Introdução

Este trabalho se insere 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 consistia em 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, demandou-se a elaboração e a proposição de uma nova solução. Esta envolve a criação de uma nova solução web para hospedagem dos jogos, além de uma ferramenta (também web) que permita aos professores criar e editar novos jogos e atividades interativas.

Metodologia

Este projeto será para o desenvolvimento dos 10 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 5 temas sendo eles: 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 foi pensado para ser um compilado de temas abordando festas típicas brasileiras. A equipe de desenvolvimento é formada por 3 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 8 dos 10 jogos elaborados. 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. E para o back-end, onde as informações dos jogos e os dados gerados pelos usuários ficam armazenados, decidiu-se pelo Strapi, um sistema de gestão de conteúdo “sem cabeça”, que dizer, 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 no layout e no conteúdo que foi criado. Os dois primeiros jogos foi onde recebemos a maior quantidade de pedidos de alteração, principalmente relacionado 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 necessitou 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 iniciado o desenvolvimento dos últimos dois jogos concomitante as 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.