

A Viagem dos Pamundo - explorando o potencial educativo em um jogo para Ipad

Tiago Pessoa* Vanessa Rios

Universidade do Estado da Bahia *Virtualize ID, Brasil

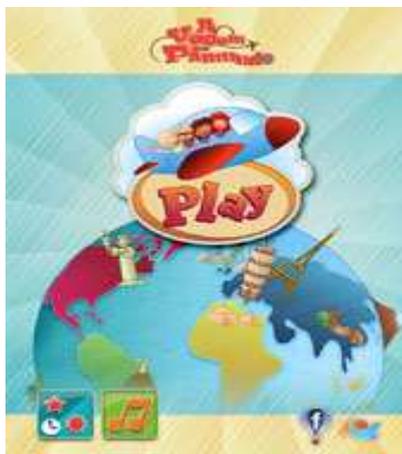


Figura 1: Abertura do jogo

Resumo

Este artigo tem o objetivo de apresentar o game *A viagem dos Pamundo*, jogo desenvolvido para Ipad, cujo gameplay foi inspirado no tradicional jogo dos sete erros. Por meio da linguagem icônica e sonora presente nesta mídia, a narrativa do jogo aborda aspectos da cultura de diferentes países do mundo, constituindo-se assim, uma possibilidade pedagógica voltada para o público infantil.

Keywords: tecnologia mobile, Ipad, educação infantil

Authors' contact:

nessarios.uneb@gmail.com
*tiago@virtualizeid.com.br

1. Os jogos e seu futuro mobile

O desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis vem apresentando na indústria crescimentos significativos, se tornando parte integrante na vida de milhares de pessoas, principalmente nas gerações nascidas a partir da década de 80, denominadas Nativos digitais (Prensky 2007). Esses sujeitos se caracterizam por terem nascidos imersos às tecnologias digitais e também são chamadas de geração *multitask*, que interage com várias mídias, acessa a Internet, estabelece links, ouve música, faz downloads ao mesmo tempo em que utiliza o celular, por exemplo.

Nesse contexto, crianças e adolescentes tem se apropriado dos dispositivos móveis para realizar diversas atividades e acessar variados conteúdos por

meio dos aplicativos e programas presentes nessas mídias. Um desses aplicativos que tem ganhando espaço na indústria mobile são os jogos eletrônicos.

Segundo dados do Olhar Digital¹, em pesquisa realizada pela NPD Group este ano, os jogos eletrônicos para dispositivos móveis já representam quase a metade dos downloads de jogos em todo o mundo. Os games desenvolvidos para plataformas mobile já representam um dos mercados de maior crescimento no seguimento dos jogos digitais.

Sucessos como *Angry Birds*, da Rovio, com mais de 300 milhões de downloads², *Plants Vs Zombies*, que vendeu mais de 300 mil cópias nos primeiros 9 dias disponíveis na *appleStore*³ e o e-book interativo infantil para iPad “*The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmote*”, criado por um ex-animador da Pixar Studios, demonstram o quanto essa indústria está aquecida e em franco crescimento.

¹ Dados disponíveis em: http://olhardigital.uol.com.br/jovem/games/noticias/games_para_dispositivos_moveis_ja_sao_quase_meta_de_dos_downloads_de_jogos Acesso em 28 de jul. de 2011.

² Informação disponível em : BBC News <http://www.bbc.co.uk/news/business-14245047> Acesso em 22 de jul. de 2011.

³ Informação disponível em: <http://www.shacknews.com/article/62519/plants-vs-zombies-iphone-sets> Acesso em 22 de jul. de 2011.

Inseridos nesse contexto, foi desenvolvido pela Virtualize Interatividade Digital um jogo eletrônico voltado para o público infantil, buscando atender um dos mercados de maior crescimento no seguimento de jogos, games que utilizam a tecnologia mobile como suporte.

2. Uma viagem em família

A viagem dos Pamundo é um jogo estilo puzzle desenvolvido pela Virtualize Interatividade Digital, empresa que trabalha no desenvolvimento de jogos e aplicativos interativos para o meio digital. A plataforma escolhida para executar o jogo foi o iPad, devido à mobilidade e ao fascínio que esse suporte possui, se tornando um dos presentes mais desejados pelas crianças, público alvo do jogo.

