



**UFC**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**

**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**

**GRADUAÇÃO EM BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**GABRIEL RIBEIRO BALAN**

**NARRATIVAS E CONTEXTUALIZAÇÃO EM RECURSOS EDUCACIONAIS  
DIGITAIS: O CASO DA SÉRIE “A TURMA DA MILA”**

**FORTALEZA**

**2021**

GABRIEL RIBEIRO BALAN

**NARRATIVAS E CONTEXTUALIZAÇÃO EM RECURSOS EDUCACIONAIS  
DIGITAIS: O CASO DA TURMA DA MILA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Raquel Santiago Freire.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

B144n Balan, Gabriel Ribeiro.

Narrativas e contextualização em recursos educacionais digitais : o caso da Turma da Mila / Gabriel Ribeiro Balan. – 2021.  
62 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.

Orientação: Profa. Dra. Raquel Santiago Freire.

1. Recurso educacional digital. 2. Narrativa em recursos educacionais. 3. Língua portuguesa. 4. Gamificação. I. Título.

CDD 302.23

---

GABRIEL RIBEIRO BALAN

**NARRATIVAS E CONTEXTUALIZAÇÃO EM RECURSOS EDUCACIONAIS  
DIGITAIS: O CASO DA TURMA DA MILA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Raquel Santiago Freire.

Aprovada em: 02/09/2021.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Raquel Santiago Freire (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. José Aires de Castro Filho  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Ms. Glaudiney Moreira Mendonça Junior  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Ms. Rayssa Araújo Hitzschky  
Universidade Federal do Ceará

Aos meus pais, Silvana Ribeiro Balan Rocha e  
Belmiro Balan.

## AGRADECIMENTOS

Ainda custo a acreditar que cheguei neste ponto da minha jornada acadêmica! Sei que ainda há muito a percorrer, mas passar por mais este marco na minha vida educacional é motivo de grande alegria para mim. Certamente toda a minha trajetória no ensino superior foi de grande aprendizado e diversas pessoas fizeram parte desta história antes e depois do meu ingresso na universidade.

Agradeço, primeiramente, à minha mãe, Silvana Ribeiro e ao meu pai, Belmiro Balan e à minha avó, Antônia Ribeiro, por todo o carinho, compreensão e auxílio que sempre me deram. Sei que todo o esforço que empregaram na minha criação e na minha formação. A vocês serei eternamente grato, não apenas pela conquista do diploma, mas por todos os aprendizados que tive durante meu crescimento. Meu pai e minha avó já não estão mais comigo em presença física, mas fica a eterna saudade.

Agradeço à professora Raquel Freire, pela maravilhosa orientação, sem a qual este trabalho não seria possível, tornando a experiência da escrita bastante satisfatória. Agradeço a cada dia pela escolha que fiz e pela senhora ter aceitado a árdua tarefa de me orientar. Serei eternamente grato.

Agradeço à minha namorada, Aline Melo, que tanto me apoiou e me motivou a continuar seguindo o caminho da dissertação, sendo paciente e compreensiva, principalmente nos meus piores momentos.

Agradeço muito aos amigos que fiz no curso de Sistemas e Mídias Digitais, Lucas Ierê, Wallison Lopes, Marcos Magalhães, Victor Hugo, Renan Coelho, Paulo de Tarso, Eric Vinícius, Mikael Ângelo, Alexandre Machado, Richard Farias, Emili Borges, Gabriel de Melo, Rafael Camurça, enfim, são muitas pessoas incríveis que passaram pela minha vida em toda essa intensa experiência que é a vivência da universidade! Pessoas sensacionais, que sempre me acolheram e que tantos momentos bons tivemos juntos!

Agradeço demais aos meus amigos da Desenrolado, local onde pude desenvolver minhas habilidades profissionais na área que tanto amo e que ajudou a compôr as análises aqui presentes.

Por fim, agradeço a mim, que depois de duvidar em diversos momentos das minhas capacidades de escrita, emocional, psicológica e física. Foram diversos momentos de ansiedade e solidão, porém consegui passar por todos os obstáculos, com o auxílio das pessoas presentes aqui nesta seção e muitas mais.

“Na caverna que você tem medo de entrar está  
o tesouro que você procura.”

Joseph Campbell

## RESUMO

A pesquisa aqui apresentada tem como objetivo geral entender a narrativa como critério fundamental no desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais. Os RED podem assumir muitas formas, desde jogos à simuladores, ou mesmo imagens, textos, vídeos, áudios, animações e/ou *hiperlinks*. Com este estudo, espera-se destacar os principais aspectos e características da narrativa no desenvolvimento de uma série de Recursos Educacionais Digitais. A narrativa consiste basicamente naquilo que é narrado, na contação de histórias, no ato que acompanha a humanidade desde tempos remotos. A forma de contar histórias foi sendo aprimorada com o passar do tempo, desde pinturas rupestres, passando pela literatura, até as histórias interativas contadas atualmente por meio de jogos eletrônicos. Este tipo de utilização para fins educacionais pode apresentar diversas vantagens. O estudo apresenta os seguintes objetivos específicos: descrever as principais características de narrativas em jogos digitais, caracterizar a importância da narrativa e da contextualização em recursos para a educação e classificar como essas narrativas aparecem em uma série de recursos intitulado: “A Turma da Mila”, objeto de estudo do trabalho aqui desenvolvido. Esta pesquisa seguiu o método de estudo de caso, a fim de por meio do objeto da pesquisa classificar como as narrativas e a contextualização aparecem nos RED da Turma da Mila, o produto analisado. Uma ficha de análise foi desenvolvida para catalogar cada recurso e seus personagens em uma estrutura de análise narrativa e para compreender o aspecto de contextualização. Com os resultados foi possível concluir que há elementos narrativos presentes na série de RED analisada e da importância da abordagem narrativa na contextualização da construção de novos saberes.

**Palavras-chave:** Recurso Educacional Digital; Narrativa em Recursos Educacionais; Língua Portuguesa; Gamificação.



## ABSTRACT

The research presented here has as general objective to present the narrative as a fundamental criterion in the development of Digital Educational Resources. RED can take many forms, from games to simulators, or even images, texts, videos, audios, animations and/or hyperlinks. With this study, it is expected to highlight the main aspects and characteristics of the narrative in the development of a series of Digital Educational Resources. The narrative basically consists of what is narrated, in the storytelling, in the act that has accompanied humanity since ancient times. The way of telling stories has been improved over time, from rock paintings, through literature, to the interactive stories currently told through video games. This type of use for educational purposes can present several advantages. The study presents the following specific objectives: to describe the main characteristics of narratives in digital games, to characterize the importance of narrative and contextualization in resources for education and to classify how these narratives appear in a series of resources entitled: "The Mila's Gang", object of study of the work developed here. This research followed the case study method, in order to classify how narratives and contextualization appear in the RED of Turma da Mila, the analyzed product. An analysis form was developed to catalog each resource and its characters in a narrative analysis structure and to understand the aspect of contextualization. With the results it was possible to conclude that there are narrative elements present in the analyzed RED series and the importance of the narrative approach in the contextualization of the construction of new knowledge.

**Keywords:** Digital Educational Tool; Narrative in Educational Resources; Portuguese language; Gamification.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela inicial de A Turma da Mila em: Organizando Álbuns .....	31
Figura 2 – Tela inicial de A Turma da Mila em: O Livro de Parlendas .....	32
Figura 3 – Tela inicial de A Turma da Mila em: Os enigmas dos bilhetes .....	33
Figura 4 – Tela inicial de A Turma da Mila em: As regras de jogo .....	34
Figura 5 – Tela inicial de A Turma da Mila em: Pelas Ruas da Cidade .....	34
Figura 6 – Tela final com a Turma da Mila reunida.....	43

## LISTA DE QUADROS E TABELAS

Quadro 1 – Competências da BNCC contempladas pelos RED .....	28
Tabela 2 – Ficha de análise de RED .....	41
Tabela 3 – Ficha de análise do RED Organizando Álbuns .....	43
Tabela 4 – Ficha de análise do RED O Enigma dos Bilhetes .....	46
Tabela 5 – Ficha de análise do RED O Livro de Parlendas .....	49
Tabela 6 – Ficha de análise do RED As Regras do Jogo .....	51
Tabela 7 – Ficha de análise do RED Pelas Ruas da Cidade .....	52
Tabela 8 – Ficha de análise de Personagens .....	55

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

RED	Recursos Educacionais Digitais
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
MEC	Ministério da Educação
UFC	Universidade Federal do Ceará
PROATIVA	Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>2</b>	<b>NARRATIVAS E CONTEXTUALIZAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1</b>	<b>Estruturas narrativas emergentes</b> .....	<b>18</b>
<b>2.2</b>	<b>Jogos Digitais e a Evolução Narrativa em Jogos</b> .....	<b>19</b>
<b>2.3</b>	<b>Narrativa e Contextualização em Recursos para Educação</b> .....	<b>21</b>
<b>2.4</b>	<b>A Estrutura de um RED</b> .....	<b>23</b>
<b>2.5</b>	<b>Aspectos de Desenvolvimento Narrativo de um RED</b> .....	<b>24</b>
<b>3</b>	<b>PROCESSOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>26</b>
<b>3.1</b>	<b>Modalidade da Pesquisa e Justificativa</b> .....	<b>26</b>
<b>3.2</b>	<b>Unidade de caso: série “A Turma da Mila”</b> .....	<b>27</b>
<b>3.3</b>	<b>Análise de dados: a construção da ficha de análise</b> .....	<b>35</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS</b> .....	<b>42</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>59</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>62</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A evolução tecnológica revoluciona a forma com que a humanidade lida com o meio como também transforma o ambiente em que vive, influenciando nosso cotidiano e nossos hábitos. Através dela, várias tarefas podem ser facilitadas, como compras on-line, atendimentos eletrônicos, trocas de mensagens etc. Esta evolução pode ser caracterizada pelo desenvolvimento de máquinas, mas também pelo desenvolvimento da Internet. Com ela, podemos assimilar informações, mas também criar conteúdos diversos, reproduzir vídeos ou mesmo transmitir vídeos em tempo real, através de *lives* na internet, utilizando uma quantidade massiva de dados móveis, ou de conexão com ou sem fio.

A internet marca o crescimento do acesso à informação e compartilhamento da mesma, sendo uma das motivações para o acelerado crescimento tecnológico do século XXI. Nesta lógica e aproveitando a evolução tecnológica, estão os jogos digitais. Com os primeiros jogos digitais datados dos anos 50, a indústria de videogames vem crescendo exponencialmente desde os anos 80, com a revitalização da indústria após o lançamento do Nintendo Entertainment System (NES), da empresa produtora de jogos Nintendo, conforme afirmado por Markmann (2020, p. 257) . Atualmente, a indústria de jogos eletrônicos obtém faturamento maior do que a indústria cinematográfica, antes líder do mercado de entretenimento (MASCENA *et al.*, 2012).

Com o apelo que os jogos eletrônicos têm para a população mais jovem, que já entra em contato com a tecnologia atual cada vez mais cedo, os jogos estão em todo lugar e cada vez mais acessíveis e otimizados, independente do hardware que esteja o executando. Esta utilização massiva torna importante a adequação das escolas à nova realidade dos estudantes.

Desta abordagem, surgem os Recursos Educacionais Digitais, ou RED, elemento amplamente utilizado por professores, escolas e universidades a fim de diversificar situações educativas e apoiar professores em suas práticas de sala de aula (DORIGONI, 2008). Antes com utilização pontual e pouco inseridos dentro do contexto de aula, os RED agora possuem bastante foco e há algum incentivo por parte do Ministério da Educação para aumento do uso destes recursos, como a disponibilização da Plataforma Integrada de Recursos Educacionais Digitais<sup>1</sup>, criada em 2018.

Os RED podem assumir muitas formas, desde jogos à simuladores, ou mesmo imagens, textos, vídeos, áudios, animações e/ou *hiperlinks*. Tem o objetivo de auxiliar na

---

<sup>1</sup> <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/>

construção da aprendizagem, uma vez que o ensino não deve mais se limitar ao uso apenas de material didático. Como afirma Oliveira (2010), o ensino puramente expositivo deve ser evitado. Isso se dá devido a grande quantidade de informações e distrações às quais os alunos estão expostos e a forma dinâmica com que lidam com elas. Desta forma, a utilização de novas mídias torna-se essencial para contextualização do ensino e da aprendizagem por parte do aluno. Além disso, espera-se que essas tecnologias ofereçam simulações de atividades do mundo real como também interação com os conteúdos educacionais.

Assim, este trabalho pauta a educação contextualizada em recursos educativos como atividades interativas que situem as informações no seu contexto para adquirirem sentido. Isso se dá pelo fato de que segundo Vygotski (2008) a aprendizagem de um conceito não ocorre em um único momento, ao contrário, o desenvolvimento de conceitos baseiam-se em interações e situações consideradas significativas aos alunos. Dessa forma espera-se que os recursos possam ser utilizados como mais uma ferramenta para situações contextualizadas.

Abordagens gamificadas e contextualizadas de RED podem colaborar na interação dos alunos com os conteúdos (COUTO, 2017, BASSANI; BARBOSA, 2012). Os jogos não só meramente prendem a atenção da criança, como, segundo Piaget (1998), também influenciam o desenvolvimento social e cognitivo, além de exercitar na criança diversas habilidades, como percepção, inteligência e tendências à experimentação.

De fato, diversos fatores podem ser considerados para a efetividade de uma abordagem educacional gamificada, como apresentado por Valle *et al.* (2013) em seus estudos. O autor aponta que um dos tópicos essenciais para o envolvimento do aluno com a abordagem é, além dos aspectos didáticos, os aspectos imersivos, decorrentes da jogabilidade e da narrativa do recurso são fundamentais para causar engajamento.

