

DESENVOLVIMENTO DE ARCOS NARRATIVOS NA CONSTRUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COM UTILIZAÇÃO DE HABILIDADES DA BNCC

Autores(as): BEATRIZ FERNANDES GAMA DE LIMA Orientador(a): MICHAEL DOUGLAS SANTOS
Palavras-chave: Educação; Jogos; BNCC.

INTRODUÇÃO

- O segundo maior motivo de evasão escolar é a falta de interesse (IBGE, 2019) e por isso, correntes pedagógicas construtivistas têm defendido nos últimos anos a inserção de jogos em sala de aula para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos (CUNHA, 2012).
- Para Howard Gardner (1987), existem múltiplas inteligências que o ser humano pode desenvolver que combinadas ao ensino adaptativo (BACICH e TREVISANI, 2015) corroboram para uma melhor personalização da aprendizagem para cada perfil de aluno, consequentemente auxiliando na questão da motivação e do interesse.

PROBLEMATIZAÇÃO

- Má reputação dos jogos educativos por Paiva e Tori (2017):
- A maioria dos jogos educacionais é muito simples e não atendem às expectativas dos alunos que são acostumados com a sofisticação dos jogos de entretenimento;
 - As tarefas propostas podem se tornar repetitivas, o que torna o jogo chato e cansativo num curto período de tempo;
 - As atividades são limitadas concentrando o aprendizado em uma única habilidade ou no acúmulo de conteúdos homogêneos.

OBJETIVOS

Traçar dentro de um jogo o perfil de usuário baseado na Teoria das Múltiplas Inteligências e adaptar Arcos Narrativos onde é possível aprender, desenvolver e mapear as habilidades e competências da BNCC (Base Nacional Comum Curricular).

METODOLOGIA

Definições Primárias	High Concept do Jogo	Utilização da BNCC na criação de atividades	Variados arcos narrativos de aventura
Ensino Adaptativo	Fase teste: identificação das Inteligências de Gardner	Distribuição personalizada das atividades para cada perfil	Mecânicas adaptadas (textos, imagens, sons, tabelas)
Narrativa	1º Arco Narrativo voltado para BNCC do 6º ano	História dos Povos Antigos	Construção de missões e diálogos (Método MAVOC)
Construção do Jogo	Storyboard simples por montagem visual (CorelDraw)	Construção de ambientes na plataforma Unity	Programação Visual das primeiras mecânicas

RESULTADOS

High Concept do Jogo

PLATAFORMA

ARCO 1

ARCO 2

O Aluno terá acesso a diversas narrativas a medida que jogar. Novas histórias e personagens darão contexto motivador ao aprendizado.

Identificação das Inteligências

MINIGAMES NO MAPA

Inteligência Linguística

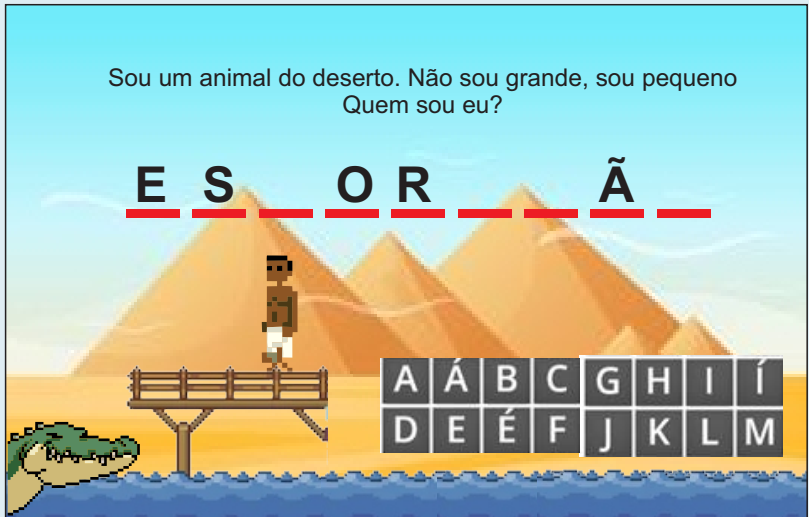


FIGURA 1 - ATIVIDADE INTELIGÊNCIA LINGÜÍSTICA FONTE: AUTORIA PRÓPRIA

Tempo Tentativas Satisfação

Em cada uma das atividades da fase teste, os parâmetros de tempo, tentativas e satisfação do aluno serão analisados. As inteligências que tiverem melhor desempenho serão armazenadas pelo jogo.

