



JOGOS: Quebrando tabu em sala de aula

SILVA Fabiano G.¹; CORSINI Fábio S.²

RESUMO

Os estudantes encontrados atualmente cursando o ensino médio apresentam um perfil diferenciado. Nascidos em uma era extremamente tecnológica, estes alunos apresentam uma facilidade com novas tecnologias que precisa ser considerada no processo ensino-aprendizagem. Os jogos digitais são destaque neste contexto e, por esta razão, este trabalho objetiva desenvolver um jogo sobre o conteúdo de artes como forma de avaliar esta nova proposta metodológica. O jogo foi desenvolvido e disponibilizado em um site na Internet. A ferramenta utilizada apresentou um grau moderado de dificuldade, possibilidade que, com o conteúdo disponível na Internet e com o aparato eletrônico necessário, um docente pudesse criar seus próprios conteúdos neste formato.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem, jogos digitais, metodologia de ensino, tecnologia.

1. INTRODUÇÃO

A diversidade de dispositivos tecnológicos na atualidade é grande. Dispositivos como os Smartphones dotados de diversas funcionalidades são utilizados a todo o momento. Este tipo de tecnologia atualmente é utilizado por uma grande parcela da sociedade.

Ainda neste contexto tecnológico, jogos Digitais, fonte de atenção de diversos públicos, estão entre os responsáveis no grande uso de dispositivos eletrônicos. Este tipo de mídia se faz presente nos dispositivos móveis, computadores e os consoles³. No ano de 2016, segundo a NewZoo⁴, esse formato de jogo atingiu 48% dos dispositivos móveis no Brasil. É um dos meios de entretenimento mais acessados e utilizados e, pressupõe-se que os jovens compõem boa parte desses clientes.

Com o perfil dos novos alunos, diversas metodologias estão sendo estudadas a fim de potencializar o processo pedagógico em sala de aula. Os jogos digitais surgem como uma metodologia promissora e válida para este novo cenário. Utilizar jogos que sejam educativos e temáticos em sala de aula pode ser um facilitador no processo ensino-aprendizagem.

Sendo mais objetivo, matérias como música, artes, e outras disciplinas com carga horária reduzida, podem apresentar um ambiente válido para a aplicação deste formato.

¹Cursando Licenciatura em Computação - IFSULDEMINAS - CAMPUS Machado - fabianogoncalvesdesenho@gmail.com

²Professor Licenciatura em Computação - IFSULDEMINAS - CAMPUS Machado - fabio.corsini@ifsulde Minas.edu.br

³ Aparelho dedicado a execução de jogos eletrônicos (video - games).

⁴ <https://newzoo.com/> - Instituto responsável por pesquisa na área de jogos.



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

ISSN 2319-0124

Devido à complexidade de se desenvolver um jogo, geralmente temas específicos são trabalhados, mas os mesmos não devem ser tratados de forma isolada em sala de aula. Cabe ao educador propiciar um ambiente adequado e abordar esta metodologia juntamente com outras já utilizadas.

Neste contexto, este trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um jogo para ambiente desktop que aborde o tema ensino de cores inserido dentro da disciplina de artes.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade vive um período de transição, onde a tecnologia se torna cada vez mais presente em nossas vidas. Para Santos e Mortimer (2001) a escola precisa acompanhar essa evolução de forma a tornar seu trabalho mais efetivo. Os jogos digitais, parte dessa evolução tecnológica, é um meio de atração e diversão que atinge pessoas de diversas faixas etárias. Ao jogar o jogador ganha habilidades que podem ser úteis e aplicáveis no ensino de algum tema dentro de sala de aula (AMORIM et al., 2016; MEDEIROS et al., 2016)□ .

Segundo Cruz (2017) tal mídia de entretenimento está entre as principais formas de expressão não apenas entre adultos, mas, principalmente, para crianças e jovens. É válido para o docente, considerando o nível de aceitação deste tipo de material, utilizá-lo em sala de aula de forma a tratar o conteúdo necessário dentro de um contexto que não é desconhecido ao discente (FREIRE, 2011). Ensinar faz com que o docente considere conhecer o novo buscando, desta forma, manter um nível de atualização aceitável mediante as evoluções tecnológicas disponíveis (AMORIM et al., 2016; FREIRE, 2013; MEDEIROS et al., 2016)□ .

