

## Call of the Stars

Mateus de Freitas Rosa, Renato de Aquino Lopes

[mateusfreitasrosa@hotmail.com](mailto:mateusfreitasrosa@hotmail.com), [ralopes@ufu.br](mailto:ralopes@ufu.br)

### RESUMO

Este trabalho apresenta a proposta de um jogo educativo de ação e aventura cujo objetivo é desenvolver algumas capacidades trabalhadas com os alunos no ciclo inicial de alfabetização, tais como: o reconhecimento de letras do alfabeto, a leitura e escrita de palavras e identificação de grafemas e fonemas. Pretende-se fornecer à criança uma forma divertida para a aprendizagem das letras, formação de sílabas essenciais no período de alfabetização. Além disso, o jogo possibilitará o desenvolvimento da atenção e percepção de cores, capacidade para reconhecer letras e a coordenação motora na utilização de ferramentas do computador. Sendo assim, espera-se que o jogo contribua para uma alfabetização rápida, de forma lúdica, despertando na criança o interesse pela leitura e escrita.

### INTRODUÇÃO

Atualmente, a utilização da tecnologia está mais diversificada e desafiadora, podendo ser utilizada para enriquecer ambientes de aprendizagem (VALENTE, 1998). Diante disso, o educador deve considerar as tecnologias como mediadoras de um processo educacional mais amplo (MORAIS, 2000). A contribuição dos jogos eletrônicos no desenvolvimento de aspectos cognitivos é importante, pois os jogadores passam a ter um menor tempo de reação e melhor desempenho relacionado às habilidades visuais básicas e à atenção (LI et al., 2010), melhorando o desempenho cognitivo, aprimorando a capacidade de realizar mais de uma tarefa ao mesmo tempo e contribuindo para tomar decisões executivas (BOOT et al., 2008). Dessa forma o trabalho aqui proposto tem o objetivo de contribuir com o processo de alfabetização de crianças com elementos do jogo tais como: ludicidade, interatividade, engajamento e imersão.

### METODOLOGIA

O jogo foi nomeado como Call of the Stars e está sendo desenvolvido na plataforma Unity. Cores variadas são utilizadas para a distinção de naves. Para o sistema de mensagens criou-se um dicionário de palavras que será apresentado no jogo, o qual inicializará com palavras predefinidas, mas também haverá a possibilidade de criar novos dicionários. A Figura 1 apresenta a metodologia a ser seguida neste trabalho.

