

Jogo Narrativo Contextualizado pelo Senso Comum para Apoiar a Livre Expressão da Criança em Ambiente Escolar

Junia Coutinho Anacleto, Marcos Alexandre Rose Silva

Laboratório de Interação Avançada – LIA

UFSCar – Rod. Washigton Luis KM 235 – São Carlos – SP – Brasil

{junia, marcos_silva}@dc.ufscar.br

***Abstract** This research is concerned about an issue that influences children's life and education: their need for free expression. For children's free expression, it is proposed a narrative game that allows collaborative storytelling, so that a child can play with other children. The game is led by a master, the teacher, and children can share their experiences with their friends. Teachers can monitor the children's learning process for elaborating their experiences, being able to support them and make interventions when necessary, promoting a safe and health student's development.*

***Resumo.** Este trabalho preocupa-se com uma questão que influencia na vida da criança e no seu processo de aprendizado: a necessidade de se expressar livremente. Para a livre expressão da criança é proposto um jogo narrativo, que permite a criação de histórias, para jogar colaborativamente com várias crianças e conduzido por um mestre: o professor. Assim, a criança pode compartilhar suas experiências com seus colegas bem como permitir ao professor acompanhar seu processo de aprendizado e elaboração dessas experiências, apoiando-o nas possíveis intervenções para a promoção do desenvolvimento saudável e seguro dos alunos.*

1. Introdução

Muitas conquistas no desenvolvimento não apenas intelectual, mas sociocultural da criança são decorrentes da exposição ao ambiente escolar. A expansão das habilidades interpessoais, cognitivas e linguísticas resulta de interações cotidianas no ambiente escolar, portanto a qualidade das relações estabelecidas na escola, de educação infantil, pode afetar o aprendizado e o desenvolvimento da criança, por isso há necessidade de ter preocupação com a relação entre os alunos e seus pares, como também na relação alunos e professor [GARDINAL *et al.*, 2007].

Ao proporcionar maior contato entre o aluno e o professor, tal situação dará ao aluno a possibilidade de se expressar, falar de seus medos, alegrias, dificuldades e situações que estão acontecendo em sua vida que podem influenciar diretamente no seu processo de aprendizado. Nesse contexto, este artigo relata a proposta de um jogo computacional para apoiar o professor nesse contato genuíno e mais intenso com seus alunos, um jogo narrativo contextualizado à realidade dos alunos.

O artigo está estruturado da seguinte forma: seção 2 mostra o potencial dos jogos narrativos; apresenta o jogo e sua interface; seção 3 descreve o uso do senso comum no apoio ao jogo narrativo; seção 4 apresenta as considerações finais.

2. O potencial dos jogos narrativos

Segundo Piaget [PIAGET, 1998], existe vários tipos de jogos e cada um possui características que auxiliam no crescimento físico e mental da criança. De maneira geral, os jogos podem ser classificados como [ANACLETO *et al.*, 2008]: recreativos, cooperativos, educacionais e narrativos. Nos jogos narrativos, as histórias não são simplesmente compreendidas pelas pessoas, elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam as pessoas em personagens ativos [MENDES, 2008]. A fantasia existente nesses jogos permite às pessoas, em especial as crianças, se sentirem seguras para poder se expressar, pois para elas o que acontece na fantasia possui pouca ou nenhuma consequência na vida real, por isso, muitas vezes, elas acham mais fácil e seguro expressar-se através de personagens [OAKLANDER, 1978].

Por ter tais características surge a possibilidade de utilizar o jogo narrativo para auxiliar a criança se expressar e, ao professor ter a oportunidade de observar o comportamento da criança através da história. O jogo apresentado neste trabalho é um jogo narrativo inspirado no RPG, *Role-Playing Game*. O RPG é um jogo narrativo de interpretação de personagens e tem como uma das características possibilitar a cooperação entre os jogadores, permitindo a socialização [BITTENCOURT *et al.*, 2003]. Assim como um jogo de RPG, o jogo proposto tem como participantes o mestre ou narrador e os jogadores [BRAGA, 2000]. Neste contexto sendo mestre, o professor que apresenta a história e intervém na narração, de forma colaborativa com os jogadores, que são os alunos, co-autores da narrativa.

