



Encontro Regional
de Educação
e Tecnologia do
Espírito Santo

Encontro de Informática
na Educação

4 e 5 de
abril/2014

No campus
Serra
do Ites

AVENTURA TOUR: Um Jogo para Apoiar o Aprendizado nas Áreas de Turismo, História e Geografia

Gustavo Nobre Wotikoski¹

Jovan Lemos Rodrigues²

Jadson do Prado Rafalski³

¹Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho. nobre.gustavo@gmail.com .

²Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho. jeovan_es@hotmail.com.

³Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho. professorjadson@gmail.com.

Resumo - *Quem nunca desejou aprender brincando? Unir o entretenimento e aprendizagem por meio de jogos digitais é uma realidade e muitas teorias já consolidadas sobre o assunto como é a Aprendizagem Baseada em Jogos. Os jogos digitais despertam a criatividade, tomada de decisões, resoluções de problemas, interação entre sujeitos. Neste contexto o artigo tem por objetivo apresentar um jogo desenvolvido para apoiar as áreas de Turismo, História e Geografia. O protótipo do jogo foi utilizado durante a semana de ciência e tecnologia e foi satisfatório e possível perceber que através de um simples preparo de um jogo abordando a história do município de Vila Velha, o que tornou mais atrativo e agradável para o visitantes e alunos conhecerem.*

Palavras-chave: Aprendizagem. Jogos Digitais. Aprendizagem Baseada em Jogos.

Introdução

A educação passou por transformações significativas nos últimos anos. O advento de novas metodologias de ensino-aprendizagem aliado às novas tecnologias e o constante avanço tecnológico fazem com que novas abordagens sejam necessárias na escola tradicional. Um destes avanços tecnológicos, sem dúvida, são os jogos digitais. A cada ano, a utilização dos jogos digitais em diferentes áreas, para fins de entretenimento ou mesmo para produção de conhecimento, se torna mais popular e o crescimento da indústria dos games, nestes variados nichos, encontra-se amplamente divulgado por diferentes meios de comunicação. Neste sentido, o presente trabalho descreve um jogo baseado em uma aventura no município de Vila Velha que possui desafios que abordam conteúdos de Turismo, História e Geografia e estimulam o aprendizado dos estudantes.

Objetivos

Objetivando atingir aprendizagem de forma lúdica criando um envolvimento durante



as aulas criamos um jogo para conhecer o município de Vila Velha, para que as pessoas possam vivenciar e conhecer a História, a Geografia e o Turismo.

O objetivo é criar um jogo em que o aluno tenha que decifrar charadas e enigmas, descobrir pistas, encontrar objetos, conversar com *NPCs* (*non-player character*), fugir de armadilhas, desvendar mistérios e ainda aprender sobre Turismo, História e Geografia. Este jogo que denominamos de Aventura Tour, encontra-se em fase de desenvolvimento pelo grupo de alunos do curso de Jogos Digitais do Centro de Educação Técnica Vasco Coutinho. Este aplicativo para web e dispositivo móvel permite que o jogador se divirta na Cidade de Vila Velha resolvendo mistérios.

Referencial Teórico

Utilizar jogos digitais permite que o jogador reflita e encontre soluções constantemente para diversas situações que os mesmos propõem. Os jogos exercitam o uso da intuição do jogador, assim como a reflexão e a adaptação de uma situação-problema a outra similar, transferindo o conhecimento anteriormente adquirido para aplicar em novas situações, ou seja, o jogador, com suas práticas, aprende a aprender, necessita pensar e refletir sobre os acontecimentos do jogo e seus objetivos, aprendizado que pode ser estendido às práticas em outras situações [GEE, 2004].

Conforme [GEE, 2007] os jogos estão se convertendo em uma nova área de conhecimento, uma vez que estão envolvidos em múltiplas inteligências envolvendo os campos da matemática e suas tecnologias, das ciências humanas, das linguagens e códigos, e das ciências da natureza.

A Aprendizagem Baseada em Jogos (*Game Based Learning* - GBL) [PRENSKY, 2001] trata de jogos que definem aprendizagem como a capacidade do jogador para reter e aplicar assunto ao mundo real. Utilizar os jogos digitais de forma interessante e atrativa, conciliando a aprendizagem e o entretenimento, é uma nova abordagem que vem sendo discutida por estudiosos da área, que veem nos jogos inúmeras possibilidades educacionais, dada sua natureza interativa e o aumento considerável da utilização deste tipo de ambiente por usuários de dispositivos digitais não só nas escolas, mas também em suas casas [SILVA, 2012].

O jogo Aventura Tour trabalha com a transdisciplinaridade que é a integração das áreas de conhecimento - um processo de cooperação que visa a busca por uma nova compreensão da realidade a partir da articulação de componentes que ultrapassam suas especificidades.

Metodologia

O visual do game será composto de telas de fundo estáticas, com pequenas animações simulando movimento de um ponto ao outro do mapa e informações básicas para o jogador. As telas do mapa e as fotos foram cedidas pela Prefeitura de Vila Velha.

