

DESIGNER PARTICIPATIVO EM GAMES EDUCACIONAIS: CONQUISTA DO DIREITO E PROMOÇÃO DE APRENDIZAGEM

Geórgia Daniella Feitosa de Araújo Ribeiro, FUNDAJ/UFRPE

georgiadaraujo@gmail.com

Introdução

A sociologia da infância trouxe contribuições de base para essa pesquisa, quando possibilita que a infância, algo que seria invisível começa a ter, não somente visibilidade diante dos estudos em diversos campos, mas principalmente o reconhecimento da criança enquanto sujeito de direitos e sujeito competente.

Ter a criança enquanto sujeito de direitos é também, promover em seu período de desenvolvimento situações de aprendizagem que possibilitem o incremento de competências e habilidades. Assim nossa pesquisa tem como objetivo o designer participativo com crianças de cinco anos, dos games que elas irão utilizar. Para isso nos embasados da perspectiva sócio histórica de desenvolvimento infantil e da aprendizagem (2010) e a teoria da atividade Leontiev (1988)

Assim este artigo revela a designer de possíveis personagens para esse jogo, então construímos nesse momento da pesquisa os possíveis personagens para o produto final. E na medida que a atividade foi realizada, utilizamos do diário de campo etnográfico para o registro da atividade, que desenvolvemos numa escola municipal do Recife, no grupo infantil V, pormenorizaremos ao longo deste artigo.

Desenvolvimento, Aprendizagem e Teoria da Aprendizagem

Vigotski inter-relaciona os fatores biológicos a fatores sociais para a construção histórica humana. Tendo a linguagem enquanto instrumento do pensamento e ferramenta cultural da atividade humana, processo que se constitui e reconstituem noções humanas, assim a criança interpreta o outro e é interpretada.

A atividade humana é inerente mediadora uma vez, que é realizada por meio da linguagem e dos artefatos. A aprendizagem se dá através da interação do homem com o mundo mediado pelos artefatos culturais, emergindo o conceito de interação simbólica, os instrumentos, e os signos e símbolos.

Segundo ele a aprendizagem caminha junto ao desenvolvimento pela atividade que a criança realizada, como o brincar. Com o brinquedo a criança aprende e age e interage no mundo social.

Sobre a aprendizagem, segundo Vigotski, falamos diretamente de desenvolvimento. No texto “Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade Escolar” ele apresenta três tipos de soluções propostas, a partir da suposição que o processo de aprendizagem e desenvolvimento são interdependentes.

A aprendizagem segue o desenvolvimento. (pág. 26) e o desenvolvimento fruto das interações (pág. 28) A relação entre ambos os processos pode representar-se esquematicamente por meio de dois círculos concêntricos; o menor representa o processo de aprendizagem e o maior, o do desenvolvimento, que se estende para além da aprendizagem. (pág. 32, o)

Visualizando o círculo citado por Vigotski, percebemos a relevância dos processos de desenvolvimento e da aprendizagem, unidos em níveis possíveis.

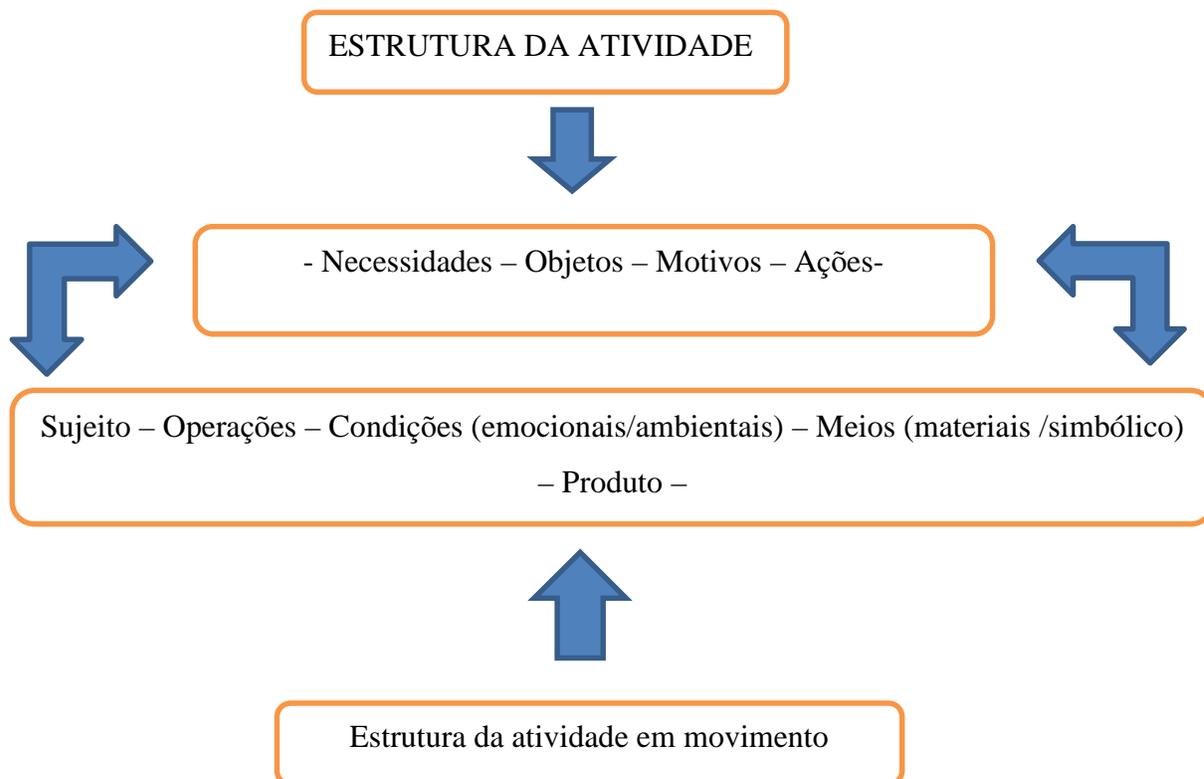
Ao promovermos a atividade a criança ela desenvolve dispositivos e estratégias para realiza-las em um processo contínuo vai viabilizando produções e elaborando possibilidades de realizar a atividade proposta.

