

III Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação

10 a 13 de setembro de 2019 | Naviraí - MS



JOGO O “OUTRO”: SUPORTE PARA O ENSINO DA ÉTICA

Emily Gabriely de Souza da Silva
Instituto Federal do Mato Grosso do Sul(CPNV)
Emilysouzasilva@gmail.com

Guilherme Figueiredo. Terenciani
Instituto Federal do Mato Grosso do Sul(CPNV)
guilherme.terenciani@ifms.edu.br

Joselma Barros Reis
Instituto Federal do Mato Grosso do Sul(CPNV)
joselma.reis@ifms.edu.br

Leonardo Pereira Kaiser
Instituto Federal do Mato Grosso do Sul(CPNV)
leokaiser3345@gmail.com

Maximilian Jaderson de Melo
Instituto Federal do Mato Grosso do Sul(CPNV)
maximilian.melo@ifms.edu.br

Pedro Ramão Rojas Coronel
Instituto Federal do Mato Grosso do Sul(CPNV)
pedro.coronel@ifms.edu.br

Roberto Kenzo Silva Nakahara
Instituto Federal do Mato Grosso do Sul(CPNV)
rkblinky@gmail.com

Resumo

Pensando na evolução e expansão do uso de dispositivos móveis como ferramenta para a aprendizagem, propomos a elaboração de um recurso estratégico para o ensino da ética, o jogo “O Outro” buscando despertar a motivação e permitindo associar conteúdos éticos com ludicidade. Considerando as potencialidades dos jogos digitais educacionais e a necessidade de um recurso diferenciado para o desenvolvimento da formação moral dos educandos. Na proposta do jogo digital educacional, com referência de Conceitos Buberianos em relação a ética da reciprocidade. buscamos para um ensino interativo, lúdico e motivador, aliado também Informática na educação em uma metodologia ativa de ensino fundamentada na aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Jogo Educacional; Filosofia; Ética; .Ensino.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Este resumo tem por objetivo demonstrar a finalidade do jogo digital educacional intitulado “*O outro*”, apresentando também seus períodos de desenvolvimento, pré-produção, produção (Já concluídos) e pós-produção (A desenvolver). O Jogo “*O outro*” está desenhado como ferramenta complementar para o desenvolvimento da competência da ética, sob uma perspectiva Buberiana. Para tanto, o jogo irá basear-se, priorizando esse importante tema que norteiam o ensino de Filosofia.

O jogo tem por intuito ser uma ferramenta de auxílio no ensino, e no desenvolvimento da formação ética dos alunos, com uma temática de paisagens, o jogo apresenta inicialmente uma coruja (O outro). Para a idealização do jogo, realizou-se uma análise externa e interna considerando as tendências e potencialidades dos jogos, levantamento sobre os temas a serem abordados e, por conseguinte, a definição dos critérios e características que o jogo deve apresentar.

A criação de um jogo é uma tarefa desafiadora que requer uma abordagem criativa, porém sistemática (BATTISTELA, GRESSE e FERNANDES, 2014), ou seja, é uma tarefa que necessita de bastante planejamento, criatividade e capacidade de adaptação, por isso, o ideal é que seja feito por uma equipe de especialistas, contando com *game designer* e profissionais da área da educação quando tratar-se de jogo educacional.

DESENVOLVIMENTO

Inicialmente, para o desenvolvimento de um jogo educacional é preciso pensar três etapas principais: pré-produção, produção e pós-produção (MATTAR, 2010). Na primeira etapa, realizou-se a conceituação, o *game design document* e o planejamento de produção e rascunhos de arte; na segunda, entra a programação do jogo e o design dos sprites do jogo, também serão feitos os protótipo; e na terceira etapa acontecerá o realizados testes e divulgação do jogo., por haver necessidade de distintas áreas de conhecimento, foi formado um grupo que interagisse em todas as

fases, contando com auxílio na arte e programação, de alunos do Instituto Federal do Mato Grosso do Sul que estão vinculados na área de autores.

A pré-produção é a primeira fase do ciclo de produção e é crítica para a definição de como o jogo será (CHANDLER, 2014). Esta etapa teve por objetivo realizar o planejamento geral do jogo, necessitando os seguintes procedimentos: conceituação, *game design document* e o planejamento de produção de mecânicas e de arte.

Um dos primeiros registros que se faz de um projeto de jogo é o conceito geral (SATO, 2010). Para que o game designer possa desenvolver o jogo como esperado, é preciso realizar uma conceituação prévia, com bastante atenção. Nessa fase, foram esboçados os objetivos e ideias básicas para mecânica e elementos do jogo, além da temática de paisagem, e o uso de personagem que forneceria a contextualização adequada ao projeto. Um dos principais questionamentos foi sobre o tipo de jogo que atenderia o propósito e seria atrativo ao público-alvo. Após questionamentos sobre preferências a estudantes de ensino médio, selecionou-se o formato do jogo clássico de plataforma 2D como por exemplo o antigo Mario-Bros.

