

Jogo de Plataforma no Auxílio Dinâmico ao Ensino de Orientação a Objetos

Alexandre Vitor S. Braga¹, Igor C. Rodrigues¹,
Marcelo Ian R. Menezes¹, José Ronaldo Mouro¹

¹ Departamento de Ciência da Computação
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) – Juiz de Fora, MG – Brazil

{alexandre.braga, igorcorrea.rodrigues}@estudante.ufjf.br

{marcelo.menezes, 12068068850}@estudante.ufjf.br

Abstract.

Resumo.

1. Introdução

2. Uso de Jogos no Ensino e Aprendizagem de Orientação a Objetos

O ato de jogar pode ser definido como uma atividade voluntária e livre que traz um sentimento de diversão e euforia. O jogador, quando se sente forçado a isso faz com que as características básicas do jogo se percam. A diversão em si só ocorre quando há um desejo por jogar, um sentimento de fuga da realidade e da rotina [Caillois and Barash 1961]. Ademais nos últimos anos está em voga a discussão acerca do pensamento computacional, a habilidade de utilizar conceitos e técnicas de áreas correlatas a Ciência da Computação em diversos campos [Ortiz and Pereira 2021]. Assim, faz-se necessário buscar maneiras de tornar o aluno mais ativo no processo de aprendizagem, no sentido de adoção de novas tecnologias e metodologias conjuntamente ao processo de ensino. Uma forma de fazer isso é através do uso de jogos, que podem trazer elementos de aprendizagem. O controle do progresso por parte do aluno que deve se manter constantemente desafiado e motivado, além de mecânicas assimétricas para diversificar a experiência são possíveis exemplos. [Mattar and Nesteriuk 2016]. Logo, manter o interesse do aluno num jogo digital enquanto ensinamentos são transmitidos é um desafio que desperta o interesse da comunidade acadêmica.

Nesse contexto, a noção de *game science* surge com o intuito de estabelecer a eficácia dos jogos na aprendizagem. Tal tarefa é complicada de ser definida, sendo mantida dentro de uma área mais dinâmica e robusta, na qual busca o entendimento de como é feito o processo de aquisição de conhecimento. Porém, quando vista de uma perspectiva educacional, a mesma cruza áreas multidisciplinares redesenhando questões acerca do aprendizado gamificado. Jogos como recursos lúdicos são capazes de prover uma experiência satisfatória ao aluno, tanto no quesito diversão quanto no aprendizado, e, portanto, são uma forma do educador agregar métodos digitais como um complemento ao ensino direto [de Freitas 2018]. Nesse enquadramento, o uso de jogos para o auxílio no ensino da disciplina de Orientação a Objetos (OO) vem a ser relevante no contexto atual. A disciplina de OO por si só é considerada um ponto de entrada a muitas outras do curso de Ciência da Computação, e uma maneira de adequá-la ao aprendizado moderno vem

a ser uma alternativa a atrair possíveis interessados na área ao mesmo tempo que ajuda aqueles alunos com dificuldades.

3. Descrição do jogo na atividade

4. Trabalhos Relacionados

Nesta seção são apresentadas outras literaturas que demonstram o auxílio de jogos e gamificação no ensino. Todos os trabalhos a seguir buscam motivar os alunos de algum modo em suas respectivas áreas de atuação. Alguns desses utilizam jogos de forma séria, na qual a abordagem primária não foca no entretenimento, sendo um meio de ensino [Michael and Chen 2005]. Propostas desse tipo são as que mais se aproximam do presente artigo.

Na categoria de jogos sérios o trabalho de [Queiros et al. 2022], propõe a exploração de conceitos geométricos por professores e alunos através de recursos educacionais digitais. A proposta se dá em vista de que não há modelos tridimensionais adequados e variados suficientemente para um ensino de qualidade que permita visualizar conceitos geométricos e incentivar participação crítica. Disponível como um jogo digital para dispositivos móveis, o projeto é concebido com foco no ensino e aprendizagem de projeções bidimensionais e tridimensionais, e visa fornecer aos estudantes uma forma de exercitar sua percepção visual de conceitos abstratos. Em sua jogabilidade os alunos devem concluir labirintos enquanto exercitam a visualização de formas geométricas. Os resultados apresentados indicam conformidade com a legislação educacional e boa avaliação do material pedagógico por professores. Porém, na avaliação estudantil nota-se média baixa em quesitos relativos a engajamento com o jogo, sendo considerado "muito parado". Logo a proposta apresentada cumpre os objetivos de ensinar mas não consegue manter um engajamento total do aluno.

Ainda na linha de jogos sérios, [Thaís Ferreira 2021] propõe ampliar o conhecimento do recente tema Ecossistemas de Software (ECOS) contido na área de conhecimento Engenharia de Software (ES). Por sua temporalidade, o assunto não possui referenciais bibliográficos didáticos suficientes, além de ser um conceito considerado extremamente abstrato, tornando seu ensino desafiador. Técnicas de *storytelling*, contar, desenvolver e adaptar histórias foram aplicadas a um jogo do gênero plataforma interligando os conhecimentos a ensinar com fases e missões contidas na narrativa. Os resultados indicaram avaliação muito boa nos quesitos diversão, satisfação e relevância principalmente em grupos compostos de usuários com nenhuma ou moderada experiência prévia no tema ECOS. Porém assim como na proposta de [Queiros et al. 2022], imersão e jogabilidade pecam, mecânicas mais complexas e tarefas variadas para uma maior imersão permanecem como um desejo.

