

UM GAME PARA NATIVOS DIGITAIS DO CICLO INFANTIL

Paula Regina Oliveira; Nivia Guilherme

Faculdades Integradas Einstein de Limeira

INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos trouxeram consigo muitas mudanças, inclusive na maneira como as pessoas interagem com seu meio e seus semelhantes. Em consequência disso, a maneira de aprender também vem se alterando.

Para Prensky (2001) os estudantes da atualidade mudaram de forma radical e, conseqüentemente, possuem diferentes expectativas no que tange à educação.

Dentro desse contexto, surgem dois conceitos segundo Mattar (2010): os nativos digitais e os imigrantes digitais. Os nativos digitais são aqueles que já nasceram e cresceram na era da tecnologia, enquanto os imigrantes digitais nasceram na era analógica, e migraram para o mundo digital somente durante a vida adulta.

As crianças nascidas na última década se enquadram no perfil de nativos digitais e desde cedo tem contato diário com todo tipo de dispositivo digital.

Mattar (2010) explica, que para os nativos digitais, o que se aprende está ligado exposição de coisas dentro de um contexto em que vivem. Uma criança do ciclo infantil, também um nativo digital, se desenvolve de forma espontânea, em um ambiente lúdico por meio de jogos e brincadeiras. Jogos educacionais favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral dessa criança.

A partir dessa ideia, o game, que nada mais é do que um jogo em um ambiente digital, se contextualiza como uma poderosa ferramenta para ensinar, incluso dentro do ambiente dos nativos digitais.

“Um game, regularmente, desenvolve em seu jogador elementos como persistência, assumir riscos, atenção a detalhes, assim como a habilidade de se resolver problemas” (KOPFLER et al., 2008).

Seguindo o conceito de Mattar e trazendo juntamente a ideia de Pott (2016) que afirma que a repetição para os primeiros anos de vida de uma criança é de extrema importância, pois é a mesma que as ensina a criar hábitos, um game, pode ser de grande auxílio para o desenvolvimento da mesma, considerando que uma de suas características é a repetição.

Dentro de todo esse cenário, desenha-se a proposta deste projeto, com a ideia do desenvolvimento de um game educativo como ferramenta no aprendizado dos alunos chamados nativos digitais, tendo como cenário o ciclo infantil e focado no aprendizado do alfabeto, desenvolvendo habilidades motoras e cognitivas.

METODOLOGIA

Com o intuito de definir a área de abordagem para o desenvolvimento do game, foram realizadas entrevistas com alguns docentes da Educação Infantil.

Após o levantamento e definição do tema, a metodologia ágil Scrum foi escolhida para desenvolvimento do game, por sua possibilidade de acompanhamento periódico e desenvolvimento mais rápido.

Em seus primeiros ciclos de desenvolvimento, foram definidas as funções pedagógicas para o game e o tipo de habilidade que essa função desenvolveria no jogador.

O game em desenvolvimento, com o intuito de ensinar as letras do alfabeto ao jogador, possui funções diferentes:

- A associação de letras com animais e/ou objetos: Uma brincadeira em que o jogador seleciona o animal com a letra destinada pelo jogo e vice-versa, com o objetivo de desenvolver habilidades cognitivas;
- Desenhar a letra sugerida pelo jogo na tela do dispositivo acompanhando o traçado da mesma. A ideia é aprender a desenhar as letras do alfabeto. A contribuição, nesse caso, é o desenvolvimento motor do jogador.

A fase atual do desenvolvimento se encontra no ponto de definição de design do game no GDD (*Game Document Design*). Este documento compreende toda descrição do game: suas funções iniciais, pessoas envolvidas, custos de produção, design, tecnologias que serão utilizadas.

A seguir serão apresentados os resultados obtidos até o momento.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A primeira ação tomada após as definições das funções do game, discussão de cores, cenários e pesquisas sobre o tipo de preferências das crianças do ciclo infantil, foi feita a escolha do cenário do jogo (figura 1).

Figura 1 – Cenário escolhido para o game



Na sequência, foram definidos seis personagens e suas respectivas funções para o game. A Teca e o Edu, vão ensinar ao jogador como desenhar as letras do alfabeto. A Teca ficará com as vogais e o Edu com as consoantes (figura 2).

Figura 2 – Teca e Edu





A Gabi e o Davi vão ajudar o jogador a associar uma letra a um objeto ou animal. A Gabi vai apresentar as consoantes e o Davi vai apresentar as vogais (figura 3).

Figura 3 – Gabi e Davi



A Paty e o Arthur vão ajudar o jogador de maneira invertida, apresentando o objeto ou animal para que o jogador associe a letra. A Paty vai apresentar os animais e objetos iniciados em vogal e o Arthur vai apresentar os mesmos itens, porém iniciados com consoantes (figura 4).

Figura 4 – Paty e Arthur



Nessa fase, ainda, foram definidos os esboços das funcionalidades do game. Na figura 5, é possível observar um esboço inicial da funcionalidade de escrita da letra

Figura 5 – Esboço da tela para desenhar a letra



O jogador deve desenhar a letra na sequência correta para que a próxima letra seja apresentada.

CONCLUSÕES

Considerando a problemática de ensino atual no que diz respeito aos nativos digitais, sua aprendizagem, e principalmente o fato de que os mesmos aprendem mais facilmente experimentando, a proposta do trabalho trouxe o desenvolvimento de um game que represente uma ferramenta poderosa para o seu aprendizado.

O game proposto, que tem como cenário o ciclo infantil, ainda está em desenvolvimento, porém, acredita-se que o mesmo será um apoio importante aos educadores que atuam no cenário proposto e, nos ensinamentos do alfabeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KOPFLER, E; OSTERWEIL, S; SALEN, K. Moving learning games forward, 2008. Disponível em: <http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf> Acesso em: 31 de agosto de 2017.

MATTAR, J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. 2 ed. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

POTT A. B., TANCREDI R. M. S. P., Os Jogos no Ensino de Matemática: Possibilidades de Dinamização das Práticas Pedagógicas. Portal dos Professores. Ufscar. 2016. Disponível em: <www.portaldosprofessores.ufscar.br/biblioteca/18/artigo_para_o_portal.doc>. Acesso em: 31 de agosto de 2017.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em: 31 de agosto de 2017.