

Criando Jogos para a Educação Infantil

Profª Joeline de Oliveira de Lima

joelene@pucls.br

COLÉGIO MARISTA CHAMPAGNAT

UBEA - União Brasileira de Educação e Assistência

Av. Bento Gonçalves, 4314 - Partenon – Porto Alegre - RS

Telefone:(51) 3339-14-36 – Fax:(51) 3320-35-60 CEP 90650-001

<http://www.champ.pucls.br> e-mail: champagnat@pucls.br

Resumo: Este texto apresenta o relato de experiência na construção de Jogos Infantis computadorizados, elaborados como atividade interdisciplinar dentro de um ambiente escolar. São apresentadas algumas considerações a cerca dos desafios vivenciados pela autora e as professoras colaboradoras. Ao final, descrevemos brevemente cada jogo que resultou como produto do processo interativo entre a autora e as professoras que funcionaram como consultoras/especialistas na fase de modelagem dos jogos.

No final de 2000 recebemos um desafio: as professoras da Educação Infantil nos solicitaram uma aula que utilizasse o computador e que fosse interessante para seus alunos, que estavam trabalhando com os livros "A cama mágica" e "A zezrinha preocupada", a partir de várias atividades, iniciadas na Feira do Livro da escola. Havia uma vontade da comunidade de integrar o uso computador ao processo de aprendizagem já existente em sala-de-aula. Um dos objetivos era integrar os conceitos já trabalhados de forma lúdica, utilizando um ambiente computadorizado, com interface agradável e disponibilizando recursos de simples manuseio aos alunos: O desafio estava lançado, o que fazer?

Lembramos do Everest, ferramenta de autoria multimídia, que tínhamos recebido há pouco tempo e resolvemos utilizá-lo. Já havíamos lido muito a respeito de sua aplicação no contexto escolar. Após um estudo aprofundado do seu uso e recursos, planejamos as etapas do trabalho e começamos a modelagem dos jogos. Iniciamos com o estabelecimento do roteiro adaptado dos livros selecionados e a digitalização das imagens dos livros (enviamos um e-mail para as autoras) e pedimos autorização para uso interno. Elas responderam que podíamos usar o livro (roteiro e imagens). Não nos preocupamos com registro ou qualquer tipo de direito autoral nosso, uma vez que faríamos material de circulação interna. No entanto, isto na prática acaba não ocorrendo visto que as professoras poderiam levar o material para outras escolas e, os alunos para instalarem em suas máquinas. O importante era ter a licença das autoras do material original, para seu uso não comercial.

Quanto ao layout do jogo exploramos mais as cores primárias para desenhar. Fizemos a locução narrativa das histórias com a modulação de voz diferente, imitando voz de menina, animais, etc. As regras de gerenciamento dos elementos da interface e funcionamento do jogo forma escritas coma linguagem de script do Everest.

Neste processo tivemos a intenção de propor vivências, radicadas no cotidiano familiar da criança, utilizando muitas imagens interessantes, já que é nessa fase que inicia o processo de socialização e alfabetização e o reconhecimento dos signos alfabéticos. Acrescentamos, ainda, um incentivo a cada acerto do aluno, valorizando suas pequenas vitórias. Em cada jogo existem duas partes:

- **Palavras-** onde o aluno encontra o desenho dos personagens ou objetos e deve relacioná-los com a palavra correspondente

- **Contar**- onde o aluno simplesmente conta o número de objetos e coloca junto a eles a sua representação gráfica, dessa maneira trabalhamos o pensamento lógico em formas concretas que permitem operações mentais de forma lúdica e agradável.

A cada clique o aluno ouve o nome do local onde clicou ou o nome da palavra ou objeto em que clicou para que, mesmo sem ler, possa relacionar o desenho à letra. Existe um aviso ao aluno ,se ele acertou ou não o nome do objeto: em caso de acerto, entram os aplausos. O reforço, via aplausos, foi uma decisão das professoras. Sabemos das implicações e críticas que este tipo de reforço produz na comunidade de IE. No entanto, nossa postura foi a de excetuar as decisões de grupo elaboradas entre as professoras. A figura 1 apresenta um exemplo de interface desenvolvida.



Figura 1: Interface de um dos jogos

Não imaginamos que levaríamos tanto tempo executando o projeto, pois a ferramenta não necessita de linhas de programação e a maior vantagem do uso do Everest é, justamente, a possibilidade de gerar executáveis de forma pouco complexa. No entanto, os detalhes de layout, a gravação do som, o próprio gerador do executável, os testes para ver se estava tudo funcionando ocuparam 70% do tempo dedicado ao trabalho. Depois veio a parte de validação/avaliação junto aos alunos. Eles mostraram-se muito receptivos e adoraram a atividade. Entenderam o funcionamento rapidamente e, ao final,, queriam mais fases para jogar.

Aprendemos muito sobre o uso da ferramenta. Foi nossa primeira experiência criando jogos desta forma. Após este trabalho vários outros jogos surgiram e foram aplicados com outras séries.

Com a nossa experiência e o desenvolvimento de várias aplicações definimos uma metodologia interna de trabalho que passamos a descrever a seguir:

- Definição do Tema:
- Tópico a ser desenvolvido para que a tela tenha seu ponto de partida.
- Roteiro e Plano de Ação:
- Subtemas e detalhes, plano onde conterà os dados tela a tela. Uma espécie de rascunho do trabalho final.
- Pesquisa:
- Coleta de dados, análise e organização das informações, imagens, textos, vídeos, sons...
- Registro das Informações Coletadas:
- Etapa técnica, digitação, organização dos dados para o computador

- Apresentação:
- Demonstração do projeto para o grupo, criação de um CD com o executável do programa.

O resultado de nossa produção inicial, utilizada como base para a metodologia desenvolvida foram os seguintes trabalhos:

A CAMA MÀGICA

Livro de Denise Kracochanski

Ilustrações Rubens Lima

Editora: D&Z

Criação do Jogo na Escola:

Prof^{as}. Lenara Krüse Moreira e Jaqueline de Menezes Chaves

Titulares das turmas de nível B da Educação Infantil no ano ano 2001

e Prof^a. Joelene de Oliveira de Lima (Lab. de Informática)

Revisão ortográfica: Prof^a Simone C. Bernardo

A ZEBRINHA PREOCUPADA

Texto e Ilustrações de Lúcia Reis

Editora: FTD

Criação do Jogo na Escola:

Prof^{as} Maria Aparecida e Grasiela

Titulares das turmas da Educação Infantil

E Prof^a Joelene Lima (Lab. de Informática)

Revisão ortográfica: Prof^a Simone C. Bernardo

Bibliografia de apoio:

Coelho, Nelly Novaes – Literatura Infantil, Teoria e Análise Didática

Ed. Ática –1991

Sandholtz, Judith Haymore - Ensinando com tecnologia: Criando salas de aula centradas nos alunos

Editora Artes médicas – 1997

HEIDE, Ann e STILBORNE, Linda. Trad. Edson Furmankiewz. Guia do Professor para a Internet: completo e fácil. 2^a ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

GASPARETTI, Marco. Computador na Educação: Guia para o ensino com as novas tecnologias. São Paulo: Editora Esfera, 2001.