A narrativa consiste basicamente naquilo que é narrado, na contação de histórias (GANCHO, 2004), ato que acompanha a humanidade desde tempos remotos. A forma de contar histórias foi sendo aprimorada com o passar do tempo, desde pinturas rupestres, passando pela literatura, até as histórias interativas contadas atualmente por meio de jogos eletrônicos. Este tipo de utilização para fins educacionais pode apresentar diversas vantagens.

Com a aplicação de narrativas em jogos e recursos educacionais, ocorre maior contextualização e envolvimento do estudante com o conteúdo abordado (HITZSCHKY, 2019). Isso se dá pela relação de familiaridade do aluno com a forma que o conteúdo é apresentado, utilizando elementos presentes no cotidiano do aluno (FREIRE, 1980). Desta forma, é possível atingir reconhecimento destes elementos no aluno, sejam elementos físicos tangíveis, seja elementos virtuais, presentes em histórias ficcionais fantásticas.

Desta forma, o estudo aqui desenvolvido tem como objetivo geral apresentar a narrativa como critério fundamental no desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais. Com este estudo, espera-se destacar os principais aspectos e características da narrativa no desenvolvimento de uma série de Recursos Educacionais Digitais. Dessa forma, o estudo apresenta os seguintes objetivos específicos: a) descrever as principais características de narrativas em jogos digitais; b) caracterizar a importância da narrativa e da contextualização em recursos para a educação; c) classificar como essas narrativas aparecem em uma série de recursos intitulado: “A Turma da Mila”, objeto de estudo do trabalho aqui desenvolvido.

A Turma da Mila<sup>2</sup> é uma série de Recursos Educacionais Digitais, desenvolvida pelo Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA), com o objetivo de contemplar o ensino de Linguagens e Códigos aos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. Os RED desenvolvidos pelo grupo trabalham diversos temas, como o gênero textual de fábulas, parlendas e outros gêneros do cotidiano no desenvolvimento da capacidade imaginativa da criança (HITZSCHKY *et al.*, 2020).

Com os diferentes RED da série, é possível traçar paralelos entre cada recurso, como se dá a contextualização de cada atividade abordada e como é trabalhada, analisando-os, através das heurísticas definidas por Valle *et al.* (2013) e pelas estruturas narrativas emergentes, também chamadas de contemporâneas, que refletem o objetivo da pesquisa aqui desenvolvida, como na estrutura de análise proposta por Gancho (2004), aliado a estrutura narrativa proposta por Vogler (2006), baseada no monomito de Campbell.

É interessante notar a necessidade de definição aprofundada de pontos como a explicação de o que é narrativa, como a narrativa clássica era abordada e como se deu a adaptação para as narrativas emergentes e suas aplicações em jogos digitais. A definição de como se dá a importância da narrativa e da contextualização em recursos para a educação, passando pela importância da contextualização no aprendizado, o que são recursos educacionais digitais e como as narrativas podem ser aplicadas a estes recursos. E, por fim, entender como as narrativas se aplicam aos RED da Turma da Mila e as conclusões dessas análises para futuros Recursos Educacionais Digitais, tanto da Turma da Mila, quanto de futuros projetos.

---

<sup>2</sup> <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso/338691>



## 2 NARRATIVAS E CONTEXTUALIZAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS

Na trajetória humana é possível encontrar histórias desde a antiguidade, de forma oral, ou escrita. Estas histórias, também chamadas de narrativas (GANCHO, 2004), contadas e recontadas durante os anos, seguem estruturas similares, sendo possível perceber na narrativa clássica um conjunto de regras pré-estabelecidas. Coincidentemente estas estruturas são naturais no processo de criação de histórias, tendo em vista que histórias da antiguidade e de diferentes povos possuem estruturas muito similares, como mitos gregos e nórdicos (CAMPBELL, 1997).

Para Chaveiro (2005), as origens da narrativa clássica vêm do gênero teatral melodrama, que por sua vez, tem sua origem atrelada à Ópera. Seguindo a linha cronológica, chegaremos ao teatro grego, com suas interpretações alegóricas e primeiras estruturas para contação de histórias, ainda que intuitivas. Voltando mais, é possível perceber narrativa inclusive em pinturas rupestres e gravações em pedra. Através de pinturas primitivas, por exemplo, é possível descobrir como as populações antigas viviam, uma vez que há histórias cotidianas ali gravadas, como caças, rituais e outras atividades.

Avançando e retornando para o melodrama, já conhecido no século XVII, porém estruturado mais concisamente durante o século XVIII por Charles Guilbert de Pixérécour, com base em suas próprias obras (CHAVEIRO, 2005). É possível notar no melodrama o intuito de prender o público, muitas vezes apresentando extremos, morais opostas e variação emocional das personagens, como afirma Huppés (2000).

Desta forma, a narrativa, ou a forma de contar histórias em si, possui certas características essenciais e necessárias, como tratadas por Gancho (2004), possuindo cinco elementos básicos: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. Estes elementos são intrínsecos à narrativa e podem ser abordados das mais diversas formas, mas por mais variadas que sejam, é sempre possível identificá-las.

O enredo é a soma das partes da trama, sendo composto por exposição, desenvolvimento, clímax e desfecho. A exposição apresenta a história, na Jornada do Escritor de Vogler (2006), é referente a apresentação do mundo comum, em que as regras iniciais do mundo são apresentadas. Durante o desenvolvimento, é visto o desenrolar da narrativa e as relações entre os personagens, enquanto o clímax é o ápice da história, sendo o momento de grandes resoluções de problemas, vitória ou derrota do herói etc. Já no desfecho são abordados os acontecimentos posteriores ao clímax, com as consequências da resolução do conflito principal, ou mesmo de sua não resolução.

Os personagens são responsáveis pelas ações e decisões tomadas durante a narrativa e cada personagem possui uma função específica, como protagonista, antagonista, personagem secundário, mentor etc. O tempo e o espaço narrativo identificam para o leitor onde e quando acontecem a história narrada, além de servir na contextualização da trama. O narrador é aquele que narra a história, podendo aparecer de diversas maneiras, como narrador personagem, ou narrador oculto e onisciente.

Com a criação das primeiras câmeras filmadoras (e que também possuíam funções de projeção) na virada do Século XIX para o Século XX, começou-se a perceber maneiras diferentes de contar histórias, com o apoio da nova mídia desenvolvida. Desde os primeiros testes dos Irmãos Lumière, mostrando cenas cotidianas, à atualidade, no qual encontramos filmes em longa metragem com narrativas complexas e efeitos práticos e digitais inovadores, é possível perceber a estrutura narrativa clássica. Por mais aprimorada que esteja atualmente, os cinco elementos estão presentes em qualquer narrativa, como por exemplo no filme *Divertida Mente* (2015), onde o espaço narrativo se dá dentro da mente da personagem principal e os personagens são emoções que compõem a psique da protagonista, ou seja, grande parte dos personagens são resultados da personificação de sentimentos.

Há também uma estrutura narrativa amplamente conhecida, desenvolvida por Joseph Campbell, analisando elementos-chave em diversas obras ficcionais e mitológicas, como em seus livros “O Poder do Mito”, lançado em 1988 e em “O Herói de Mil Faces”, lançado um ano depois. Os estudos de Campbell sobre o monomito influenciaram diversos trabalhos e conceitos hoje empregados na construção de histórias. A ramificação mais conhecida atualmente é *A Jornada do Escritor*, escrita por Vogler (2006), que adapta a jornada do herói de Campbell para narrativas modernas.

Com todas as informações aqui explanadas, é possível entender a narrativa como a contação da história apresentada. Esta forma de contar histórias segue uma estrutura comum e intrínseca a todas as outras, por seu caráter de aplicação geral, como revelado no modelo de análise narrativa de Gancho (2004), no trabalho de Campbell (1988) e na adaptação da estrutura de Campbell por Vogler (2006).

## **2.1 Estruturas narrativas emergentes**

Com o advento cinematográfico, a quantidade massiva de narrativas produzidas criou a necessidade de novas formas de contar histórias. Dentro do próprio cinema, filmes com narrativas que quebram a estrutura natural estabelecida começaram a aparecer. Como o

filme *Rashomon*, de Akira Kurosawa, lançado em 1950, ou, anos mais tarde, *Memento*, dirigido por Christopher Nolan e lançado em 2001. Ambos os filmes, apesar da diferença considerável entre seus lançamentos, quebram o fluxo narrativo pré-estabelecido, usando de flashbacks, iniciando com elementos centrais já relevados e até mesmo, como no caso de *Memento*, contado de trás para frente. Christopher Nolan também quebrou o fluxo narrativo em sua obra mais recente, *TENET*, de 2020.

Apesar de ambos os filmes mexerem com a estrutura narrativa vigente, ainda são obras fechadas em si. A diferença desse fechamento é perceptível em mídias como jogos eletrônicos.

De acordo com Salen and Zimmerman (2004), as narrativas embutidas podem ser entendidas como conteúdo narrativo fechado, ou seja, histórias com um contexto mais limitado semelhante a linearidade das narrativas cinematográficas. Por outro lado, as narrativas emergentes proporcionam uma interação que depende do contexto do jogo e das escolhas realizadas pelo jogador, assumindo diferentes comportamentos em resposta a diferentes tipos de ação. (LIMA E LIMA, 2015, p.697)

Sendo os filmes possuidores de narrativas fechadas, é possível perceber as limitações narrativas enquanto mídia. Independente de como a história seja abordada, tendo seus eventos apresentados em ordem não cronológica, a narrativa ainda é apresentada para o público de forma linear, seguindo sempre os mesmos caminhos e chegando ao mesmo final.

Nas narrativas emergentes, é possível experimentar diferentes possibilidades de caminhos através de escolhas e diferentes respostas às interações, por exemplo os jogos.

## **2.2 Jogos Digitais e a Evolução Narrativa em Jogos**

Atualmente a indústria mais lucrativa no mundo, superando a indústria cinematográfica, os jogos digitais possuem bastante espaço no cotidiano humano. No início, a ainda inexistente indústria dos games baseava-se nas experimentações de computadores em universidades, como os jogos *Jogo da Velha* e *Tennis for Two*, ambos experimentos universitários da década de 50 (LIMAS; LIMA, 2015). Desde então, com o desenvolvimento tecnológico acelerado da segunda metade do século XX, os jogos digitais passaram a trazer características inovadoras de hardware, software e, com elas, maiores possibilidades narrativas, firmando-se como indústria a partir do início do século XXI (LIMA; LIMA, 2015).

Os jogos inicialmente possuíam narrativas simples, ou seja, devido às limitações de hardware, a capacidade de contar histórias mais complexas e com diversos fatos e reviravoltas era baixa. Não havia variedade de personagens e as ações eram limitadas, então

as histórias dos jogos eram deduzidas pelos jogadores graças à ambientação e às poucas falas com intuito de contextualizar a ação. Pela primeira vez os jogadores podiam se colocar ativamente no lugar dos protagonistas das histórias, realizando escolhas, passando por diferentes caminhos e lidando com consequências. Apesar da sensação de liberdade, ainda é possível perceber nos jogos características de narrativas embutidas, uma vez que a estrutura narrativa ainda segue uma linha cronológica, guiando o jogador para o final da história contada.

Principalmente nos jogos mais recentes, com bastante investimento técnico, é possível escolher modos de jogo, como na franquia de jogos *Grand Theft Auto*, popularmente conhecida como GTA, da Rockstar Games. Nele é possível escolher seguir a história, realizando missões dadas pelo jogo no desdobramento narrativo, como também apenas andar pela cidade onde o jogo é ambientado, escolhendo entre cortes de cabelo, fazer exercícios e cometer atos criminosos dentro do jogo, entre outras possibilidades. Apesar da temática violenta, GTA foi um dos jogos responsáveis pela popularização do gênero de jogos em mundo aberto e pela utilização de planos cinematográficos através do posicionamento de câmeras no ambiente tridimensional, que seguem as ações do personagem e dão a visão do jogo para o jogador.

Apesar da grande popularidade de jogos com orçamentos milionários, como o jogo citado acima, os gêneros clássicos de jogos digitais ainda são amplamente consumidos e atualmente podem ser desenvolvidos com equipes menores e orçamento menor. Seja por limitação financeira, ou escolha estética, o desenvolvimento destes jogos atualmente possui um fator bastante influente na capacidade criativa dos desenvolvedores, que são as limitações do próprio formato. Mesmo com poucos recursos, a equipe de desenvolvedores consegue criar obras que constantemente reinventam os gêneros clássicos de jogos e surpreendem crítica e público.

Braid, jogo de plataforma lançado em 2008, foi capaz de renovar a abordagem de jogos deste gênero clássico. No jogo, controlamos Tim, o personagem que precisa resgatar sua princesa de um antagonista cruel. O gênero do jogo e objetivo principal apresentado de início gera reconhecimento no jogador, possibilitando o entendimento intuitivo de mecânicas básicas. Porém, o jogo apresenta uma mecânica nova, pois brinca com uma possibilidade passada pela cabeça de muitos: a possibilidade de voltar no tempo e corrigir os próprios erros. Arrepende-se de algo dito e desfazer, como num passe de mágica, evitando o erro e mantendo consigo a experiência de suas ações. Desta forma, ocorrem o aprendizado e o domínio da jogabilidade, enquanto o jogador avança pela história.

Diversos filmes abordam o tema de forma parecida, como o filme *Questão de Tempo*, lançado em 2013, poucos anos mais tarde. Apesar de ambos serem histórias tocantes, a possibilidade de estar ativamente no lugar de protagonista gera bastante engajamento pelo usuário, uma vez que suas escolhas afetam toda a experiência de jogar e conectam jogador e personagem. Este engajamento pode ser aplicado para diversas áreas além do entretenimento, como a área da educação.

### **2.3 Narrativa e Contextualização em Recursos para Educação**

Ao estudar os diferentes processos de aprendizagem no âmbito educacional, é possível perceber a presença da contextualização. Isto se dá, uma vez que o processo de aprendizagem acontece de forma associativa, sendo possível referenciar, comparar e exemplificar situações da vida cotidiana do aluno e como esta pode ser refletida durante os temas abordados (COLELLO, 2018).

