

Projeto Interativo VI: Dog in the maze

Jéssica do Nascimento Piroupo Francisco

Luana Fares

Wander Camilo Rodrigues

Bacharelado em Ciência da Computação, Centro Universitário SENAC – São Paulo,
SP – Brasil

Resumo

Este artigo tem como objetivo mostrar como os jogos digitais hoje em dia ainda podem ser importantes no processo de aprendizagem, ainda existe jogos que podem não parecer, mas acabam ensinando algumas coisas para o jogador.

O artigo aponta, ainda, algumas formas que podem ser utilizadas no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: jogos, jogos digitais, aprendizagem.

Contato dos autores:

jessicapiroupo@hotmail.com

luanafares@hotmail.com

wander_camilo@hotmail.com

Abstract

This article aims to show how digital games nowadays can still be important in the learning process, there are still games that may not look it, but end up teaching a few things to the player. The article also points out some ways that can be used in the teaching-learning process.

Introdução

Os jogos digitais são alvos de grandes públicos, atingindo grande parte da massa populacional – de crianças até adultos. Em geral, os jogos são bastante atrativos, o que faz com que o jogo tenha uma maior procura no mercado. Quanto maior o número de jogadores descobrindo novos jogos digitais, e se interessando, maior é a probabilidade de desenvolvimento de novos jogos com melhorias, assim, sendo um jogo de aprendizagem quanto maior a procura e o interesse, mais jogos educativos existirão.

Hoje em dia, quando o interesse do jogador é grande, passam-se horas e horas em frente ao computador ou videogame, para grande maioria, quanto mais desafios tem o jogo, maior é a vontade de continuar jogando até conquistar o objetivo, isso é um dos motivos que fazem com que os jogadores fiquem uma grande parte do tempo com o foco no jogo, ou até mesmo quando o jogo é multiplayer e online, onde mais de um usuário joga ao mesmo tempo com outros usuários, de qualquer lugar do mundo, o que torna o jogo mais interessante. Existem diversos tipos de jogos, os que fazem os jogadores aprender algo, seja bom ou ruim, porém, ainda existem alguns que

fazem com que o jogador acabe pensando no que vai fazer para jogar, para não se prejudicar no jogo. Como por exemplo, cada partida que você irá fazer, deverá responder algum tipo de pergunta, sendo a intenção ou não, irá fazer você aprender – ou reforçar – seu aprendizado para que cada vez que você errasse, e perdesse uma jogada irá pensar bem antes de responder qualquer coisa, com isso, os jogadores irão se interessando mais pelos jogos e acabaram trazendo mais jogadores para jogar e o aprendizado irá aumentando cada vez mais.

Os jogos podem ser importantes no processo de aprendizagem de crianças e adolescentes, pois, pode apresentar o conteúdo ministrado nessa fase da educação, de forma simples, clara, objetiva e interativa.

O jogo

Será desenvolvido um jogo multiusuário, com a utilização de threads para controle de simultaneidade entre as telas de jogo de todos os jogadores. Nossa proposta de desenvolvimento se baseia em jogos em que todos os usuários compartilham a mesma tela de visualização, onde as ações devem ser executadas.

O jogo consiste em um labirinto que possui quatro portas coloridas, que mudam sua direção de acordo com o comando enviado pelos jogadores. Cada jogador tem acesso a quatro alavancas, uma de cada cor, referente as cores das portas que estarão no caminho.

As portas assumem duas posições, e cada alavanca move todas as portas de mesma cor.

Haverá um cachorrinho que andará pelo labirinto aleatoriamente, de acordo com os caminhos disponíveis que os jogadores forem abrindo ou fechando as alavancas. O cachorrinho não conseguirá passar quando a alavanca estará fechada, que aparecerá um quadrado grande, enquanto as alavancas estarão abertas, ficará um quadrado pequeno, assim o cachorrinho poderá passar tranquilamente. O cachorrinho também não passa as paredes, assim que ele encontra uma parede ou alavanca fechada ele irá bater e voltar e procurar caminhos que estarão abertos. Cada jogador tem um local de destino particular, que será fazer com que o cachorrinho vá até a cor do jogador. Por exemplo, o jogador vermelho terá que levar o cachorrinho até o destino da “pata” vermelha.

