

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE GAME PARA DIVULGAÇÃO DA CULTURA SURDA – RELATO DE EXPERIÊNCIA

Cauê Juca Ferreira Marques¹
Raimundo Evandro Duarte Filho²
Marilene Calderaro da Silva Munguba³
Antônio José Melo Leite Júnior⁴

INTRODUÇÃO

Profissionais e especialistas da Educação buscam estratégias inovadoras para os processos de ensino e aprendizagem. Acompanhando o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e digitais, bem como a consolidação da indústria de games no mercado, intensificam-se as pesquisas e o processo de *gamificação* na educação.

Antes do movimento de gamificação, os jogos ganhavam espaço entre todos os públicos, porém, ainda sendo mais utilizados na perspectiva do entretenimento. Dentre esses, os jogos digitais do gênero *point-and-click adventure* surgem na década de 1980 e caracterizam-se por sua interface interativa que conta com a “quebra da quarta parede”, ou seja, o uso da perspectiva em terceira pessoa, na qual o jogador deixa de ser espectador e passa a ser o personagem, tendo os diálogos voltados para ele (VASCONCELLOS, 2020).

Para Vasconcellos (2020), os jogos desse gênero possuem outras características, como:

- Árvore do diálogo, ou seja, ramificações de conversas que enriquecem a narrativa do jogo, desenvolvendo os personagens e podendo definir, ainda, os rumos da história;
- Interface intuitiva, outra característica do gênero que sofreu várias mudanças, indo da simples indicação de locais a visitar até a construção de ações complexas, baseadas em verbos e substantivos; e

¹ Graduando do Curso de Letras-Libras da Universidade Federal do Ceará - UFC, cacajucaf@gmail.com;

² Graduando do Curso de Letras-Libras da Universidade Federal do Ceará - UFC, evandroduartefilho@gmail.com;

³ Doutora em Ciências da Saúde pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Mestre em Educação Especial pela Universidade Estadual do Ceará (UECE), Professora do Departamento de Letras-Libras e Estudos Surdos, Universidade Federal do Ceará - UFC, marilenemunguba@delles.ufc.br;

⁴ Professor Orientador; Doutor e Mestre em Ciências da Computação pela Universidade Federal do Ceará (UFC); Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais, Instituto UFC Virtual, melojr@virtual.ufc.br

- 10, 11 E 12 DE NOVEMBRO DE 2023
- *Puzzles*, isto é, os desafios incorporados nos elementos que compunham o jogo.

Assim, considerando tais características, o objetivo do jogador passa a ser o de superar todo o sistema.

Por isso, jogos do tipo *point-and-click adventure* aliados à gamificação na educação figuram como uma possível estratégia de ensino-aprendizagem., Rocha et al. (2016) relatam que para compreender gamificação é necessário o conhecimento do que é um jogo e suas finalidades. De modo complementar, Fardo (2013) aponta a gamificação como estímulo para a resolução de problemas e ações que potencializem a aprendizagem.

Destarte, reconhecer o povo surdo como pessoas que possuem cultura própria e como cultura minoritária, é reconhecer a criação do imaginário sobre o “*outro*”. Surdos estão inseridos em sociedades onde a maioria de seus habitantes são ouvintes, pessoas que têm como língua natural uma língua oral e vivenciam experiências sonoras-auditivas Os clássicos sobre surdez e os autores surdos nos remetem a visões ouvintistas que o ouvinte tem sobre o surdo. Narra-se um sujeito surdo incapaz, doente, que precisa de reabilitação na fala (oral) e, principalmente, um sujeito deslocado e sem cultura (STROBEL, 2018).

Assim, considerando Cultura Surda como cultura que ocupa também ciberespaços (espaços virtuais), os processos de gamificação podem ser ressignificados. Em particular, Nascimento (2017) salienta a relevância do intercâmbio cultural ofertado pelas plataformas digitais. Segundo ela, as culturas minoritárias, desde que tenham acesso aos dispositivos corretos, poderão aprender sobre outras culturas e ensinar também a sua.