É possível perceber a utilização de paralelismos e referências no método de alfabetização desenvolvido por Paulo Freire, patrono da educação nacional. A primeira etapa do processo de alfabetização da educação libertadora, é o entendimento do universo vocabular do aluno, de modo a usá-lo como ponto de partida para o desenvolvimento do letramento e da alfabetização (FREIRE, 1980).

Durante toda a vida, o ser humano aprende, seja no âmbito acadêmico, seja no âmbito social. Segundo Piaget (1998), quando uma criança brinca, é possibilitado a ela o exercício de suas habilidades sociais e cognitivas, além do exercício de diversas habilidades, como percepção, inteligência e tendências à experimentação. Isso se dá devido à contextualização da brincadeira, seja durante uma brincadeira de cuidar de tarefas domésticas, brincar de luta, ou jogar futebol. As brincadeiras servem como prática descompromissada de diversas habilidades e é este viés lúdico que é abordado em recursos utilizados na educação, por exemplo, os Recursos Educacionais Digitais.

Os Recursos Educacionais Digitais possuem o intuito de aliar o uso de novas tecnologias à educação, mesclando a vivência do aluno com tecnologias ao conteúdo abordado em sala de aula. Segundo Silva e Dorigoni (2008), as escolas disponibilizam aos professores e alunos, a possibilidade de utilização destas mesmas tecnologias, como acesso a projetores e computadores conectados à internet. Uma vez com este acesso, é possível trabalhar de diversas formas, com outros recursos educacionais, como filmes e jogos.

Recursos Educacionais Digitais (RED), são ferramentas digitais com objetivo didático e consideradas conteúdos hipermediáticos, uma vez que utilizam como artifício textos, sons, imagens e simulações (HITZSCHKY, 2019), dispendo a arquitetura da informação de forma dinâmica. Muitos recursos são não-lineares, ou seja, o usuário pode dispor de caminhos e respostas do sistema diferentes à cada interação com o recurso.

Os RED podem auxiliar os docentes de diversas formas, uma vez que são idealizados para fins educacionais. Algo a ser considerado pelo docente e pela instituição de ensino que deseje utilizar-se de recursos digitais para fins didáticos, é como o recurso ficará alinhado com o conteúdo abordado em sala de aula e os aspectos de uso deste tipo de ferramenta, se será utilizado em sala de aula de forma individualizada, coletiva, ou como uma atividade extra para realização em casa e posterior discussão sobre o recurso em sala de aula. Este tipo de escolha, claro, deve levar em conta a estrutura física de suporte digital da escola e as possibilidades de acesso de cada aluno.

RED de simulação e abordagens gamificadas costumam ser melhor recebidas, da mesma forma que recursos audiovisuais tradicionais (NETO, 2013). A quantidade de RED produzidos vêm crescendo e o uso dos mesmos em sala de aula vem sendo cada vez mais requisitado (SCACCHETTI E GUARIENTI, 2015; SOARES, SOUZA E CASTRO, 2018). Desta forma o desenvolvimento fundamentado na Base Nacional Comum Curricular é uma consequência esperada para a aplicação efetiva e condizente com o que o aluno estuda em sala de aula (FREIRE *et al.*, 2019) . Considerando as habilidades dos alunos para jogos e audiovisuais, o interesse do aluno em realizar as atividades propostas pela ferramenta acontece a partir do atual contexto do qual esses alunos se encontram, ou seja, um mundo permeado de simulações e jogos digitais. Desta forma, questões como contextualização e narrativa são apresentadas sob a roupagem de jogos digitais, associando o ato de aprender ao hábito de jogar, de acordo com De Sena (2016).

Além disso, a contextualização é entendida de acordo com os pressupostos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) a qual aponta políticas públicas orientadoras de currículo entendendo a contextualização da aprendizagem como princípio pedagógico e considerando que é na

[...] dinâmica de contextualização/descontextualização que o aluno constrói conhecimento com significado, nisso se identificando com as situações que lhe são apresentadas, seja em seu contexto escolar, seja no exercício de sua plena cidadania. A contextualização não pode ser feita de maneira ingênua, visto que ela será fundamental para as aprendizagens a serem realizadas – o professor precisa antecipar os conteúdos que são objetos de aprendizagem. Em outras palavras, a

contextualização aparece não como uma forma de “ilustrar” o enunciado de um problema, mas como uma maneira de dar sentido ao conhecimento (BRASIL, 2006, p. 83)

Dessa maneira a contextualização não pode ser vista como uma estratégia que resolverá problemas de ensino e aprendizagem, mas é uma estratégia de ensino, com objetivo de romper com o conteudismo e discussões sem conexão com o cotidiano e realidade dos alunos e alunas.

#### **2.4 A estrutura de um RED**

Os RED, como qualquer projeto desenvolvido, preferencialmente precisam seguir estruturas pré-definidas para garantia do alcance do objetivo pedagógico pretendido. Há estruturas diferenciadas e modelos específicos de acordo com o escopo do projeto a ser desenvolvido. O modelo utilizado para a análise desta pesquisa possui as seguintes etapas: contextualização; especificações e storyboard; design visual; desenvolvimento; guia de orientações didáticas; avaliação; e disponibilização (HITZSCHKY, 2019).

A etapa de contextualização consiste na criação do escopo do projeto, definindo tema, público-alvo, área de conhecimento, entre outros requisitos necessários para o desenvolvimento do recurso. Na etapa de especificações e storyboard, são definidos os requisitos didático-pedagógicos e funcionalidades pensadas para o produto, bem como ilustrações iniciais e esquemas visuais narrativos. Durante a etapa de design visual, são colocadas em prática as definições propostas nas fases anteriores, criando ilustrações, esquemas visuais, botões, fluxos de navegação etc. Na etapa de desenvolvimento é implementado o código do projeto, com interações, textos, fluxo de telas e outros requisitos levantados durante as fases anteriores.

Na continuação da estruturação seguida, é interessante notar que até a fase de desenvolvimento, a criação do recurso segue padrões naturais ao desenvolvimento de qualquer projeto, independente de sua natureza. Sendo assim, a etapa de guia de orientações didáticas é fundamental para o viés pedagógico do recurso desenvolvido. Nesta parte é possível observar objetivos relacionados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), atividades com o RED, materiais complementares para uso em sala de aula, dentre outras ferramentas que auxiliem na finalidade pedagógica do produto.

A etapa de avaliação, essencial para revisão dos processos relacionados à criação do RED, consiste na realização de testes com voluntários, identificação de bugs, problemas pedagógicos e implementação de melhorias relacionadas aos problemas encontrados. Durante a etapa de disponibilização, após a conclusão de que o produto está apto para utilização, o recurso é lançado na plataforma escolhida para uso por parte de professores e alunos. É válido ressaltar a importância da disponibilização do material didático de apoio, desenvolvido na fase de guia de orientações didáticas.

Os RED podem seguir heurísticas específicas para sua avaliação, a fim de atestar a qualidade do mesmo enquanto ferramenta educacional interativa. Pensando nisso, Valle *et al.* (2013) desenvolveu heurísticas específicas para a criação de jogos educacionais digitais.

As heurísticas desenvolvidas possuem como base o modelo heurístico criado por Mohamed e Jaafar (2012), inicialmente desenvolvido para análise de jogos, porém adaptado para especificidades de jogos digitais com intuito educacional.

Nomeado como HEDEG (Heuristic Evaluation for Digital Educational Games), o conjunto de heurísticas é dividido em cinco categorias, sendo: interface, elementos educacionais, conteúdo, jogabilidade e multimídia. Com estas categorias e suas subdivisões, é possível analisar os jogos educacionais com maior objetividade.

## **2.5 Aspectos de Desenvolvimento Narrativo de um RED**

Com o passar dos anos, o desenvolvimentos de novas mídias, e a expansão globalista, foi possível perceber estas semelhanças com histórias antigas e novas, uma vez que era possível identificar a mesma estrutura pré-estabelecida nos filmes do Século XX. Desta forma, é possível traçar paralelos entre histórias como o mito de Teseu e narrativas cinematográficas como Matrix, por exemplo. Nas duas histórias é possível perceber o chamado para a aventura, a recusa, a ajuda sobrenatural, a passagem pelo limiar, enfim, toda a estrutura evidenciada por Campbell (MIKLOS; PEREIRA, 2019).

Quer escutemos, com desinteressado deleite, a arenga [...] de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos, com enlevo cultivado, sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tse; quer decifremos o difícil sentido de um argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história – que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante – que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar. (CAMPBELL, 1997, p. 5 apud VIERO e SANTOS, 2016, p 156).



Conforme a tecnologia avança e o mercado de jogos digitais dá novos usos para esta tecnologia, a estrutura de hipermídia passa a ser utilizada na construção de narrativas interativas. Desta forma, é possível identificar a maior produção de histórias com múltiplas possibilidades de sequência narrativa, como em jogos de mundo aberto, ou com diferentes linhas narrativas possibilitadas pelo jogo. Este tipo de característica é possível de ser observada em diversos jogos, como a liberdade de exploração em Grand Theft Auto e na possibilidade de chegar a diversos fins, como Silent Hill. Vale ressaltar que apesar desta possibilidade narrativa ser bastante popular atualmente devido aos jogos digitais, as mudanças nas alternativas de construção de histórias já era comum em jogos como os Role Playing Games (RPG) e em algumas obras literárias.

Aliados ao aspecto narrativo, outras variáveis devem ser consideradas durante o desenvolvimento de um jogo, seja de entretenimento apenas, ou um Recurso Educacional Digital de abordagem gamificada, como as interações planejadas entre jogo e jogador, a dificuldade das fases elaboradas e a forma com a qual a narrativa se desenrola, sendo ela complexa, ou mais simples, direta.

A gamificação consiste no uso de conceitos e características dos jogos aplicados a sistemas que não são primariamente jogos. Esta aplicação tem como objetivo aumentar o engajamento do usuário do sistema (RAMOS; MARQUES, 2017). Há diversas vantagens no uso de sistemas gamificados na educação, como a facilitação da aprendizagem, reforço e fixação de conceitos importantes para a disciplina abordada, trazendo a participação dos alunos de forma ativa e estimulando a criatividade do aluno (RAMOS; MARQUES, 2017).

As abordagens gamificadas conseguem gerar contextualização no aprendizado do aluno, uma vez que os jogos trazem elementos conhecidos do cotidiano do estudante. Estes elementos tornam-se presentes, pela representação gráfica, ou verbal de elementos físicos e digitais, além da apresentação de mecânicas familiares aos alunos, como sistema de pontos, movimentação de elementos com mouse e retornos imediatos de êxito ou falha.

Narrativamente, os jogos educativos, ou os recursos educacionais digitais com abordagem gamificada participam da contextualização do aprendizado por meio da forma como o conteúdo e a atividade são passadas para o aluno. Desta forma, é possível que o estudante entenda o que é proposto mais facilmente, devido a roupagem informal em que o conteúdo é apresentado. A fala de personagens, cenários e recompensas reforçam a contextualização e o engajamento do usuário na ferramenta educacional.

### 3 PROCESSOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo será apresentada a metodologia de pesquisa, incluindo o tipo de pesquisa, a análise dos dados que será baseada em uma ficha de análise, a consolidação dos resultados da aplicação da ficha, além, é claro, da apresentação da série de Recursos Educacionais Digitais que são o objeto de estudo deste trabalho.

#### 3.1 Modalidade da Pesquisa e Justificativa

Nesta pesquisa foi usada a abordagem qualitativa, considerando a análise de recursos educacionais digitais com base em análise documental de bibliografias (GODOY, 1995) relacionadas a aspectos narrativos, o viés aqui abordado. De acordo com Minayo (2012), a essência da pesquisa qualitativa se dá sobre quatro bases: experiência, vivência, senso comum e ação. A autora também afirma que a abordagem qualitativa se baseia fortemente em três verbos: compreender, interpretar e dialetizar.

As bases relacionam-se diretamente com a experiência da vida humana e a reflexão sobre esta experiência resulta na vivência única e individual de cada pessoa. Por sua vez, o senso comum é resultado de diversas manifestações sociais, traduzidas em atitudes, trabalhos escritos e desenvolvidos pela sociedade. Desta forma, a ação se dá através da vivência e reflexão do indivíduo em sua sociedade e da consequente liberdade de transformação do meio em que se vive (MINAYO, 2012).

Ainda segundo Minayo (2012), a análise qualitativa vem em suma, pela capacidade de compreensão do pesquisador. Esta se dá pela “capacidade de colocar-se no lugar do outro, tendo em vista que, como seres humanos, temos condições de exercitar esse entendimento” (MINAYO, 2012, p. 623). Seguindo-se à compreensão, a interpretação permite “elaborar as possibilidades projetadas pelo que é compreendido” (MINAYO, 2012, p.623). Considerando tudo, chegamos, por fim, à dialética, meio pelo qual é possível racionalizar e discorrer sobre a realidade compreendida e interpretada (KONDER, 2017).

Segundo Godoy (1995, p.23), “a utilização da análise de conteúdo prevê três fases fundamentais: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados”. A fase de pré-análise consiste na definição do fluxo de trabalho, definindo os procedimentos a serem realizados (GODOY, 1995). No caso do trabalho aqui realizado, é necessário o primeiro contato com os RED analisados, delimitando certos pontos de observação, como a mídia em que se encontra, formas de acesso e demais impressões iniciais. Após o primeiro contato,

deve-se planejar os passos do desenvolvimento de análise. Para este trabalho, esta etapa incluirá a definição de uma ficha de análise para catalogação de cada um dos produtos da série de recursos educacionais analisada.

Durante a fase de análise ocorre a execução das ações definidas anteriormente (GODOY, 1995), com a aplicação da ficha de análise e constante contato do pesquisador com o objeto da pesquisa. Deste modo, a análise ocorre de maneira assertiva e organizada, propiciando uma melhor leitura dos dados e posterior consolidação, durante a terceira etapa da investigação.