3. MATERIAL E MÉTODOS

Através de levantamento prévio foi considerada utilizar a disciplina de Artes para elaboração deste trabalho e, dentro da mesma, o tema foi o estudo da formação das cores. Os personagens foram desenhados a mão e, posteriormente, através do Software Inkscape foi transformado em imagem vetorial para facilitar o desenvolvimento do movimento dos personagens.

Foi utilizado o *Software Construct2D*, cuja versão gratuita permitiu o desenvolvimento e disponibilização do jogo. O resultado foi disponibilizado em um *site* na *Internet*. O material



de apoio para o desenvolvimento foi obtido no site da própria ferramenta e outros conteúdos na Internet.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A temática do jogo se baseou em um personagem que precisa enfrentar diversos desafios para coletar cores conforme instrução. O jogador é instruído através de pontos específicos em que balões informativos são apresentados (Figura 1). Como forma de diminuir o impacto inicial, o jogo foi desenvolvido baseado em uma plataforma já comum em jogos para desktop (Figura 2) (AMORIM et al., 2016; MEDEIROS et al., 2016) □ .

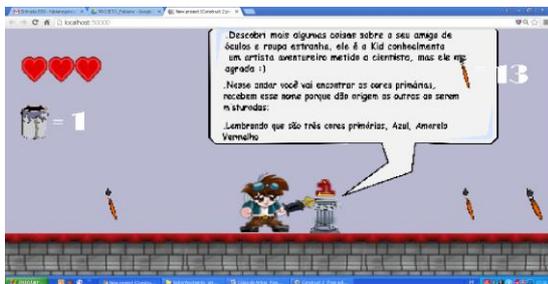


Figura 1 - Personagem principal interagindo com um local informativo durante o jogo.



Figura 2 - Personagem se movendo no jogo e coletando itens

A Figura 2 exibe o personagem em ação dentro do ambiente do jogo. Através das setas direcionais do teclado e da barra de espaço, o jogador move o personagem através do jogo coletando os objetos necessários. Nesta figura se observa os detalhes do ambiente, a saber: O número de vidas (representada pelos corações); as cores coletadas (representada pelo balde e o indicador numérico); e, os pinceis coletados (representados pelo pincel no canto superior e o indicador numérico ao lado).

A Figura 3 exibe o personagem principal do jogo. Na Figura 3 A o personagem desenhado a mão e na Figura 3 B o formato vetorial do personagem. Todos os personagens do jogo foram criados desta forma. Após a digitalização do personagem, foi desenvolvido um ambiente de jogo segundo a temática definida. Após a finalização do jogo, o mesmo foi disponibilizado no endereço eletrônico <http://kid-conhecimento.bitballoon.com/> e, posteriormente, será divulgado para os docentes da área.



A



B

Figura 3 - Personagem principal do Jogo. A - Personagem desenhado a mão. B - Personagem digitalizado e transformado em desenho vetorial.

5. CONCLUSÕES

O processo de desenvolvimento de um jogo é complexo, mas existem ferramentas e conteúdo de apoio para facilitar o desenvolvimento desde que o docente possua os atributos técnicos necessários. A ferramenta utilizada busca facilitar o processo eliminando o uso de codificação escrita. Um usuário que detenha o domínio da lógica de programação apenas, com o estudo adequado facilmente norteado por conteúdo on-line, poderá desenvolver conteúdo nesta ferramenta.

REFERÊNCIAS

- AMORIM, M. C. M. DOS S. et al. Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico. **Educação & Realidade**, v. 41, n. 1, p. 91–115, 2016.
- CRUZ, Gilson Junior. **Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos educacionais (digitais) e educação em meio à cultura ludificada**. Revista brasileira de ciência do esporte, 2016.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.
- MEDEIROS, R. A. DE et al. Jogos Digitais como Estratégia de Ensino-Aprendizagem no Ensino Superior: a construção e aplicação do game Renascença na disciplina de Literatura. **Obra Digital**, v. 10, p. 69–83, 2016.
- SANTOS, Wildson Luiz Pereira DOS; MORTIMER, Eduardo Fleury. **Tomada de decisão para ação social responsável no ensino de ciências**. Ciência & Educação, v.7, n.1, p.95-111, 2001.