Atividades baseadas na BNCC

1º ARCO NARRATIVO: POVOS ANTIGOS

Movimentação dos Barcos EF06GE04, EF06HI08

O aluno aprende geografia e história ao conversar com o NPC e depois na realização da tarefa de movimentação dos barcos para os respectivos locais dos rio (FIGURA 2), por exemplo.

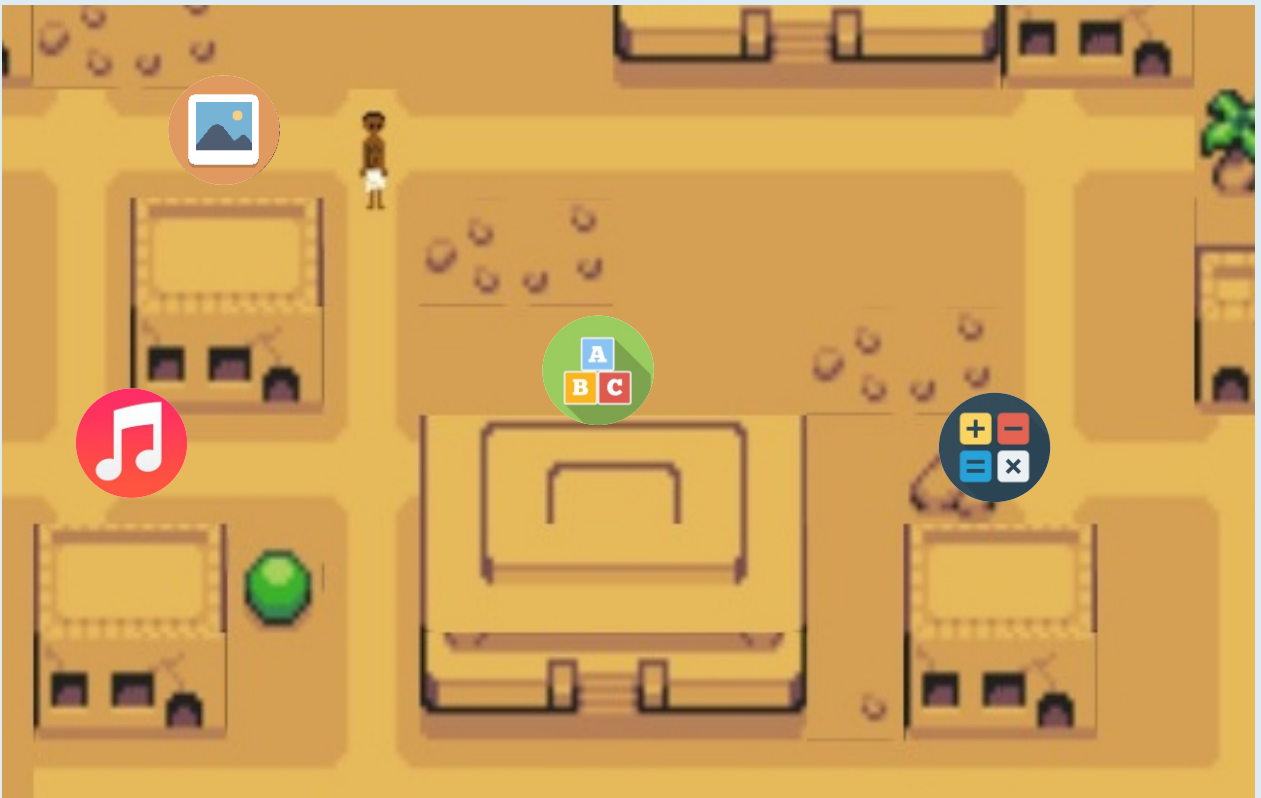


FIGURA 2 - MAPA INICIAL UNITY. FONTE: AUTORIA PRÓPRIA



FIGURA 3 - MONTAGEM VISUAL ATIVIDADE FONTE: AUTORIA PRÓPRIA

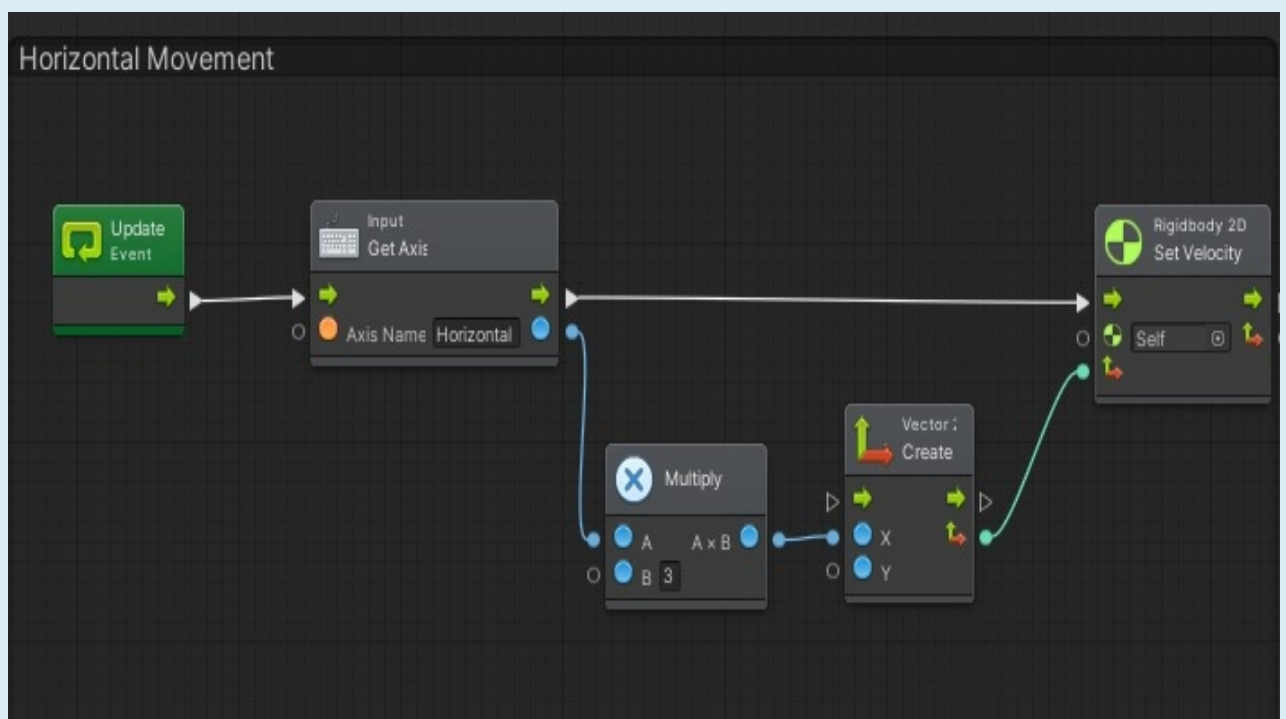


FIGURA 4 - PROGRAMAÇÃO VISUAL FONTE: AUTORIA PRÓPRIA

Na FIGURA 2 o aluno pode se movimentar pelo mapa e escolher por qual teste deseja começar. Em seguida, na FIGURA 3 o aluno arrasta os barcos para os respectivos locais do enunciado. Já na FIGURA 4 temos a exemplificação da programação visual dentro da UNITY.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível neste trabalho desenvolver conceitos por trás de um jogo que cria, a partir das ferramentas visuais e narrativas, um ambiente favorável para que o aluno desenvolva seu senso crítico e curiosidade. Posteriormente será possível abordar a partir de novos arcos para as habilidades e competências restantes do Ensino Fundamental e de forma