

O DESIGN NA PRODUÇÃO DE JOGOS INTERATIVOS: UMA PROPOSIÇÃO PARA ALÉM DO LAZER

Sandra Abello*

Resumo

Em tempos modernos a produção do conhecimento e o seu ensino estão caracterizados pela diversidade de estratégias que o educador utiliza como método propulsor do desenvolvimento cognitivo. Pensando em estratégias de geração de problemas que viessem a contribuir para a aprendizagem, foi criado na disciplina de Laboratório de Criatividade do 1º período do Curso de Design da Unoesc Xanxerê, jogos interativos. A proposta desenvolvida na disciplina teve como objetivo instigar os alunos a produzir jogos com regras e estratégias de aprendizagem buscando a criatividade, a inovação e o desenvolvimento cognitivo dos jogadores. Os estudos *a priori* foram baseados nos interesses pessoais por jogos já existentes e pela qual poderia ser realizada uma associação sem deixar de lado o aspecto do lazer, do lúdico e do entretenimento que o jogo pode proporcionar aos seus participantes. As proposições foram construídas no âmbito do individual ficando registrado o diferencial dos perfis que poderiam se utilizar destes materiais indo do público infantil ao adulto. Os jogos foram testados com os acadêmicos da sala e com um público fora dela quando necessário. Foi identificada, na maioria dos jogos, a preocupação com o desenvolvimento cognitivo do público participante, superando a expectativa do jogar por jogar. Palavras-chave: Jogos e interatividade. Criação e inovação. Desenvolvimento cognitivo.

1 INTRODUÇÃO

Pensar estratégias de ensino-aprendizagem faz parte da rotina da maioria dos educadores do século XXI. Entreter e propor que a aprendizagem se realize de forma efetiva para que venha a contribuir para o desenvolvimento cognitivo do aprendiz se estabelece como uma das premissas para se alcançar êxito na dualidade ensinar/aprender.

Este artigo visa expor uma atividade que partiu do estudo de um artigo produzido a partir de um livro lançado a pouco mais de uma década, dos autores Macedo, Passos e Petty (2007).

A aproximação com o artigo ocorreu pela estratégia do *Aprender com situações problema* que o artigo traz e por se acreditar ser também um dos pontos importantes de se abordar na aprendizagem do ser humano de uma forma geral, partindo da premissa de que o curso de Design tem como uma de suas estratégias de aprendizagem a utilização de

* Doutoranda no Departamento de Desenho da Faculdade de Belas Artes /Bilbao - Universidade do País Vasco Espanha; Mestrado em Educação na Universidade do Contestado convênio com a Universidade Estadual de Campinas; Pós-graduação na Área de Arte Educação pela Faculdade Tuiuti em Curitiba; Pós-graduação no Ensino da Arte pela Universidade do Oeste de Santa Catarina de Chapecó; Bacharel em Gravura pela Universidade Federal de Pelotas; Assessora do Curso de Artes Visuais na Universidade do Oeste de Santa Catarina de Xanxerê; Professora dos Cursos de Arquitetura, Artes, Design e Pedagogia; sandraabello@hotmail.com

instrumentos que venham a mediar o conhecimento necessário por meio da criatividade e da inovação. Citado no PP do Curso, a formação do designer, pelas características que lhe são próprias, “[...] possui um caráter interdisciplinar, uma vez que se materializa a partir de uma visão sistêmica alicerçada na elaboração, desenvolvimento e avaliação de projetos.” (UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA, 2007).

Faz parte das competências do Curso, além do domínio da própria linguagem do design, proporcionar que o acadêmico busque a capacidade criativa na solução inovadora de problemas, tanto no desenvolvimento de novos produtos, quanto em processos criativos, como o jogo que se encaixa como uma produção que visa expressar conhecimento na expressão da reprodução visual (UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA, 2007).

O curso ainda tem como objetivo proporcionar sólida formação integrando os “[...] conhecimentos de natureza sistêmica, ergonômica, tecnológica, econômica, sociocultural e estética, na produção de objetos ou sistemas adequados às necessidades do usuário e às possibilidades de reprodução industrial.” (UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA, 2007).

Buscando o domínio das diferentes etapas de elaboração de um projeto a partir de uma visão sistêmica, os componentes curriculares vão se moldando a uma melhor iniciativa de se procurar alcançar a formação do acadêmico que tenha capacidade de identificar as possibilidades do mercado na qual irá atuar. Os componentes curriculares do primeiro semestre têm o compromisso de apresentar o Curso na sua totalidade, proporcionando que o acadêmico experencie a multiplicidade das interações considerando os múltiplos fatores que estão relacionados às questões do ensinar e aprender.