Durante a partida, os jogadores terão que responder a perguntas, que liberarão o acesso às alavancas. Quanto mais respostas certas, mais movimentos serão permitidos.

As perguntas serão referentes à educação, perguntas básicas e de conhecimentos gerais para que o jogo não fique muito chato, fazendo com que os jogadores não chutem as respostas apenas para continuar jogando.

Aparecerão perguntas para os jogadores responderem, a cada resposta certa o jogador terá um crédito no jogo, caso contrário, poderá perder a vez em alguma jogada. Com isso os jogadores irão responder as questões com mais certeza para não perder a vez, e não irão apenas responder qualquer resposta apenas para jogar, pois, terão suas consequências cada vez que a resposta for errada.

Como jogar?

Do lado direito da tela do jogo terá quatro círculos, um de cada cor, que representaram as alavancas, onde o jogador irá escolher pelas setas das teclas do computador qual cor irá querer levantar ou fechar a alavanca e apertar a tecla "Enter", assim as alavancas irão se movimentar conforme ela esteja no jogo. Se por acaso dois jogadores decidirem levantar ou fechar a mesma alavanca ele fará dois movimentos, por exemplo, a alavanca está fechada ela irá abrir e fechar rapidamente, pois, dois jogadores jogaram ao mesmo tempo, e assim por diante.

Conclusão

Este artigo teve como principais objetivos, o incentivo de jogos educativos, sem que o jogador se preocupe caso perca, o importante é que os jogadores aprendam jogando de forma divertida, fazendo com que as pessoas queiram jogar e aprender cada vez mais. Concluímos que pode-se ensinar as pessoas de forma divertida, em apenas um jogo, sendo básico ou não, fazendo com que os jogadores acabem nem percebendo de tanta concentração no jogo, querendo atingir seu objetivo no jogo.

Este projeto foi muito interessante para o grupo, pois, conseguimos aprender diversas coisas diferentes e utilizamos ferramentas e programas novos. Conseguimos atingir o objetivo final do trabalho, porém, gostaríamos que tivéssemos desenvolvido um pouco mais, para deixar o jogo completamente perfeito.

Logo, concluímos este projeto satisfeitos pelo trabalho em grupo, pela aprendizagem que o jogo nos fez correr atrás dos objetivos, esperamos que a

finalização do nosso trabalho tenha sido satisfatório de forma objetiva e clara.

Referências

CAIXETA, Luiz Carlos Alvez. **Jogos como Método de Ensino e Aprendizagem na Matemática.** Disponível em: <<http://artigocientifico.uol.com.br/artigos>>. Acesso em: 19 ago 2013

FROSI, Felipe O., SCHLEMMER, Eliane. **Jogos Digitais no Contexto Escolar: Desafios e Possibilidades para a Prática Docente.** Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>>. Acesso em: 21 ago 2013

Texto adaptado de MENEZES, C. S (Org.). **Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem.** Disponível em: <<http://artigocientifico.uol.com.br/artigos>>. Acesso em: 21 ago 2013

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. **Jogos Educativos.** Disponível em: <seer.ufrgs.br/renote/article/download/14270/8183>. Acesso em: 23 nov 2013

VIEIRA, Flávia Rodrigues; RODRIGUES, Márcia Cristina Gomes; SOARES, Raquel Madeira; PAZ, Dirce Maria Teixeira; CAMARGO, Maria Aparecida Santana; MORAES, Maria Christina Schettert. **JOGOS PEDAGÓGICOS: POSSIBILIDADES DE APRENDER BRINCANDO.** Disponível em: <<http://www.unicruz.edu.br/seminario/downloads/anais/ccaet/jogos%20pedagogicos%20possibilidades%20de%20aprender%20brincando.pdf>> Acesso em: 23 nov 2013