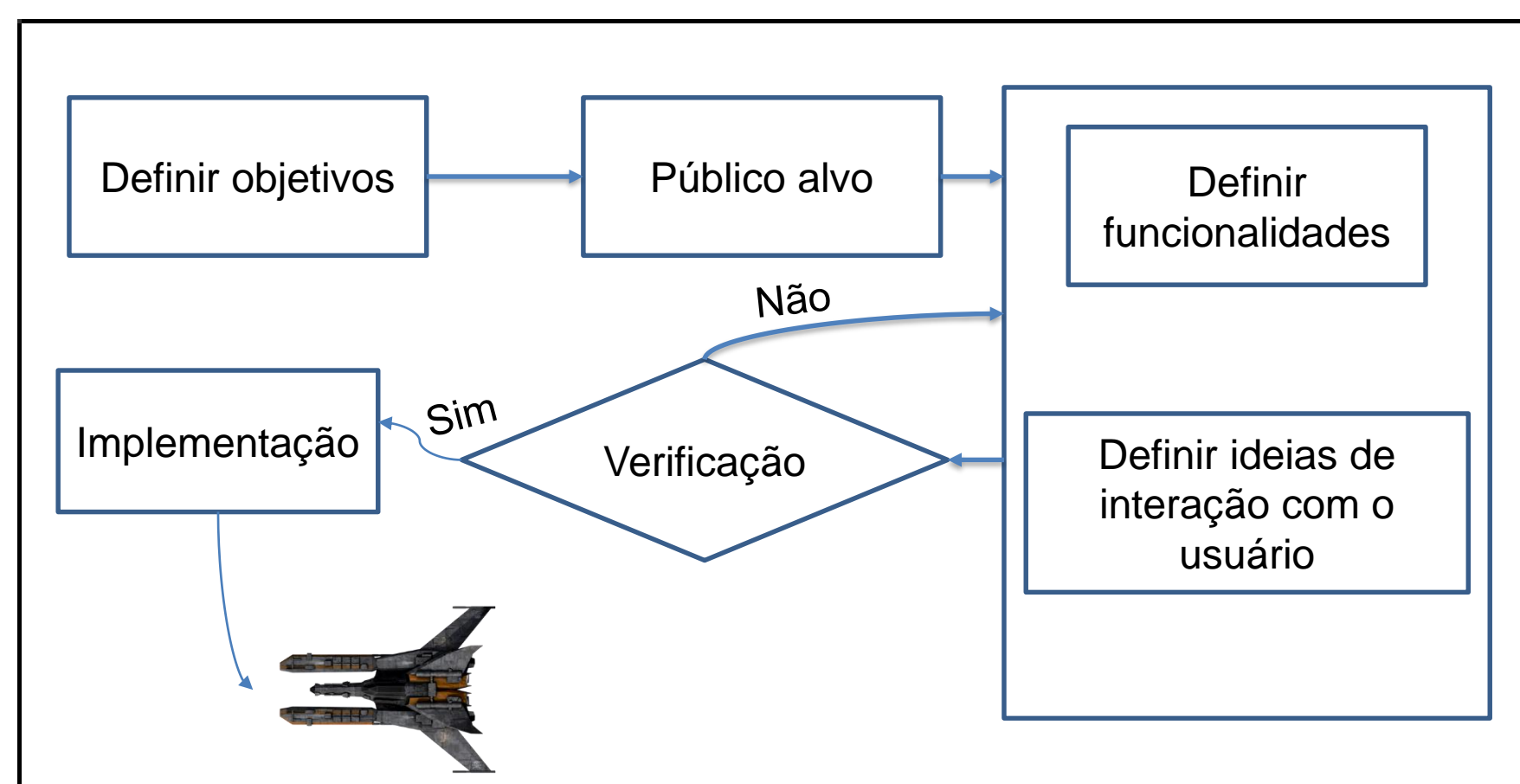


Figura 1 - Metodologia.

### RESULTADOS

Espera-se como resultado contribuir com uma melhora no processo de alfabetização que será aferida por meio de entrevistas com professores e alunos que utilizarão o jogo, para verificar se este gerou alguma melhora no processo da alfabetização.

Pretende-se avaliar a jogabilidade e o grau de imersão no jogo desenvolvido por meio dos métodos System Usability Scale (SUS) [Brooke 1986] e EGameFlow [Fu, Su, Yu 2009].



Figura 2 - Imagem prévia do jogo.

### CONCLUSÃO

Espera-se com a conclusão deste trabalho complementar os meios disponíveis para favorecer a alfabetização, contribuindo no desenvolvimento da leitura e da escrita das crianças. Também é esperado uma boa aceitação por parte dos educadores e discentes, por ser um meio diferenciado, inovador e estimulante de aprendizagem.

### BIBLIOGRAFIA

VALENTE, José Armando. Informática na Educação no Brasil: Análise e contextualização histórica. In: VALENTE, José Armando. O computador na sociedade do conhecimento. [s. L.]: Usp, 1998. p. 11-28. Disponível em: <<http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/computador-sociedade-conhecimento.pdf>>. Acesso em: 13 set. 19. MORAIS, Gelcivânia Mota Silva. Novas tecnologias no contexto escolar. Comunicação & Educação, [s. L.], n. 18, p.15-21, set. 2000. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i18p15-21>>. Acesso em: 13 set. 2019. LI, Renjie et al. Reducing backward masking through action game training. Journal Of Vision, [s. L.], v. 10, n. 33, p.1-13, dez. 2010. Disponível em: <<http://www.journalofvision.org/content/10/14/33>>. Acesso em: 13 set. 2019. BOOT, Walter R. et al. The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. Acta Psychologica, [s. L.], v. 129, n. 3, p.387-398, nov. 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>>. Acesso em: 13 set. 2019. SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. Journal of Usability Studies, v.4, n.3, p.114-123. Brooke, J. (1986). SUS - A quick and dirty usability scale. <http://www.usabilitynet.org/trump/documents/Suschapt.doc>. Fevereiro. Fu, F. L., Su, R. C., e Yu, S. C. (2009). EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. Computers & Education, 52(1), 101-112.

