

## **Jogo das Letras (Letra A) <sup>1</sup>**

Getulio de Abreu JUNIOR<sup>2</sup>

Louise Anne Eugenio DUTRA<sup>3</sup>

Lizie Sancho NASCIMENTO<sup>4</sup>

Universidade de Fortaleza - Unifor, Fortaleza, CE

### **RESUMO**

Com o intuito de criar um jogo que auxilie na alfabetização de crianças carentes, tendo em vista que o jogo eletrônico aplicado no ensino é uma forma atrativa de passar um conteúdo que normalmente elas não ficariam interessadas em aprender por ter uma certa dificuldade devido a falta de recursos das escolas. Para a criação desse jogo foi necessário o uso de um programa capaz de criar animações e programar ela para que haja a interatividade presente nos jogos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo; Criança; Jogo das Letras; Projeto educativo

### **INTRODUÇÃO**

Definimos por Jogo eletrônico aquele jogo que necessita está conectado à um meio eletrônico para funcionar, sendo utilizado por meio de um programa operacional que irá executar as funções comandadas pelo jogador, Schuytema (2008, p 7), define esses jogos como:

(...) uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria RT, modalidade Games (Avulso).

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso de Audiovisual e Novas Mídias, e-mail: getulio.abreujr@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 6º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, e-mail: louise\_anne\_k@hotmail.com.

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Audiovisual e Novas Mídias e Publicidade e Propaganda, e-mail: profalizie@gmail.com.

Através da definição de Schuytema podemos dizer que o jogo eletrônico vai depender também das ações do jogador, influenciando no percurso do jogador ao longo da história do jogo.

Podemos ver o jogo como uma forma de auxílio no aprendizado, para Munguba (2003)

Os videogames contribuem na aprendizagem de estratégias de processamento e afetivas uma vez que facilitam a fixação das percepções visuais e auditivas e fornecem opções motivadoras e interessantes para as crianças, contribuindo para a sua percepção, aprendizado, atenção e motivação.

Para o desenvolvimento desse jogo, o curso de Terapia Ocupacional da Unifor procurou o G1000 (grupo de mídias interativas da Unifor), que é um grupo formado por alunos estagiários com interesses em mídias digitais, sendo o responsável pelo desenvolvimento do jogo através do Adobe Flash CS5<sup>5</sup>, programa da companhia Adobe, que permite criar animações e a parte de programação de jogos.

## **OBJETIVO**

Desenvolver um jogo eletrônico, capaz de auxiliar o professor na tarefa de ensinar os alunos da escola do Jangurussu, comunidade carente de Fortaleza, no processo de alfabetização, tendo em vista a dificuldade de alguns professores de fixar o conteúdo dado em sala, já que os alunos apresentam dificuldades.

## **JUSTIFICATIVA**

Os jogos como forma de educação entra nas escolas brasileiras por volta da década de 90, através de livros eletrônicos animados, mas para ALVES (2008, 8)

Levar os jogos digitais para a escola por que seduzem os nossos alunos, sem uma interação prévia, sem a construção de sentidos, buscando enquadrar esse ou aquele jogo no conteúdo escolar a ser trabalhado, resultará em um grande fracasso e frustração por parte dos docentes e dos discentes.

Analisando o comentário da Lynn Alves, pode-se dizer que para que haja um resultado positivo no processo de aprendizagem, é necessário que haja um conhecimento prévio de informações, ou seja, sem que haja um estudo do público ao qual será aplicado o jogo, não terá resultados tão satisfatórios.

<sup>5</sup> Programa pertencente a *Adobe Systems*, que cria vetores de imagens para que possam ser animadas, além de contar com recursos de programação em *Action Script* (linguagem utilizada para execução de comandos através de um computador).

A partir de um estudo na comunidade do Jangurussu é que se percebeu a necessidade de motivar os alunos da escola na comunidade, através desse estudo desenvolvido o curso de Terapia Ocupacional da Unifor, pensou em desenvolver algo que auxiliasse esse ensino, pois as crianças dessas escolas, muitas vezes não condições ou motivações de aprender, já que em grande parte seus pais são catadores de lixo, sendo grande parte também analfabetos (segundo dados do IBGE, cerca de 200.000 pessoas, nunca frequentaram uma creche ou escola).

Tendo em vista o jogo eletrônico como uma forma interativa de aprendizagem, o Jogo das Letras (Letra A) foi produzido com o intuito de auxiliar os professores nessa tarefa, sem em momento nenhum tentar substituir seu lugar como docente, ALVES (2008, 8) explica isso na seguinte afirmação:

A intenção não é transformar as escolas em *lan houses*, até por que são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas, mas criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes, ouvindo e compreendendo as relações que os jogadores, nossos alunos, estabelecem com estas mídias, questionando, intervindo, mediando à construção de novos sentidos para as narrativas.

## MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Seguindo o modelo de desenvolvimento de jogo de Schuytema (2008) o projeto divide-se basicamente em 3 etapas, a de pré-produção, onde será analisado o público alvo e será definido detalhes do jogo, criando assim o GDD (*Game Document Design*), onde irá mostrar as orientações para o jogo, como: estilo e características de personagens. Em seguida vem a produção, onde será desenvolvido e animado todos os personagens, e após isso irá para a parte de programação, responsável por dar interatividade ao jogo. Por fim vem a pós-produção, onde é analisado o *feedback* do jogador, para que possa ser feita melhorias nas próximas edições.

