

SUPERJOY

A CRIAÇÃO DE UM GAME PARA ALFABETIZAÇÃO NA PÓS-PANDEMIA



Autores: Felipe Martins de Medeiros, Gustavo de Menezes Antunes, Renato de Freitas Rochedo
Orientadora: Profa. Dra. Luciene de Sousa Teixeira Vales
Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro/FAETEC
Contato de e-mail: lucienevales.es@iserj.edu.br

INTRODUÇÃO

Este trabalho reflete sobre o processo de produção de um Game Educativo de Alfabetização, como recurso pedagógico, destinado a auxiliar o reforço escolar de crianças da escola pública com defasagem em seus processos de aquisição da leitura e da escrita, no período pós-pandemia. Ele faz parte da Pesquisa Alfabeclicando do ISERJ / FORPROTEC/FAPERJ.

Nós, juntamente com os demais membros da Equipe, realizamos inicialmente um estudo sobre os aspectos culturais dos Games e das metodologias de produção de Games Educativos. Após esses estudos, escolhemos a metodologia mais adequada às necessidades pedagógicas das crianças, apresentadas pela Coordenação da Pesquisa e ajudamos a definir o tipo de jogo a ser produzido; realizamos uma análise comparativa das Game Engines mais utilizadas na atualidade; escolhemos a Game Engine da Pesquisa; adaptamos as necessidades pedagógicas às ferramentas da Engine e iniciamos a produção do Game que está atualmente na elaboração de sua primeira fase.

A questão mais relevante do trabalho desenvolvido pela nossa Equipe de Programadores, autores deste trabalho, foi justamente essa: Como ajustar as necessidades pedagógicas das crianças com atrasos em seus processos de alfabetização, às possibilidades e limitações técnicas de um Game Educativo? Para responder a essa questão, desenvolvemos uma metodologia específica para a Pesquisa, a qual descrevemos a seguir.

MATERIAIS E MÉTODOS

A Game Engine escolhida, por possibilitar todas as ações necessárias e estabelecidas a partir de critérios pedagógicos na Pesquisa, foi o Construct 3. Em uma breve descrição de suas funcionalidades, podemos dizer que o Construct 3 exporta seus jogos de forma simples e versátil, tem acesso à nuvem, não precisa de instalação e possibilita o aprendizado rápido para iniciantes. Seu sistema é baseado em folhas de eventos e sua lógica é desenvolvida por meio de listas de comandos disponibilizadas pela Engine. Em geral, os princípios básicos da programação são utilizados de uma forma simples e acessível. O Construct 3 conta com uma vasta plataforma de desenvolvimento e possui como base de sua construção o HTML5 associado a linguagem de programação JavaScript.

Elaboramos nossa Metodologia de Produção do Games Educativos com base em SCHUYTEMA (2008) e BOLLER & KAPP (2018)