Seria sucintamente a relação de interdependência que estabelece entre a atividade humana e o desenvolvimento, num duplo movimento *apropriação-objetivação* da cultura. Segundo ele a relação entre o homem e o mundo se dá pela atividade que o homem exerce modificando a si e os objetos, assim o homem se desenvolve.

A teoria da atividade, detalha as etapas da realização e a estrutura da atividade. Assim, estrutura geral para as atividades podem ser subjetiva da consciência humana, que é interna (subjetivas, teóricas) ou externas (Objetivas, práticas) estrutura objetiva da atividade humana.

Segundo ele a consciência é dinâmica e passou por várias transformações ao longo do desenvolvimento da espécie humana, sendo a consciência social as produções históricas

culturais da humanidade, e a consciência pessoal, o que é próprio ao sujeito atribuir a essas significações (a linguagem e a atividade humana).



Portanto a atividade para Leontiev é algo complexo, que se constitui nos aspectos filogenéticos e ontogenéticos da humanidade.

Metodologia

O objetivo geral deste trabalho foi a inserção da pesquisa no campo empírico, para a percepção das possibilidades e a complexidade que são oferecidas pelo campo.

“ A complexidade do universo e a diversidade de fenômenos que nele se manifestam, aliadas a necessidade do homem de estudá-los para poder entendê-los e explicá-los, levaram ao surgimento de diversos ramos de estudo e ciências específicas.” (Marconi e Lakatos, p. 80, 2005)

Marconi e Lakatos (2005) apresenta em metodologia do estudo científico o universo complexo que o pesquisador adentra à medida que elege seu objeto de estudo traça uma relação dialógica entre seu problema de estudo com um método para estudá-lo.

A escolha metodológica, dado ao objeto de pesquisa, caminha pela metodologia qualitativa de abordagem, etnográfica e observação participante.

A pesquisa etnográfica se caracteriza inicialmente pelo contato direto do pesquisador com seu objeto de estudo, permitindo reconstruções dos processos de relação como também compreender os processos interacionais que ocorrem naquele meio, tendo a sala de aula como o laboratório.

Essa atividade na qual resultou neste artigo se propôs a desenvolver um protótipo de personagens para um game, lembrando que estamos na fase inicial da pesquisa. Para tal realizamos uma oficina, tendo como aporte metodológico etnografia e observação participante e registro no diário de campo.

A atividade-oficina foi realizado na escola municipal do Recife, essa atividade foi realizada com a turma do grupo IV, composta por crianças de quatro anos tendo como objetivo pensar num personagem para o game.

É uma instituição de pequeno porte, tendo cinco salas de aula em funcionamento, mais um laboratório de informática. Das cinco turmas temos três do grupo IV (04 anos) e duas do grupo V (cinco anos), mais a cozinha, secretaria e direção.

A comunidade do entorno esta numa área próxima ao centro da cidade do Recife, tendo acesso às tecnologias de informação e comunicação. A professora concursada é pedagoga e tem atuação na educação infantil.

