



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

16488 - Resumo Expandido - Trabalho em Andamento - 16ª Reunião Científica Regional da ANPEd - Sudeste (2024)
ISSN: 2595-7945
GT 16 - Educação e Comunicação

UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS QUE VIROU GAME EDUCATIVO

Luciene de Sousa Teixeira Vales - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Lorrayne dos Santos - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Thais da Cruz Martins - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Agência e/ou Instituição Financiadora: FAPERJ

UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS QUE VIROU GAME EDUCATIVO

Apresentamos neste trabalho o processo de produção de um game educativo realizado com a participação de crianças em fase de alfabetização, de uma escola pública da cidade do Rio de Janeiro. Essa produção é parte de uma pesquisa acadêmica em andamento desde 2022, que tem como objetivo identificar as habilidades e competências de alfabetização que foram menos aprendidas pelas crianças no período pós-pandêmico. Esta pesquisa também se dedica a analisar o uso das tecnologias na educação, com ênfase nos jogos físicos e digitais (games).

Consideramos neste recorte o segundo semestre de 2022 e o primeiro semestre de 2023, quando se iniciaram as ações de campo na escola, através de oficinas gamificadas e com atividades baseadas em jogos (Moran, 2018). Atendemos nesse período cerca de 40 crianças de 8 a 11 anos com defasagens significativas de leitura e de escrita. A proposta das oficinas, que aconteciam duas vezes por semana no contraturno das aulas regulares, era de motivar as crianças a criarem jogos educativos de alfabetização, utilizando sites de autoria online. A equipe da pesquisa era composta por estudantes do Curso Técnico de Informática e houve a oportunidade de criação de um game com características mais profissionais, mas que permitisse espaços de autoria para as crianças, pois estas são concebidas na pesquisa como seres históricos e sujeitos de direitos (Kuhlmann Junior, 2004), podendo ser autoras em relação à cultura digital na qual estão imersas.

A metodologia de produção de games da pesquisa foi fundamentada em Schuytema

(2008) e Boller & Kapp (2018). A elaboração do game teve início com a Fase de Produção, na qual ocorreu a definição do tipo de game como um jogo de plataforma em estilo arcade e a definição da narrativa a partir de uma história em quadrinhos criada pela equipe com a participação das crianças. A linguagem dos quadrinhos foi escolhida para propiciar às crianças acesso a um gênero textual que valoriza os desenhos feitos por elas e utiliza textos menores e com mensagem mais objetiva. Essa narrativa conta uma aventura vivida pelo personagem principal, que é a mascote da pesquisa. As várias fases elaboradas no game representam o Mundo da Alfabetização. O personagem deve passar pelos obstáculos de cada fase, coletando sílabas para formar as palavras; derrotar os monstros Borrachudo, Lapiseiro, Tesourex e Apontadorum e depois lutar contra o vilão Supersad, para ajudar as crianças a aprenderem a ler e a escrever, porque esses monstros fazem de tudo para prejudicar a aprendizagem delas.

Durante a Fase de Produção do game propriamente dita, a “game engine” escolhida foi o Construct 3 que, dentre outras características, permitia a inclusão de desenhos das crianças com muita facilidade e favorecia o trabalho colaborativo da equipe de programadores de forma online. A medida em que as fases eram finalizadas, as crianças faziam a testagem, descobrindo erros e indicando alguns aperfeiçoamentos.

Na Fase de Pós-produção foram realizadas várias testagens de forma a termos a validação do game como um game educativo. A concepção de alfabetização presente no game reflete as contribuições da perspectiva discursiva e histórico-cultural (Soares, 2020), que são a abordagem pedagógica do game. O seu caráter educativo foi avaliado e reconhecido através de um instrumento de avaliação de jogos eletrônicos para uso em atividades pedagógicas, a partir das contribuições de Coutinho e Alves (2016) e de Vilarinho e Leite (2015). Essa ficha avaliativa foi disponibilizada para professores e estudantes de Pedagogia da instituição em uma sessão gamer, na qual os usuários puderam jogar e preencher a ficha de avaliação online.

O game está finalizado e disponível no site da pesquisa e continua sendo utilizado pelas crianças participantes. Seu impacto na aprendizagem em alfabetização ainda está em análise, pois a pesquisa encontra-se em andamento, mas já podemos identificar que o seu uso é atrativo tanto para as crianças que fizeram parte da sua produção diretamente como para as crianças que não o fizeram, em grande parte pela narrativa elaborada que está presente na história em quadrinhos, que apresenta a proposta do game de forma lúdica para todo novo usuário. Como resultados até o momento, identificamos a presença no game das diretrizes fundamentais para a criação de games educativos de alfabetização elaborados na Pesquisa: há equilíbrio entre os aspectos pedagógicos e os aspectos técnicos no games produzido e o processo de produção do game contém espaços de autoria para as crianças participarem de sua elaboração.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização, Aprendizagem Baseada em Jogos, Games, Ensino Público.

REFERÊNCIAS

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.

COUTINHO, I.J; ALVES, L.R.G. **AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS COM FINALIDADE EDUCATIVA: contribuição aos professores.** Revista Hipertextus. v. 15. p. 7-28. out. 2016. Disponível em: http://www.arquivohipertextus.epizy.com/volume15/vol15ar_tigo11.pdf. Acesso em: 01 set. 2022.

KUHLMANN JUNIOR, M. **INFÂNCIA E EDUCAÇÃO INFANTIL: uma abordagem histórica.** 3. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2004.

MORAN, J. M. **METODOLOGIAS ATIVAS PARA UMA APRENDIZAGEM MAIS PROFUNDA.** In: BACICH, L.; MORAN, J. (orgs.). Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática. – Porto Alegre: Penso, 2018.

SCHUYTEMA, P. **DESIGN DE GAMES: uma abordagem prática.** – São Paulo: Cengage Learning, 2011.

SOARES, M. **ALFALETRAR: toda criança pode aprender a ler e a escrever.** São Paulo: Contexto, 2020.

VILARINHO, L.R.G; LEITE, M.P. **AVALIAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA USO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: ultrapassando a escolha baseada no bom senso.** RENOTE. Revistas Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre. v. 1. n. 13. p. 1-11. jul. 2015.