



DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS COM CRIANÇAS UTILIZANDO O FRAMEWORK “EU FIZ MEU GAME” - ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO DO JOGO “THILLY: EM UMA MISSÃO PERIGOSA”

Nicole Migliorini Magagnin, Adriana Gomes Alves.

Linguística, Letras e Artes e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
Desenho Industrial - Desenho de Produto

O projeto de iniciação científica teve por objetivo a análise do processo criativo do jogo Thilly em uma missão perigosa, desenvolvido em sala de aula regular com alunos do 4º ano do ensino fundamental durante o ano de 2019, o qual favoreceu a inclusão de crianças com deficiência por meio do Design Participativo. A necessidade do projeto se deu a partir da grande quantidade de dados coletados em campo, possibilitando uma rica análise e um aprofundamento teórico sobre a pesquisa de campo. O estudo analisou os dados com foco na experiência de criação de jogos com crianças utilizando a metodologia do Design Participativo, baseado no framework “Eu fiz meu game”, evidenciando a maneira com que as crianças participaram efetivamente da criação e design do jogo, os aprendizados resultantes de cada etapa do projeto, e a transposição de suas artes para que criassem vida na tela do jogo. Em seis meses de oficinas de criação de jogos, os alunos puderam expressar suas ideias por meio de desenhos, histórias, debates e até mesmo teatros, fazendo com que cada detalhe da criação do jogo fosse discutido em sala de aula e a cada nova implementação por parte dos pesquisadores, houvesse uma avaliação dos futuros usuários, sendo esses 25 alunos do 4º ano do ensino fundamental, dentre eles três com deficiência. Levando em consideração a escolha de tema da turma, uma princesa guerreira determinada a salvar a China, seu país, de um ninja inimigo, foi possível a inserção de conceitos de história e geografia, que ensinaram e encantaram muito os alunos na criação de Thilly, a personagem principal da trama. A partir da dificuldade de visualização do conceito da China antiga e atual pelas crianças, foi realizada uma aula temática, demonstrando a história e atualidade da China e gerando diversos impactos nas atividades relacionadas a isso posteriormente. Com a aula de história e geografia da China, pôde-se perceber o enriquecimento de detalhes das ideias apresentadas pelas crianças. A maneira orgânica como aconteceu a inserção do tema e a entrada de mais conceitos de aprendizagem do ensino fundamental, revelou resultado inesperado e positivo, possibilitando a discussão da transdisciplinaridade presente no framework base para essa pesquisa. Por meio da análise de dados e do aprofundamento nos conceitos de Design Based Research e Design participativo realizados, foi possível a validação da atividade em campo executada durante o ano de 2019 e um entendimento amplo das melhores maneiras de aplicar o Framework “Eu Fiz Meu Game”. A pesquisa resultou em dois estudos a partir do material analisado - diário de bordo, fotografias, desenhos, vídeos, jogo desenvolvido - sendo o primeiro focado na discussão sobre o conceito de transdisciplinaridade envolvidos no projeto e todas as possibilidades de aprendizagem que esta abordagem favorece às crianças, além da inclusão de todos os alunos em atividades sem barreiras



de aprendizagem. O segundo estudo discutiu o Design Participativo em atividades em sala de aula regular e a análise visual do jogo a partir dos desenhos e ideias das crianças, o que resultou na verificação do alinhamento do jogo digital criado com a proposta das crianças, favorecendo o pertencimento e protagonismo dos participantes.

Palavras-chave: Design de jogo; Inclusão escolar; Design Participativo; Aprendizagem Cooperativa.
Programa UNIEDU – Bolsa de Pesquisa Art. 170 e Art. 171 / Governo de Santa Catarina / UNIVALI