No decorrer da terceira etapa ocorre a consolidação dos resultados obtidos e sua interpretação. Desta forma, segundo Godoy (1995, p. 24), o pesquisador “condensará tais resultados em busca de padrões, tendências ou relações implícitas”, chegando assim às conclusões necessárias, quer validem ou não as hipóteses e objetivos pré-definidos pelo pesquisador.

Em relação à abordagem de investigação, trata-se de um estudo de caso. Este tipo de estudo investiga um fenômeno contemporâneo no qual o pesquisador não tem controle sobre ele. Ao utilizar este método de pesquisa, o pesquisador deve estar ciente de que irá estudar um contexto real do mundo contemporâneo. Os estudos de caso também têm como característica a interpretação das informações no contexto na qual a pesquisa se situa, possibilitando uma compreensão mais completa do objeto estudado (YIN, 2001).

Dessa forma, o estudo de caso pode ser compreendido como uma metodologia cujo objetivo principal é a investigação de um caso específico, muito bem delimitado, contextualizado, em lugar e tempo, visando à busca circunstanciada de informações (LÜDKE; ANDRÉ, 1986). Além disso, durante a pesquisa, é preciso que a participação do pesquisador seja muito bem definida tendo claro qual o seu papel, os seus propósitos juntos ao objeto de estudo e aos sujeitos.

Uma das etapas do estudo de caso é definir unidade de caso em busca de compreender em profundidade o caso, evidenciando a sua identidade e características próprias, nomeadamente nos aspectos que interessam ao pesquisador. Na seção seguinte será explicado a unidade de análise a qual inclui 05 (cinco) recursos da série “A Turma da Mila”.

### **3.2 Unidade de caso: série A Turma da Mila**

A série de recursos educacionais digitais A Turma da Mila, desenvolvida pelo Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA), possui como objetivo o ensino de Língua Portuguesa para alunos do Ensino

Fundamental I (do 1º ao 5º ano), de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os recursos foram desenvolvidos no âmbito do Projeto Desenvolvimento de recursos educacionais digitais para conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática nos anos iniciais do ensino fundamental, financiado pelo Ministério da Educação através do Termo de Execução Descentralizado, número 6663.

No ensino de Língua Portuguesa, os RED desenvolvidos focam em gêneros textuais, como bilhete, legenda de foto, parlendas e regras de jogos. Aliados a isso, também são trabalhadas outras competências linguísticas, como consciência fonológica, interpretação, produção textual, sinônimos e antônimos. As competências definidas pela BNCC e trabalhadas no RED seguem organizadas abaixo:

Quadro 1 - Competências da BNCC contempladas pelos RED

<b>Competência</b>	<b>Descrição</b>
EF01LP09	Comparar palavras identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.
EF01LP13	Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais.
EF01LP16	Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.
EF01LP17	Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
EF01LP19	Recitar parlendas, quadras, quadrinhas, trava-línguas, com entonação adequada e observando as rimas.
EF01LP20	Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.
EF02LP10	Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.
EF02LP13	Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

EF02LP16	Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.
EF03LP19	Identificar e discutir o propósito do uso de recursos de persuasão (cores, imagens, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho de letras) em textos publicitários e de propaganda, como elementos de convencimento.
EF04LP13	Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (instruções de jogos digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e formato específico dos textos orais ou escritos desses gêneros (lista/ apresentação de materiais e instruções/passos de jogo).
EF05LP09	Ler e compreender, com autonomia, texto instrucional de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
EF05LP12	Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
EF12LP05	Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canções, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
EF12LP19	Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.
EF15LP01	Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.
EF15LP03	Localizar informações explícitas em textos.
EF15LP06	Reler e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.
EF15LP18	Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.
EF35LP04	Inferir informações implícitas nos textos lidos.

EF35LP09	Organizar o texto em unidades de sentido, dividindo-o em parágrafos segundo as normas gráficas e de acordo com as características do gênero textual.
----------	--

Fonte: BRASIL, 2018.

O processo de desenvolvimento dos recursos educacionais digitais levou em consideração diversos aspectos, como a intencionalidade pedagógica de cada elemento desenvolvido, as atividades, a linha narrativa, as interações com o recurso e o design visual. Desta forma, a narrativa abordada nos recursos também possui intencionalidade na construção do conhecimento, gerando imersão e engajamento no aluno com a atividade realizada. É interessante entendermos que aqui há também o espaço da contextualização, uma vez que nos RED trabalhados, existe uma grande presença de manifestações da cultura popular, sendo possível que os alunos já tenham algum tipo de conhecimento sobre o tema abordado.

Vale ressaltar que todos os recursos da série Turma da Mila contam com guias de orientação didática, a fim de viabilizar a utilização dos recursos em sala de aula. Desta forma, é possível que o professor consiga utilizar os RED da melhor forma possível, além de acompanhar o desempenho dos alunos na resolução das atividades propostas.

São nove os recursos educacionais desenvolvidos<sup>3</sup>, porém para este estudo foram analisados cinco, sendo eles: “A Turma da Mila em: Organizando Álbuns”, “A Turma da Mila em: O Livro de Parlendas”, “A Turma da Mila em: Os Enigmas dos Bilhetes”, “A Turma da Mila em: As Regras do Jogo” e “A Turma da Mila em: Pelas Ruas da Cidade”. Cada um dos recursos possui objetivo educacional específico, o ensino de legenda de fotos, parlendas, bilhetes e regras. Todos os recursos possuem tela inicial com os nomes “Turma da Mila em:”, seguido do nome do RED, além de uma imagem de fundo que contextualiza o tema do recurso. Em todos há também a opção de “iniciar” para acessar as atividades e em alguns há também a opção de acesso à tela de créditos. Em todos os recursos, após iniciar a atividade, é pedido para o aluno inserir seu nome, para personalização da experiência com o RED. A partir deste ponto, cada recurso segue uma linha narrativa específica.

Em “A Turma da Mila em: Organizando Álbuns<sup>4</sup>”, o aluno é recebido pela personagem que dá nome a série, Mila. Ela se apresenta, informando a própria idade e o lugar onde mora. Logo em seguida ela apresenta um álbum de fotografias, no qual ela apresenta

<sup>3</sup> Recursos não analisados: A Turma da Mila em: Instruções de Montagem; Turma da Mila em: Curiosidades da Fazenda; Turma da Mila em: Nossa pesquisa; Turma da Mila em: Construindo gráficos

<sup>4</sup> <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso/338691>

seus gostos e seus amigos. Em seguida, ela nos convida a conhecer os álbuns de seus amigos, além de apresentar o gênero textual legenda.

Figura 1 – Tela inicial de A Turma da Mila em: Organizando Álbuns



Fonte: Plataforma MEC RED.

Inicialmente vamos para o álbum do João, amigo de Mila que gosta de fazer os próprios brinquedos e encher um álbum com fotos dos brinquedos que criou. João então pede ajuda com o álbum e pede para que o estudante coloque a legenda correspondente à foto. Ao completar a tarefa, é dado uma figurinha adesiva de Sol para o estudante como forma de agradecimento. A próxima amiga é Isabela. Com ela a atividade consiste em usar a legenda da foto que corresponde ao apelido da garota. É ganho um óculos de sol. O próximo amigo é o Gabriel, ele pede que a legenda e imagem tenham a mesma sílaba final da palavra proposta. A figurinha recebida é a de um chapéu de palha. A última amiga de Mila é a Vitória, ela pede para que imagem e legenda possuam a mesma sílaba do meio da palavra proposta. A figurinha recebida é de um bigode. Com as figurinhas recebidas e mais algumas disponibilizadas pelo recurso é possível enfeitar uma última foto, com Mila e seus amigos, além de criar uma legenda para a mesma. Após isto, é encerrada a atividade.

Em “A Turma da Mila em: O Livro de Parlendas”<sup>5</sup>, Mila encontra sua amiga Vitória, que está falando em rimas. Quando Mila questiona o porquê, Vitória responde que há um livro de parlendas em um baú em sua casa. É então apresentado o conceito de parlendas e as duas decidem ir à casa de Vitória. A atividade proposta é a realização de três tarefas relacionadas ao gênero textual.

<sup>5</sup> <https://portalmeec.c3sl.ufpr.br/recurso/338693>

Figura 2 – Tela inicial de A Turma da Mila em: O Livro de Parlendas



Fonte: Plataforma MEC RED.

Na primeira tarefa, é explicado por Vitória que sua avó, Eulália, trocou as palavras da parlenda por desenhos que representam a palavra. É então pedido para que o aluno complete a rima substituindo os desenhos pela palavra adequada. A primeira parlenda abordada é a parlenda “Hoje é domingo”. Na segunda tarefa é apresentada a parlenda “Um, dois, feijão com arroz”. É pedido que complete a parlenda com as palavras faltantes que rimem com as palavras destacadas. Na terceira tarefa é apresentada a parlenda “Corre, cotia”. É apresentado o texto original da parlenda e em seguida é proposto que se altere as rimas para outras palavras, mantendo a sonoridade dos versos. Ao final, aparece Eulália, a avó de Vitória. O estudante é então recompensado com mais parlendas, agora apenas para conhecer uma maior variedade. Ao final, Mila dá a opção de jogar novamente, desta vez sendo possível escolher qualquer uma das parlendas.

Em “A Turma da Mila em: Os Enigma dos Bilhetes<sup>6</sup>”, o estudante pode escolher entre dois modos de jogo, sendo os modos “Caça ao Tesouro” e “Escreva seu bilhete”. Em Caça ao Tesouro, voltamos a interagir com Gabriel e desta vez conhecemos sua mãe, Gertrudes. É então explicado que Gertrudes montou um jogo de enigmas, espalhando diversos bilhetes pela vizinhança, a fim de levar o jogador e o Gabriel a um tesouro. É então apresentado o gênero textual bilhete.

<sup>6</sup> <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso/338626>



Figura 3 – Tela inicial de A Turma da Mila em: O Enigma dos Bilhetes



Fonte: Plataforma MEC RED.

O primeiro bilhete está na casa de João Pedro. Na casa dele é pedida ajuda para achar o bilhete. Ao encontrar o bilhete, é pedido que se diga um sinônimo da palavra “importante”. Ao completar o desafio, o próximo bilhete estará em outra casa, desta vez dita apenas uma característica física da casa. Ao chegar na casa, descobre-se a casa da Mila, no quarto de Mila há um bilhete e é então pedido para encontrar dois sinônimos, um de “legal” e um de “vários”. A casa seguinte é de Vitória, onde, desta vez, é pedido que se selecione antônimos das palavras destacadas. Na casa de Isabela, a interação é apresentada como um jogo da memória, em que os pares são palavras antônimas. Ao finalizar o desafio, o tesouro preparado por Gertrudes era um piquenique. É possível ver fotos das crianças em momentos de descontração durante o piquenique.

No modo de jogo “Escreva o seu bilhete”, o estudante é convidado a escrever um bilhete para Dona Gertrudes, falando sobre a caça ao tesouro. Ao terminar o bilhete, o mesmo é enviado para a caixa de correio dela.

Em “As Regras de Jogo<sup>7</sup>”, encontramos João, que nos chama para brincar de montar palavras. As regras do jogo são apresentadas e podemos escolher entre dois grupos de letra. Deve-se formar o maior número possível dentro do tempo estipulado. Ao guardar o

<sup>7</sup> <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso/357861>

jogo, João derruba o papel em uma poça d'água e perde as regras do jogo. Agora então é pedido que o jogador ajude a reescrever as regras do jogo. O modo de jogo seguinte é o “Reconstruir regras”, no qual é possível preencher as regras do jogo com os espaços faltantes. Após resolver algumas atividades propostas, a atividade seguinte é a criação de regras para outros jogos, sendo amarelinha, dominó e pedra, papel e tesoura. Nela é possível criar as regras para estes jogos, definindo faixa etária, tempo de jogo, objetivo e regras.

Figura 4 – Tela inicial de A Turma da Mila em: As Regras do Jogo



Fonte: Plataforma MEC RED.

Por fim, em “A Turma da Mila em: Pelas Ruas da Cidade<sup>8</sup>”, iniciamos nossa jornada com Bela, que está se preparando para ir à escola e se pergunta com quem ela iria para a escola hoje. É então apresentada uma tela de escolha com opções de personagens amigos de Bela, sendo Mila, Vitória, João Pedro e Gabriel, onde deve-se escolher dois amigos.

<sup>8</sup> <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/recurso/357652>

Figura 5 – Tela inicial de Pelas Ruas da Cidade



Fonte: Plataforma MEC RED.

Bela então nos convida a observar o espaço geográfico da cidade, falando da importância das paisagens e do que elas apresentam. Após esta introdução, pede-se para o jogador escolher que personagem ficará com cara e qual ficará com coroa, para um sorteio simples e ver qual personagem irá começar no jogo. Após a decisão de quem começa, o jogador pode rolar dados, para definir quantas casas o personagem andará naquela rodada. Revela-se, então, um jogo de tabuleiro e a forma de jogarmos é ajudando as personagens, realizando as rolagens de dados e respondendo perguntas interativas para avançar no jogo.

Durante o jogo, a cada casa em que a personagem para, ocorre uma interação, como afirmações de avanço, ou retorno de casas, bem como interações como interpretação de cartazes. Ao passar pelo caminho para chegar na escola, Bela e seus amigos aparecem brincando e é feita uma conclusão sobre o assunto abordado no RED.

Percebe-se que cada recurso desenvolvido pode vir a auxiliar na construção do saber com diversas abordagens simultâneas, porém sem que haja perda do foco educacional, sendo assim bastante divertidas e encaradas de forma leve pelos alunos que interagem com os recursos.

Na próxima seção será apresentado como os recursos serão analisados conforme sua narrativa e contextualização.

### 3.3 Análise dos dados: a construção da ficha de análise

Sendo a ficha de análise um elemento essencial para a coleta dos dados qualitativos aqui analisados, a construção de tal ferramenta precisa ser concisa, de modo que todos os elementos analisados sejam relevantes para o objetivo da pesquisa realizada.

