Introdução

Este trabalho insere-se no projeto fruto da parceria entre a Universidade de Brasília (UnB), o Ministério das Relações Exteriores (Itamaraty) e o Centro Cultural Brasil-Finlândia (CCBF) para o desenvolvimento de jogos no contexto do ensino remoto de português como língua estrangeira. O planejamento inicial do projeto compreendia a análise de dez minijogos que abordariam os módulos de dois cursos online de português hospedados na plataforma Claned – previamente contratada pelo CCBF. Entretanto, consideradas as limitações técnicas da Claned, como a impossibilidade da inserção dos códigos dos jogos dentro das atividades e a falta de elementos que fomentem a interação entre os alunos, esse projeto demandou a proposição e a elaboração de uma nova solução. Esse procedimento mais recente envolve a criação de um novo recurso para hospedagem dos jogos na web, além de uma ferramenta (também digital) que permita aos professores criar e editar novos jogos e atividades interativas.

Metodologia

Este projeto terá como foco o desenvolvimento de dez jogos juntamente com um site de hospedagem para eles. Os jogos foram divididos por temas para que as estruturas semelhantes fossem desenvolvidas linearmente, otimizando o processo. Foram delimitados cinco temas: interações com pessoas (perguntas e respostas para encontrar a pessoa correta ou dados sobre ela) (jogos 1 e 2), comidas (jogos 3 e 4), roupas (jogos 5 e 6), vocabulário de viagem (jogos 7 e 8) e vocabulário de casa (jogo 9). O jogo 10 será um compilado dos nove primeiros e abordará festas típicas brasileiras. A equipe de desenvolvimento é formada por três pessoas: Thiago dos Santos, Gabriel Barbosa e eu. O trabalho foi dividido de forma que o Thiago faz a lógica base de cada jogo sem os dados, eu faço a estruturação do banco de dados, a conexão do código com a API e finalizo a estrutura geral do jogo e o Gabriel finaliza o layout, de acordo com os protótipos feitos pela equipe do design.

Resultado

Até o momento, foram desenvolvidos oito dos dez jogos propostos. Para o front-end, ou seja, o desenvolvimento da interface da plataforma e dos jogos, foi escolhido o REACT, uma biblioteca JavaScript gratuita e de código aberto para a construção de interface de usuário e seus componentes. Para o back-end, isto é, o armazenamento de informações dos jogos e dos dados gerados pelos usuários, decidiu-se pelo Strapi, um sistema de gestão de conteúdo “sem cabeça”, ou seja, independente do front-end, que gera uma API para a administração dos dados. Ao final do desenvolvimento de cada jogo, tivemos reuniões com a equipe do CCBF para recebermos um retorno de alterações do layout e do conteúdo criado. Os dois primeiros jogos receberam a maior quantidade de pedidos de alteração, principalmente solicitações relacionadas ao tutorial do jogo. Os demais jogos foram adaptados de acordo com esses pedidos, sendo necessárias cada vez menos alterações a cada reunião.

Conclusão

Pelos motivos expostos acima, a equipe precisou redesenhar o projeto inicialmente elaborado. A nova proposta é consideravelmente maior e envolve a criação de um ambiente web para a hospedagem dos jogos desenvolvidos, além de uma ferramenta para criação e edição de jogos e atividades interativas por parte dos professores. Agora, com a implementação do projeto dos oito primeiros jogos terminada, será dado início ao desenvolvimento dos últimos dois jogos, concomitante às correções listadas pelos professores. Em seguida começará a fase de teste e uso pelos alunos do curso remoto de português do CCBF. Com isso, será possível coletar dados para avaliar o impacto do uso de jogos eletrônicos como atividade de fixação da língua portuguesa. A próxima fase deste projeto consiste na conclusão da plataforma de hospedagem, contemplando espaço virtual, interação de dos usuários e opções de customização de cenários pessoais, com a área de criação de jogos/atividades interativas do professor.