O Jogo Digital como Proposição Educativa: experiências ludopoéticas na infância

Camila Peres* Paula Mastroberti

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Departamento de Artes Visuais, Brasil

Figura 1: Frame da tela inicial do protótipo

RESUMO

As crianças expressam suas ideias e impressões de nosso mundo através da arte. Essa pesquisa visa compreender meios de apresentar essas representações, especificamente as gráficas, no formato de um jogo digital, valorizando a cultura da infância. A pesquisa será realizada em creches com crianças de dois a quatro anos. Será desenvolvido um jogo digital em conjunto com as crianças que envolverá seus interesses e sua produção artística de forma a valorizar sua capacidade de expressão. Dessa forma será possível sua inserção como produtoras, não somente consumidoras, em um mundo cada vez mais digital. A partir de observações das ações e interesses das crianças será proposto um projeto no qual elas escolherão o tema e principais interações para a criação de um jogo digital simples, que possa ser jogado em computadores, celulares e tablets.

Palavras-chave: Educação infantil, educação artística, jogos digitais.

1 INTRODUÇÃO

As crianças expressam suas ideias e impressões de nosso mundo através da arte, nos informando, a partir de seus desenho e palavras, como percebem o funcionamento de sua sociedade e dos elementos que a compõem, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil[1]. Trabalhar com essas crianças através de projetos, potencializa a sua capacidade de compreensão, comunicação e elaboração dos estímulos[2]. Dessa forma, essa pesquisa irá propor atividades que desenvolvam essas capacidades artísticas à uma turma de crianças entre dois e quatro anos. Apresentará o resultado gráfico criado pelas crianças através de um jogo digital, valorizando assim essas produções e evidenciando aos jogadores sua capacidade criadora e de colaboração com a cultura visual da nossa sociedade. Essa pesquisa pretende mostrar tanto aos adultos, professores e guardiões, quanto às crianças o potencial que estas possuem, ao mesmo tempo que busca combater a ideia de que jogos digitais não possuem aspectos positivos na aprendizagem das crianças. Tratando essas produções, que muitas vezes representam as opiniões e elaborações sempre em desenvolvimento durante a primeira infância, com seriedade recebemos em troca a dedicação, fortalecimento da autoestima, desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

Dessa forma, iremos explorar com as crianças a possibilidade de criar um jogo digital que envolva seus interesses, hipóteses e opiniões, comunicadas através de sua produção artística a fim de que possamos criar em conjunto um aplicativo jogável, que valorize sua capacidade de expressão. Assim será possível sua inserção como produtoras, não somente consumidoras, da tecnologia digital que se torna cada vez mais parte do nosso cotidiano. Acredito que o jogo digital valorize de uma maneira diferente do que a exposição dos trabalhos na parede, por sua capacidade de encantamento e pelo protagonismo em que as crianças terão no seu desenvolvimento.

2 ABORDAGEM REGGIO EMILIA

A abordagem de Reggio Emilia foi desenvolvida no município de Reggio Emilia, na Itália, no final da Segunda Guerra Mundial. Iniciou através de uma escola criada voluntariamente pelos pais dos alunos, que atraiu atenção do pedagogo e psicólogo Loris Malaguzzi. Logo mais escolas surgiram e hoje o município é reconhecido e pesquisado internacionalmente por sua filosofia[3]. Essa abordagem focada na primeira infância possui uma metodologia de ensino que envolve grandes projetos e a expressão através das artes visuais. Os projetos propostos às crianças são estudos aprofundados sobre determinados assuntos, adequados à faixa etária e pensados de forma a aproveitar seus interesses e

*e-mail: cmlperes@gmail.com

cotidiano. Buscam abrir diálogos com os quais as crianças possam contribuir, expressando suas vivências e pontos de vista. Supermercados, dinossauros, a cidade onde vivem, qualquer assunto que gere uma discussão é visto como válido na exploração do mundo e por conseguinte como forma de construção de conhecimento[4].

Por sua idade, entre zero e seis anos, as crianças ainda não desenvolveram plenamente formas de comunicação verbal ou escrita e a representação de ideias através das artes visuais entram na abordagem como a forma de expressão utilizada para que elas possam expor suas ideias, hipóteses, argumentos e sentimentos sobre os assuntos propostos. Diferente de outras escolas em que os desenhos são vistos como decorativos, em Reggio Emilia eles são valorizados pelo seu processo e como parte da construção e expressão do conhecimento. São estudados pelos professores e utilizados para compreender cada criança e turma, de forma que as próximas atividades possam ser adequadas à elas e seu ritmo de aprendizagem. A exploração de materiais com os quais as crianças podem criar, desde lápis e papel, à sucata e água é direcionada no sentido em que faz parte de um grande planejamento e livre, pois as crianças são incentivadas a encontrar seu modo de aprender, descobrir e questionar sobre o mundo.

