

As narrativas dos jogos digitais e a Folkcomunicação

The narratives of digital games and Folkcommunication

Giselle Gomes da Silva Prazeres SOUZA¹

Resumo

O objetivo deste artigo é demonstrar como as Quadrilhas Juninas, no contexto da folkcomunicação, podem servir de ambiente narrativo temático para a criação de jogos digitais do tipo *games*. O percurso teórico-metodológico da investigação foi concebido buscando discutir a cultura popular e a mídia digital a partir da criação das narrativas dos jogos digitais. Para atingir o objetivo foi feita uma revisão de literatura dentro do cenário junino e das narrativas para *games*, ao mesmo tempo em que se mantêm as estruturas de poder, despontam as atividades criativas, em que a mídia se ergue como novo espaço de interação social que modula a própria natureza humana.

Palavras-chave: Jogos digitais. Folkcomunicação. Mídias digitais. Narrativas.

Abstract

The objective of this article is to demonstrate how the Juninas Gangs, in the context of folkcommunication, can serve as a thematic narrative environment for the creation of digital games of the type *games*. The theoretical-methodological course of the investigation was conceived to discuss popular culture and digital media from the creation of the narratives of digital games. In order to reach the objective, a review of the literature was done within the Junino scene and of the narratives for games. At the same time, the structures of power are maintained, the creative activities emerge, in which the media stands as a new space of social interaction that modulates human nature itself.

Keywords: Digital Games. Folkcommunication. Digital media. Narratives.

Introdução

Os Festejos Juninos do Nordeste do Brasil tiveram um percurso histórico que vêm acompanhando as mudanças sociais, econômicas e culturais da região, bem como

¹ Mestra em Extensão Rural e Desenvolvimento Local - Universidade Federal Rural de Pernambuco.
E-mail: giselle.zeli@gmail.com

as mudanças comunicacionais. Este percurso pode ser observado na atualidade, dentre outros, através das mídias sociais e da criação de jogos digitais.

Neste sentido, não basta a iniciativa de ativistas midiáticos, conforme Marques de Melo (2011), sem dispor de anunciantes e sem contar com os insumos provenientes das fontes de informação. Mais do que isso: sem ter respaldo dos usuários locais, que alimentam a mística dos regionalismos.

Os termos que serão utilizados de forma indiscriminada ao longo deste trabalho, tais como, videogames, *games*, jogos digitais, jogos de computador e jogos eletrônicos, referem-se aos jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais, conforme conceituação de Santaella e Feitoza (2009).

O objetivo deste artigo é problematizar as estruturas narrativas mais comumente utilizadas em jogos digitais, identificando suas principais características e exemplificando suas aplicações a partir de conteúdos folkcomunicacionais, especificamente com os Festejos Juninos a partir da Quadrilha Junina Tradição de Recife, Pernambuco.

Diversos autores já se debruçaram sobre o assunto, investigando em seus trabalhos algumas dessas estruturas. Para o aporte teórico deste artigo, utilizamos autores seminais da Teoria da Folkcomunicação como Beltrão, Benjamin e Luyten; tratando das narrativas para jogos digitais, foram pesquisados Ferreira, Schell, Jonas Carlquist, entre outros.

No entanto, este estudo se justifica ao observamos que diferentes autores denominam estruturas que são essencialmente similares e precisam ser problematizadas dentro de cada contexto, neste caso, no da folkcomunicação.

Segundo Moreira (2017), foi Luiz Beltrão, na tese de doutoramento apresentada à Universidade de Brasília, usou a expressão Folkcomunicação, conceituando como processo de troca de informações e manifestações de opiniões, ideias e atitudes de massa, através de agentes e meios ligados direta ou indiretamente ao folclore. Ou seja, é a partir desta teoria que temos um veículo para a manifestação da cultura popular.

É perceptível que os Festejos Juninos e, principalmente, as quadrilhas juninas representam uma altivez folkcomunicacional das comunidades autônomas, como diria Beltrão (2011), que saem da marginalidade comunicacional, neutralizando a voragem da comunicação global e irrigando a mídia-educação para a comunidade local,

protagonizando os jovens dentro dos processos criativos para a produção de jogos digitais com conteúdo dos Festejos Juninos.