O game faz uso da popular mecânica do "jogo dos 7 erros", apresentando na sua narrativa a história de uma família que viaja por alguns lugares do mundo, tirando fotos e registrando os principais pontos visitados. Essas "fotos" são exibidas espelhadas e aparentemente idênticas, porém uma tem 7 diferenças em relação a outra. O objetivo é localizar e apontar essas diferenças presentes entre as duas imagens, que mudam aleatoriamente toda vez que reinicia o cenário.



Figura 2: Cenário do jogo – Nova York

Sobre as formas de interagir com os games e os possíveis caminhos percorridos pelos jogadores, Santaella afirma que "a forma como um jogo é jogado por humanos envolve nuances do comportamento social e psicológico dos jogadores, do contexto no qual o jogo acontece, da finalidade da atividade, das convenções adotadas, e de outros fatores." [2009]

Assim, na medida em que o jogador interage, identifica e assinala as sete diferenças presentes no primeiro cenário, outro local do mesmo país será desbloqueado. Em cada país, é apresentado seis cenários distintos, representando cidades e aspectos da cultura local. Ao desbloqueá-los, um novo será habilitado e disponível.



Figura 3: Tela de Seleção de cenário

Dessa maneira, o jogador é convidado a viajar com os personagens e assim conhecer e/ou associar pontos turísticos de diferentes países do mundo. O caminho percorrido para essa viagem é determinado pelas escolhas do jogador, não possuindo um caminho linear para concluir as fases do jogo.

3. Muito Além dos 7 erros

O jogo, atividade presente na vida de cada sujeito no seu meio social, se constitui como um elemento da cultura humana, apresentando seus significados [Huizinga, 2003], caracterizado pela sensação de prazer e divertimento, bem como espaços e uma temporalidade próprios.

Dessa maneira, "quando os jovens têm a possibilidade de jogar, os comportamentos de alegria, seriedade, criação e liberdade poderão aparecer simultaneamente." [Moita 2007]

Como todo jogo, A viagem dos Pamundo também possui sua dinâmica própria que deve ser compreendida pelas crianças. Para Huizinga [2003], o jogo, enquanto possuidor de regras, apresenta na sua estrutura uma dinâmica que impõe àquele que joga ordem sobre algumas formas socialmente produzidas. Assim, as regras presentes nos jogos, sejam eles digitais ou não, contribuem para a tomada de decisão dos sujeitos que interagem com esses elementos culturais.

Com um público voltado para crianças em idade pré-escolar, o jogo desenvolvido pode contribuir para a construção de conceitos básicos de espaço e noções de Geografia, como por exemplo, a localização de alguns países no mapa mundi apresentados por suas respectivas bandeiras.

As regras e as informações apresentadas no jogo foram elaboradas buscando atender um público que, movido pelo desejo e pelo fascínio da descoberta, interage com as novas mídias digitais, que estão inseridas numa cultura vista como “um sistema semiótico que envolve textos, sons, imagens, luz, cores, formas e gestos que são percebidos, armazenados e divulgados mediante a função cognitiva da memória, a qual não se estrutura de forma individual, mas coletiva.” (ALVES, 2005)

Imersos nessa cultura digital, crianças e adolescentes interagem com mais facilidade com as novas mídias e se deparam com uma característica presente nessa cultura: uma linguagem carregada de sons e imagens que possibilita maior compreensão das mensagens.

Com base nessa linguagem icônica e sonora presente na Viagem dos Pamundo, o jogador tem acesso a aspectos culturais presentes nos diferentes países apresentados no jogo, a exemplo da arquitetura, festas e demais expressões artísticas que caracterizam os diferentes povos.