Embora essa abordagem utilize planejamentos para o ano escolar, ela busca sua flexibilização, reconhecendo que cada turma viverá um contexto diferente, seus interesses e formas de expressão serão variados, mesmo que a proposta seja a mesma. Assim, existem objetivos a serem alcançados, mas o processo responderá às exigências e expectativas das crianças, buscando trabalhar com as incertezas e inovações que possam surgir, reconhecendo a identidade individual do grupo. Para que esse currículo emergente funcione, existe um trabalho minucioso de documentação das ações, reações, palavras e produções das crianças, buscando compreender o que e como as crianças estão aprendendo. Juntamente com a atenção que é dada para o cotidiano das crianças e sua individualidade, algumas horas semanais dos professores são dedicadas para a análise dos dados coletados e discussões em grupos sobre os caminhos a serem seguidos com as turmas.

2.1 Relação da pesquisa com Reggio Emilia

O foco dessa pesquisa será trabalhar o desenvolvimento gráfico como forma de expressão, os interesses das crianças e a exposição do resultado criado por elas na forma de um jogo digital. Formas de ver e representar o mundo serão trabalhadas através de atividades e questões que deverão ser hipotetizadas e solucionadas pelas crianças. Elas serão incentivadas a utilizar seu modo único de ver o mundo. Nessas atividades o fazer artístico visa desenvolver as habilidades de criação, expressão, sensibilidade e estéticas das crianças.

Utilizando os preceitos de Reggio Emilia descritos acima, buscaremos a flexibilidade e reconhecimento das vontades das crianças, sem perder de vista os objetivos de desenvolvimento de habilidades e divulgação das capacidades das crianças, assim com a quebra de preconceitos em relação do jogo digital dentro da sala de aula. O contato que elas têm com mídias digitais, principalmente os jogos, será estudado e levado em consideração para que possamos compreender como se relacionam e criarmos uma construção de jogo se adapte às expectativas dessas crianças, através da busca de referências já existentes nas turmas ou mesmo a necessidade de introduzir esses meios.

Os conteúdos e temas que regerão as atividades das quais será colhido o material para a criação do jogo partirão da observação dos grupos de crianças, as propostas de atividades baseadas em seus interesses e formas de expressão artística de sua preferência. Buscaremos sempre com que elas sejam as autoras principais desse projeto e que os propostas e programação do jogo sejam um suporte para sua individualidade. Elas serão incentivadas a se expressarem através das artes visuais, pois, embora toda forma de expressão seja válida, para os propósitos dessa pesquisa será necessário termos resultados representativos gráficos que possam ser digitalizados por meio de foto ou scanner.

3 Metodologia do Projeto

Para ser realizado, o projeto será dividido em três etapas principais. A primeira etapa que será a base guiadora das restantes será a observação e compreensão da turma e as crianças que a compõem, seus interesses e aptidões mais e menos desenvolvidas. Compreender a turma será essencial para a realização do restante da pesquisa, já que ela busca promover tanto a individualidade das crianças quanto sua identidade como grupo. Será pensado, nesse momento qual a melhor proposta para que eles se sintam detentores das atividades a serem desenvolvidas e por consequência do jogo que resultará delas.

A partir dessas observações será formulado o plano de ensino com atividades que trabalhem essa temática e as habilidades da turma, reforçando a expressão artística das crianças, reconhecendo e respeitando suas individualidades. Embora os conteúdos sejam definidos pelas crianças, também serão respeitados os planos já existentes da creche na qual o projeto será aplicado.

Ao longo desse processo o material gráfico produzido será coletado para que faça parte do jogo digital simples que será desenvolvido na etapa seguinte. Ele será otimizado de forma a ser adequado para a idade das crianças, levando em consideração seus conhecimentos prévios sobre mídias digitais e quais habilidades já possuem em relação às regras e interações que esses aplicativos permitem. Dessa forma, desejamos criar um jogo digital que reflita a personalidade da turma, seja significante para eles, para que possam se reconhecer no jogo e como possíveis produtoras de conteúdo e que seja divertido.

