



Colóquio Web Currículo: Contexto, Aprendizado e Conhecimento Mostra de Pesquisa em Currículo

08 de outubro de 2014, PUC-SP, São Paulo, SP



MITOLOGIA GREGA E SCRATCH: A CRIAÇÃO DE GAME LITERÁRIO POR ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Elaine Silva Rocha Sobreira

Centro Educacional Pioneiro (C.E. Pioneiro)

elainesilvarocha@gmail.com

Patrícia Maria Braz de Menezes

Centro Educacional Pioneiro (C.E. Pioneiro)

patriciambm@pioneiro.com.br

Modalidade: Pôster

Eixo Temático: 6. Novas Tecnologias na Educação

Palavras-chave: Scratch; programação; Criação de games; Game literário; TIC; TDIC.

Keywords: Scratch; Programming; Creating games; Literary game; ICT.

1. MITOLOGIA GREGA E SCRATCH: A CRIAÇÃO DE GAME LITERÁRIO POR ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

As habilidades fundamentais para a formação de um indivíduo atuante no século XXI envolvem saber utilizar seus conhecimentos em sua vida cotidiana, através de suas relações pessoais, social, cognitiva e criativa. Diante destes desafios, passou-se a discutir a integração das novas tecnologias ao currículo escolar, desenvolvendo habilidades para a criação de tecnologias e não apenas para um simples consumo.

A tecnologia já faz parte da vivência dos alunos, porém, além de saber lidar com as tecnologias, é preciso que o aluno saiba criar com ela, ou seja, entenda dos códigos



Colóquio Web Currículo: Contexto, Aprendizado e Conhecimento Mostra de Pesquisa em Currículo

08 de outubro de 2014, PUC-SP, São Paulo, SP



computacionais de modo que não apenas leia, mas que também tenha habilidades para escrever com as tecnologias e compartilhá-las.

Diante da necessidade de tornar a educação mais significativa e próxima do cotidiano dos nativos digitais, o Centro Educacional Pioneiro optou por desenvolver um trabalho com games, buscando utilizar o potencial educacional que estes oferecem, para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa diante de uma geração que nasce cercada por tecnologias. A utilização dos games na educação é defendida por Mattar (2010), que utiliza o termo gamificação o qual pressupõe a utilização de jogos em momentos cotidianos, fora do contexto de um jogo usual, ou seja, em ambientes sociais, onde o indivíduo possa envolver-se com a situação criada de modo a aumentar seu interesse pela realização da tarefa, aprendendo de forma prazerosa.

Com o intuito de tornar os alunos também produtores de tecnologias, aliamos o trabalho dos games com a programação em Scratch, oferecendo a oportunidade para os alunos criarem um game baseado no conteúdo curricular, que se iniciou em abril de 2014 com a utilização do livro paradidático: “Mitologia Grega - Uma introdução para crianças”, de autoria de Heather Alexander. A proposta foi a elaboração de um game literário, integrando todas as quatro turmas do 5º ano.

De acordo com Sobreira et. all (2013), os games literários podem ser “um importante recurso para desenvolver um trabalho de programação aliado ao trabalho de literatura contemplado no currículo escolar”. O Scratch torna viável a criação destes games, sendo possível criar diversos desafios e fases característicos de um game convencional.

Para a elaboração do roteiro, houve uma discussão coletiva onde optou-se por seguir uma jornada ao cume do Monte Olimpo, lar dos deuses gregos, a fim de conquistar a coroa de louros de ouro. Durante o percurso planejado, o jogador deveria partir do mais inferior dos três infernos e, à medida que fosse progredindo no jogo, ele “escalaria” o Monte Olimpo, passando por todos os deuses até chegar ao supremo Zeus e ser por ele coroado.

O processo de criação dos personagens ocorreu integrado com as aulas de artes, onde os alunos realizaram um estudo sobre as características dos personagens, obtendo



Colóquio Web Currículo: Contexto, Aprendizado e Conhecimento Mostra de Pesquisa em Currículo

08 de outubro de 2014, PUC-SP, São Paulo, SP



uma padronização do jogo. Devido à especificidade do traçado de cada personagem, os desenhos foram criados à mão, digitalizados, tratados e colorizados pelos alunos utilizando o programa Gimp 2.0. Foi um trabalho minucioso, com riqueza de detalhes que resultou em uma coleção de personagens criados a partir do imaginário de cada grupo.

Com personagens e cenários definidos, partiu-se para a virtualização do roteiro através da programação no Scratch. A cada programação realizada, suas hipóteses eram testadas, verificadas, refletidas e refeitas, favorecendo a construção do conhecimento, cujas etapas são próprias do trabalho com programação que favorece a criação e a verificação através das respostas dadas na execução do programa.

Neste trabalho colaborativo, nossos alunos não apenas programaram um game, mas também desenvolveram habilidades e competências próprias do trabalho com programação, conforme é descrito por Sobreira et. all (2013):

(...) quando propiciamos aos alunos o desenvolvimento de atividades de forma desafiadora para ser executada através da produção de resultados advindos do uso de linguagem de programação, estamos solicitando muito mais que a elaboração de um produto, mas sim promovendo a oportunidade de execução de um ciclo contínuo, autoajustável e dinâmico de construção, reflexão e apropriação do conhecimento socialmente construído.

O jogo finalizado foi compartilhado na comunidade oficial do Pioneiro no Scratch: <http://scratch.mit.edu/users/Pioneiro/>, permitindo a outros usuários aprender de forma divertida sobre a mitologia grega.

2. CONCLUSÃO

Neste trabalho, a gamificação tornou os conteúdos mais atraentes e desafiadores, auxiliando os alunos a refletirem sobre problemas que surgiam durante o processo de criação do game. Os alunos foram protagonistas de seu próprio aprendizado, transmitindo seus conhecimentos através da linguagem de programação, onde, o professor deixou de ser o especialista, passando a exercer um papel de mediador, relacionando os diversos saberes dos alunos com as habilidades prévias e as que poderiam ser potencializadas no desenvolvimento do trabalho, sendo sim, um parceiro experiente em relação ao domínio do conteúdo, mas admitindo suas poucas habilidades



Colóquio Web Currículo: Contexto, Aprendizado e Conhecimento Mostra de Pesquisa em Currículo

08 de outubro de 2014, PUC-SP, São Paulo, SP



em relação às competências de jogabilidade, que os alunos dominam muito bem. O objeto central passou a ser o conhecimento de diferentes jogos, das estratégias diferenciadas, enquanto o conteúdo tornou-se o recurso que daria vida para estas estratégias elaboradas mentalmente pelos alunos. O conteúdo surgiu como solução dos problemas no desenrolar do jogo, aguçando a curiosidade para um aprofundamento do tema, de modo a auxiliar na elaboração dos desafios.

Após este trabalho com o Scratch, os alunos demonstraram novas habilidades no desenvolvimento de programação. Vivenciaram uma mudança da postura de usuário de computador, podendo refletir sobre qual jogo poderiam criar, ao invés de apenas pensar sobre qual jogo queriam jogar.

REFERÊNCIAS

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

SOBREIRA, Elaine Silva Rocha; TAKINAMI, Olga Kikue; SANTOS, Verônica Gomes dos. **Programando, Criando e Inovando com o Scratch: em busca da formação do cidadão do século XXI**. Disponível em <<http://br-ie.org/pub/index.php/pie/article/view/2592/2248>>. Acesso em 03 jul. de 2014.