Quando se pensa sobre protagonismo juvenil, logo presta-se atenção a ele como um “novo mercado” a ser “comodificado” e explorado. Por meio da força educacional, que segundo Bauman (2013) gera uma “revolução cultural” a qual comercializa todos os aspectos da vida das crianças usando a internet e as mídias sociais, pode-se potencializar as narrativas dos jogos digitais educacionais, pois estes têm poderes de transformação suficiente para ser considerados como um dos fatores promissores para futuras pesquisas relacionadas à folkcomunicação e a narrativas de jogos digitais.

Nos estudos de Orozco (2009), a convergência tecnológica multiplica as combinações de formatos, linguagens e estéticas, nas diversas telas, abrindo novos cenários e possibilidades para interações comunicativas. Observamos este exposto, por meio da análise das possibilidades das narrativas dos jogos digitais que podem ser criadas a partir do conteúdo folkcomunicacional dos Festejos Juninos.

Os jogos eletrônicos são espaços de representação e facilmente ocupáveis através de formas tecnológicas de mediação. Neles, as pessoas se veem representadas a partir de avatares, como perfis de usuários e em jogos, e articulam uma noção próxima a de ocupar espaço essencialmente público, neste caso, os arraiais juninos. Sendo assim, os jogos digitais ensinam, de certa forma, seus consumidores a ocupar espaços virtuais e entender a representação cultural do real.

Aprender a ocupar o virtual, conforme Braga (2017), não nos torna aptos a ocupar o real, mesmo que a sensação se assemelhe muito com o real. É importante pensar em como é o processo de criação de imagens de sujeitos, explica Tuzzo (2017), quais os organismos e estruturas fundamentam este processo, e quais são as bases sociais pelas quais esta imagem se mantém, como um produto plausível de inferir na sociedade.

A construção das narrativas dos jogos eletrônicos no contexto folkcomunicacional

Numa breve análise do impacto da inclusão digital e a criação de jogos digitais com conteúdo dos Festejos Juninos, podemos perceber um campo fértil para futuras pesquisas nesta área de narrativas e folkcomunicação voltada para jogos digitais, visto que abrem

possibilidades da relação mídia-educação e do universo dos jogos digitais com o ambiente escolar, utilizando-se de narrativas de festas populares, especificamente, os Festejos Juninos.

Esta concepção da altivez folkcomunicacional implica, segundo Moreira (2017), em admitir que, no momento da observação dos Festejos Juninos, podem ser considerados divergentes ou aberrantes significados para um mesmo conteúdo apresentado, ou seja, para diferentes públicos produzem diferentes sentidos, cabendo aos jovens múltiplas possibilidades para a criação das narrativas dos jogos digitais ou ainda as narrativas ramificadas.

Sendo a Quadrilha Junina um lugar de construção e reconstrução de conhecimentos, deve-se dar uma atenção especial para as narrativas, ou ainda para a contação de história que a envolve, visto que ela contribui na aprendizagem escolar em todos os aspectos cognitivo, físico, psicológico, moral ou social, proporcionando um maior envolvimento de todos os jovens componentes da Quadrilha ou do jogo digital a ser criado no contexto dos Festejos Juninos.

O que parece evidente, segundo assertivas de Pimenta (2006), é que a coletividade expressa o desafio de conviver com linguagens e saberes diferentes daqueles de seus campos específicos. Logo, a criação dos jogos eletrônicos com narrativas folkcomunicacionais exigirá dos jovens criadores, ou ainda os desenvolvedores, alguns valores, tais como: alteridade (fazer com), uma proposta metodológica que permita envolver-se com o objeto a ser criado, a confiança na necessidade humana de conhecer o novo e uma grande generosidade para compreender a produção de sentido dos detalhes da cultura popular.

Nesta oportunidade, nos ocupamos de alguns aspectos, por vezes negligenciados nos procedimentos metodológicos da coletiva de narrativas folkcomunicacionais para jogos digitais, tais como: o contexto social, o estado da arte e a fotografia.

Devem seguir roteiros comuns da pesquisa social porque nunca se deve perder de vista que as manifestações culturais acontecem em contextos sociais de comunidades que têm história, relações ecológicas e sociais. Sendo assim, a produção narrativa do jogo digital não se dá no vazio social, ou seja, para a compreensão da obra é preciso fornecer informações sobre as condições de aprendizagem e transmissão anterior, já que traz lembranças relativas às práticas comunitárias e da vida dos autores.