A atividade foi elaborada na disciplina de Laboratório de Criatividade do 1º Período, que tem como ementa: “Valores e contextos culturais, materialidade, imaginação criativa, espontaneidade e liberdade. Expressão através de situações inéditas. Lógica criativa. Valor do acidente e do erro na criação. Técnicas de criatividade e modelagem simples. Workshop de improvisações coletivas e individuais.” (UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA).

Nesta disciplina, os acadêmicos realizaram a atividade de construção de jogos interativos que partiu da identificação pelo aluno do seu jogo de interesse e preferência. A partir da escolha, o acadêmico apropriou-se das regras do jogo, da estrutura da montagem e das estratégias do uso de materiais, buscando alternativas para criar um novo jogo que privilegiasse a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo dos participantes. As regras dos jogos deveriam ser elaboradas e escritas dentro de cada especificidade e testadas em aula, com seus pares, para a verificação da viabilidade.

2 OS JOGOS

O jogo é visto como um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. Baseando-se em pressupostos de Jean Piaget (1971), o defensor da ideia de que, “[...] para aprender, o sujeito precisa conhecer o objeto, agir sobre ele e transformá-lo,” foi que se criou a estratégia para que os acadêmicos do 1º período do

Design criassem jogos que atendessem a essas expectativas. Acompanhando as experiências e assumindo uma postura responsável diante de seu próprio percurso de aprendizagem em se colocar no lugar do outro, houve a preocupação em construir jogos que demonstrassem como o sujeito precisa ser ativo no ato de jogar.

A gama de jogos existentes atualmente é vasta. Existem vários jogos, entre eles, intelectuais, para o lazer, cognitivos, individuais ou coletivos e jogos de faz de conta, etc. Essa multiplicidade existente auxilia na compreensão da maioria das pessoas sobre qual é o caráter da existência dos jogos e a que função que cada um atende.

O lazer é a principal modalidade motivadora e incentivadora para que os sujeitos iniciem a ação do jogar de forma livre, prazerosa e espontânea, possibilitando que se aprenda sem se dar conta.

Os jogos foram confeccionados com materiais alternativos em sala de aula pelos acadêmicos. Utilizaram os mais diversos materiais desde papel cartão, canetas de hidrocor, papel colorido, imagens de revista ou tiradas da internet, enfim a o que estava à disposição e à livre escolha para que atendessem aos interesses traçados. Cada acadêmico produziu o seu jogo e, em aula, testou-os com seus pares a partir das regras e das estratégias previamente elaboradas.

O público-alvo foi dos mais diversos desde crianças de três a quatro anos, até jovens, adultos, idosos e deficientes visuais. Cada jogo apresentava elementos relacionados às suas especificidades.

Entre eles, os de caráter infantil (Fotografia 2) apelam para o visual, e ainda um jogo para os deficientes visuais (Fotografia 1) que enaltecem a textura dos materiais possibilitando a identificação por meio do tato. Outro ainda, direcionado a estudantes da área do design (Fotografia 3) que são instigados a dominar o conhecimento específico. O jogo World War II (Fotografia 4) estimula os participantes a conhecerem fatos sobre a Segunda Guerra Mundial.

Fotografia 1 - Dominó de texturas feito pela aluna JéssicaGiacomelli



Fonte: o autor.

Fotografia 2 - Jogo Cores formas kids do aluno
Guilherme de Sousa de Melo



Fonte: o autor.

Fotografia 3 - Design Evolution da aluna Tatiane Oliveira



Fonte: os autores.

Fotografia 4 - Jogo World War II da aluna Ketly
Vitória Borba



Fonte: o autor.

A produção visual, os jogos, os desenhos e as brincadeiras de faz-de-conta, certamente são meios facilitadores na descoberta da leitura e da escrita, pois requerem o domínio da interpretação a partir de outros códigos: profissionais da área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática pedagógica e/ou psicopedagógica, reconhecem a importância dos jogos como veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos.

Vygotsky deixa claro que nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa, por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

O jogo pertence a um ambiente social e vai depender sempre do contexto em que está inserido, do sistema de regras e da sequencialidade da estrutura do jogo para proporcionar as motivações e promover a comunicação necessária para a compreensão a que se propõe.