Figura 4: Cenário do Jogo – Bahia-Brasil

A figura acima, por exemplo, apresenta um dos cenários presentes no jogo, o Farol da Barra, local de grande importância histórica para a cidade de Salvador/ capital do estado da Bahia marcado por suas manifestações culturais como a capoeira, além da presença do berimbau, um dos instrumentos musicais símbolo da cidade de Salvador. Acompanhado por esta trilha sonora, esse cenário

presente no game reafirma a identidade e alguns costumes desse povo.

As crianças, através da imersão no jogo, estabelecem conexões e atribuem significados para o que lhe é apresentado na tela, reconhecendo alguns cenários através dos conhecimentos prévios adquiridos, bem como constroem outras relações até então desconhecidas.

Sobre o conhecimento construído através do ato de brincar, Vygotsky (1994) afirma a importância do ato lúdico na construção da aprendizagem das crianças, já que os jogos se assumem como elementos mediadores entre o conhecimento já construído, aquele que se encontra em desenvolvimento e nas potencialidades que existem na ZDP (Zona de Desenvolvimento Proximal).

A interação com os games possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas, tal como coordenação motora, além de contribuir no desenvolvimento de exercícios de raciocínio, lógica, reflexão, e de atividades de integração, iniciativa e cooperação. Em um de seus livros, Mattar (2010) fala de pesquisas realizadas por John Beck e Mitchell⁴ Wade, que revelaram/indicaram algumas habilidades específicas da geração de crianças que interagem com os games, principalmente no que se refere ao desenvolvimento de habilidades cognitivas mais desenvolvidas nos aspectos de visualização e mapas mentais, memória visual e novas maneiras de processar as informações.

Durante a busca pelos sete erros de cada cenário nas aventuras da família Pamundo, as crianças constroem significados aos cenários descobertos, desenvolvendo a concentração, criando estratégias individuais e/ou coletivas, já que podem com a ajuda do outro descobrir os erros presentes no cenário, bem como melhor desenvolver a coordenação motora. Como a tela do Ipad é sensível ao toque, o jogador pode clicar nos possíveis erros quantas vezes desejar e, na interação com as imagens e símbolos presentes, a criança desenvolve melhor a sensibilidade ao tato, aprimorando os aspectos visuais, auditivos e motores nessa faixa etária.

4. Considerações finais

A imersão na cultura dos jogos eletrônicos, que ocorre hoje de maneira cada vez mais precoce por crianças inseridas na cultura digital num dado tempo

⁴ “The kids are alright: how the gamer generation is changing the workplace”. Boston: Harvard Business Scholl Press, 2006.

e espaços diferenciados, possibilita maior interatividade, motivação, tomada de decisões, contribuindo para o fortalecimento da compreensão e apreensão da atenção destinada às imagens e sons.

Somado a isso, encontra-se a evolução das tecnologias móveis e touch screen, com interfaces de uso natural e quase instintivo para o público de interesse, criando novas possibilidades de interação que fascinam e hipnotizam as pessoas em um fenômeno cultural, tornando esses novos dispositivos ideais para a transposição de conteúdo tradicional, como os livros, para a nova realidade digital ao qual elas estão imersas. Brincadeiras de conceito simples, como o familiar jogo de 7 erros utilizada para criar a dinâmica da Viagem dos Pamundo, podem ganhar muito em profundidade e em potencial pedagógico com o acréscimo das interações e do áudio/visual proporcionado por essas novas mídias.

Agradecimentos

Agradecemos à equipe da Virtualize Interatividade Digital, que trabalhou no desenvolvimento do jogo.

Referências

ALVES, L. A. 2005. *Game Over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura.

ELGAN, Mike. 2010. *Why iPad Is the 'Children's Toy of the Year'*. Disponível em: http://www.pcworld.com/article/191074/why_ipad_is_the_childrens_toy_of_the_year.html Acesso em 02 de ago. de 2011.

HUIZINGA, J., 2007. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. Traduzido por João Paulo Monteiro.

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

MOITA, F. 2007. *Game On: jogos eletrônicos na história e na vida da geração@*. Campinas: Alínea.

PRENSKY, M. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants -- A New Way To Look At Ourselves and Our Kids*. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. [Acessado em 22 set. 2007]