
DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE JOGO EDUCATIVO SOBRE O TRÂNSITO

Ivaneide Ribeiro de Vasconcelos¹, Paula C. F. Cardoso¹

¹Centro Universitário Luterano de Santarém (CEULS)
Santarém – PA – Brasil

ivaneidevasconcelos@gmail.com, paulastm@hotmail.com

***Resumo.** Os jogos educativos digitais ensinam dentro de um contexto e podem vir a suprir as dificuldades do método de ensino tradicional. Este trabalho apresenta o protótipo de um jogo educativo para o tema Trânsito. O público alvo são crianças entre nove e dez anos. O processo de desenvolvimento adotado foi P@PSEduc e no desenvolvimento software Scratch.*

***Abstract.** The digital educational games teach within a context and are likely to meet the difficulties of the traditional method. This paper presents the prototype of an educational game for the transit issue. The target audience is children between nine and ten years. The development process adopted was P@PSEduc and software development Scratch.*

1. Introdução

Há muito tempo que se descobriu a importância das brincadeiras e dos jogos como instrumento para potencializar a aprendizagem. O emprego da atividade lúdica define-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir, que beneficia crianças e adultos [CHAGURI 2006]. Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. Entre os pesquisadores há o consenso de que os jogos educativos digitais proporcionam motivação, o desenvolvimento intelectual e social do indivíduo, auxiliam no processo de construção do conhecimento, memorização, atenção, observação e raciocínio, e reforçam a habilidade e conceitos já aprendidos [SOUZA et al. 2008]. Os jogos educativos digitais podem ser utilizados de diversas maneiras, inclusive para ensinar conceitos que são difíceis de serem assimilados pelo fato de não existirem aplicações práticas imediatas, como no caso do tema trânsito. A educação para o trânsito constitui um conjunto de conhecimentos, técnicas e métodos que leva à compreensão de procedimentos que envolvem todo o processo de circulação, locomoção e deslocamentos nas vias públicas. Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um protótipo de um jogo educativo “Aprendendo sobre o trânsito” que visa crianças na faixa de 9 a 10 anos.

2. Desenvolvimento

A partir da observação do aumento no número de vítimas do trânsito na cidade de Santarém, houve a necessidade de desenvolver um recurso que pudesse ser utilizado nas

escolas, para ensinar algumas normas sobre o tema em questão. A forma escolhida para isto foi jogo educativo digital, por ser visto pelos desenvolvedores, como algo prazeroso, interessante e desafiante, que dependendo da maneira como foi concebido, pode ser um rico instrumento para construção do conhecimento.

Para o desenvolvimento do protótipo foi utilizado o processo de desenvolvimento de software educacional P@PSEduc que é um processo ágil para pequenos sistemas educacionais, que utiliza métodos empíricos na organização de processos unificados [GELLER et al. 2009]. A ferramenta de desenvolvimento adotada foi o software Scratch, que possibilita a criação de vídeos, jogos, animações, músicas e arte [SCRATCH 2009].

O jogo contempla informações sobre faixa de pedestres e compreensão do semáforo. Foram utilizadas cores, personagens, cenários e situações que chamassem a atenção do usuário. O protótipo está em fase de testes e encontra-se disponível em <http://scratch.mit.edu/projects/Ivaneide/662603>. A figura 1 apresenta uma tela do jogo.



Figura 1: Tela do jogo Aprendendo sobre o Trânsito

3. Resultados

Como trabalhos futuros pretendem-se aprimorar e ampliar o número de atividades disponibilizadas, incluir outras regras do trânsito que não foram priorizadas mas que são muito importantes e realizar uma avaliação do protótipo junto aos usuários.

Referências

- CHAGURI, J. de P. (2006). "O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira para aprendizes brasileiros".
- Geller, M. T. B. (2009) "Proposta de Customização de um Processo para Desenvolvimento de Software Educativo". SBIE, 2009.
- Scratch. (2009). Disponível em < <http://scratch.mit.edu/> > Acesso em out. 2009.
- Souza, A. P. R.; Nunes, C. A. C., Mesquita, M. G. F. (2008) "Um jogo para desvendar a tabela periódica". Universidade Federal de Lavras, MG. Sociedade Brasileira de Química. Disponível em < <https://sec.sbq.org.br/cd29ra/resumos/T0337-2.pdf> > Acesso março de 2008.
- Vasconcelos, I. (2009) "Jogo educativo Aprendendo sobre o Trânsito". Disponível em <<http://scratch.mit.edu/projects/Ivaneide/662603> >