gradual, expandir para o Ensino Médio. Utilizando narrativas bem estruturadas e etapas desafiadoras é possível conciliar aprendizado e diversão, melhorar a condição dos indivíduos enquanto estudantes que, outrora passivos no aprendizado, encontram no mundo virtual um espaço para serem verdadeiros protagonistas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- IBGE. Agência de Notícias IBGE. 2020. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/28285-pnad-educacao-2019-mais-da-metade-das-pessoas-de-25-anos-ou-mais-nao-completaram-o-ensino-medio>>. Acesso em: 27 ago. 2021.
- GARDNER, H. Frames of mind: The theory of multiple intelligences. Basic books, 1983.
- BACICH, Lilian.; NETO, Adolfo.; TREVISANI, Fernando. M. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Penso Editora, 2015.
- Paiva, C. A.; Tori, R. (2017) Jogos Digitais no Ensino: Processos cognitivos, benefícios e desafios. XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 1-4.
- CUNHA, O. N. P. Saúde, Redes e Pessoas: Uma Análise da Experiência Comunicacional Desenvolvida pelo Ministério da Saúde nas Mídias Sociais. In: Anais Intercom Regional, 2012, Ouro Preto. 2012. p. 1-15.



MATRIZ EDUCAÇÃO
FORMAÇÃO DE VALOR