2.1. Jogadores

No jogo narrativo descrito aqui, cada jogador escolhe uma carta oferecida pelo mestre e cada carta representa um personagem. A carta permite ao jogador inserir uma imagem, tal característica possibilita ao aluno se expressar não somente através da história, mas também através da figura escolhida, pois o aluno pode escolher uma imagem que apresente o seu personagem triste, alegre, com raiva, entre outras. Essas emoções e suas expressões podem ser mais uma característica a ser considerada pelo professor no processo de observação e condução do contar a história. O jogo possui determinados elementos de RPG, que são: Magia, Força e Experiência. Nos dois primeiros elementos os valores são definidos pelos próprios jogadores, considerando um total de pontos previamente definido pelo mestre. O valor da Experiência é atribuído pelo mestre, quando o personagem consegue atingir uma determinada meta estipulada durante o desenvolvimento da história [FERNANDES, 2008].

2.2 Interface do Jogo

A Figura 1 mostra a interface disponível aos jogadores, no qual cada jogador visualiza sua carta (I); seu dado (II); a área de texto (III), que o permite ler todas as mensagens enviadas por ele e pelos outros jogadores e mestre durante a composição colaborativa da história; no (IV), a carta em destaque, com outra cor e tamanho, representa o mestre do jogo e, a área (V) mostra as cartas dos demais jogadores. A interface do jogo possui 6 cartas, pois considerou-se a participação de até 5 jogadores e 1 mestre, que é o número utilizado normalmente em um jogo de RPG de cartas [FERNANDES, 2008]. Com o máximo de 5 jogadores, visa-se também facilitar ao mestre acompanhar toda a história que está sendo contada pelos jogadores. Uma vez que o jogo proposto tem como objetivo permitir ao professor conhecer seus alunos e, possibilitar aos alunos se expressarem é necessário que o professor esteja atento a todas as mensagens, para também interagir e instigar os alunos a continuar a história.



Figura 1. Interface do Jogo Narrativo

3 O uso do senso comum no apoio ao jogo narrativo

Com o jogo, deseja-se dar apoio computacional ao mestre para conseguir ajuda, a partir de informações contextualizadas, tanto na fase inicial, na composição do cenário e dos personagens a serem apresentados, quanto na fase de intervenção na narrativa, para roteirização e seqüenciação da estória. Esse apoio é obtido através do conhecimento de senso comum que representa aspectos culturais da comunidade a qual os alunos pertencem. O jogo aqui proposto faz uso do senso comum obtido através do Projeto Open Mind Common Sense no Brasil (OMCS-Br) [ANACLETO *et al.*, 2008]. No jogo, as informações de senso comum são obtidas através de uma carta, que é apresentada na interface do mestre, tal interface possui o design semelhante à dos jogadores. A seguir é apresentado um exemplo do senso comum na sequenciação e roteirização da estória. Tal exemplo será contextualizado no folclore brasileiro, um assunto abordado no Projeto OMCS-Br.

Primeiramente o mestre precisa definir os personagens da estória, nesse exemplo são considerados assuntos sobre o cotidiano das crianças, dos jogadores em questão, assuntos esses referentes a brincadeiras, travessuras, a atitude de gostar de assustar os outros e ser arteiro. O mestre, ao digitar uma dessas características na carta do senso comum e escolher a opção Personagem da carta, obtém através da busca na base, resultados tais como: Saci-Pererê, Curupira, Caipora, entre outros. Ao obter as sugestões para os personagens com aquelas características, o mestre pode identificar quais os personagens que vão de encontro à estória que ele deseja contar. O personagem escolhido neste exemplo é o Saci-Pererê. Caso o mestre desejar saber mais detalhes sobre como esse personagem se parece, ele pode inserir na carta o nome Saci-Pererê e escolher a opção Características. Assim pode obter do senso comum uma lista de características que as pessoas associam ao Saci Pererê, tais como: usa gorro vermelho, fuma cachimbo, tem uma perna só, é negro, etc. Para saber mais detalhes sobre o comportamento do Saci-Pererê, por exemplo, o que ele é capaz de fazer, o mestre pode selecionar a opção Eventos e através da busca na base de conhecimento de senso

