

JOGO DAS LETRAS – JOGO COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA EDUCAÇÃO¹

Louise Anne Eugênio DUTRA²

Lízie Sancho NASCIMENTO³

Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

RESUMO

Buscando o desenvolvimento de jogos educativos, o G1000 (Grupo de Mídia Interativa da Unifor) elaborou um game eletrônico com o grupo de Terapia Ocupacional com intuito de facilitar a alfabetização das crianças do bairro Jangurussu, de maneira a criar relacionamento lúdico entre crianças e o conhecimento. Para tanto foram realizadas reuniões interdisciplinares entre os alunos bolsistas do G1000 e terapeutas ocupacionais e professores orientadores, afim de discutir os métodos para elaboração do game. Finalizadas as etapas de produção, o jogo foi aplicado na escola de Ensino Fundamental, da Rede Pública de Ensino, no Bairro Jangurussu. Atingindo o objetivo proposto.

PALAVRAS-CHAVE: game; alfabetização; lúdico; crianças.

INTRODUÇÃO

O grupo G1000 (Grupo de mídia interativa da Unifor) desenvolveram o Jogo das Letrinhas para o Grupo de Alunos da terapia ocupacional com o objetivo de auxiliar o aprendizado alfabetizador. O grupo teve o desafio de tornar lúdico e dinâmico o exercício do aprendizado de crianças do Ensino Fundamental, da Rede Pública de Ensino, no Bairro Jangurussu. Foi aplicado nesse game um jogo interativo do qual as crianças deveriam identificar elementos que possuíam as letras de nosso alfabeto em destaque a letra A.

OBJETIVO

Auxiliar a alfabetização e mudança comportamental do público a respeito da funcionabilidade de jogos nos aprendizado infantil. Facilitar e motivar o ensino primário de crianças do Jangurussu de maneira lúdica e divertida. Essa etapa é primordial para que as pessoas compreendam a reais vantagens da aplicação de jogos no incentivo a educação e aprendizagem

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Miltimídia, da Intercom Júnior – VII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIFOR, email: louiseanne.design@gmail.com

³ Graduada em Publicidade e Propaganda da UNIFOR, email: liziesancho@gmail.com

JUSTIFICATIVA

Os jogos educacionais eletrônicos são criados para trabalhar a motivação dos alunos, desta forma aumentando a chance de aprenderem os conceitos, o conteúdo ou as habilidades embutidas no jogo. De acordo com Rieder, Zanelatto & Brancher: “são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos especializados para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do jovem, assim desenvolvendo a habilidade das crianças com relação a computadores e facilitar a alfabetização e a aprendizagem de vogais utilizando narrativa de histórias contendo a vogal em questão”.

Os jogos educativos podem ser simples de exercícios e práticas, mas também servir para uma aprendizagem rica e complexa, denominada por Papert apud Kafai(1995) de micromundos.

Esta denominação foi atribuída porque estes fornecem um mundo imaginário e lúdico para ser explorado pelo aluno. Para Papert apud Kafai (1995) micromundos⁴ são ambientes de aprendizagem interativos baseados em computador nos quais os pré-requisitos estão construídos no sistema e os aprendizes podem se tornar ativos, construindo sua própria aprendizagem.

Para Amory [AMORY, 2001] é muito importante utilizar os jogos eletrônicos nos processos educacionais pelo fato dos jogos aumentarem a motivação, as funções cognitivas e a curiosidade do aprendiz, pois estes jogos permitem a experimentação e a exploração pelo usuário.

Para Vygotsky (1989), as crianças possuem faixas e níveis de desenvolvimento real e potencial. O primeiro a criança consegue realizar sem ajudar, de forma independente e a segunda desempenha tarefas com ajuda. O que diferencia os dois níveis é a zona de desenvolvimento proximal.

⁴Para Papert apud Kafai (1995) micromundos são ambientes de aprendizagem interativos baseados em computador nos quais os pré-requisitos estão construídos no sistema e os aprendizes podem se tornar ativos, construindo sua própria aprendizagem.

Para Munguba et al (2003) os videogames contribuem na aprendizagem uma que utilizam estratégias que facilitam a percepção visual e auditiva além do campo de envolvimento e motivacional e ascendente contribuindo para a sua percepção, aprendizado, atenção e motivação.