Diante da possível visão ouvintista acerca da cultura surda, pretende-se desenvolver um game baseado em *sensemaking* para apresentação e/ou ensino dessa cultura para indivíduos ouvintes. Por *sensemaking* entende-se a forma como os seres humanos dão sentido às coisas a partir de sua própria experiência (RUSSEL et. al., 1993). Ou seja, a partir das experiências de vida dos jogadores ouvintes, a cultura surda será apresentada como produto e produtora das comunidades surdas, que dividem com os ouvintes o mesmo espaço geográfico.

Desse modo, a escolha por um jogo do tipo *point-and-click adventure* baseado em *sensemaking* advém de experiências exitosas de utilização de recursos dessa categoria aplicados à educação (SANTOS, 2016; AMARAL, 2019). Este relato de experiência, portanto, visa descrever as vivências dos desenvolvedores do game, apresentando o que já foi produzido concretamente, a etapa em andamento, bem como as perspectivas futuras.

METODOLOGIA

O presente trabalho se trata de um estudo descritivo com abordagem qualitativa (MINAYO, 2015, 2016), configurando-se como um relato de experiência (SEVERINO, 2016; CONNELLY; CLANDININ, 2008) de bolsistas e orientadores dos projetos “A cultura Surda Digital em Fortaleza: desenvolvimento de Jogo Digital e socialização virtual do processo” e “Estabelecimento de metodologia do processo de ensino-aprendizagem de programação com base em Sensemaking e no desenvolvimento de jogos do tipo Point-And-Click Adventure - Fase 2”, vinculados, respectivamente, ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI) e Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC). As vivências ora descritas aconteceram entre junho de 2020 e setembro de 2021 e foram registradas em diários de campo, que constituem a fonte de informações analisadas por meio da técnica de observação direta (LAKATOS; MARCONI, 2017; HOLLY; ALTRICHTER, 2015).

Para desenvolvimento do game proposto, utilizou-se a metodologia Design Thinking, que compreende 7 (sete) etapas distintas, a saber: i) Definição – compreensão do problema; ii) Pesquisa – coleta de dados quali-quantitativos acerca do problema a ser solucionado; iii) Geração de ideias – propostas de soluções iniciais para o problema; iv) Prototipação – verificação da viabilidade das soluções propostas; v) Seleção – escolha da proposta de solução mais adequada; vi) Implementação – construção da solução; vii) Aprendizagem – avaliação das etapas anteriores (AMBROSE; HARRIS, 2009). Na presente data, o processo se encontra na etapa vi) Implementação, na qual a narrativa (o roteiro) do game está sendo desenvolvida.

Durante a análise das informações adotou-se o método Análise de Conteúdo, na modalidade Análise Temática, que consiste na identificação de núcleos de sentido que sejam significativos para o que se pretende discutir (BARDIN, 2016).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o processo de análise das experiências descritas, definiu-se como categorias as etapas da metodologia Design Thinking.

Definição



Sendo os bolsistas estudantes do curso de Licenciatura em Letras Libras da Universidade Federal do Ceará (UFC), os seus processos formativos são permeados de discussões acerca de aspectos como cultura surda, psicologia e educação de surdos, currículo surdo, entre outras. Assim, a partir das problematizações evidenciadas pelos Estudos Surdos, definiu-se como problema: os sujeitos ouvintes desconhecem e/ou têm visões equivocadas acerca das comunidades surdas e sua cultura.

Pesquisa

Diante do problema, fez-se necessário investigar quali-quantitativamente as produções relacionadas ao mesmo, tendo em vista o acúmulo teórico necessário à proposição de soluções (etapa III). Nesse processo, foram identificados os trabalhos de Strobel (2018), Lane (1997) e Sacks (2010) sobre cultura surda e o imaginário dos ouvintes acerca desta.

Geração de ideias

Para a geração de ideias, utilizou-se a técnica de *braisntorming* via *Google Meet* onde, espontaneamente e sem juízo de valor, todos os envolvidos puderam propor e discutir as soluções que julgassem adequadas. A sugestão de criação de um jogo digital para o ensino/apresentação da cultura surda a sujeitos ouvintes foi consenso no grupo. Recorreu-se aos estudos de Rocha et. al (2016) e Fardo (2013) sobre gamificação na educação; de Vasconcellos (2020) acerca de jogos do tipo point-and-click adventure; e de Russel et. al. (1993) acerca de sensemaking.

