

Jogos Digitais como Ferramenta de Inclusão Social

Adriana Gomes Alves, Maicon Cipriani, Patricia Bianchini, Regina Célia Linhares Hostins, Bianka Cappucci Frisoni,

Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI, Balneário Camboriú, SC, Brasil

adriana.alves@univali.br, maiconcipriani@gmail.com,
patricia.patinha@gmail.com, reginalh@univali.br,
bianka.frisoni@univali.br

***Resumo:** O presente resumo estendido descreve um projeto em andamento cujo objetivo é o desenvolvimento de um jogo digital acessível de cunho educacional, de fácil utilização, que seja divertido e que mantenha um fator replay¹ elevado, usando receitas bem sucedidas de jogos antigos, como Super Mário World, da Nintendo ou Sonic, da produtora Sega.*

Com a popularização da tecnologia e o fácil acesso à informação, os jogos passaram a ter grande importância no entretenimento. A facilidade de acesso aos jogos faz com que os jogadores passem horas jogando, conforme mostra McGonigal (2013), jogadores consomem 22 milhões de horas semanais na frente do computador apenas jogando o *World of Warcraft*, “resolvendo os problemas de Azeroth”. Outro exemplo foi o Doodle comemorativo da Google aos 30 anos do jogo *Pac-man*, que esteve no ar por apenas um dia e fez com que os visitantes da página de buscas ocupassem 36 segundos jogando, o que totalizou 4,8 milhões de horas, como mostra Yano (2013). Desta forma, vê-se nos jogos eletrônicos a oportunidade de seu uso como ferramenta para apoio a aprendizagem, em especial na inclusão de crianças com necessidades especiais, promovendo aprendizagem de forma lúdica.

Aliar jogos eletrônicos a educação tem se provado um grande desafio, tanto para desenvolvedores quanto para educadores. A união entre educação e entretenimento por meio de jogos é pouco explorada, fato que se comprova devido à quantidade e qualidade de títulos existentes. Em geral, o teor educacional dos jogos se atém a repetitividade ou jogos de perguntas e respostas, como o jogo educacional da Escola Games: Classificação dos Animais [Escola Games 2013]. Dessa forma os jogos educacionais não atingem todo o seu potencial interativo e imersivo, como se observa em jogos comerciais, como *League of Legends (LoL)*, que atualmente é reconhecido como esporte no Estados Unidos, segundo Monteiro (2013).

Conforme Schuyttema (2008) “Os desafios ao longo dessa jornada de *gameplay* e as pequenas e grandes vitórias de um jogador é que criam uma experiência lúdica instigante e emocionante”, porém os conceitos que definem se um jogo é divertido depende de cada jogador. A esses conceitos o autor denominou Filtros Pessoais.

Estes filtros, garantem ao desenvolvedor um melhor entendimento de como o público poderá reagir. São eles receptividade, a pessoa tem que estar aberta à proposta do jogo, Expectativa, o jogo tem que atender ou superar as expectativas do jogador, Gostos subjetivos, Conforme a inclinação do jogador a um estilo de jogo ou outro, seu gosto irá

¹ Fator Replay ocorre quando o jogador retorna ao jogo após finalizada a partida

mudar suas expectativas e, conseqüentemente, o fator diversão, e o Elemento X, que “é uma combinação de fatores: surpresa, coincidência, *insights* de genialidade, emoção extrema e transitoriedade.” [Schuytema 2008]. Porém, o desafio é adicionar conteúdo educacional, preservando o dinamismo de um jogo digital.

Levando-se em consideração que o fator receptividade fica comprometido devido ao teor educacional embutido no jogo, pois o mesmo acaba se tornando uma obrigação para o aluno, como afirma Tavares (2013), o melhor meio de incluir conteúdo didático no jogo é ocultar sua proposta educacional.

Nesta perspectiva, propõe-se o desenvolvimento de um jogo estilo plataforma *sidescrolling*, onde o jogador irá correr lateralmente pelo cenário, coletando itens e enfrentando inimigos. Haverá fases bônus onde o jogador deverá resolver problemas para melhorar sua performance no jogo. Através dos caminhos entre as fases, será abordado o conteúdo de geografia e espacialização, apresentando relevo, cultura, clima e locais das regiões brasileiras. Problemas de matemática e raciocínio lógico serão os desafios nas fases bônus.

Camuflando o conteúdo educativo no jogo, a criança absorve a informação como sendo parte integrante da história, e não como conteúdo disciplinar, dessa forma, ela se atem a detalhes que de outra maneira passariam despercebidos, para simplesmente tentar evoluir no decorrer do jogo.

O público alvo do jogo são crianças de 8 a 12 anos, e tem-se como objetivo incluir recursos no jogo que permitam que crianças com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento ou alta habilidades também possam jogar, evidenciando a diversão do jogo, e permitindo desta forma a inclusão social e escolar dessas crianças .

Bibliografia

- Escola Games. Classificação dos Animais. Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/jogos/classificacaoDosAnimais/>. Acesso em 11 de novembro de 2013.
- McGonigal, Jane. Jogando por um mundo melhor. Ted Talks. Março de 2010<http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html> Acessado em 23 de outubro de 2013.
- Monteiro, Raphael. League of Legends é reconhecido como esporte pelos Estados Unidos. Techtudo. <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2013/07/league-of-legends-e-reconhecido-como-esporte-pelos-estados-unidos.html>> Acessado em 31 de novembro de 2013.
- Schuytema, Paul. Design de Games, Uma abordagem Prática. Cengage Learning, 2011. São Paulo - SP.
- Tavares, Roger. Games na Educação: A Batalha está começando. Disponível em: <<http://www.ead.sp.senac.br/newsletter/setembro04/entrevista/entrevista.htm>>. Acesso em: 09/09/2013.
- Yano, Célio. Pac-man do Google causou desperdício de 4,8 mi de horas. Exame.com. Disponível em <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/pac-man-google-fez-usuarios-perderem-4-8-milhoes-horas-563105>> Acessado em 23 de outubro de 2013.