Dockrell & McShane (2000) afirmam que as dificuldades de aprendizagem podem ser decorrentes de déficits cognitivos que prejudicam a aquisição de conhecimentos como também, na maioria delas, são apenas resultantes de problemas educacionais ou ambientais que não estão relacionados a um comprometimento cognitivo. Desse modo, faremos análises que não compreenderão uma diferenciação entre dificuldades de aprendizagem ou dificuldade escolar e distúrbio de aprendizagem, embora existem autores que os diferenciem.

O presente estudo trata-se da elaboração e análise de um jogo educacional entrelaçado em duas visões supracitadas. Uma característica da área técnica que pode ser explorada na pedagógica diz respeito ao material lúdico ser atraente para seu usuários, como mencionam Rieder, Zanelatto & Brancher(2007, P.02): a atratividade dos jogos desperta emoção, conduzindo o usuário a uma experiência eufórica de apreciação, que aumenta a motivação para enfrentar as situações apresentadas. Assim, usar a atratividade inerente a um jogo de computador na construção de um de natureza educacional pode contribuir de forma positiva na motivação para aprender ou rever um conteúdo no ambiente escolar.

Este trabalho objetiva mostrar a metodologia utilizada assim como as técnicas no desenvolvimento do “Jogos das Letrinhas”. Para que o jogo cumpra sua função pedagógica de maneira eficiente é necessária à combinação de alguns elementos, a saber: enredo, interface interativa, motivação e imersão (envolver o jogador no ambiente). De acordo com Passerino, também é importante considerar:

os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, cinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora visomanual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão

lingüística (oral e escrita), planejamento e organização.
(PASSERINO, <http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/>)

O material apresentado no presente trabalho foi elaborado com o propósito de aproximar os alunos do ensino primário, partindo do pressuposto que o interesse pode ser despertado ao se criarem novas oportunidades e ambientes para que o estudante sintasse estimulado para aprender. A intenção foi de produzir um material de ajuda no processo de aprendizagem alfabético.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADAS

O game “Jogo das Letrinhas” foi desenvolvido para atender grupos primários que estavam em fase alfabetização discentes e moradores da rede pública de ensino, localizados na comunidade do Jangurussu em Fortaleza, onde a grande maioria dos seus habitantes vive em condições precárias com baixa renda familiar.

Então, para se elaborar uma pesquisa tendo um grupo interdisciplinar, tornou-se necessária a organização do seu processo. Logo, foram realizadas reuniões semanais presenciais, onde se levantou quais seriam aspectos relevantes ao jogo. Para sua execução, o projeto foi dividido nas seguintes etapas:

Etapa 1 - Escolha do tipo de jogo, onde através de reuniões foram esclarecidas as necessidades que ele deveria atender.

Etapa 2 – Desenvolvimento do jogo.

Etapa 3 – Gravação dos Áudios, dos quais tiveram participação de uma narradora mais experiente com o público infantil.

Etapa 4 – Análise e realização de testes de usabilidade.

Etapa 5 – Correção dos ajustes necessários para o desenvolvimento das fases preliminares, a fase alfa e a fase beta.

Etapa 6 – Aplicação do jogo em grupos externos para pesquisa de Ludicidade do mesmo.

Etapa 7 – Seleção das crianças do 1º ano com idade entre 6 a 7 anos;

Etapa 8 – As crianças selecionadas participaram de um grupo focal para saber o nível de conhecimento agregado sobre a vogal A;

Etapa 9 – Aplicação

Além dessa etapas, foi realizada uma pesquisa explorativa de caráter bibliográfico e quantitativo.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Antes da criação do jogo uma equipe interdisciplinar composta pela: professora orientadora, as alunas da Terapia Ocupacional e a equipe do G1000 – Grupo de Mídia Interativa da UNIFOR, reuniu-se para discutir qual seria o objetivo do jogo, a partir de uma pesquisa já realizada, citada abaixo.

MÉTODOS E TÉCNICAS

A pesquisa exploratória realizada pelo grupo da Terapia Ocupacional direcionar o desenvolvimento do jogo, teve caráter um estudo documental e de campo, com abordagem qualitativa, em escola de Ensino Fundamental da Rede Pública, na periferia de Fortaleza, (CE), no bairro do Jangurussu.

Obteve-se um diagnóstico conciso sobre as relações pais, alunos e professores, estabelecendo-se estratégias de estímulos aos estudos a partir de atividades lúdicas didáticas por meio de um jogo de tabuleiro.