3 ANÁLISE DOS JOGOS

Os jogos produzidos apresentam uma aproximação real com os existentes no mercado atualmente. Entretanto, percebeu-se que os acadêmicos procuraram de alguma forma organizar as propostas para atender ao que foi solicitado. O *Dominó das texturas* (Fotografia 1), apresentou a preocupação em diversificar os elementos que pudessem ser reconhecidos pelo deficiente visual no momento do toque, para que este pudesse associar a outra parte e assim conseguir jogar. A diversidade das texturas e dos materiais utilizados é pertinente ao elemento visual 'relevo' que é o que garante a eficácia do jogo. Este jogo apresenta elementos visuais organizados em uma composição visual clara e objetiva, per-

ceptível aos visuais e que podendo ser sentidas pelos não visuais no momento do toque. As peças do jogo são de madeira, em forma retangular, seguindo os padrões de um jogo de dominó. Ele ainda apresenta uma característica diferenciada que é o tamanho amplo pela qual facilita o manuseio das peças.

O jogo *cores formas kids*, da Fotografia 2, atende a um público infantil, pois apresenta características de adivinhação pela forma visual que se utiliza os elementos como cor, forma, textura e dimensão. A criança, ao pegar uma peça, deverá encontrar o par e depositar sobre este a forma idêntica. O jogo foi confeccionado em papel cartão de base branca e as formas foram elaboradas de cores primárias e uma em tom de verde clara. É um jogo que exige atenção e percepção do jogador ao reconhecer a forma e a cor.

O jogo *Design Evolution* tem como direcionamento questões do universo do design. Cada pergunta esta relacionada ao reconhecimento das imagens que são ícones do design. Estão inseridas perguntas históricas referentes à origem do produto, data e fabricante. É um jogo de tabuleiro para ser jogado com cartas que contém as perguntas e dados que são as peças que darão movimento ao jogo. A diagramação é simples em linhas sequenciais para serem seguidas em cada casa, onde apresenta uma imagem relacionada a um produto de design. As imagens são figuras retiradas de revistas ou da internet e foram coladas sobre uma superfície branca. A diagramação segue a de um jogo que se utiliza de casas separadas por linhas que tem como propósito o avanço até chegar à casa final.

Word war II é um jogo sobre a Segunda Guerra Mundial, possuindo um tabuleiro onde tem um espaço reservado para os cartões sorte/revés. O jogo apresenta pequenas dicas em algumas das casas para auxiliar o jogador a responder as questões. O jogo foi confeccionado em papel cartão e tem a diagramação do mapa mundi circulado por uma carreira de casas que fazem parte do jogo. Ele é composto por dois dados, 35 cartões sorte/revés, cinco peões, um tabuleiro com 60 casas. O jogo consiste em chegar ao fim, respondendo a todas as perguntas, com muito cuidado para que não fique preso, um jogo de sorte e conhecimentos na área de História, mas focada na ‘Segunda Guerra Mundial’. O objetivo é alcançar a linha de chegada ao final do tabuleiro.

4 CONCLUSÃO

Proporcionar atividades que venham a problematizar as questões do cotidiano são as mais favoráveis de se produzir ou desenvolver o conhecimento do aluno. Organizar estratégias de aprendizagem que provoquem o raciocínio e que aproximem minimamente o estudante do campo profissional, nas experiências e nos exercícios teórico-práticos, auxiliaria em muito que os problemas da comunidade fossem estudos de caso para o acadêmico.

A aprendizagem a partir de situações problema pode auxiliar o sujeito que tem dificuldades na aprendizagem no instante em que proporciona que estas situações sejam analisadas e refletidas, tomando uma decisão. O pensar sobre as variações que um jogo apresenta são muitas, desde a verificação das peças diferenciadas, os encaixes, as cores e

as texturas distintas, com regras e estratégias que devem ser superadas no jogo, proporcionando a evolução cognitiva de um jogador.

A elaboração de estratégias de aprendizagem vem sendo cada vez mais propícia no campo educacional. A Universidade, que é um local de produção de conhecimento sem negar a realidade, parte da ideia de que o início da reflexão ocorre no empírico, que é transformado em científico à medida que avança na usabilidade dos métodos reconhecidos pelo campo científico. Os métodos devem auxiliar na comprovação da tese que é elaborada por meio da sistematização das ideias e pela comprovação dos fatos. O mundo está cheio de amadorismos e, pensando nisso, devemos, a partir dos componentes curriculares, promovermos a articulação do conhecimento produzido na universidade com a realidade e vice-versa.

Muitas queixas são ouvidas de que a universidade se coloca muito distante da realidade. Nesse caso, apresenta-se um exemplo de pensar a articulação da produção acadêmica com uma possibilidade de aproximação ao campo profissional do acadêmico e, nesse caso, do Design.

REFERÊNCIAS

MACEDO, Lino de, PASSOS, Norimar Christe; PETTY, Ana Lúcia Sícoli. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

UNIVERSIDADE DO OESTE DE SANTA CATARINA. **Projeto Político Pedagógico do Curso do Design da Unoesc de São Miguel do Oeste, Pinhalzinho, Videira e Xanxerê**. Xanxerê, 2007.