4 Protótipo

Para testar a potencialidade dessa pesquisa foi desenvolvido um protótipo de jogo digital utilizando os projetos Bicitante[5] e Tutto Reggio[6], desenvolvidos em creches do município de Reggio Emilia. Nesses projetos as crianças representaram a cidade onde moram e seus meios de transporte, ambos assuntos presentes em seu cotidiano. Exatamente por terem contato diário com esses assunto e por consequência possam falar com propriedade a respeito de suas impressões, é um tema rico para ser investigado a fundo. Dessa forma, são criadas propostas que incentivem o pensamento crítico desde a infância, assim como a observação e o questionamento de fatos que muitas vezes aprendemos a aceitar como verdades únicas.

A partir das representações desses projetos já realizados, montamos um jogo, utilizando o que as crianças nos contam através das imagens para recriar a cidade onde vivem virtualmente. É possível escolher uma entre três personagens e passear de bicicleta pelas expressões artísticas das crianças, podendo assim visitar de forma turística seu ponto de vista. O jogo inicia com os desenhos apenas em linhas e ao chegar no final de cada nível o jogador colore a cidade com uma cor primária. A temática da mudança de cores foi escolhida por já haver trabalhado com esse tópico no projeto de extensão "A cor como estímulo sensório motor: cobrindo lacunas na educação em artes visuais para a primeira infância", realizado na Creche Francesca Zacaro Faraco (Creche da UFRGS) e saber ser um tema potente na educação infantil[7]. Mesmo sendo elementos explorados nas escolas através de pinturas, e da cultura midiática através de personagens associados às cores, muitas vezes não é

realizada uma reflexão sobre a utilização e propriedades específicas, negligenciando um conhecimento importante para a expressão gráfica das crianças.

Figura 2: Frame da seleção de personagens do protótipo.

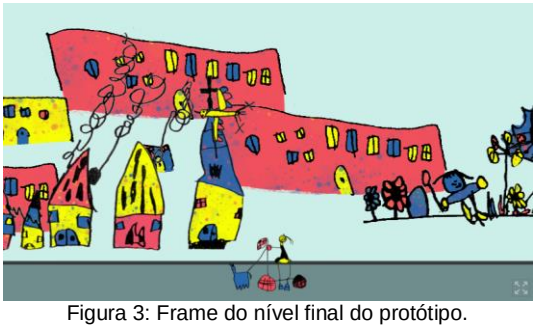

Figura 3: Frame do nível final do protótipo.

Buscaremos agora dar continuidade ao projeto de forma personalizada, desenvolvendo a ideia da ambientação do jogo e seus desafios junto com as crianças e professoras. Dessa forma, o jogo digital será uma forma de desenvolver e valorizar as diferentes linguagens com as quais as crianças podem se expressar.

5 Conclusão

Nessa pesquisa serão estudado os interesses das crianças, sua relação com jogos digitais e suas formas de expressão artística. O processo de criação do jogo buscará desenvolver a representação simbólica na forma de desenhos, pinturas, esculturas, etc., das hipóteses e impressões sobre o mundo que a criança possui, apresentadas conforme sua individualidade. Valorizamos essa evolução na aprendizagem pois é nesse momento que as crianças incorporam os códigos de representação essenciais para a comunicação com outros indivíduos[3]. Já o resultado final em forma de jogo terá como objetivo não somente o divertimento das crianças, mas será utilizado como uma forma de educar pais e professores sobre suas capacidades e processos de aprendizado, além de valorizar sua produção, ao expô-la de forma inusitada e fortalecer a auto-estima das crianças, no momento em que reconhecem suas obras no ambiente digital e ao vencerem desafios, através do desenvolvimento de um jogo adequado para a sua idade.

Referências

[1] Secretaria de Educação Fundamental do Ministério da Educação e do Desporto. Referenciais Curriculares Nacionais Para A Educação Infantil, vol. 1-3. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/linksCursosMateriais.html?categoria=23> Data de acesso: 01 de agosto de 2017.

[2] S. Cunha. A importância das Artes na Infância. In: susana rangel vieira da cunha. (Org.). As artes no universo infantil. 4 ed. porto alegre, 2017, v. 1, p. 11-54.

[3] G. Schroeder-yu. Documentation: Ideas and Applications from the Reggio Emilia Approach. 2008 Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15411790801910735>. Data de acesso: 02 de agosto de 2017.

[4] C. Edwards; L. Gandini; G. As cem linguagens da criança: A abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. Porto Alegre: Artmed, 1999.

[5] Reggio Emilia Bicitante, Reggio Children, 2011.

[6] M. Davoli; G. Ferri. Reggio Tutta: Una guida dei bambini alla città, Reggio Children, Reggio Emilia, 2000.

[7] P. Mastroberti; C. Peres; L. Rettamozo. A cor como estímulo sensório motor: cobrindo lacunas na educação em artes visuais para a primeira infância. Revista da Extensão, Nº 14, p. 17-23, jul 2017.