Identifica-se que as mudanças culturais fundamentadas na evolução tecnológica alcançaram os brinquedos e brincadeiras modificando-os e criando os jogos eletrônicos que já são conhecidos e utilizados por crianças de todas as idades e classes sociais.

Buscando então, ensinar de maneira lúdica os primeiros passos no campo alfabético, o G1000 ficou responsável pela criação do software; enquanto, as alunas da Terapia Ocupacional pelo conceito do jogo e suporte teórico.

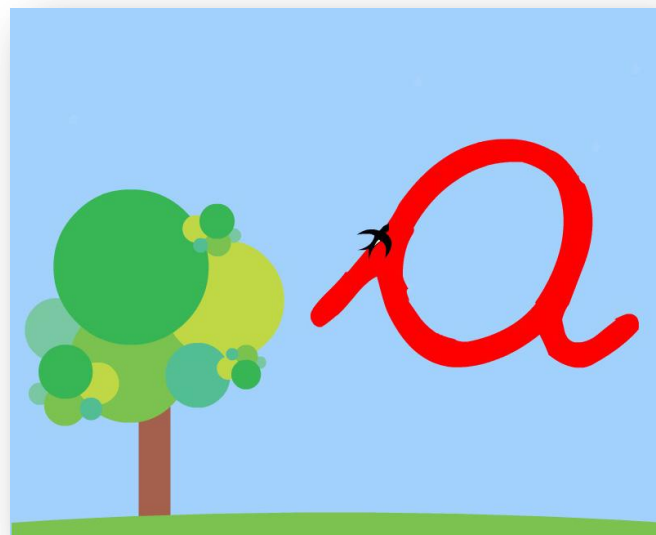
Segundo Schuytema (2008), o modelo de desenvolvimento de jogo deve seguir três etapas: pré-produção, produção e pós-produção, essa devidamente aplicadas. A pré-produção chamada de brainstorm, definições do jogo, havendo varias reuniões entre as equipes do G1000 e da terapia ocupacional para a definição dos aspectos: o tema, as ferramentas aplicadas , o público-alvo, narrativa, entre outros.

Tendo como público-alvo os alunos cursando o 1º ano do Ensino Fundamental. Segundo Ide (2005), quando a criança joga, ela se sente livre do julgamento de adultos e das tensões que as envolvem todo. A autora diz que o jogo é um grande auxiliar a ser utilizado com as crianças que possuem dificuldade de aprendizagem a se tornarem pessoas pensantes participantes.

Optou-se então, pelo formato de jogo eletrônico educativo que possui vários elementos do dia-a-dia infantil adaptado para cada vogal, foi elaborada uma historia com elementos minuciosamente escolhidos que tenha como letra inicial a vogal A.

Para execução do projeto, foram utilizados os seguintes softwares: Corel Draw e Adobe Illustrator na elaboração dos vetores utilizadas no layout do jogo, e o Adobe Flash ferramenta responsável pela a produção, animação e publicação dos arquivos necessários para confecção de um cd-rom multimídia e disponibilização em sites na internet.

Então, com um conceito definido, elaborou-se um layout com elementos lúdicos e infantis para o enriquecimento do software para manter a atenção das crianças.