Considerando os elementos narrativos presentes em diversas histórias, a ficha é resultado majoritariamente da junção dos trabalhos de Gancho (2004) e Vogler (2006), cujo trabalho possui adaptação da obra de Campbell (1997), também considerado na síntese desta ficha. Faz-se necessária esta junção devido ao grande valor e universalidade da obra de Campbell (1997) e da estrutura assertiva e direcionada à análise narrativa proposta por Gancho (2004).

A ficha contempla a análise dos cinco elementos narrativos propostos por Gancho (2004), mesclada à Jornada do Herói, proposta por Campbell (1997), utilizando-se da estrutura narrativa adaptada por Vogler (2006), aplicada aos elementos de Gancho (2004). Para análise sucinta e direcionada, alguns aspectos não foram incluídos na ficha, pela não aplicabilidade ao objeto de estudo, como a Recusa do chamado e Inimigos, as duas estando presentes na estrutura narrativa proposta por Campbell. Alguns elementos não incluídos na ficha por não aplicabilidade também são os referentes ao Discurso, abordados por Gancho (2004) em sua proposta de análise narrativa.

A ficha é dividida em dois grandes momentos. O momento de análise de cada RED individualmente, devido a seus aspectos de desenvolvimento próprio em relação ao enredo. O segundo momento é de análise generalista, considerando a utilização de elementos recorrentes, ou imutáveis, como personagens, tempo e espaço da narrativa e o tipo de narrador aplicado a cada recurso.

É necessário que a análise de cada RED se inicie com base nos seguintes aspectos: tema, assunto e mensagem. Segundo Gancho (2004):

Tema é a ideia em torno da qual se desenvolve a história. (...) Assunto é a concretização do tema, isto é, como o tema aparece desenvolvido no enredo. (...) Mensagem é um pensamento ou conclusão que se pode depreender da história lida ou ouvida. (GANCHO, p. 23, 2004).

Desta forma, se evidencia o trato geral da obra analisada, sendo de fundamental importância para facilitação da compreensão por parte do pesquisador quanto ao que é tratado narrativamente no recurso.

Para a análise do enredo da série de RED, a estrutura base é aplicada com base na estrutura de análise narrativa proposta por Gancho (2004) e pautada pela estrutura narrativa proposta por Vogler (2006). Assim, é possível aplicar as fases narrativas de Vogler à estrutura de análise narrativa de Gancho, uma vez que a estrutura narrativa utilizada pode ser pautada com base nos elementos destas duas propostas narrativas. Vale ressaltar que certos aspectos das estrutura narrativa de Vogler não se aplicam, ou não se aplicam de forma evidente nos objetos aqui analisados, devido à narrativa presente nos recursos ser um meio para um fim e não um fim em si mesmo, constituindo a abordagem gamificada com narrativa simples da série de RED. Desta forma, alguns dos elementos não aplicáveis não estarão presentes na ficha de análise.

Sendo parte fundamental de uma narrativa, sem a qual não haveria história desenvolvida, o enredo apresenta quatro partes, sendo exposição, desenvolvimento, clímax e desfecho (GANCHO, p. 8, 2004).

A **exposição** é essencial para o entendimento da história e primeiro contato imersivo do usuário dos recursos, a exposição apresenta fatos iniciais, alguns personagens introdutórios e contextualiza o mundo em que a história se passa. A aplicação da Jornada do Herói (CAMPBELL, 1997) está presente nesta parte como todo o primeiro ato adaptado por Vogler, com a apresentação do Mundo Comum, Chamado à Aventura, Encontro com o Mentor e a Travessia do Primeiro Limiar.

O **Mundo comum** é a apresentação do mundo onde se passa a história, onde conhecemos melhor o ambiente em que vivem os personagens e sua vida (VIERO, 2016). Geralmente após este momento ocorre o Chamado à Aventura. É possível que o Encontro com o Mentor ocorra antes, ou também junto ao chamado.

O **Chamado à Aventura** é o momento em que o herói recebe a missão de seguir em uma aventura, a fim de resolver algum tipo de problema, geralmente um conflito (CAMPBELL, 1997). Geralmente, após esta etapa ocorre a Recusa ao Chamado, que pode se dar de diversas formas, seja com uma negação por parte do herói, seja algum impedimento por parte do ambiente (VIERO, 2016). Para os recursos analisados neste trabalho, a Recusa não será incluída, pois não há esta opção para o usuário do RED.

O **Encontro com o Mentor** ocorre na preparação do protagonista para o enfrentamento do problema (VIERO, 2016). Desta forma, o herói recebe o treinamento básico para a partida para a próxima fase. Considerando a abordagem gamificada dos recursos analisados, esta parte abrange o ensino da mecânica presente no RED.

A **Travessia do Primeiro Limiar**. Neste momento ocorre a transição do Primeiro para o Segundo ato (VOGLER, 2006). O Herói sai de seu mundo e parte para a jornada no mundo desconhecido. Esta fase é aplicada ao final da etapa de Exposição proposta por Gancho (2004), a fim de seguir na estrutura de análise proposta para os RED estudados.

O **Desenvolvimento** para Gancho (2004) ocorre quando na apresentação dos conflitos. No caso de um RED com abordagem gamificada, é quando os desafios são propostos ao usuário. Nesta e na próxima etapa, as fases do Segundo Ato da Jornada do Herói são divididas, a fim de contemplar a estrutura de análise proposta por Gancho (2004), em: testes e aliados e aproximação da caverna. Em **Testes e aliados**, comumente chamada de Testes, aliados e inimigos, foi aqui adaptada para apenas Testes e aliados devido a ausência de inimigos durante a utilização dos RED abordados nesta pesquisa. Nesta etapa, acontece quando os desafios são propostos para o protagonista, de modo que o mesmo o resolva com a utilização dos conhecimentos transmitidos pelo mentor e por outros personagens secundários (VIERO, 2016). A **Aproximação da caverna**, compreende a chegada ao local onde o herói passará pelo maior teste da narrativa (VIERO, 2016). Devido ao caráter gamificado de narrativa simples, um RED pode ou não conter esta etapa, dependendo da narrativa proposta e da necessidade desta etapa para o objetivo didático do recurso.

O **Clímax** é o ápice da história, momento de maior tensão e ansiedade para o herói, o ponto onde há a vitória ou a derrota (CAMPBELL, 1997). Nesta parte, foram incluídas as etapas de Provação e Recompensa. A provação é o maior momento de decisão para o protagonista, uma vez que este momento definirá a extinção, ou manutenção do problema principal no mundo onde a história se passa, uma vez que há a possibilidade de falha para o herói (VIERO, 2016). Vale ressaltar que sendo uma narrativa de jogo digital, ou uma abordagem gamificada, há a possibilidade de tentar refazer os desafios propostos, a fim de tentar resolver os problemas com que o usuário se depara após aprendizado do mesmo. A Recompensa é o momento em que o herói passa pela dificuldade maior e recebe algum tipo de prêmio, seja um item mágico de que muito precisava, um grande tesouro, ou a paz por si só (CAMPBELL, 1997). A partir deste ponto, encerra-se o Segundo Ato da Jornada do Herói e o Clímax da história (VOGLER, 2006), com os elementos da Jornada do herói aplicados à estrutura de análise narrativa de Gancho (2004) para a análise dos recursos aqui estudados.

O **Desfecho** é o final da narrativa, acontece quando os conflitos são solucionados, sejam eles de forma positiva ou negativa, havendo diversos tipos de finalização para as histórias (GANCHO, p. 8, 2004). Nesta etapa, foram incluídas as fases finais da Jornada do Herói, sendo elas o Caminho de volta, Ressurreição e o Retorno com o Elixir. O **caminho de**

**volta** pode se dar de diversas maneiras, contendo ou não mais perigos para o herói, onde os inimigos remanescentes ainda estão presentes e perseguem o herói. Pode também se dar de forma pacífica, com todo o mal sendo exterminado após a completude da Provação (CAMPBELL, 1997). A **Ressurreição** acontece caso ainda haja inimigos remanescentes, o herói pode ter que enfrentá-los uma vez mais, para conseguir chegar ao fim definitivo do problema e ressurgir mais sábio e experiente (VIERO, 2016). Esta etapa marca o fim definitivo da aventura, onde o herói foi mudado para sempre, pois passou por todas as provações impostas e pode agora retornar para sua vida pregressa, porém sem nunca mais ser o mesmo. Já o **Retorno com o Elixir**, o herói volta para casa, transformado pela aventura que viveu e trazendo consigo a recompensa adquirida em sua jornada (VIERO, 2016). Desta forma, encerra-se a história contada, podendo ou não mostrar o desfecho de outros personagens. Considerando um recurso educacional digital, a transformação pode se dar fora da tela do RED, uma vez que com o objetivo didático alcançado, o usuário é quem passou ativamente pela aventura.

Ainda fazem parte da narrativa, os **Personagens**. Nesta parte da narrativa é quem executa ações dentro da história, movimentando ou não a narrativa (GANCHO, 2004). O uso de personagens em recursos educacionais digitais e outros materiais didáticos para crianças e adolescentes está ligado à forma como enxergam a própria representação no mundo, seja positiva ou negativa (CARBUNCK, 2018). Desta forma, se faz necessária a presença de representatividade das mais variadas formas, a fim de que o estudante que está em contato com o material se veja representado naquilo que consome.

Os personagens podem ser classificados de várias formas. Pela classificação de Gancho (2004), os personagens podem ser considerados como protagonistas, antagonistas e personagens secundários, com divisões entre personagens planos, complexos e personagens tipo. A categoria de protagonista é geralmente a do herói que tem sua jornada acompanhada através da narrativa. Já Vogler (2006) divide os arquétipos presentes nas histórias em doze, como o herói, o mentor, o guardião do limiar, a sombra, etc.

Nesta ficha de análise, os personagens serão classificados de acordo com a quantidade de recursos em que aparecem, suas características de personalidade, o papel desempenhado pela personagem de acordo com Gancho (2004) e Campbell (1997), além da síntese de um resumo sobre o personagem analisado.

Outro aspecto importante da narrativa é o **tempo** (GANCHO, 2004). Com o tempo narrativo, é possível acompanhar a história da forma planejada pelo criador, ou pelos

criadores da mesma. É possível considerar quatro formas de tempo narrativo, sendo: a época em que se passa a história, a duração da história e os tempos cronológico e narrativo.

Na época em que se passa a história, forma-se a concepção básica de temporalidade da narrativa, o pano de fundo da história, como uma década passada, ou futura, ou um período histórico específico (GANCHO, 2004). Em uma narrativa visual, como filmes ou jogos, a época é importante para ambientação e imersão do público que está interagindo com o produto narrativo.

A duração da história pode ser bastante diversa, levando horas, dias, semanas, séculos, ou mesmo um curtíssimo espaço de tempo, como segundos, a depender do objetivo da história narrada (GANCHO, 2004). A identificação de época e duração de uma história podem seguir certas pistas dadas em texto, tempo verbal de falas e composição visual de cena, as mais comuns sendo vestimentas, nível tecnológico e iluminação.

O tempo cronológico segue a linha temporal natural da ordem dos fatos (GANCHO, 2004). Desta forma, é possível acompanhar a jornada do protagonista de forma linear. Já o tempo psicológico refere-se aos fatos narrados de acordo com a vontade, ou memória do narrador, geralmente utilizando recursos como *flashback*, momentos onde há retornos cronológicos para apresentação dos fatos, bem como utilização de *flashforward*, onde há avanços para acontecimentos futuros ao tempo corrente. É possível também que o tempo psicológico siga uma ordem cronológica inversa, apresentando-se do final ao início.

O **Ambiente** é o espaço narrativo que corresponde ao local físico onde se passa a narrativa. É possível perceber que uma história pode possuir diversas localidades, bem como poucas, ou mesmo apenas uma. Como o espaço trata-se apenas do espaço físico, constitui o ambiente de uma narrativa, mais complexa, pois retrata diversas características da história, como aspectos socioeconômicos, morais, religiosos e psicológicos em que vivem os personagens (GANCHO, 2004).

O **narrador** é peça chave em uma narrativa, pois por meio dele a narrativa toma forma e estrutura. Há dois tipos de narrador, em primeira e terceira pessoa. Destes tipos surgem algumas subcategorias, como a do narrador intruso e do narrador parcial, variantes da narração em terceira pessoa. Já na narração em primeira pessoa, é possível identificar o narrador testemunha e o narrador protagonista (GANCHO, 2004).

Seguindo o ponto de vista em narrativas visuais, há uma mistura de falas, sejam elas textos, ou sons, com imagens, sendo possível encontrar mais de uma forma narrativa. É possível perceber narrações em primeira, ou terceira pessoa em off, ou seja, fora da tela, como quem mostra a narração para quem assiste e interage com a narrativa. A utilização de



câmeras, sejam elas câmeras físicas, ou em ambientes abstratos, como em filmes em 3D e animações bidimensionais, também influenciam no ponto de vista narrativo.

Quanto a utilização de câmeras em filmes e jogos, é possível perceber duas utilizações principais, sendo elas a de câmera objetiva e a de câmera subjetiva (PISANI, 2013). A câmera objetiva possibilita a visualização do desdobrar narrativo em terceira pessoa, equivalente ao narrador em terceira pessoa de narrativas textuais. Já na câmera subjetiva é possível visualizar a narrativa de forma equivalente à narrativa em primeira pessoa (PISANI, 2013).

Com base nas considerações aqui apresentadas, é possível definir os elementos presentes na ficha de análise narrativa dos RED da Turma da Mila, ficando conforme a tabela abaixo.