Sobre o Estado da arte, deve-se também, antes de qualquer trabalho de campo, proceder ao levantamento o mais completo possível, sobre os estudos realizados

anteriormente a respeito da comunidade. Neste sentido, pode ser possível citar o conceito de remediação que é caracterizado por Bolter e Grusin (2000) como um constante processo de adaptação de um meio através da aglutinação de princípios estéticos e culturais dos formatos anteriores.

Sublinha-se, assim, a fotografia que é uma técnica definitivamente incorporada à pesquisa, que por sua vez é a remediação da pintura e, no caso dos jogos digitais, existe a remediação das animações, cinema ou, ainda, histórias em quadrinhos. O narrador em sua atividade narrativa precisa visualizar o ambiente onde ele irá pesquisar e criar os jogos digitais. Pode-se, inclusive, conseguir uma documentação de qualidade, mesmo com câmeras de poucos recursos técnicos, embora em certos ambientes se torne necessária a utilização de equipamentos profissionais. Para o pesquisador, o aporte metodológico da fotografia é uma oportunidade enriquecedora para a pesquisa.

A construção das narrativas folkcomunicacionais com a finalidade da criação dos jogos digitais partem de uma representação real e coletiva para a representação virtual e individual e, para isso, tornam-se necessárias propostas metodológicas que favoreçam as estruturas das narrativas que podem ser criadas para os jogos eletrônicos com conteúdos folkcomunicacionais. O narrador, neste caso, o criador dos jogos digitais, deve inserir as condições ecológicas dos arraiais juninos, que poderão esclarecer os figurinos, devido a condição climática, os repertórios musicais, os ritmos do local, entre outros.

As estruturas narrativas em arraiais digitais

A narrativa em jogos eletrônicos, segundo o autor Jakub Majewski (2003), pode ser estruturada de quatro formas, existindo, ainda, a possibilidade de estruturas híbridas constituídas de dois ou mais desses modelos.

1) Colar de pérolas ou história linear

No arraial junino, a Quadrilha conta uma história linear que não fornece possibilidade de mudança no decorrer da apresentação. O projeto junino é construído dentro de uma narrativa linear, assim como uma peça teatral ou um longa-metragem, por exemplo.

A Quadrilha é, conforme Lucena Filho (2012), o baile da comemoração do casamento. Esta representação inseriu-se na dinâmica da cultura, passando por criações e recriações, segundo Gomes (2018). Assim, estabelece-se os arranjos coreográficos que permeiam a tradição, marcado por passos juninos e coreografias que remetem a dança de par, como uma das suas principais características, embora percebe-se a contaminação da modernização do poder da mídia neste contexto, favorecendo a construção de jogos digitais que incentivem a cultura popular na sociedade.

Sendo assim, a primeira estrutura de narrativa que apresentamos é o *string of pearls*, ou colar de pérolas, modelo no qual o jogador possui alguma liberdade de escolha em determinados momentos, mas, no geral, segue uma cadeia predeterminada de eventos e uma trajetória narrativa linear. Schell (2008), que utiliza a mesma nomenclatura, explica que:

A ideia é que uma história completamente não-interativa (o fio) é apresentada na forma de texto, apresentação de slides ou de uma sequência animada, e então dado ao jogador um período de movimento livre e controle (a pérola), com um objetivo fixado em mente. Quando esse objetivo é alcançado, o jogador viaja pelo fio, através de outra sequência não-interativa, para a próxima pérola, etc. Em outras palavras, *cutscene*, nível do jogo, *cutscene*, nível do jogo...68 (SCHELL, 2008, p. 265).

As informações sobre a história são passadas ao jogador através de *cutscene*, que se alternam ao game play, e de diálogos entre os personagens. Não existe a possibilidade de chegar ao final do jogo sem passar por toda a história, além disso o jogo não fornece opção de qual trajetória narrativa seguir. Exemplificando, temos o jogo digital *The Last of Us* (2013) da Naughty Dog, que apresenta uma história como em um filme, limitando assim, o poder do jogador.

2) Ramificação narrativa

No caso das Quadrilhas Juninas, o evento central gira em torno da teatralidade do casamento. Caso, o jogo eletrônico forneça as possibilidades para os jogadores, o casamento pode acontecer ou não, pode alterar o número de convidados, cenários, figurinos, cores, entre outros.

Para exemplificar suas aplicações, fizemos o recorte na Quadrilha Junina Tradição, de Recife, Pernambuco, que, segundo Gomes (2018), se configura como um evento que determina uma crítica da vida social caracterizada pela produção de um tempo e uma forma de vivência. As temáticas socioculturais aparecem nas narrativas de forma a envolver todos os participantes, apresentando, inclusive, propostas de solução para inúmeras ramificações que a narrativa pode ter.