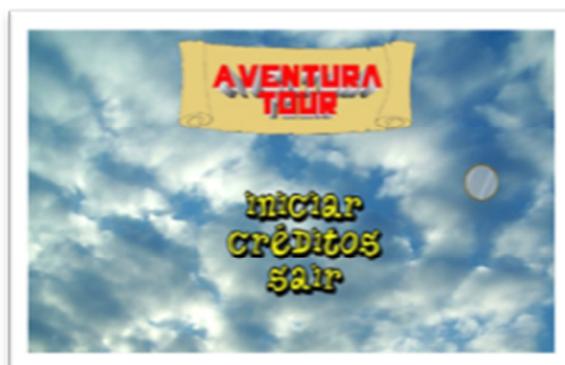


As telas incluem:

- Tela inicial: logo de apresentação do game, opções de iniciar o jogo, ver os créditos ou sair.
- Tela de créditos: nome dos criadores do game, colaboradores, participações especiais, etc.
- Tela de instruções: uma breve explicação da história e de como o jogador progride no game. Após ler o texto, o jogador escolhe a charada que quer desvendar e segue para o mapa.
- Tela de área: que é a representação dos diversos locais que existem no mapa.

A estrutura e mecânica do jogo iniciam quando o aluno clica na opção “Iniciar” ilustrado na figura 1 que se encontra no menu. Recebe as missões que precisam ser concluídas para conhecer de fato a História do município. Inicialmente, o jogo irá disponibilizar três missões para serem resolvidas.

Figura 1 – menu de apresentação



O jogador escolhe a missão e o jogo direciona para o mapa da cidade. O mapa, dividido em quatro telas, ilustrado na figura 2, cada uma representando uma área da cidade, com diversos pontos turísticos que são exibidos com uma caixa de texto e o seu nome. Com o controle de uma lupa, o jogador pode clicar nessas caixas e obter informações e dicas sobre a missão em que estiver.

Figura 2 – área principal do jogo





O jogo progride por meio de scripts já pré-determinados, dependendo da missão que estiver tentando resolver. Por exemplo, se a missão é para falar algo sobre as praias do município, o jogador pode clicar nas praias do mapa até obter uma dica válida para conhecer e resolver as missões. Quando responder corretamente as três charadas iniciais, surgirá uma última missão, mais complexa e por isso, com maior tempo de exploração. Se responder corretamente essa última charada, o jogador vence o jogo.

O “Aventura Tour” foi desenvolvido utilizando a ferramenta gratuita *Stencyl*, um *software* de criação e edição de jogos digitais. A ferramenta possibilita trabalhar tanto a parte gráfica quanto a programação do jogo, com uma linguagem própria e simples de ações, scripts e comandos. [STENCYL, 2014].

Resultados e Discussão

O jogo está em fase de desenvolvimento. Já temos o protótipo que foi desenvolvido e utilizado na 10ª Semana Estadual de Ciência e Tecnologia do Espírito Santo [SECTE, 2014] nos estandes do curso técnico de eventos e jogos digitais da escola CEET Vasco Coutinho. Durante a exposição percebemos o grande interesse das pessoas em utilizar o jogo para conhecer o município de Vila Velha. Durante a exposição as pessoas encontravam no jogo a facilidade de motivar aprendendo por meio de um jogo lúdico, também foi divertido e agregou aprendizado aos alunos e visitantes que sem perceberem estão jogando e aprendendo.

Considerações Finais

Por certo a utilização dos jogos digitais pode ajudar consideravelmente na construção do conhecimento de qualquer indivíduo; porém, é importante que o professor construa conhecimento e metodologia para trabalhar tais tecnologias, para que estas tenham efeito significativo, principalmente, quando tratamos de educação. Propusemos neste trabalho, visando aplicação das tecnologias na educação, um jogo “Aventura Tour” que foi um Projeto inter/transdisciplinaridade das áreas de História, Geografia e Turismo. Este projeto encontra-se em desenvolvimento e conta com a colaboração dos alunos e professores da Rede Estadual de Ensino do Espírito Santo. O jogo aqui descrito encontra-se em fase de desenvolvimento. A versão inicial do protótipo encontra-se disponíveis livremente na escola e na Internet para os alunos.

Percebemos que o trabalho com os jogos digitais, favorece: os professores na coordenação de trabalhos; os alunos na troca de experiências e também ao currículo escolar na integração entre conteúdos de diversas disciplinas, atendendo ao que foi proposto durante o trabalho, a interdisciplinaridade, e criando oportunidades para os aprendizes expressarem suas vontades, opiniões, sentimentos, ocasionando a construção da autonomia e autoria para construção do conhecimento.

Os trabalhos futuros para a “Aventura Tour” são as melhorias em aspectos de



Encontro Regional
de Educação
e Tecnologia do
Espírito Santo

Encontro de Informática
na Educação

4 e 5 de
abril/2014

No campus
Serra
do Ites

jogabilidade, usabilidade, interface, ampliação de missões e contextos abordados, desenvolvimento de novas cidades do Estado do Espírito Santo, assim como, o desenvolvimento de novos desafios.

Referências

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. ACM Computers in Entertainment, Vol. 1, No. 1, BOOK 1, 2004.

GEE, James Paul. **Good Video Games + Good Learning. Collected essays on videogames, learning and literacy**. Peter Lang Publishing. New York, 2007.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon. University Press, 2001.

SILVA, Halysson. SANTOS, Otávio. RAFALSKI, Jadson. CURY, Davidson. MENEZES, Credine. **Clic&Ação: Um Ambiente para a Construção Colaborativa de Micromundo**. Anais do 23º SBIE, 2012.

STENCYL. Disponível em <<http://www.semanaestadualct.es.gov.br/>>. Acessado em 15/03/2014.

SECTE. Disponível em <<http://www.stencyl.com/>>. Acessado em 15/03/2014.