Tabela 2 – Ficha de análise de RED

<b>Seção Geral</b>	<b>Subseções</b>	<b>Respostas</b>
RED	Tema	
	Assunto	
	Mensagem	
Enredo	O mundo comum	
	Chamado à Aventura	
	Encontro com o Mentor	
	Travessia do Primeiro Limiar	
Desenvolvimento	Testes e Aliados	
	Aproximação da Caverna	
Clímax	Provação	
	Recompensa	
Desfecho	Caminho de Volta	
	Ressurreição	
	Retorno com o Elixir	
Personagens	Personagem	
	RED em que aparece	
	Características de Personalidade	
	Papel Desempenhado	
Tempo	Resumo sobre a Personagem	
	Época	
	Duração da História	
	Tempo Cronológico	
	Tempo Psicológico	
Espaço	Lugar, características físicas	
Narrador	Tipo de narrador	

Fonte: elaborado pelo autor.

Na próxima seção apresentaremos os resultados das análises.

## 4 RESULTADOS

Neste capítulo serão discutidos os dados coletados e a análise descritiva destes dados, com objetivo de apresentar a narrativa e a contextualização como critério importante no desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais, de acordo com objetivos gerais e específicos deste trabalho.

A fim de caracterizar a importância da narrativa e da contextualização em recursos para a educação e classificar como essas narrativas aparecem na série de recursos intitulada: “A Turma da Mila”, objeto de estudo do trabalho aqui desenvolvido, realizou-se a aplicação de ficha de análise, apresentada e descrita no capítulo anterior. Esta análise deu-se em duas frentes: análise de cada recurso individualmente e a análise de cada personagem que de algum modo participa da narrativa e das funções desempenhadas pelos mesmos.

O primeiro RED a ser analisado, foi “A turma da Mila em: Organizando Álbuns”, pois cronologicamente é o primeiro recurso, uma vez que introduz a personagem Mila e também ocorre a apresentação dos outros personagens recorrentes.

De acordo com a tabela abaixo, é possível notar que há presença dos cinco elementos narrativos definidos por Gancho (2004), porém no enredo a estrutura adaptada por Vogler (2006) e encaixada no percurso narrativo de Gancho, não se faz presente por toda a narrativa do recurso. É possível notar que partes da estrutura narrativa, como a aproximação da caverna, provação e ressurreição não estão presentes. Isso se dá devido a não haver uma construção narrativa neste sentido, ocorrendo um ciclo entre Testes e Aliados e Recompensa. Isto ocorre quando o usuário do recurso é apresentado a novos personagens (todos aliados), resolve os testes propostos e, após a resolução, recebe a recompensa (figurinha adesiva). Após a completude deste ciclo, o usuário do recurso chega à parte de Caminho de volta, onde consegue utilizar as recompensas que recebeu para enfeitar uma foto com a Turma da Mila reunida.

Figura 6 – Tela final com a Turma da Mila reunida.



Fonte: Plataforma MEC RED.

O Retorno com o Elixir, nos RED analisados, costuma vir narrativamente ao final, com certos itens e eventos finais realizados, como é possível observar na ficha de análise.

Tabela 3 – Ficha de análise do RED A Turma da Mila em: Organizando Álbuns

Seção Geral	Subseções	Respostas
RED Organizando Álbuns	Tema	Álbuns de Fotos
	Assunto	Como criar legenda para fotos
	Mensagem	Álbuns de fotos e legendas são ótimos para guardar recordações
Enredo	O mundo comum	Primeira interação com Mila, onde sabemos a idade e o local onde se passam as histórias. Mila nos apresenta seu álbum de fotografias e nos mostra o que são legendas e sua importância
	Chamado à Aventura	O momento em que Mila nos chama para ver os álbuns de seus amigos
	Encontro com o Mentor	Já no início da história, quando conhecemos Mila.
	Travessia do Primeiro Limiar	Acontece logo após o chamado de Mila, quando vamos para o segundo álbum, o de João.
Desenvolvimento	Testes e Aliados	Realização das atividades

		propostas em cada álbum, com a ajuda de cada um dos amigos de Mila
	Aproximação da Caverna	Não há.
Clímax	Provação	Não há.
	Recompensa	Ganho de figurinhas a cada desafio completado.
Desfecho	Caminho de Volta	Fase onde há finalização de pontas narrativas, etc. Pode-se considerar a colagem das figurinhas e criação da legenda na última foto como isto.
	Ressurreição	Não há.
	Retorno com o Elixir	Retorno com o elixir se dá ao receber uma foto da turma e utilizar os itens ganhos durante a utilização do recurso na decoração desta imagem.
Tempo	Época	Época atual
	Duração da História	Entre alguns minutos e 1h.
	Tempo Cronológico	Durante o dia.
	Tempo Psicológico	Segue tempo cronológico, porém com o adendo de que há momentos em que é necessário refazer as atividades, em caso de erro.
Espaço	Lugar, características físicas	Bairro Vila Nova, visual do lugar similar à periferia de uma cidade, de classe média.
Narrador	Tipo de narrador	Mescla de visão em primeira pessoa (câmera subjetiva) com narração em 3ª pessoa (alternada entre os personagens), com narrador intruso (aquele que fala com o leitor/espectador/jogador).

Fonte: elaborado pelo autor.

Apesar de Mila ser a personagem mais importante do grupo de amigos, pois é a que dá nome à série de RED, é possível notar que há participação constante de outros personagens nos outros recursos da série.

Durante as atividades do recurso, a Mila conversa com o usuário mostrando seu álbum de fotografias e pedindo ao sujeito, usuário do recurso, ajuda para colocar legenda dos álbuns de seus amigos. A interatividade que a Mila estabelece com o usuário pode ser definida como um elemento de prática social de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de um conhecimento e relacionado à prática de vida compartilhada - elemento fundamental de uma educação contextualizada (VYGOTSKY, 2008). Dessa maneira, o contexto nesse recurso traz uma prática letrada muito comum para os alunos dessa faixa etária e tem como objetivo construir conhecimento com significado e não apenas como uma ilustração.

Ressalta-se ainda que Vygotsky (2001, p. 398) defende que a elaboração e apropriação de conhecimentos e a formação de conceitos “é o ato mais específico, mais autêntico e mais indiscutível de pensamento”. Portanto, entende-se a contextualização como uma proposta de ensino apoiada em fundamentar o processo de aprendizagem e assim, estabelecer sentidos ao aluno para os significados dos conceitos que serão aprendidos (internalizados).

Em o Enigma dos Bilhetes, o personagem Gabriel nos chama para brincar de procurar por bilhetes deixados por sua mãe, Gertrudes, na casa de seus amigos. Apesar de também não possuir alguns dos elementos estruturais de Vogler (2006), é possível notar uma maior progressão de dificuldade durante a utilização do recurso, o que aumenta a expectativa do usuário e gera maiores desafios. Desta forma, diferente de Organizando Álbuns, este recurso conta com a Aproximação da Caverna e há Provação. A aproximação da caverna pode ou não ser considerada como tal, devido a não haver narrativamente um aviso claro de que lá é necessariamente o último local, porém é possível deduzir que é a última casa dos amigos de Gabriel, por haver apenas quatro casas destacadas e por ser possível perceber o aumento da dificuldade de cada tarefa pedida ao usuário.

Tabela 4 – Ficha de análise do RED A Turma da Mila em: Os Enigmas dos Bilhetes

<b>Seção Geral</b>	<b>Subseções</b>	<b>Respostas</b>
RED O Enigma dos Bilhetes	Tema	Bilhetes
	Assunto	Como escrever bilhetes
	Mensagem	Bilhetes são ótimas formas de deixar mensagens e avisos rápidos.
Enredo	O mundo comum	Apesar do mundo e seus personagens recorrentes serem apresentados no primeiro recurso, neste RED, devido a revisitação do universo aqui estabelecido, somos apresentados a uma nova dinâmica, na qual está ocorrendo a brincadeira dos bilhetes.
	Chamado à Aventura	Ocorre quando Gabriel explica que sua mãe está fazendo uma brincadeira de enigmas com bilhetes espalhados pela casa dos amigos de Gabriel.
	Encontro com o Mentor	Já no início, encontrando-se com Gabriel e Gertrudes, sua mãe (e mentora da história)
	Travessia do Primeiro Limiar	Ocorre quando há troca de tela e vemos o mapa do bairro, onde devemos escolher a casa de João Pedro.
Desenvolvimento	Testes e Aliados	Testes são as tarefas que aparecem nos enigmas Aliados são os amiguinhos de Gabriel pedro (João Pedro, Mila, Vitória e Bela)
	Aproximação da Caverna	Chegada ao jardim de Bela
Clímax	Provação	Teste de jogo da memória com antônimos
	Recompensa	Piquenique com a turma e fotos do momento

Desfecho	Caminho de Volta	não há
	Ressurreição	não há
	Retorno com o Elixir	Acontece ao final, quando ocorre o piquenique organizado por Dona Gertrudes.
Tempo	Época	Época atual
	Duração da História	Entre alguns minutos e 1h.
	Tempo Cronológico	Durante a tarde.
	Tempo Psicológico	Segue tempo cronológico, porém com o adendo de que há momentos em que é necessário refazer as atividades, em caso de erro.
Espaço	Lugar, características físicas	Bairro Vila Nova, visual do lugar similar à periferia de uma cidade, de classe média. Período da tarde. Paleta de cor amena ao final sugere fim de tarde.
Narrador	Tipo de narrador	Mescla de visão em primeira pessoa (câmera subjetiva) e em 3ª pessoa (câmera objetiva) com narração em 3ª pessoa (alternada entre os personagens), com narrador intruso (aquele que fala com o leitor/espectador/jogador).

Fonte: elaborado pelo autor.

É interessante perceber que o RED constrói no usuário novos contextos de possibilidades de uso de bilhetes, que não apenas o de informar, ou dar avisos e lembretes. Sendo possível também a utilização de bilhetes de forma lúdica, a fim de gerar divertimento e aprendizado, simulando situações hipotéticas, em que a criança não está realmente, mas servindo de preparo para diversas situações (PIAGET, 1998).

Ainda em Os Enigmas dos Bilhetes, é possível perceber que apesar da mudança de mecânica no último desafio e o que é pedido condiz com a evolução das tarefas presentes em cada bilhete. A recompensa conquistada também condiz com as expectativas dos personagens e do usuário, uma vez que a recompensa é representada por um momento de

união entre as personagens. Durante todo o recurso é possível perceber continuidade narrativa no universo, uma vez que já conhecemos as personagens um pouco melhor e podemos ver consistência em suas ações, como o RED do Gabriel (A Turma da Mila em: Os Enigmas dos Bilhetes) possuir uma recompensa relacionada à comida, que é uma característica apresentada por ele em Organizando Álbuns, ao falar que gosta de cozinhar e ajudar a mãe em sua lanchonete. Outros momentos de consistência narrativa do mundo apresentado é a aparição da foto que é recompensa em Organizando Álbuns, que aparece na parede do quarto de Mila.

Em O Livro de Parlendas possuímos estrutura narrativa de Gancho (2004) e como nos anteriores, não há presença de todos os pontos da estrutura de Vogler (2006). Neste recurso, somos apresentados a uma nova personagem, Dona Eulália, avó de Vitória. Eulália foi citada em Organizando Álbuns, mas apareceu apenas neste. O mesmo acontece com Gertrudes, a mãe de Gabriel, citada apenas sua existência em Organizando Álbuns e possuindo papel central no desenvolvimento narrativo do recurso.

Neste RED também é perceptível uma sutil escalada de dificuldade, uma vez que o último desafio exige mais competências por parte do usuário, como capacidade de reconhecimento fonológico, diferente dos desafios iniciais, que exigem competências como relação figura-nome.

Na interpretação da ficha, apesar de não haver momento de Caminho de volta e Ressurreição, é possível assumir que o momento de Caminho de volta possa acontecer junto à recompensa, uma vez que a recompensa em si é a possibilidade de apenas apreciar duas novas parlendas. Vale lembrar que no Caminho de volta se dá a resolução de outros problemas, e/ou extermínio do problema principal.



Tabela 5 – Ficha de análise do RED A Turma da Mila em: O Livro de Parlendas

<b>Seção Geral</b>	<b>Subseções</b>	<b>Respostas</b>
RED O Livro de Parlendas	Tema	Parlendas
	Assunto	O que são parlendas
	Mensagem	Parlendas são uma boa forma de entretenimento.
Enredo	O mundo comum	Apesar do mundo e seus personagens recorrentes serem apresentados no primeiro recurso, neste RED, somos novamente recepcionados por Mila, desta vez acompanhada por Vitória.
	Chamado à Aventura	Quando Vitória se encontra com Mila e fala sobre o livro de parlendas de sua avó.
	Encontro com o Mentor	No início, quando Vitória (mentora e arauta e aliada), encontra com Mila (aliada).
	Travessia do Primeiro Limiar	Quando Mila e vitória vão à casa de Vitória.
Desenvolvimento	Testes e Aliados	As atividades realizadas com o livro de parlendas; Aliadas: Mila e Vitória
	Aproximação da Caverna	Atividade final do livro de parlendas.
Clímax	Provação	Atividade da cotia (que exige mais criatividade do aluno)
	Recompensa	Ao invés de mais uma atividade, são oferecidas mais duas parlendas apenas para apreciação
Desfecho	Caminho de Volta	Não há
	Ressurreição	Não há
	Retorno com o Elixir	Se dá ao finalizar a apreciação de duas parlendas dadas como recompensa ao concluir as tarefas do RED
Tempo	Época	Período atual

	Duração da História	Entre alguns minutos e 1h
	Tempo Cronológico	Aproximadamente 2h
	Tempo Psicológico	Segue o tempo cronológico
Espaço	Lugar, características físicas	Bairro Vila Nova, visual do lugar similar a periferia de uma cidade, classe média.
Narrador	Tipo de narrador	Mescla de visão em primeira pessoa (câmera subjetiva) e em 3ª pessoa (câmera objetiva) com narração em 3ª pessoa (alternada entre os personagens), com narrador intruso (aquele que fala com o leitor/espectador/jogador).

Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, é interessante ressaltar que no que diz respeito ao Espaço narrativo, este é um dos RED da série que se passa em menos espaços físicos diferentes, mantendo-se alinhado com o tipo de texto apresentado e o teor da atividade proposta, que consiste nas duas personagens e no usuário em um único ambiente, lendo um antigo livro de parlendas e resolvendo enigmas dispostos pela avó de uma das personagens. Desta forma, é possível perceber que há contextualização do tema abordado nas falas das personagens, mostrando que as parlendas são um conhecimento antigo e trata como novidade para novas gerações.

Em as Regras do Jogo, é possível identificar os mesmos componentes estruturais presentes nos outros recursos. De forma que não há Caminho de volta e Ressurreição bem definidos. Uma diferença deste RED em relação aos demais, é ser o único a colocar o usuário competindo com outro personagem e não possui uma abordagem exclusivamente colaborativa, não havendo auxílio de algum personagem, direta ou indiretamente. Nos outros recursos da série, este auxílio ocorre, seja por meio de um retorno de erro vindo de algum personagem, ou com alguma dica dada por algum personagem, como as características das casas das crianças da rua em O Enigma dos Bilhetes.

Tabela 6 – Ficha de análise do RED As Regras do Jogo

<b>Seção Geral</b>	<b>Subseções</b>	<b>Respostas</b>
RED As Regras do Jogo	Tema	Regras
	Assunto	O que são e como criar regras de jogos
	Mensagem	Regras são importantes em jogos, pois garantem a diversão da jogatina
Enredo	O mundo comum	Aqui somos recepcionados por João Pedro, que começa a falar sobre jogos.
	Chamado à Aventura	Quando João Pedro nos desafia no jogo de formar palavras
	Encontro com o Mentor	No início, quando encontra-se com João Pedro.
	Travessia do Primeiro Limiar	Quando vemos as regras do jogo de formar palavras.
Desenvolvimento	Testes e Aliados	A partida do jogo de formar palavras contra João Pedro Aliado: João Pedro
	Aproximação da Caverna	Quando João Pedro derruba as regras do jogo e destrói o documento.
Clímax	Provação	Reescrita das regras do jogo
	Recompensa	Regras recuperadas
Desfecho	Caminho de Volta	Não há
	Ressurreição	Não Há
	Retorno com o Elixir	Ocorre ao concluir todas as atividades e João Pedro agradece ao jogador pela ajuda.
Tempo	Época	Período atual
	Duração da História	Entre alguns minutos e 1h
	Tempo Cronológico	Aproximadamente 2h
	Tempo Psicológico	Segue o tempo cronológico

Espaço	Lugar, características físicas	Bairro Vila Nova, visual do lugar similar a periferia de uma cidade, de classe média.
Narrador	Tipo de narrador	Mescla de visão em primeira pessoa (câmera subjetiva) e em 3ª pessoa (câmera objetiva) com narração em 3ª pessoa (alternada entre os personagens), com narrador intruso (aquele que fala com o leitor/espectador/jogador).

Fonte: elaborado pelo autor.

Em *Pelas Ruas da Cidade*, é possível perceber uma abordagem mais completa de explicação do mundo comum em relação aos outros RED, pois iniciamos acompanhando o cotidiano de Isabela. Este acompanhamento se dá apenas por texto, porém a contextualização desta rotina apresenta o mundo comum da personagem. O outro RED que contextualiza de forma tão evidente quanto este é o recurso *Organizando Álbuns*, muito por ser o primeiro e realizar uma apresentação geral dos personagens da Turma da Mila.

Tal qual os outros, também não possui Caminho de volta e Ressurreição. Neste também não há etapa de Provação, uma vez que as atividades mantêm o nível de dificuldade, não exigindo maior habilidade, ou conhecimentos do usuário do recurso. Único RED da série em que o jogador personifica um dos personagens de Turma da Mila, a Isabela.

Tabela 7 – Ficha de análise do RED A Turma da Mila em: Pelas Ruas da Cidade

<b>Seção Geral</b>	<b>Subseções</b>	<b>Respostas</b>
RED Pelas Ruas da Cidade	Tema	Paisagem
	Assunto	Paisagem da cidade e campanha publicitária
	Mensagem	É importante observar a paisagem e as informações presentes na sua cidade
Enredo	O mundo comum	Quando acompanhamos a rotina matinal de Bela.
	Chamado à Aventura	Quando Isabela pergunta que amiguinho irá acompanhá-la à escola.
	Encontro com o Mentor	No início, quando encontra-se com Isabela.
	Travessia do Primeiro Limiar	Ao aparecer a opção de escolha de amigos da Bela.
Desenvolvimento	Testes e Aliados	As perguntas durante a partida
	Aproximação da Caverna	Proximidade da escola
Clímax	Provação	Não há
	Recompensa	Chegar na escola, receber agradecimento e ver amigos juntos.
Desfecho	Caminho de Volta	Não há
	Ressurreição	Não Há
	Retorno com o Elixir	Se dá ao chegar na escola e encontrar com os amigos.
Tempo	Época	Período atual
	Duração da História	Entre alguns minutos e 1h
	Tempo Cronológico	Aproximadamente 2h
	Tempo Psicológico	Segue o tempo cronológico
Espaço	Lugar, características físicas	Bairro Vila Nova, visual do lugar similar a periferia de uma cidade, de classe média. Manhã.

Narrador	Tipo de narrador	Mescla de visão em primeira pessoa (câmera subjetiva) e em 3ª pessoa (câmera objetiva) com narração em 3ª pessoa (alternada entre os personagens), com narrador intruso (aquele que fala com o leitor/espectador/jogador).
----------	------------------	--

Fonte: elaborado pelo autor.

Nos critérios de Tempo, Espaço e Narrador, os RED analisados possuem características similares, como se passam todas no mesmo bairro fictício, o Bairro Vila Nova. Porém, há uma certa variedade de espaços físicos dentro deste bairro, como a casa de cada personagem, pelo menos um cômodo de cada casa e parte externa de algumas das casas também.

Quanto ao Tempo, os RED também não variam muito, sendo possível identificá-los como atuais, apesar de não haver indicador tecnológico predominante. Pelas vestimentas e diálogo, é possível observar que há um foco *offline* da rotina das crianças, uma vez que há pouca ênfase na relação das crianças com a tecnologia digital. Porém, por serem crianças, pode-se entender que não lhes seja permitida a utilização livre e indiscriminada de smartphones e computadores. Isso é confirmado no recurso O Enigma dos Bilhetes ao final, no qual é possível ver fotos do piquenique que os personagens fizeram em um smartphone.

Considerando-se o dinamismo do ponto de vista do narrador em obras visuais interativas, os pontos de vista alternam entre primeira e terceira pessoa (PISANI, 2013). Predominantemente em primeira pessoa, pois os personagens geralmente falam diretamente com a câmera. A narração assume caráter de narrador em terceira pessoa, com narrador personagem, ou seja quem narra, participa da narrativa (GANCHO, 2004).

Quanto à análise dos personagens, foram observadas suas características de personalidade, papel desempenhado na trama e em quais RED o personagem aparece. Mila, a personagem que dá nome a série de recursos educacionais digitais aqui analisada, é a personagem mais nova da série, possuindo seis anos e sua pele é negra. Ela aparece em quase todos os recursos. O único que Mila não faz aparições é em As Regras do Jogo. Ela é uma menina espirituosa, curiosa e divertida. As funções desempenhadas por Mila são de personagem secundária (GANCHO, 2004), mentora, aliada e arauta (CAMPBELL, 1988).

Já João Pedro é o mais velho do grupo, tem dez anos e é negro. Não faz nenhum tipo de aparição apenas no recurso O Livro de Parlendas. Vale ressaltar que em As Regras do Jogo, João Pedro possui papel de destaque na trama. Ele também representa papel secundário nos recursos (GANCHO, 2004), personagem secundário, mentor, aliado, arauto, antagonista (CAMPBELL, 1988). João Pedro desempenha diversos papéis, porém o único RED que trás rivalidade, colocando-o em papel de antagonista é As Regras do Jogo, em que, após explicar as regras, é feito um desafio ao usuário do recurso em que há competição com o garoto. João Pedro possui personalidade forte, é criativo, competitivo e inventivo.

Isabela é uma criança com traços indígenas e sua idade não é informada. Aparece em três recursos, que são Álbum de fotos, Enigma dos Bilhetes e Pelas Ruas da Cidade. Neste último, Isabela desempenha papel de protagonista. Seus papéis desempenhados no geral são de personagem secundária, mentora, aliada, arauta e heroína. Ela é uma garota muito afetuosa, que ama plantas, observadora e gosta de ir para a escola junto com os amigos.

Gabriel é um garoto branco de 9 anos e cabelos compridos. Aparece nos RED Álbum de Fotos, em Pelas ruas da Cidade e em O Enigma dos Bilhetes, o qual possui papel central no desenvolvimento narrativo. Desempenha os papéis de personagem secundário, mentor e aliado. Divertido, gosta bastante de estar na companhia dos amigos e da mãe, com quem gosta de criar novas receitas.

Vitória é uma menina branca, de cabelos ruivos, usa óculos e possui nove anos. Ela aparece nos recursos Álbum de Fotos, O Enigma dos Bilhetes, Pelas ruas da Cidade, e em O Livro de Parlendas, em que desempenha papel central no desenvolvimento narrativo. Na série de recursos, Vitória desempenha as funções de Personagem secundária, mentora, aliada e arauta. Ela ama ler e escrever, é bastante apegada à avó e gosta de descobrir formas novas de se comunicar e aprender.

Eulália é avó de Vitória, sua idade não é informada, mas é visivelmente idosa. É uma mulher branca, de cabelos grisalhos e, assim como a neta, usa óculos. Ela é citada em Organizando Álbuns e aparece em O Livro de Parlendas. Nesta última ela desempenha o papel de Guardiã do Limiar, pois é quem aparece após os desafios e nos dá passagem para as outras parlendas.

Gertrudes é a mãe de Gabriel. Ela é uma mulher branca, de cabelo castanho na altura do ombro. Não há indicador específico de idade, mas aparenta possuir por volta de 30 anos. Ela é mencionada em O Álbum de Fotos e aparece em O Enigma dos Bilhetes. Neste, desempenha os papéis de arauta, mentora e Guardiã do Limiar. Ela é atenciosa, ama cozinhar e fazer brincadeiras novas para o filho.

Abaixo há uma tabela com as informações coletadas da análise. Nela é possível enxergar de forma organizada as informações aqui detalhadas. Na próxima seção, de conclusão, serão mostrados os resultados destas análises.

Tabela 8 – Ficha de análise de personagens

<b>Subseções</b>	<b>Respostas</b>
<b>Personagem</b>	Mila
RED em que aparece	Álbum de Fotos; O Enigma dos Bilhetes; Pelas ruas da Cidade; O Livro de Parlendas
Características de Personalidade	Espirituosa, divertida e curiosa. Gosta de ajudar os amigos.
Papel Desempenhado	Personagem secundária, mentora, aliada, arauta.
Resumo sobre a Personagem	Mila é uma garota de 6 anos, residente do bairro Vila Nova. Ela gosta de brincar com seus amigos e aprender coisas novas. Ela guarda um álbum de recordações com fotos de seus amigos e sua gatinha.
<b>Personagem</b>	João Pedro
RED em que aparece	Álbum de Fotos; O Enigma dos Bilhetes; Pelas ruas da Cidade; Regras do Jogo
Características de Personalidade	Criativo e inventivo.É também competitivo
Papel Desempenhado	Personagem secundário, mentor, aliado, arauto, antagonista.
Resumo sobre a Personagem	João Pedro é um garoto de 10 anos, residente do bairro Vila Nova. Ele gosta de brincar com os amigos, é bastante competitivo. Ele gosta de fazer os próprios brinquedos e guarda em um álbum de recordações fotos destes brinquedos.
<b>Personagem</b>	Isabela
RED em que aparece	Álbum de Fotos; O Enigma dos Bilhetes; Pelas ruas da Cidade;
Características de Personalidade	Muito afetuosa. Ama plantas. Gosta de ir para a escola junto com os amigos. Observadora



Papel Desempenhado	Personagem secundária, mentora, aliada, Arauta.
Resumo sobre a Personagem	Isabela é uma garota do bairro vila nova, com idade entre 6 e 10 anos. Ela ama plantas e gosta muito de observar a paisagem do bairro onde mora, vendo diversas obras publicitárias no caminho para a escola. Possui um álbum em que guarda fotos de suas plantas. Ela gosta muito de estar na companhia dos amigos.
<b>Personagem</b>	Gabriel
RED em que aparece	Álbum de Fotos; O Enigma dos Bilhetes; Pelas ruas da Cidade;
Características de Personalidade	Divertido, gosta bastante de estar na companhia dos amigos e da mãe. Gosta de criar novas receitas.
Papel Desempenhado	Personagem secundário, mentor, aliado.
Resumo sobre a Personagem	Gabriel é um garoto de 9 anos, residente do bairro Vila Nova. Ele gosta de estar na companhia dos amigos e gosta de passar o tempo inventando novas receitas com a mãe, Gertrudes.
<b>Personagem</b>	Vitória
RED em que aparece	Álbum de Fotos; O Enigma dos Bilhetes; Pelas ruas da Cidade; O Livro de Parlendas
Características de Personalidade	Leitora, escritora. Apegada à avó. Gosta de descobrir formas novas de se comunicar e aprender.
Papel Desempenhado	Personagem secundária, mentora, aliada, arauta.
Resumo sobre a Personagem	9 anos, moradora do bairro Vila Nova. Gosta de brincar com os amigos. Ama ler e escrever. Muito influenciada culturalmente pela avó, Eulália.
<b>Personagem</b>	Eulália
RED em que aparece	O livro de Parlendas
Características de Personalidade	Ama a neta, gosta de passar bastante tempo com ela e mostrar as coisas que gosta. Adora contar histórias e receber visitas.
Papel Desempenhado	Guardiã do Limiar.