A atividade foi proposta para o grupo, formamos uma mesa única onde todos teriam acesso aos materiais e aos colegas. Foi perguntado se eles gostavam de jogar e qual era o jogo que eles mais gostavam; propositivamente colocamos o desafio, *a necessidade*, de um personagem¹ para o jogo. Assim foi entregue o papel e lápis de cor para que a atividade fosse realizada.

Houve varias conversas paralelas relacionadas a escolha das cores para os personagens. A estrutura dos personagens em grande maioria seguiu o padrão humanoide, com as especificidades dos desenhos de crianças de quatro anos.

¹ A professora tinha trabalhado o conceito de personagem nas histórias infantis, pois segundo ela utilizara constantemente da literatura infantil, como recurso didático.



Análise dos resultados

Quanto a instituição escolar, o ambiente, fomos recebidas com todo o aparato necessário, tanto da equipe pedagógica como pelos alunos tornando a atividade mais “corriqueira”, como algo do cotidiano dos alunos.

A atividade não foi construída em cima de uma grande exposição oral então os alunos também não encheram os desenhos de detalhes, como por exemplo, do em torno do personagem, contexto, pano de fundo o que segundo eles seriam “enfeites”. Eles construíram o que foi pedido e exequível: “estou precisando de uma ideia para um personagem para um game desses de computador”.

O produto, ou seja, os desenhos seguiram alguns padrões: membros inferiores, membros superiores, sem mãos; cabeça e tronco. E as cores também foram diversas, nada foi estipulado para a atividade, e assim foi feito.

Conclusão

Nesse primeiro momento tivemos o reconhecimento metodológico, para as idas e vindas que nosso objeto e a proposta metodológica necessita. Vimos, contudo a empolgação de participação nas crianças na elaboração dos seus desenhos, enquanto dispositivo de uma atividade prazerosa onde não se estabeleceu regras ou definições.

Quanto à professora teremos outros momentos de enfoque mais detalhado, entretanto ela participou durante toda a atividade.

Sobre o uso das tecnologias enquanto instrumento de manipulação infantil, ficou claro a identificação sobre o manuseio de tais aparelhos, seja o tablete, o celular ou o computador.

Sobre as etapas seguintes da elaboração do game nosso trabalho continua na proposta de uma equipe multidisciplinar que junto com as crianças construam e utilizem o game.

Mas, sobretudo tentamos trazer ao campo o reconhecimento e a garantia do direito da criança, especialmente na garantia de uma pessoa competente, que esta em desenvolvimento e em aprendizagem, mas que necessita da estimulação dos diversos campos para que esse processo se torne mais efetivo.

REFERENCIAS

MARTINS. Maria C. MELO. Amanda M. BARANAUSKAS. Maria Cecilia C. **Participação de crianças na concepção de um portal na internet:** https://www.google.com.br/search?output=search&scient=psy-ab&q=designer+com+crian%C3%A7as%2C+baranaukas&oq=designer+com+crian%C3%A7as%2C+baranaukas&gs_l=hp.3...88897235.88906228.0.88906648.33.33.0.0.0.1.590.6358.0j13j9j2j1j1.26.0...0...1c.1.49.psy-ab..17.16.3622.QKWOyZrRszk&pbx=1&biw=1366&bih=625&dpr=1&cad=cbv&sei=5CbU-SCLovMsQSRiYHIAw#, disponível em 10/07/2014.

BARANAUSKAS. Maria Cecilia C. MELO. Amanda M. SOARES. Silvia C. M. **Design com crianças: da pratica a um modelo de processo.** https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.if.usp.br%2Frbpec%2Farticle%2Fdownload%2F5%2F4&ei=szDbU6uCMObMsQS744KoAw&usg=AFQjCNE0r_Eo9wcCk_Bmsw1PC_BpQ6F1IYA&sig2=Ljr0goegCPF5TD9G7eN-Bw&bvm=bv.72197243.d.cWc, disponível em 10/07/2014.

LAKATOS. Eva Maria, MARCONI. Marina de A., **Fundamentos de Metodologia Científica.** São Paulo: Atlas, 2005.

LEONTIEV. A. R, LURIA. A. N, VIGOTSKII. L. S, **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

LONGAREZI, Andréa Maturano; PUENTES, Roberto Valdés (orgs.) **ENSINO DESENVOLVIMENTAL: vida, pensamento e obra dos principais representantes russos.** Minas gerais: EDUFU, 2013.

VIGOTSKI, L.S. **A formação Social da mente.** São Paulo. Editora: Martins Fontes, 4ª edição, 2010.

ZABALZA. Miguel A.(ORGs) **Qualidade em Educação Infantil**. São Paulo: Artmed, 2007.