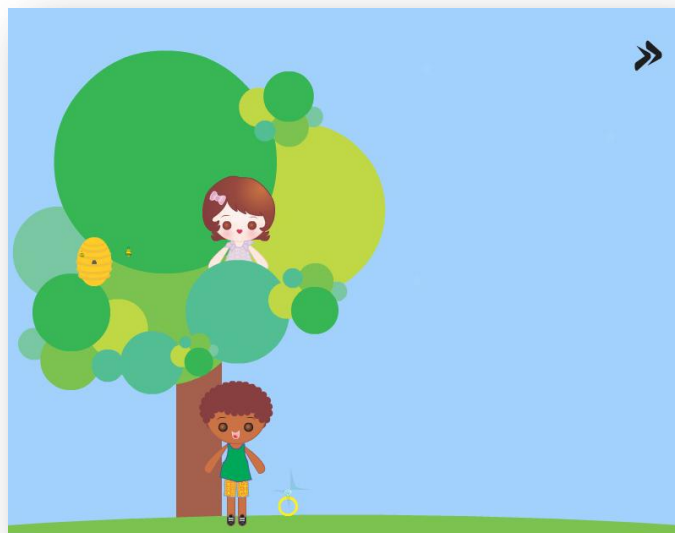


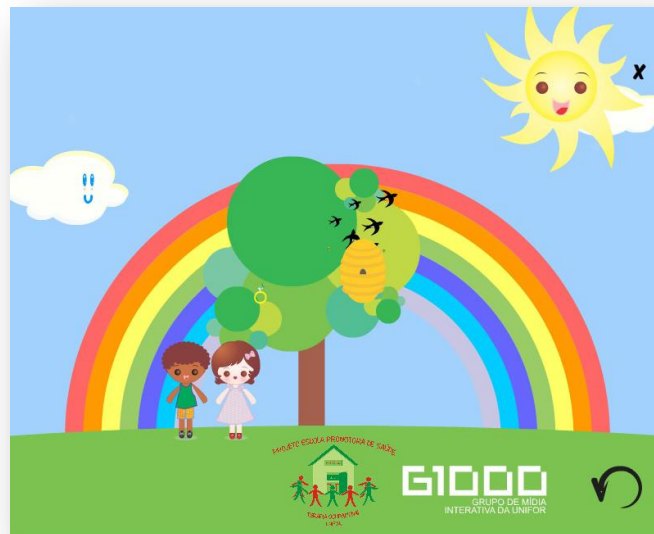
Após a criação da interface, partiu-se para a vetorização de todos os objetos só jogo e conseqüentemente para a criação das ilustrações de Ana e Andre, personagens de nomes populares e de fácil compreensão das crianças.

As ilustrações tiveram toda uma sequencia para que as crianças antes de jogar pudesse ver uma tutorial que enfatizasse a letra A que seria posteriormente o elemento principal para que fossem bem sucedidas no jogo.

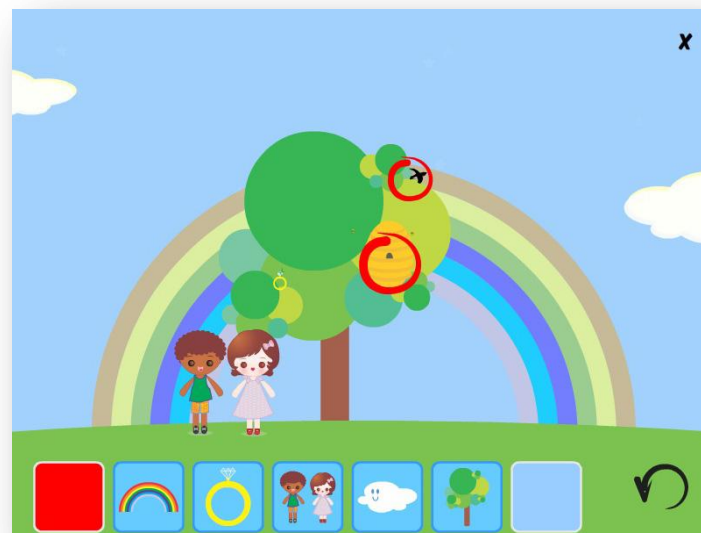


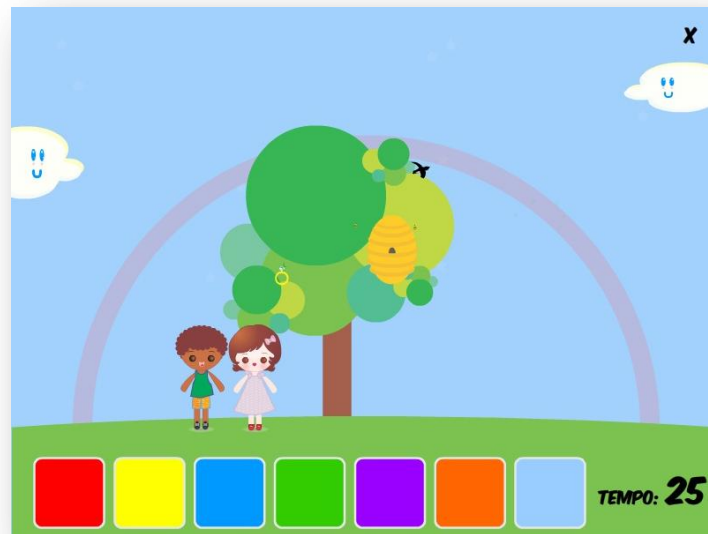
Foi desenvolvido também um áudio de fácil absolvição e compreensão inspirado em outros produtos voltados para o publico infantil. Em caso de erro, as crianças foram estimuladas a tentarem novamente e com êxito foi alcançado esse objetivo, pois estas tentavam obstinadamente alcançar o 100% de êxito.