Resumo sobre a Personagem	Senhora idosa, mora na mesma casa que Vitória. Bastante sábia e adora contar histórias para a neta e para visitas.
<b>Personagem</b>	Gertrudes
RED em que aparece	O Enigma dos Bilhetes
Características de Personalidade	Atenciosa, ama cozinhar e fazer brincadeiras novas para o Filho.
Papel Desempenhado	Arauta, mentora, Guardiã do Limiar.
Resumo sobre a Personagem	Mãe de Gabriel, adulta jovem (aparenta ter idade por volta dos 30 anos), residente do bairro Vila Nova. É uma mãe bastante atenciosa, adora passar tempo cozinhando com o filho e criando novas brincadeiras para ele.
<b>Personagem</b>	Jogador
RED em que aparece	Pode aparecer em todos, de acordo com a vontade e possibilidade de acesso aos recursos. O jogador só não é o personagem Jogador em Pelas Ruas da Cidade, onde assume o papel de Isabela.
Características de Personalidade	No jogo, o jogador assume uma personalidade curiosa e aberta a novos aprendizados.
Papel Desempenhado	Herói/Heroína
Resumo sobre a Personagem	Aparentemente amigo(a) recente no bairro Vila Nova. Possui entre 6 e 10 anos.

Fonte: elaborado pelo autor.

Após a análise das funções de cada personagem nas diferentes narrativas da série de recursos estudada, é possível perceber a importância didática de cada um na contextualização do assunto abordado pelo recurso e no desenvolvimento da narrativa em si. Isto é visível quando os personagens recorrentes transitam entre diversos papéis nas diferentes narrativas e tornam o conteúdo abordado mais atraente para o usuário. Assim, há muita importância na participação de personagens em recursos educacionais digitais, uma vez que atuam na contextualização do conteúdo.

## 5 CONCLUSÃO

O estudo de caso aqui realizado pode auxiliar diversos pesquisadores e outras equipes em processo de desenvolvimento de jogos, ou recursos educacionais digitais, uma vez que a narrativa auxilia na contextualização do aprendizado. Entender como este processo se dá em diferentes recursos educacionais é fundamental para alcançar o objetivo educacional de um produto. Esta pesquisa em si, é capaz de analisar e definir como estruturas narrativas podem ser aplicadas a RED e possui aplicação também em análise narrativa de jogos educacionais.

Após a consolidação dos dados, é possível perceber que a série de RED analisada possui estrutura narrativa que, em termos gerais, condiz com a estrutura narrativa clássica e com as estruturas narrativas atuais. É possível perceber isto através da observação da ficha de análise, em que diversos pontos da narrativa de cada recurso contemplam os pontos analisados. Há pontos que ficam de fora, como da aplicação da Jornada do Herói, em que nenhum recurso apresentou visivelmente as etapas de Caminho de Volta e Ressurreição, ou que não apresentam a etapa de Provação. Esta etapa costuma ser de grande importância, pois é construída durante todo o caminho ao clímax da história. A falta deste tipo de etapa resulta em baixa expectativa no usuário do recurso. Vale ressaltar que ainda é gerada uma expectativa no usuário, considerando que na estrutura de fluxo narrativo definida por Gancho (2004), todas as etapas são contempladas, em maior ou menor grau. Por exemplo, nas partes de Desenvolvimento e Clímax, que compreendem o segundo ato de Vogler (2006), há sim elementos narrativos condizentes com o trecho em que se encontram. Nestes trechos, começando pelo Desenvolvimento, há a presença constante de Testes e aliados e a presença da Aproximação da Caverna é recorrente, apesar de não ser constante. Em Clímax, apesar de haver poucos momentos de Provação, acontecem de forma recorrente, enquanto que a presença de recompensas é constante.

Apesar da pouca expectativa desenvolvida nos usuários devido a linearidade da história, é possível entender que há sim narrativa aplicada aos recursos. É possível considerar isto, apesar de alguns elementos da estrutura narrativa proposta por Vogler (2006) não estarem presentes, pois é visto que as histórias possuem início, meio e fim, além de possuírem outros elementos narrativos como os definidos por Gancho (2004), como tempo, personagens, espaço e narrador.

Das características de tempo e espaço, é possível perceber a linearidade cronológica da história e a repetição de espaços, como o jardim com balançadores ao fundo da

casa de Mila, que aparece constantemente, principalmente durante o início dos recursos. Apesar da repetição de alguns espaços, é possível ver a preocupação com a caracterização dos cenários, destacando a personalidade de cada personagem. Traduzido para aspectos narrativos, este tipo de atenção gera maior aprofundamento dos personagens. Este tipo de estratégia, aplicada à série de recursos, cumpre seu papel de denotar maior percepção da personalidade de cada personagem, enquanto há maior enfoque nas atividades didáticas.

O aspecto de narrador proposto por Gancho (2004), também possui sua atenção aqui, visto que em narrativas de cunho visual, como jogos digitais e filmes, a função de narrador é adaptada de diversas formas, sendo a câmera (real, ou imaginária), a janela do usuário, do espectador para o mundo narrado. A câmera divide, com outros fatores, o papel de narrador da história (PISANI, 2013). Em A Turma da Mila não é diferente. A narração da história dá-se em diversas frentes, usando de pontos de vista em primeira e terceira pessoa, além da narração de personagens, que narram a ação e contextualizam os acontecimentos.

Os personagens da série de RED analisada, possuem intenção pedagógica e representativa, sendo possível ver grupos étnicos brasileiros representados em tela. Desta forma, é possível que haja maior reconhecimento do usuário em relação ao recurso usado. É também possível perceber que não há discrepância socioeconômica aparente, dada a vizinhança em que moram.

Os personagens assumem diversas funções narrativas em diversas histórias, porém, dado o caráter pedagógico, maior parte das personagens apresentadas possuem função de aliados e mentores. Isto é perceptível pela atitude amigável que apresentam e pelo constante repasse de informações e ensinamentos relacionados ao conteúdo abordado no recurso.

Considerando a natureza gamificada do recurso, ou seja, sendo priorizada a intencionalidade pedagógica dos recursos em relação ao desenvolvimento narrativo, é possível entender que há uso narrativo a fim de contextualizar a disciplina. Isto é perceptível no foco dado a realização de atividades propostas relacionadas ao tema abordado, enquanto os aspectos narrativos apenas levam rapidamente a estas atividades. Dito isto, é de se esperar que, apesar da importância didática de uma narrativa bem implementada em recursos educacionais digitais, nem todos os pontos da estrutura narrativa estarão presentes. Na série de RED Turma da Mila, especificamente, esta falta de pontos ocorre em apenas alguns aspectos e não prejudica o desenvolvimento narrativo, nem o acompanhamento da narrativa em si, por parte do usuário.

Após a análise e apresentação dos dados coletados, é possível observar que houve resposta à pergunta motivadora desta pesquisa: quais são as características da narrativa nos Recursos Educacionais Digitais? Esta pergunta é respondida no momento em que alcançamos a realização do objetivo geral, que é destacar os principais aspectos da narrativa no desenvolvimento de uma série de Recursos Educacionais Digitais. Visto os pontos levantados durante a pesquisa e a construção da ficha de análise aplicada à série de recursos educacionais digitais A Turma da Mila, é possível identificar que há um percurso narrativo a ser percorrido e que há diversos elementos presentes na narrativa de cada recurso analisado e na série como um todo, uma vez que há ligações entre os RED através de easter eggs componentes do cenário e mesmo de falas das personagens.

Com o trabalho realizado nesta pesquisa, é possível sugerir passos para maior desenvolvimento futuro, como análise de aspectos de gamificação deste recurso educacional digital ou de outros, bem como a definição de heurísticas de desenvolvimento narrativo para recursos educacionais digitais, a fim de melhorar esta abordagem em RED gamificados e refinar a integração entre narrativa e sua contextualização para fim pedagógico.

## REFERÊNCIAS

- BASSANI, Patrícia B. Scherer; BARBOSA, Débora Nice Ferrari. **Uma experiência envolvendo o desenvolvimento de recursos educacionais digitais sob a perspectiva da atividade**. RENOTE, v. 10, n. 3, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018
- BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n. 9.394/96**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm). Acesso 10 Ago 2021.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Língua Portuguesa. Ensino Fundamental. Primeiro e Segundo ciclos**. Brasília: MEC/SEF, 2006.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Tradução Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CARBUNCK, Ana Lúcia Crispim. **Negro no Livro didático de história: representatividade e desafios no ensino de história**. 2019. 17 f. Trabalho de Conclusão de Curso (História Licenciatura) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2019
- CHAVEIRO, A. E. Q. **Como a narrativa clássica do cinema é utilizada na construção de Kill Bill**. 2005. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)–Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2005.
- COLELLO, Silvia de Mattos Gasparian. Por que as crianças, do seu ponto de vista, aprendem a ler e escrever? **Convenit Internacional**, São Paulo, n. 27, p. 43-54, 2018. Disponível em: < <http://www.hottopos.com/convenit27/43-54Colello.pdf> >.
- DE SENA, Samara *et al.* **Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos**. RENOTE, v. 14, n. 1, 2016.
- DORIGONI, Gilza Maria Leite; SILVA, JC da. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. Santa Catarina: UNIOESTE, p. 2-3, 2008.
- FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática de libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire**. 3ª ed. São Paulo: Moraes, 1980.
- FREIRE, Raquel S.; FIGUEIREDO, Mércia V. Campos ; HITZSCHKY, Rayssa A.; SOUSA, Danilo C.; G. JÚNIOR, Francisco Gilson; DE CASTRO FILHO, José Aires. **Recurso Educacional Digital (RED) para Trabalhar o Gênero Cardápio: Qual o seu Pedido?**. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 4, Recife, 2019.
- GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. Editora Ática, 2004.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de empresas**, v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.

HITZSCHKY, Rayssa Araújo. **Desenvolvimento de um Recurso Educacional Digital (RED) de Língua portuguesa fundamentado na base nacional comum Curricular**. 2019. 140f. - Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Educação, Fortaleza(CE), 2019.

HITZSCHKY, Rayssa Araújo; DE CASTRO FILHO, José Aires; FREIRE, Raquel Santiago. **Recurso Educacional Digital (RED) para os anos iniciais do Ensino Fundamental aspectos pedagógicos e a Base Nacional Comum Curricular**. *RENOTE*, v. 18, n. 2, p. 408-417, 2020.

HUPPES, Ivete. **Melodrama: o gênero e sua permanência**. Ateliê Editorial, 2000.

KONDER, Leandro. **O que é dialética**. Brasiliense, 2017.

LIMA, Rafael; LIMA, Leonardo. **A Estrutura Narrativa Dos Jogos Eletrônicos**. 2015.

MARKMANN, A. E. G. Videogames e Publicidade: uma historicização sobre como divertir e anunciar. **Revista Signos**, [S.l.], v. 41, n. 2, dez. 2020. ISSN 1983-0378. Disponível em: <<http://univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/2630>>. Acesso em: 21 jun. 2021.

MASCENA, K. M. C.; PIMENTEL, M. C. P.; FISCHMANN, A. A. POLO, E. F. **Videogames e Estratégia: O Posicionamento Estratégico de Empresas Brasileiras de Software de Jogos Digitais**. In: Encontro Nacional da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Administração: Rio de Janeiro, 2012

MIKLOS, Jorge; PEREIRA, Gislene Lima. **O Trajeto Antropológico nos Filmes de Sci-Fi: Um Estudo do Filme Matrix na Perspectiva da Mitocrítica**. 2019

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade**. *Ciência & saúde coletiva*, v. 17, p. 621-626, 2012.

MOHMED, H.; JAAFAR, A. **Analyzing Critical Usability Problems In Educational Computer Game (UsaECG)**. Proceedings of the IASTED International Conference on Human-Computer Interaction, Pages 162-168, 2012.

MUSSE A. PEREIRA, A.; L. DE MORAES, A. **Lendas e Parlendas: produzindo cultura na tela do computador**. *Tramas para Reencantar o Mundo*, [S.l.], n. 1, mai. 2015.

NETO, José Francisco Barbosa; DA FONSECA, Fernando de Souza. **Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da matemática**. *RENOTE*, v. 11, n. 1, 2013.

OLIVEIRA, Tobias Espinosa de; ARAUJO, Ives Solano; VEIT, Eliane Angela. **Sala de aula invertida (flipped classroom): inovando as aulas de física**. *Física na escola*. São Paulo. Vol.

14, n. 2 (out. 2016), p. 4-13. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/159368>>. Acesso em 21 jun. 2021.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PISANI, Marília Mello. **A linguagem cinematográfica de planos e movimentos**. Material do curso de Produção de Vídeo, 2013.

RAMOS, Vânia Patrícia Pires; MARQUES, João José Pereira. **Dos jogos educativos à gamificação**. Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación, p. 319-323, 2017.

SCACCHETTI, F. A. P.; GUARIENTI, N. **Desenvolvimento de Recursos Educacionais Digitais Aplicados no Ensino de Tecelagem**. Ponto Revista Científica, v. 1, n.2, dez. 2015

SOARES, C. G.; SOUZA, D. C.; CASTRO, J. B. **Recursos Educacionais Digitais e o ensino de adição e subtração: a concepção de um jogo na perspectiva da Teoria dos Campos Conceituais**. VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2018), Anais do VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2018

VALLE, P. H. D.; VILELA, R. F.; JUNIOR, P. A. P.; INOCENCIO, A. C. G. **HEDEG - Heurísticas para Avaliação de Jogos Educacionais Digitais**. Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE. XVIII Conferência Internacional sobre Informática na Educação, 9–11 Dezembro, 2013, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

VIERO, Saulo FS; SANTOS, Paulo R. dos. **A jornada do herói no jogo eletrônico “The Legend of Zelda: Skyward Sword”**. Joaçaba: Unoesc & Ciência-ACSA, v. 7, n. 2, p. 155-166, 2016.

VOGLER, Christopher [1998]. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Trad. Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 194p. 2008.