade, mas tinham curiosidade em conhecer os locais e as vias apresentados nos mapas das outras regiões. Isso acontecia especialmente com os moradores de Campo Grande, refletindo possivelmente o fato de o bairro estar localizado longe da área central da cidade e ter, no ano da pesquisa, pouco acesso a transporte público de qualidade. Apesar de a inclusão do personagem motociclista ter sido pensada pelo fato de a motocicleta ser um meio de transporte bastante utilizado nas comunidades, havia preferência do veículo pela maioria dos meninos, independentemente do seu local de moradia. Essa preferência sugere uma maior atração deles por velocidade e perigo. Segundo o banco de dados de acidentes de trânsito do DNIT, em 2011, 75% dos acidentes no Rio de Janeiro tinham condutores do sexo masculino, especialmente jovens.

Há indícios, também, de que os meninos, de modo geral, são mais familiarizados com o universo dos jogos digitais do que as meninas e que isso acaba refletindo um melhor domínio das tecnologias digitais por eles. Para algumas meninas, a tecnologia, e principalmente o não conhecimento do universo dos jogos digitais, aparecia como barreira para aproveitamento de todas as funções do jogo o que, conseqüentemente, influenciava no nível de aprendizado.

Entre os mediadores foi notado que a motivação para o uso dos jogos em situação de ensino-aprendizagem estava mais relacionada à sua experiência anterior com jogos em momentos de lazer, o que reforça os pensamentos de Bakhtin (2006) e Goulemot (1996). Para os dois autores, tanto a situação social mais imediata quanto o meio social mais amplo exercem influência na forma de interação com um tema ou leitura de um objeto. Sendo assim, a relação de cada mediador com o jogo será uma reação a partir da sua visão sobre as dinâmicas de ensino-aprendizagem, mas também a partir do que o jogo significa para ele socialmente (se ele jogou muito na infância, se eram experiências boas ou ruins, se ganhava ou perdia as competições esportivas ou não, entre outros).

A preocupação dos mediadores, em como encaixar o jogo na grade curricular e nos horários, pode refletir a necessidade de a escola rever a forma

como ela está estruturada e que engessa, muitas vezes, as ações do mediador. Fazendo-se uma relação da situação vivida pelos mediadores com o pensamento de Goulemot (1996) pode-se observar que, para o autor, a escola estaria em um lugar de desconforto nesse início de século, quando há uma discussão entre os educadores sobre a necessidade de revisão das formas docentes, especialmente quanto à forma como as aulas e os conteúdos são organizados.

Os funcionários da empresa jogavam mais empenhados em chegar às missões, dando pistas de que esse comportamento seja consequência de um ambiente que valoriza resultados e metas. Os conceitos formulados por Bakhtin (2006) reforçam essa ideia, ao defenderem que cada interação obedece, de certo modo, às características de um ambiente social.

Pode-se considerar, também, que a migração do meio físico para o digital não foi um processo de simples execução e que a falta de infraestrutura necessária para a utilização do jogo digital foi uma barreira, em alguns casos, para que as interações acontecessem de maneira satisfatória.

Por fim, com base nas falas dos mediadores, observou-se que, além do jogo *Na Pista do Melhor Caminho*, outros jogos e projetos eram enviados às escolas públicas pela Secretaria Estadual de Educação, mas não havia uma orientação geral de como eles deveriam estar relacionados entre eles e com os conteúdos das disciplinas. Desse modo, o resultado era que os jogos e projetos, ao invés de se relacionarem com os conteúdos, passavam a competir com eles e com os outros projetos existentes.

Em termos gerais, o jogo foi criado por uma equipe carioca, cujos membros moravam em lugares diversos da cidade, e dessa forma puderam construir a interface de forma colaborativa, acrescentando sugestões aos mapas sobre o que colocar ou não, de uma perspectiva de quem vive e conhece os locais. Pode-se pensar também que os conceitos de sustentabilidade presentes no jogo só existem porque estamos no século XXI, em que eles são importantes e valorizados. Utilizando como base o conceito de biblioteca de Goulemot (1996), podemos dizer que o resultado final do jogo *Na Pista do Melhor Caminho* foi a soma das bibliotecas individuais de cada um dos membros da equipe de criação, tendo como base uma biblioteca cultural maior.

Houve também o entendimento, para as partes envolvidas no processo de criação e mediação do jogo, de que ele estimulou o aprendizado dos conceitos

através de uma abordagem lúdica que motivava os alunos. Pode-se pensar, a partir da visão de Donald Schön (2000), que o jogo educativo pode ser uma interface criada como resultado da atuação colaborativa entre Design e Educação, por meio da prática de reflexão-na-ação, o que possibilitou não somente a criação de uma interface inovadora na forma de abordagem do tema, mas de um espaço em que os alunos também aprendem de forma reflexiva durante a ação: o jogo permite que o aluno possa ver o resultado de suas estratégias e respostas de forma imediata enquanto joga, e pode testar novas táticas, mudar estratégias.

Com base no exposto acima, podemos pensar os jogos, educativos ou de entretenimento, como espaços ideais da visão bakhtiniana, uma vez que precisam de uma equipe multidisciplinar para a sua criação, na qual os participantes interagem uns com os outros, avançando com o processo criativo a cada troca, em um processo colaborativo. Além disso, o aluno/jogador aprende os conceitos por meio de interações dinâmicas: a cada erro ou acerto, o aluno reformula sua tática em um processo dialógico constante com a interface e com os outros participantes.

As considerações descritas acima foram de fundamental importância para a construção de uma pesquisa de campo que envolvesse professores e alunos, pois ficou claro que o sucesso de um projeto lúdico de ensino-aprendizagem deve atender aos anseios de ambas as partes.