Partindo do conceito de Schuytema a pré-produção no Jogo das Letras (Letra A) tem seu início na pesquisa realizada na escola carente da comunidade do Jangurussu, onde foi analisado público alvo, tempo disponível para jogar e onde seria aplicado o jogo, após a coleta desses dados, foram marcadas diversas reuniões para o acerto de detalhes do GDD, para que pudesse ser passada para a fase de produção.

Após a realização do GDD, demos início a fase de produção do jogo onde foi criado um estilo de personagem com características infantis, e um cenário com bastantes cores, através do programa de criação de imagens em vetor Adobe Illustrator CS5..

Com os personagens e cenários estáticos já produzidos, deu-se início a animação dos personagens através do programa Adobe Flash CS5, onde pode ser feita o estilo de animação desejada e ter uma interface mais simplificada de produção, ajudando a pessoa responsável pela animação a produzir mais rapidamente o jogo.

Após o término da animação, deu-se início a programação do jogo, utilizando a linguagem de *Action Script*, presente no Adobe Flash CS5, onde foi construída toda a interatividade do jogo, ou seja, a parte de cliques e respostas.

De acordo com Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens* o jogo é algo natural ao ser humano, estando presente em seu subconsciente desde tempos remotos, conforme a seguinte afirmação: “mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica.(HUIZINGA, 2000: 5)” o Jogo das Letras(Letra A) traz uma forma de jogo fácil e didática, sabendo que o público alvo são crianças que ainda não aprenderam a ler ou escrever e tem certa dificuldade nesse aprendizado por nem sempre poder contar com a ajuda dos pais nas atividades escolares.

O jogo foi idealizado ao longo de todo o processo de produção para auxiliar os professores nas escolas, ou seja, ser uma ferramenta que iria ajudar em seus trabalhos como educadores, para que possam realizar sua tarefa com mais facilidade, levando em consideração as dificuldades enfrentadas por professores da rede pública, sendo entregue a eles para que possam aplicar livremente em laboratórios de computação nas escolas, criando um ambiente mais agradável nas salas de aula.

O tipo de animação escolhido foi a 2D, devido o programa utilizado para animação, Adobe Flash CS5, ser um dos principais programas de animação e desenvolvimento de jogos, por causa de suas funções poderem ser facilmente compreendidas e estudadas, dando um maior conforto na produção do jogo.

## **DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

O jogo da letra “A” conta com 3 momentos: Abertura, jogo e final. Na abertura, o aluno assistirá uma animação com vários elementos com a letra “A” seguido de um áudio que dá ênfase a vogal no começo das palavras, para facilitar a memorização de cada palavra, após a história entra uma cena com os elementos que foram falados ao longo da abertura, nessa cena o jogador deve clicar nos elementos que começam com a vogal do jogo que foi falada na história de introdução, para que haja um desafio é dado um tempo de 30 segundos para que o

jogador ache os elementos, caso ele acerte todos os elementos no tempo estipulado ele irá concluir o jogo e uma cena de termino irá aparecer, caso ele não consiga achar os elementos a tempo, ele terá a opção de voltar para a cena onde aparecem os elementos para que ele possa procurar por eles novamente.

O jogo conta com a seguinte historia de introdução:

Vamos aprender palavras com a letra “A” através da historia de Ana e André. Ana e André são amigos e gostam muito de brincar em cima da arvore e observar as andorinhas no céu azul, certo dia enquanto brincavam Ana deixou cair o seu anel, André resolveu descer para apanhar, pegou o anel e jogou para cima, mas infelizmente ele ficou preso num galho próximo a uma comeia de abelhas, André para não perder a amizade de Ana subiu na arvore e recuperou o anel, os dois ficaram muito felizes e pararam para observar um lindo arco-iris no céu.

Após essa historia de abertura, a nova cena, a do jogo, aparecem um resumo visual do cenário, para que o jogador possa clicar nos elementos que começam com a vogal “A” e também é dado um tempo de 30 segundos para que ele acerte todos os elementos, ao longo dos acertos, a imagem dos botões (cada botão é um elemento iniciado pela vogal “A”) se movimenta e sai de cena, ao acertar todos, ele recebe uma parabenização e o jogo se encerra, caso ele esqueça ou não consiga clicar em algum dos elementos, um botão de voltar aparecerá na tela para que ele possa tentar novamente.

## **CONSIDERAÇÕES**

O processo de produção do jogo, foi bastante importante para o aprendizado de novas técnicas em animação utilizando o programa Adobe Flash CS5, mesmo tendo encontrado algumas dificuldades ao longo do processo de produção, tais como, erros do próprio programa que acabava deletando alguma parte do projeto e teria que ser feito novamente. O Adobe Flash CS5 pode ser considerado um dos melhores programas para o desenvolvimento de jogos e animação 2D por ter uma interface simples e que auxilia a todos que utilizam suas ferramentas.

Foi notado de acordo com a resposta de alguns alunos, que é necessário aumentar o tempo dado para clicar nos elementos, pois algumas não conseguiam no tempo colocado e se sentiam desestimuladas a jogar novamente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, Johan (2000), *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*, São Paulo: Perspectiva.

ALVES, Lynn, *Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso*, in *Educação, Formação & Tecnologias*; vol.1(2); p. 3-10, novembro de 2008.

SHUYTEMA, Paul (2008), *Design de games: uma abordagem pratica*, São Paulo: Cengage Learning.

MUNGUBA, Marilene (2003), *Jogos Eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem*. Rev. Brasileira em Promoção da Saúde, V. 16, N. 1/2. P. 39-48.

SANCHO Lizie, *A avaliação de usabilidade no Contexto do design de interação em jogos eletrônicos: Um estudo de caso*, Fevereiro de 2013.