Prototipação e Seleção

Para verificar a adequação da proposta ao problema e ao público-alvo foram testados, pelos bolsistas, o software Adventure Maker v.4.7.1 Free Edition⁵, que permite a criação de uma aventura gráfica, em primeira pessoa, com possibilidades de uso que não exigem noções profundas de programação. O software PowerPoint⁶ também foi empregado como instrumento de gamificação, estabelecendo narrativas atreladas a hiperlinks. Contudo, o projeto inicial previu o desenvolvimento do protótipo no software Maker v.4.7.1 Free Edition, que compreende a etapa de seleção.

Implementação

Encontra-se em andamento a implementação, ou seja, o desenvolvimento do game em si a partir da definição de seu público-alvo principal, que são: jovens e adultos-jovens ouvintes que desconhecem a cultura surda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da experiência relatada, pretende-se dar continuidade ao desenvolvimento do game de modo a alcançar os objetivos propostos no projeto base. Tendo em vista que os desenvolvedores são ouvintes e, portanto, constituídos historicamente por experiências sonoras-auditivas, espera-se a parceria de consultores/revisores surdos, que, a partir de sua experiência cultural, proponham possíveis alterações na narrativa e/ou nos gráficos do game. Além disso, o mesmo deverá ser aplicado devidamente, sendo avaliadas, em estudos específicos, características como usabilidade, aprendizagem e engajamento dos participantes.

E, a longo prazo, espera-se que o produto final, que será um software livre, seja difundido e bem recebido pela comunidade acadêmica, bem como pela sociedade em geral; e, principalmente, que o jogo alcance várias pessoas e possa contribuir na desmistificação de visões equivocadas sobre o Surdo, a Libras e a cultura surda.

Palavras-chave: Cultura Surda, Gamificação, Point-and-click adventure, Sensemaking.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **Persevere**: um estudo sobre jogos digitais na educação básica no contexto do ensino de Física. 2019. 308 f. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) - Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 3. reimp. São Paulo: Edições 70, 2016.

CONNELLY, M.; CLANDININ, J. Relatos de experiencia e investigación narrativa. In: J. LARROSA, H. et al. **Déjame que te cuente**. Buenos Aires: Laertes, 2008. p.11-59

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, 2013a. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>>. Acesso em: 28 set. 2021.

HOLLY, Mary Louise; ALTRICHTER, Herbert. Diários de pesquisa. In: SOMEKH, Bridget; LEWIN, Cathy. (Orgs.). **Teoria e métodos de pesquisa social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. p. 79-89.

10, 11 E 12 DE NOVEMBRO DE 2021
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017

LANE, Harlan. **A máscara da benevolência**: a comunidade surda amordaçada. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2015.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2016.

NASCIMENTO, Bárbara Luiza Coutinho. Intercâmbios Culturais Digitais: a Internet como Catalisadora do Multiculturalismo. **Revista do Ministério Público do Estado do Rio de Janeiro 50 ANOS**. v. 1, n. 66, 2017, p. 17-28. Disponível em: http://www.mprj.mp.br/documents/20184/102165/Book_RMP_66.pdf. Acesso em: 29 set. 2021.

ROCHA, Paul Ribeiro; LIMA, Rommel; MACEDO, Robson; MAIA, Cicília; NETO, Francisco Mendes. Gamificação: Um aplicativo para o ensino da língua brasileira de sinais. **Anais...Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**, v.5, 2016, p. 896.

RUSSELL, Daniel; STEFIK, Mark J.; PIROLI, Peter; CARD, Stuart. K. The cost structure of sensemaking. ACM. **Proceedings of the conference on Human factors in computing systems**. [S. l.], 1993.

SACKS, Oliver. **Vendo Vozes**: uma viagem ao mundo dos Surdos. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

SANTOS, Sérgio Augusto Corsini dos. **Walkthroughs e jogos de point-and-click na aprendizagem de vocabulário de língua inglesa**. 2016. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Línguas mediado por computador) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2016.

STROBEL, Karin. **As imagens do outro sobre cultura surda**. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2018.

VASCONCELLOS, Nicolas Souza de Frias e. **O Point-And-Click adventure ressurge: uma discussão analítica sobre um gênero adormecido**. 2020. 129 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Desenvolvimento de Jogos Digitais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.