No ano de 2014, a Quadrilha Junina Tradição abordou o tema do abuso sexual de uma criança que se transformou na noiva da Quadrilha, conseguindo vencer seus medos e marcas do passado. Em 2017, o tema foi “Eu conto um conto: O homem e a serpente”, onde a narrativa se dava num contexto do sertão nordestino e as damas eram serpentes. O tema traz uma legítima denúncia da violência contra a mulher e o empoderamento feminino. São vários caminhos que uma narrativa pode ser criada e interpretada pelo público, ou ainda, pelos jogadores.

Neste caso, é possível que os construtores do processo criativo do jogo criem pontos onde diferentes ramificações se reúnam, fazendo com que o jogador tenha menor influência sobre a história narrada.

Nesta análise, invoca-se o que indica Boal (2009), ao sinalizar que ser cidadão não é viver em sociedade, é transformá-la, e essa transformação se dá a partir da leitura crítica das pessoas dentro do contexto popular que estão inseridas, seja real ou virtualmente.

Uma segunda forma de estruturar a narrativa de um jogo digital é permitir que o jogador escolha apenas uma dentre certa quantidade de opções disponíveis, de forma que cada escolha o leve a um resultado diferente, como bifurcações em uma estrada. Como explica Ferreira (2008):

(...) esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a resposta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. Deparamos aqui com um leque finito de possibilidades de ação ao dispor do jogador: ao contrário do que é propositalmente levado a imaginar, este não tem total liberdade de escolha, podendo apenas escolher entre n possibilidades de ação previstas pelo desenvolvedor do game. (FERREIRA, 2008, p. 4)

Majewski (2003) também elenca, em seu trabalho, o modelo de ramificação narrativa, indicando que o resultado dessas ramificações pode se assemelhar a uma árvore com os seus ramos ou, em casos mais complexos, a uma rede de possibilidades.

O modelo de ramificação narrativa, segundo Schell (2008), embora menos comum do que o modelo colar de pérolas, pode ser identificado nos *adventures* em texto da década de 1970, por exemplo. Um dos problemas desse tipo de estrutura é a “explosão combinatória”.

3) Parque de diversões

Observa-se ainda que na Quadrilha Junina esse avatar pode ser o projetista do espetáculo junino, visto que o arraial real busca, segundo Gomes (2018), a troca de saberes, o diálogo na construção do projeto, o processo criativo e a prática da reflexão politizada, que são evidenciadas a partir dos elementos constituintes da Quadrilha Junina: o repertório, a coreografia, o figurino, o marcador, e finalmente, o casamento.

Uma característica das Quadrilhas Juninas é o projeto dos espetáculos juninos, construído coletivamente entre os integrantes da Quadrilha sob a liderança de um grupo de trabalho ou o projetista. É dentro do trabalho da narrativa como instrumento pedagógico que grande parte dos projetistas se apodera da palavra no contexto comunitário, mesmo quando dizem que contam para divertir e para se divertir, para encantar, para promover o prazer da arte de dançar, tal como se pode constatar nos resultados das análises com a observação na Quadrilha Junina Tradição no ano de 2017. Percebemos que a construção da narrativa é um espaço de poder, o poder da palavra, tornando-se um parque de diversões para os quadrilheiros.

O terceiro modelo narrativo elencado por Majewski (2003) é o *amusement park*, ou parque de diversões. Neste tipo de estrutura, o jogador possui liberdade para explorar um vasto mundo fictício. Apesar da liberdade de navegação do espaço, contudo, é comum haver um arco dramático maior que precise ser percorrido na ordem correta para que se chegue ao final do jogo.

Majewski (2003) aponta que:

Se o modelo de ramificação narrativa tem a ver com complexidade narrativa se desdobrando através do tempo, o modelo parque de diversões tem a ver com complexidade narrativa se desdobrando

especialmente. Em vez de aparecerem novas ramificações conforme o jogador avança no jogo, esse modelo permite que o jogador acesse diferentes vertentes narrativas através da exploração do mundo do jogo e, basicamente, do encontro dos lugares certos. (MAJEWSKI, 2003, p. 78).

Jonas Carlquist (2002) descreve um tipo de estrutura narrativa que possui pontos inicial e final determinados, fornecendo ao jogador, no entanto, a possibilidade de resolver as missões, ou *quests*.