O documento norteador selecionado para a elaboração das questões do jogo foi as teorias sobre o EU-TU e EU-ISSO de Martin Buber (1979,1982) e a reflexão da ética da reciprocidade de Veríssimo (2010), buscando que o aluno faça um exercício autônomo de sua razão e do prazer que é gerado quando esse exercício é realizado, constituindo o seu caráter moral (ARAUJO,2017), fundamentado na dialogicidade sob forma de responsabilidade, cuidado, empatia, decisão, amor, capacidade de formar vínculos, reconhecimento da diferença (VERRISIMO, 2010)

O período de pré-produção se dá quando começa o delineamento do *game design document (GDD)* e Planejamento de Produção de Arte. O primeiro contém as informações gerais do jogo, enquanto o segundo se detém nas referências estéticas. Mattar (2010) destaca que o GDD é um dos documentos mais relevantes produzidos no design de jogos e serve de pilar para a equipe de desenvolvedores, desenvolvido e reformulado diversas vezes ao longo do processo, o GDD da proposta de jogo “*O outro*” foi elaborado a partir dos objetivos estabelecidos na etapa de conceituação, e adaptado para atender a proposta pedagógica dentro das possibilidades do projeto.

O período de produção se deu, efetivamente, quando definido a etapa de pré-produção. No jogo o outro, a fase de produção restringiu-se à prototipagem e à implementação. Inicialmente, realizou-se um *wireframe* utilizando lápis e papel, sem exibição de detalhes visuais nem interações de tela, após verificação de que o formato 2D plataforma estaria adequado à proposta de jogo, passou-se a fase de prototipagem utilizando o software para facilitar o entendimento dos requisitos e apresentar conceitos e funcionalidades do jogo.

Com base para uma revisão sobre os benefícios de jogos educacionais (SAVI e ULBRICHT, 2008), salientamos que não basta que o jogo promova apenas a aprendizagem dos temas esperados, pois a atitude ética depende da reflexão do aluno, ele deve proporcionar aos usuários uma boa experiência com o jogo, para que leve-o a uma postura contínua, contudo, apesar de diversos estudos na área, ainda não há métricas bem definidas para uma avaliação eficaz de jogos educacionais digitais, e “O outro “ seguirá no aperfeiçoamento.

Almejamos possíveis caminhos na religação dos alunos com os colegas, com expectativa que produza uma reflexão que sirva de base para o aluno construir seus conceitos, pois a reflexão filosófica é essencial para os alunos voltarem para o pensamento sobre si, para que possam se autoconhecer, para então indagar como é possível o próprio pensamento e se expressarem, tanto por meio da linguagem quanto por meio de gestos e ações, voltando-se também para as relações que mantêm com a realidade circundante, para o que dizem e para as ações que realizam nessas relações, quando se depararem com problemas sociais do seu cotidiano. (GALLO, S.; KOHAN, W.O, 2000)

Referências bibliográficas

ARAUJO, A. M.. A 'Força motriz' e a 'Comoção' da lei moral: um estudo crítico sobre o chamado 'formalismo' da proposta kantiana para a moralidade.. 1. ed. RIO DE JANEIRO: GRAMMA EDITORA, 2017. v. 1. 266p .

BATTISTELA, Paulo, E.; GRESSE, WANGENHEIM, Christiane; FERNANDES, João, M. Como Jogos Educacionais são Desenvolvidos? Uma Revisão Sistemática da Literatura. 22º Workshop sobre Educação em Computação/CSBC, Brasília/Brasil, 2014.

III Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação

10 a 13 de setembro de 2019 | Naviraí - MS



BATTISTELA, P., GRESSE VON WANGENHEIM, C. ENgAGED: Um Processo de Desenvolvimento de Jogos para Ensinar Computação. 27º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Uberlândia/MG, 2016.

BUBER, M. Eu e tu. Tradução de Newton Aquiles von Zuben. 2. ed. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

BUBER, M. Do diálogo e do dialógico. São Paulo: Perspectiva, 1982.

CHANDLER, Heatler M. Manual de produção de jogos digitais. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

GALLO, S.; KOHAN, W.O. (Org).Filosofia no ensino médio: Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

GROS, Begoña. The impact of digital games in education. First Monday, v.8, n.7, jul. 2003. Disponível em:
http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html. Acesso em: 13 fev 2019

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

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. RENOTE, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em:
<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310%3E.%20>. Acesso em 13 fev 2019.

VERISSÍMO, L. J. **A ética da reciprocidade:** diálogo com Martin Buber. Rio de Janeiro: UapÊ, 2010, 201p.