comum, o mestre pode receber informações tais como: gostar de assustar criança, fazer travessura, colocar mais sal no arroz, trançar as crinas dos cavalos, etc.

O mestre pode unir tais informações obtidas através do senso comum com a estória que deseja contar e assim definir o perfil, a personalidade e o caráter dos personagens, tal como o Saci-Pererê. Outras buscas são realizadas para definir outros personagens para a estória. Uma vez definidos cada jogador poderá escolher um personagem, ou seja, uma carta referente a um personagem e, através dela, participar da narração da estória. Para ilustrar uma situação, no decorrer da estória um jogador que escolheu ser o personagem Saci-Pererê, diz: Eu (como Saci-Pererê) subi em uma árvore. Se ao observar a palavra árvore, o mestre sentir curiosidade em saber quais são as ações possíveis de realizar, para aqueles jogadores, em uma árvore, ele pode inserir na carta do senso comum a palavra árvore e através da busca obter que em uma árvore se pode subir, ver ao longe, ver do alto, etc. E com base nessas informações continuar a estória: O Saci-Pererê subiu em uma árvore para ver o que está longe, e ele não estava conseguindo enxergar.

4. Considerações finais

Este artigo apresenta o protótipo do jogo Contexteller, jogo narrativo contextualizado no senso comum, para ser jogado colaborativamente, considerando as questões culturais dos alunos para a contextualização da estória. O jogo narrativo sensível à cultura permite ao aluno se sentir próximo da estória, possibilitando se identificar e se expressar sem receios através do personagem em seu contexto cultural, conhecendo e identificando as características existentes na estória descritas pelo professor, a partir de sugestões vindas e adotadas pelo professor do conhecimento de senso comum. O professor pode fazer uso das estórias para gerar diversos materiais a ser apresentados e utilizados pelos alunos, como: imprimir a estória de modo que os alunos possam ter a estória em forma de livro. Ao ter a estória impressa para levar para a casa ou para desenhar, dá-se ao aluno a possibilidade de maior realização em ver o produto que ele ajudou a construir, motivando-o a participar de outras estórias.

5. Agradecimentos

Os autores agradecem FAPESP e CAPES pelo suporte financeiro.

6. Referências bibliográficas

- ANACLETO, J. C.; FERREIRA, A. M.; PEREIRA, E. N.; SILVA, M. A. R.; FABRO, J. A. "Ambiente para criação de jogos educacionais de adivinhação baseados em cartas contextualizadas". In: WIE – Workshop sobre Informática na Escola, 2008.
- BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. M. "A utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem". Technical Reports Series, Setembro 2003.
- BRAGA, J. M. "Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)". 2000. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação de Educação, UFJF, 2000, 92 p.
- FERNANDES, V. R. "O que é RPG?". Revista RPG Dragão Brasil, n. 123.
- GARDINAL, E. C.; MARTURANO, E. M. "Meninos e meninas na educação infantil: associação entre comportamento e desempenho". Psicologia em Estudo, vol. 12, n13, Dezembro 2007.
- MENDES, C. L. "Narrar para outros, narrar para si: as narrativas dos jogos eletrônicos como estratégias de subjetivação". Educação e comunicação, n. 16, Janeiro 2008, 17p.
- OAKLANDER, V. "Descobrimo Crianças a abordagem gestáltica com crianças e adolescente". São Paulo: Summus Editorial, 1978, 364p.
- PIAGET, J. "Psicologia e pedagogia". Rio de Janeiro: Forense, 1998. 184p.