Este tipo de estrutura é encontrado, por exemplo, em jogos de RPG, afirma Carlquist (2002), tendo como foco a liberdade de exploração do espaço lúdico e a liberdade de escolha das atividades a serem desempenhadas, conforme menciona Majewski (2003).

Outras características que costumam aparecer em jogos com estrutura narrativa do tipo parque de diversões são o alto grau de customização do avatar e o fato do avatar ser o único personagem controlável pelo jogador.

Ainda segundo Majewski (2003), alguns jogos que se utilizam da estrutura parque de diversões não possuem um final fechado, embora esse termo seja utilizado aqui de forma diferente da que se utilizam as mídias tradicionais. O autor explica que, para o cinema ou a literatura, um final aberto é aquele que pode ser interpretado pela audiência de inúmeras formas, enquanto o final aberto de um jogo é a opção que se dá ao jogador de jogar o game *ad eternum*, sendo o próprio jogador o responsável por determinar quando a história realmente acaba. Um exemplo de jogo com estrutura parque de diversões é *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado pela Nintendo em 2017.

4) Narrativa Modular

Finalmente a quarta estrutura narrativa dos jogos digitais que podemos elencar é a não-linear indicada por Sheldon (2004), a qual, segundo o autor, é a mais bem-sucedida em integrar história e jogabilidade. Neste tipo de estrutura, a história começa e termina sempre da mesma forma, mas cabe ao jogador decidir inteiramente sua trajetória.

Mediante assertivas de Nicolau e Pimentel (2018), utilizar-se das habilidades cognitivas para propor e resolver problemas próprio das atividades humanas, através do raciocínio lógico e da sistematização de etapas, é um exercício do pensamento computacional em essência que pode ser desenvolvido neste tipo de narrativa.

A estrutura *modular* é invisível ao jogador, conforme Sheldon (2004), já que terá sempre a impressão de seguir um caminho linear. Esta estrutura, ainda que pareça acomodar mais *inputs bottom-up* do que *top-down*, permite apenas a interatividade simplificada, não sendo possível a emergência de situações não previstas pelos desenvolvedores.

O jogo *Gone Home*, lançado pela *The Fullbright Company* em 2013, é um exemplo de narrativa modular. O jogador encarna Katie, uma jovem que retorna para casa após um tempo no exterior. Para sua surpresa, encontra a casa deserta e sem nenhuma indicação de onde estão seus pais e sua irmã mais nova, Sam, para além de um bilhete enigmático colado à porta de entrada.

A estrutura modular do jogo fica óbvia quando se percebe que é possível completá-lo em menos de um minuto, chegando ao fim da história sem que se acesse a maior parte da narrativa. Para isso, basta acessar o cômodo escondido, pegar a chave do sótão e ir até lá.

Por outro lado, é possível explorar todo o ambiente durante mais de uma hora, adentrando cada um dos cômodos e manipulando objetos para tentar descobrir o que aconteceu. São cartas deixadas em gavetas, diários, livros e fotografias que finalmente irão revelar o que aconteceu com a família de Katie em sua ausência.

A exploração do espaço é livre, não sendo necessário se ater a uma ordem específica nem coletar todos os pedaços de informação espalhados pela casa. As informações estão lá, disponíveis, conforme desenhado pelos desenvolvedores, mas é possível chegar ao fim do jogo sem ter acessado todas elas. Cabe ao jogador decidir quanto do seu tempo e esforço a história merece.

Dentro do contexto junino, a composição da Quadrilha e seu conteúdo não cabem neste modelo de narrativa porque, dentro da cultura popular, o elemento do envolvimento e empoderamento dos envolvidos é fator preponderante na construção do processo criativo.

Considerações finais

Com o exposto, percebe-se que os games não surgiram com o propósito de contar histórias, como a literatura, o cinema, as quadrilhas juninas, entre outros, no entanto, surgiram baseados em narrativas, mitos (que são narrativas de origem).

Sendo assim, sublinha-se que os jogos digitais se apropriam de algumas ferramentas narrativas das mídias que o precederam, em especial do cinema, em um processo de remediação, e é possível aplicar aos jogos digitais no que diz respeito,

sobretudo as narrativas. Uma das principais idiossincrasias dos games é a interatividade, que inclui um novo elemento na equação narrativa: o jogador.