De forma a explorar a performance do aprendizado dos alunos, o trabalho de [Oren et al. 2021] apresenta três ferramentas *in-game* para auxiliar na curva de aprendizado e na experiência de *gameplay*. Em um contexto geral, foram testadas as seguintes técnicas: um guia de instruções específico ao tema, sistemas de apoios temporários e funções para aumentar a produtividade, eliminando tarefas repetitivas. Testou-se os conceitos aplicados diretamente ao jogo educacional de engenharia "Planet K", que objetiva ensinar conceitos de circuitos digitais. Verificou-se que o *design* dos recursos do jogo influenciam diretamente no desempenho dos estudantes, portanto, uma análise cuidadosa

é necessária a fim de avaliar se o uso de uma certa ferramenta trás impactos favoráveis ao aprendizado, e se é suscetível à adaptações para atender certas demandas. Os resultados do estudo apontam que o uso de guias e sistemas de apoio na resolução de problemas tem maior influência na performance dos estudantes, de tal modo que grande parte dos obstáculos impostos são ultrapassados.

Em um viés alternativo à presente proposta, o trabalho de [João Stephan 2020] adota uma abordagem de desenvolvimento de jogos, sem requerer dos alunos o uso de ferramentas específicas, utilizando somente a linguagem de programação C estudada no âmbito da disciplina, e o auxílio da biblioteca gráfica SFML (Simple and Fast Multimedia Library). Em virtude de alguns alunos não possuírem conhecimento prévio em programação ou pensamento lógico, algo que pode acarretar em problemas no aprendizado inicial, propõe-se avaliar essa abordagem. A mesma, dita como uma tática de apoio ao ensino e aprendizagem de programação em disciplinas introdutórias dos cursos de Ciência da computação e áreas afins. Os resultados obtidos pela experiência são em geral positivos, principalmente no âmbito motivação, e a maior parte das dificuldade dos alunos demonstrou-se mesmo pela falta de conhecimento prévio. Em contrapartida neste trabalho o tamanho amostral foi limitado, algo não ideal estatisticamente. De toda forma, a obra demonstra que elementos lúdicos atrelados a formas de ensino podem prender a atenção de estudantes e motivar a buscar mais sobre os temas ensinados.

Na mesma linha de abordagens com desenvolvimento temos o jogo Pond, um jogo da série Block Games do [Google 2022], tem como objetivo ensinar programação de uma forma divertida, com foco principalmente em crianças que não tem experiência prévia na área. O jogo consiste em uma lagoa com patos, onde o jogador deve programar o pato mais esperto. Os patos disputam entre si utilizando um canhão para atingir os outros, até que a energia dos adversários chegue a zero e ele seja o último ainda nadando. O jogador pode programar seu pato através de um *script* em JavaScript ou Blockly. Esse *script* é escrito antes da partida começar e, após o início da partida, não pode ser alterado e serve como a inteligência artificial do pato do jogador. O jogo pode ser jogado *online* ou pode ser baixado para jogar localmente. Todo o código é *open-source*, podendo ser modificado livremente para servir a um propósito específico.

Assim como os primeiros trabalhos apresentados, a concepção do presente artigo se dá como um jogo sério, utilizando o produto como um meio de entregar conhecimentos, porém na contramão de [Queiros et al. 2022] e [Thaís Ferreira 2021], o presente projeto visa uma interação mais dinâmica com o jogador. Pontos negativos apresentados nas propostas citadas incluem falta de dinâmica, pouca variedade em mecânicas, e baixa complexidade na interseção entre conhecimentos e jogabilidade. Esses fatores se mostraram mais flexíveis em atividade de desenvolvimento direto, pois a mesma permite a inovação do programador. Logo é crucial que o mesmo deva ser capaz de exercitar sua liberdade criativa ao mesmo tempo que absorve conhecimentos e se mantém entretido. Portanto, aqui, assim como descrito na seção 2, propõe-se uma metodologia de jogos sérios mais ativa e complexa, incorporando os conhecimentos e perguntas relativas ao assunto estudado diretamente no *level design* e outros elementos da jogatina.

5. Análise Comparativa

6. Considerações Finais

Trabalhos futuros, conclusões, resultados.

Referências

- Caillois, R. and Barash, M. (1961). *Man, Play, and Games*. Free Press of Glencoe.
- de Freitas, S. (2018). Are games effective learning tools? a review of educational games. *Journal of Educational Technology Society*, 21(2):74–84.
- Google (2022). Blockly games: Pond. <https://blockly.games/pond-duck>. Acessado: 2022-06-09.
- João Stephan, Alessandra Oliveira, M. R. (2020). O uso de jogos para apoiar o ensino e aprendizagem de programação. In *Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 381–390, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Mattar, J. and Nesteriuk, S. (2016). Estratégias do design de games que podem ser incorporadas à educação a distância. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2):91–106.
- Michael, D. R. and Chen, S. L. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Muska Lipman/Premier-Trade.
- Oren, M., Pedersen, S., and Butler-Purry, K. L. (2021). Teaching digital circuit design with a 3-d video game: The impact of using in-game tools on students' performance. *IEEE Transactions on Education*, 64(1):24–31.
- Ortiz, J. d. S. B. and Pereira, R. (2021). Computational thinking for youth and adults education: model, principles, activities and lessons learned. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 29:1312–1336.
- Queiros, L. M., Gomes, A. S., Pereira, J. W., Castro Filho, J. A. d., Santos, E. M. d., and Silva Neto, D. F. d. (2022). Enigmas de yucatàn: Recurso educacional digital para o ensino de geometria espacial. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 30:108–134.
- Thaís Ferreira, Davi Viana, R. S. (2021). Árvore de ecos: Um jogo para ensino de conceitos de ecossistemas de software. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 29(0):273–300.