



**Manchester
Metropolitan
University**

Luz, Filipe Costa and Cardoso, Daniel (2018) Nota Introdutória. Revista Lusófona de Educação. pp. 147-149. ISSN 1645-7250

Downloaded from: <https://e-space.mmu.ac.uk/624044/>

Version: Published Version

Publisher: Edições Universitárias Lusófonas

DOI: <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle40.09>

Please cite the published version

<https://e-space.mmu.ac.uk>

Nota Introdutória

A investigação em Videojogos é uma das áreas científicas mais emergentes da actualidade. O número de jogos que são publicados anualmente continua a crescer com grande exponencial, apresentando uma enorme diversidade de conteúdos que amplia a sua rede de abrangência a áreas distintas, como as de entretenimento ou de educação.

Diversas organizações internacionais, de onde destacamos a ELIA (The European League of Institutes of the Arts) ou a HEGVA (Higher Education Video Game Alliance), procuram organizar o debate em torno da formação académica em jogos para combater os riscos de uma aparente desordem no crescimento de cursos em videojogos nos currículos universitários. Em Portugal, a Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos (SPCV) procura promover e desenvolver as ciências dos videojogos e congregar todos os seus intervenientes para estimular a partilha de conhecimento e intercâmbio científico.

A convite da SPCV, a direcção da licenciatura em Aplicações Multimédia e Videojogos da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias organizou a conferência internacional Videojogos 2017, intitulando-a de "Videojogos como uma forma de arte" para promover o debate, a cultura científica, a investigação e a indústria de videojogos em Portugal. De igual modo, a *Revista Lusófona de Educação* (RLE) associou-se a esta iniciativa, contribuindo de forma exemplar com este dossier temático dedicado aos estudos de jogos, o que permitiu enriquecer a produção científica com contributos que se dirigem para os desafios actuais que a investigação em jogos e a academia enfrentam.

O dossier é composto por sete artigos cuidadosamente selecionados para a RLE que, apesar da diversidade dos temas abordados, revemos, em todos questões relevantes no ensino dos videojogos, da educação ou da aprendizagem.

O ensino de videojogos estende-se em diversas áreas científicas, sejam elas das Ciências da Comunicação, Artes ou Engenharia Informática, revelando o desenvolvimento de competências que demonstra a amplitude e dinamismo desta área do saber. Apesar do cariz específico dos cursos de jogos de ensino superior, que apresentam um maior enfoque na produção artística, em estudos de jogos ou na programação, é uma evidência a presença de várias unidades curriculares semelhantes que demonstram a necessidade de interligação entre as diferentes áreas científica na produção ou estudos de jogos.

Deste modo, o artigo de Nuno Fachada, “Teaching database concepts to video game development students” pretende desenvolver um modelo pedagógico de ensino de bases de dados a alunos de perfis distintos numa licenciatura que tem uma abordagem multidisciplinar por estar orientada para um perfil de saída, no qual a flexibilidade no emprego e a natureza dos trabalhos a desempenhar são progressivamente mais voláteis, facilmente constatável pela proliferação de empresas de jogos indie constituídas por equipas multidisciplinares. O artigo propõe uma metodologia que visa demonstrar a relevância das Bases de Dados para a criação de jogos evitando assim alguma dispersão que frequentemente surge nos alunos com perfil mais artístico nas unidades curriculares orientadas para a programação.

Os autores Farley Fernandes, Américo Mateus, Susana Leonor, Manuel Sequeira e Rui Gaio contribuem com o artigo “Gamethinking: a roadmap to a Design Thinking-based model for Game Development education” para apresentar uma metodologia de aprendizagem desenvolvida pelo grupo IDEAS(R)EVOLUTION de forma a dinamizar o comportamento e postura de alunos de licenciatura em desenvolvimento de projectos de videojogos. Através da utilização sistemática do Design Thinking (DT), com recurso a estratégias de gamificação, este trabalho defende que a criatividade é estimulada para um modelo de aprendizagem baseada em projeto.

Os jogos sérios, tão relevantes em contextos educativos, também são abordados neste dossier no artigo “Unmanned: dimensão cívica e política de um videojogo”. Lucinda Saldanha, Marta Pinto e Pedro Ferreira apresentam o estudo de caso de um ciclo de experimentação e de reflexão sobre o jogo sério “Unmanned”, no enquadramento educacional de videojogos no ensino superior. Apresentando os resultados de uma análise temática, desenvolvida a partir de um conjunto de categorias relativas à compreensão da dimensão cívica e política em videojogos. Este trabalho procura analisar como os jogos têm um papel muito relevante para a aprendizagem da cidadania ou da participação cívica e política e, os jogos sérios apresentam modelos aplicáveis para o ensino e educação de forma crítica e transformativa.

Ainda no registo de jogos sérios, “Videogames as a Learning Tool”, de Carla Sousa e Conceição Costa, apresenta um relevante estudo que visa sistematizar a evidência da potencialidade de videogames na aprendizagem para vários contextos. Como os videogames estão progressivamente mais interessantes, capazes de imergir intensamente os utilizadores no espaço de jogo, induzindo emoções que podem ser positivas para contextos da vida real, este artigo apresenta uma revisão sistemática baseada em para a eficácia do Game-Based Learning como processo de aprendizagem.

“Crachás: efeitos potenciais na dinâmica de comunidades online”, da autoria de Inês Araújo, Carlos Santos, Luís Pedro e João Batista, apresenta uma análise das interações de participantes na utilização de MOOC’s (Massive Open Online Course) através de processos de gamificação. Com recurso à utilização de crachás, este trabalho visa analisar a como os utilizadores reagem ao recurso a estes crachás e como pode potencializar as interações nas comunidades online.

Este dossier temático demonstra a diversidade na abordagem aos estudos de jogos e suas aplicações para áreas diferentes do entretenimento e, por conseguinte, na atenção que a academia está a dar ao potencial imersivo dos jogos. O artigo “Utilização da realidade virtual na reabilitação de indivíduos com lesão da espinal medula: revisão sistemática”, de Filipa Correia, Catarina Santos, Cláudia Quaresma e Maria Fonseca, é um estudo que reforça esta amplitude de estudos por visar a área da reabilitação através da tecnologia Realidade Virtual (RV). Reconhecemos a importância da RV no tratamento de fobias, no treino desportivo ou militar e neste trabalho, os autores procuram evidenciar a utilidade da RV para terapias de reabilitação, tanto em casos de lesão vertebro-medular, como em patologias neurológicas.

Como último artigo, mais próximo da área das ciências da educação e do design, Filipe Luz procura reforçar a importância da cultura visual no estudo de jogos, pelo facto de que a apropriação é uma constante no universo da arte, reflectindo-se também a nível empresarial como é analisado nos três estudos de casos analisados neste trabalho. “Videogames, Banda Desenhada e Animação: apropriações em torno da Arte dos Jogos” analisa como algumas empresas de jogos procuram referências noutros meios para se posicionarem de uma forma disruptiva, procurando uma elegância visual, novas mecânicas de jogo e não apenas pela apropriação de ideias ou processos de produção já mais consolidados na indústria de entretenimento.

Filipe Costa Luz & Daniel Cardoso