Tendo a interferência do jogador como elemento importante a considerar e possuindo a capacidade de comportar o que Janet Murray chama de “narrativas multiformes”, os games passaram a estruturar-se de diversas formas, permitindo ao jogador maior ou menor grau de ingerência sobre a trama narrada.

Deve-se ressaltar neste trabalho dois importantes eixos entre as narrativas dos jogos digitais e a folkcomunicação. Em primeiro lugar, a multidimensionalidade da Quadrilha Junina que requer diferentes olhares e atuação de profissionais com formação variada, em diversas áreas do conhecimento, que apresentam interfaces com a cultura popular. Em segundo lugar, a importância de considerar o protagonismo juvenil nesse processo formativo, seja na dança dos arraiais, ou na criação dos jogos digitais.

Pode-se concluir também que as quadrilhas juninas podem servir de base narrativa e temática para a criação de jogos eletrônicos, pelo que elas oferecem de elementos apropriados a isso como exposto dentro das narrativas apresentadas.

Com essa problematização de estruturas narrativas de *games* no contexto folkcomunicacional, não esperamos exaurir o assunto, mas abrir caminhos para discussões posteriores e facilitar a futura proposição de novas configurações narrativas.

Produtos altamente versáteis e que se modificam no mesmo ritmo acelerado em que se estruturam as tecnologias empregadas em sua produção e fruição, os jogos digitais continuarão forçando os limites da narrativa e testando novas formas de incluir o jogador na história, finalmente que tenhamos muitas histórias juninas digitais para contar.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Sobre educação e juventude**. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2013.

BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação a comunicação dos marginalizados**. São Paulo, Cortez, 2011.

BOAL, Augusto. **A estética do oprimido**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BRAGA, Claudomilson (Orgs.) **Comunicação e mídia:** interfaces com a cidadania e com a cultura. Goiânia: Gráfica UFG, 2017.

CARLQUIST, Jonas. Playing the Story - Computer Games as a Narrative Genre. In **Human It**. Borås: University of Borås, vol 6, n 3, pp 7-53, 2002.

FERREIRA, Emmanoel. Games narrativos: dos *adventures* aos MMORPGs. In: Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação, 4, 2008, Salvador. **Anais do IV Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação**, Salvador: UNEB, 2008.

GOMES, L. F. **Cinema nacional:** caminhos percorridos. São Paulo: Ed.USP, 2007.

GOMES, Giselle. **Quadrilha junina:** comunicação para o desenvolvimento. São Paulo: Fonte editorial, 2018.

GUTIERREZ, Francisco. **Linguagem total:** uma pedagogia dos meios de comunicação. São Paulo: Sumus, 1978.

LUCENA FILHO, Severino Alves de. **Festa junina em Portugal:** marcas culturais no contexto do folkmarketing. João Pessoa: UFPB, 2012.

MAJEWSKI, Jakub. **Theorising video game narrative**. Dissertação apresentada para a obtenção do grau de mestre em filme e televisão. Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences - Bond University, 2003.

MARQUES DE MELO, José. **Cidadania glocal, identidade nordestina:** ética da comunicação na era da internet. Campina Grande: Latus, 2011.

MOREIRA, Guilherme. SILVA, Luiz Custódio. (Org.). **Roberto Benjamim:** pesquisas, andanças e legado. Vol.1. Campina Grande: EDUEPB, 2017.

NICOLAU, Marcos; PIMENTEL, Lucas. Os jogos de tabuleiro e a construção do pensamento computacional em sala de aula. In: **Revista Temática**, ano XIV, n.11, João Pessoa, Novembro, 2018.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar:** pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez, 2005. 6

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. Professores e Meios de Comunicação: Desafios, Estereótipos. In: **Revista Comunicação & Educação**, São Paulo, set/dez, 2009.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. A condição comunicacional: um paradoxo da cultura participativa das audiências. In: **Educomunicação:** recepção midiática, aprendizagens e cidadania. São Paulo: Paulinas, 2014.

PIMENTA, Selma Garrido. Formação de professores- Saberes da docência e identidade do professor. **Faculdade de Educação**, USP, São Paulo, v.22, n.2, p.72-89, jul/dez,1996.

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Org). **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SHELDON, Lee. **Character development and storytelling for games**. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2004.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola,2002.

TUZZO, Simone Antoniacci. A formação de imagem e construção da opinião pública de Cristiano Ronaldo. *In: Comunicação e mídia interfaces com a cidadania e com a cultura*. Goiânia: Gráfica UFG, 2017.