A pós a aplicação do jogo foi visto que era necessário aumentar o tempo, para diminuir até o nível de dificuldade para as crianças, pois muitas estava sendo a primeira vez que usavam um computador e para facilitar colocar áudios com dicas, no mais o jogo atingiu seu objetivo e todas as crianças que participaram assimilaram o conteúdo aplicado.





CONCLUSÃO

Para a criação do Jogo das letrinhas, buscou-se atrelar uma série de elementos para potencializar o aprendizado e evolução de forma saudável e divertida o conceito de histórias Lúdicas Infantis.

O jogo teve o objetivo de avaliar uma forma de interdisciplinar na aprendizagem da Língua Portuguesa, exatamente as vogais no Ensino Fundamental, por meio de jogo eletrônico. O trabalho foi aplicado em escola de Ensino Fundamental, da Rede Pública de Ensino, no Bairro Jangurussu, em Fortaleza. A atividade lúdica realizada pela mediação do computador deu a oportunidade do manuseio do mouse, familiaridade com o computador e o despertar do desejo de tráfegar pelas demais fases do jogo. O desenvolvimento do jogo continuará abordando as demais vogais, considerando os aspectos e sugestões levantadas.

A atividade lúdica é considerada umas das principais ferramentas terapêuticas e deve ser aplicada à criança do século XXI. O desenvolvimento do jogo eletrônico demonstras ser um processo interdisciplinar em que a Comunicação Social e a Terapia ocupacional estabeleceram uma interface para mediar a motivação de alunos fora de faixa para a criação de hábitos de estudo no Jangurussu.

Conforme citado, o jogo das letrinhas da vogal A já foi aplicado, mas passa pela fase de melhorias, a partir dos resultados obtidos na 1ª experiência.

O uso de games com alunos em fazer de aprendizagem pode auxiliar e facilitar o desenvolvimento tanto lúdico com reação a criação e compreensão de historia quanto na absolvição do conteúdo escolar decorrente. Pretende-se dar continuidade ao desenvolvimento do jogo.

REFERÊNCIAS

AMORY, Alan. **Building an Educational Adventure Game**: Theory, Design and Lessons In: Journal of Interactive Learning Research. 2001, v.12 num. 23. pp. 249-263.

IDE, S. M. **O JOGO E O FRACASSO ESCOLAR**. IN: KISHIMOTO, T. ET AL. JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO. 8. ED. SÃO PAULO: CORTEZ, 2005. P.89-107.

CLUA, E.W.G. & BITTENCOURT, J.R. **Uma Nova Concepção para Jogos Educativos**. Disponível em: http://sbie2004.ufam.edu.br/anais_cd/anaisvol2/Minicursos/Minicurso_03/minicurso_03.pdf. Acesso em 11 de abril de 2007.

DOCKRELL, J.; MCSHANE, J. **Crianças com dificuldades de aprendizagem**: uma abordagem cognitiva. Trad. Negrera, A. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

KAFAI, Y. B. **Minds in Play – Computer Game Design as a Context for Children’s Learning**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1995, 339 p.

PASSERINO, Liliana M. **Avaliação de Jogos Educativos Computadorizados**. Disponível em: <http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/> Acesso em 02 de maio de 2012.
RIEDER, R., ZANELATTO E. M. & BRANCHER J. D. **Observação e Análise da Aplicação de Jogos Educacionais Bidimensionais em um Ambiente Aberto**. Disponível em: <http://www.dcc.ufla.br/infocomp/artigos/v4.2/art08.pdf>. Acesso em 11 de abril de 2007, 02p.

DOCKRELL, J.; MCSHANE, J. **CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM: UMA ABORDAGEM COGNITIVA**. PORTO ALEGRE: ARTES MÉDICAS SUL, 2000.

VIGOTSKI, L. S. **A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE**. 6. ED. ORGANIZADORES MICHAEL COLE ET AL. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1998.

MUNGUBA, M. C. ET AL. **JOGOS ELETRÔNICOS: APREENSÃO DE ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM**. REV. BRASILEIRA EM PROMOÇÃO DA SAÚDE, V. 16, N. 1/2. P. 39-48. 2003.