Etapa 1 - Estudo e análise de jogos para alfabetização na internet

Etapa 2 - Definição da narrativa ou concepção do game

Etapa 3 - Definição do tipo de game

Etapas de Produção

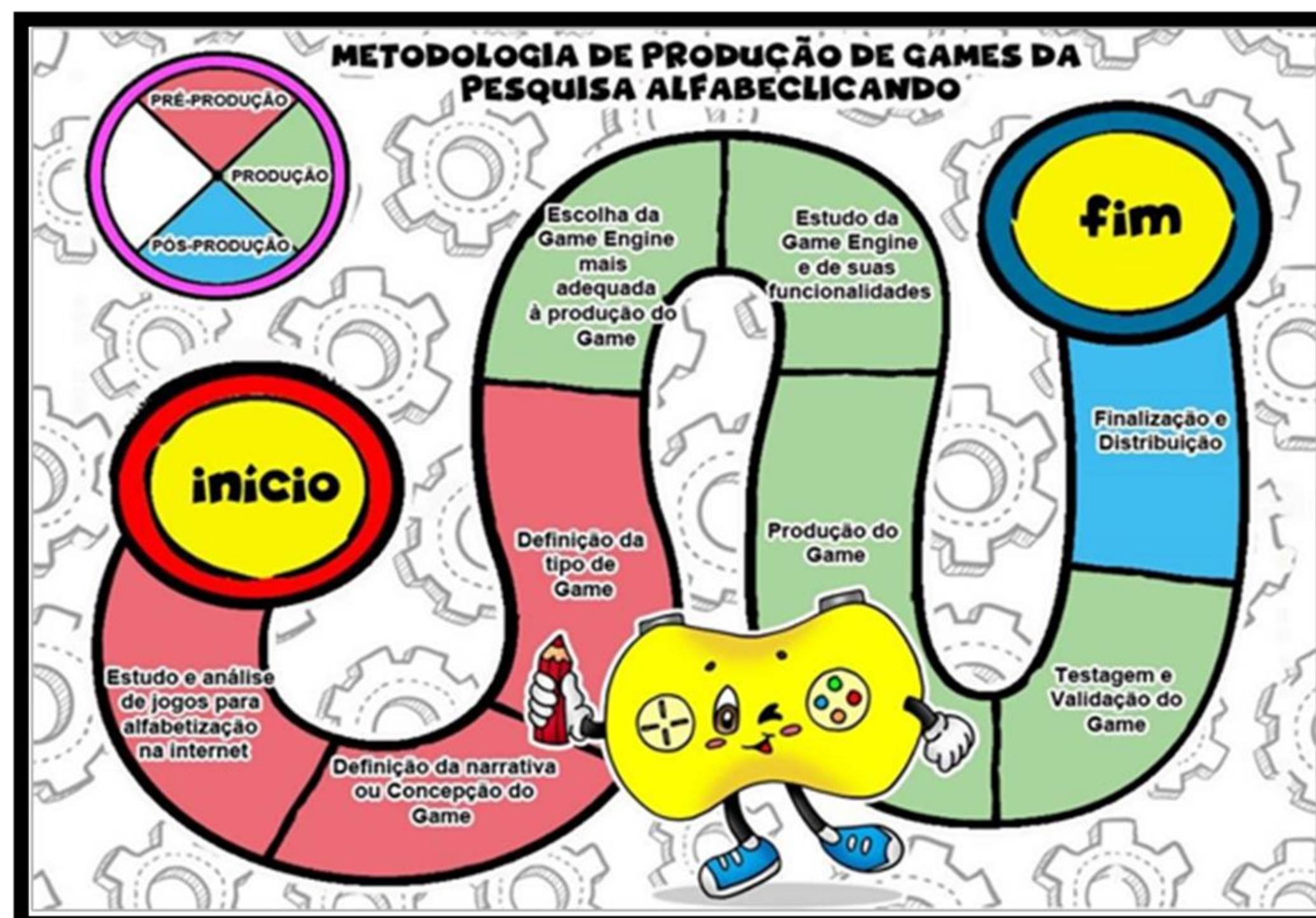
Etapa 4 - Escolha da game engine

Etapa 5 - Estudo da engine

Etapa 6 - Produção do game

Etapa 7 - Testagem e Validação do Game

Etapa 8 - Finalização e distribuição



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mesmo com a Pesquisa em andamento, já podemos constatar que:

Deve haver equilíbrio entre os aspectos pedagógicos e os aspectos técnicos nos games produzidos, para que estes não percam suas características essenciais que promovem a diversão e prendem a atenção do usuário-criança.

O processo de produção dos Games Educativos deve conter espaços de autoria para as crianças participarem de sua elaboração, principalmente na etapa da Produção.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pandemia de Covid 19 deixou um triste legado para crianças da nossa geração, que já podem ser constatados nos atrasos na aprendizagem e no campo mais subjetivo das emoções. Essa é a realidade que vamos vivenciar ainda por muitos anos. Como pesquisadores, podemos e estamos contribuindo para que o espaço da escola seja mais lúdico e motivador para as crianças que estão muito atrasadas no aprendizado da leitura e da escrita. O Game na nossa Pesquisa está presente no espaço da escola não como mero entretenimento, mas como parte da cultura infantil. As crianças têm a oportunidade de brincar com games que elas ajudaram a produzir, e isso torna o aprendizado muito mais significativo para elas.

Temos consciência de que as tecnologias, incluindo os Games Educativos, não se constituem como uma solução mágica capaz de alfabetizar todas as crianças em um curto espaço de tempo. Mas, finalizamos nosso trabalho com as palavras de De Paula & Valente, que afirmam: "É possível uma Educação de qualidade sem o uso de jogos digitais" (2016, p.26), porém a sua utilização possibilita uma aprendizagem mais lúdica, divertida, interativa e inovadora.



AGRADECIMENTOS

Agradecemos à FAPERJ, à FAETEC e a SME-RJ pela oportunidade de realização dessa Pesquisa e deixamos um agradecimento especial à nossa Coordenadora do Setor de estágio do ISERJ, Priscila Silva e a Supervisora do SOP/ISERJ, Ana Carolina Rozendo, pela ajuda e apoio para que pudéssemos participar da Equipe, contribuindo com nossos conhecimentos adquiridos no Curso Técnico de Informática do ISERJ/FAETEC. Nosso muito obrigado.

REFERÊNCIAS

DE PAULA, B. H.; VALENTE, J. A. (2016). Jogos Digitais e Educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 70, n. 1, p. 9-27. ISSN: 1022-6508.

BOLLER, S. KAPP, K. **Jogar para Aprender: Tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo, DVS Editora, 2018.

SCHUYTEMA, P. **Design de Games: uma abordagem prática**. - São Paulo: Cengage Learning, 2011.