



Evento	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	A contribuição da metodologia de design na criação de jogos educativos para crianças de 6 e 7 anos
Autor	MARINA MUGNOL
Orientador	VANESSA NETO BISCHOFF
Instituição	Faculdade América Latina

Os jogos educativos são recursos de aprendizagem através de atividades lúdicas, que seguem regras pré-determinadas. Desse modo, favorecem o desenvolvimento cognitivo das crianças de forma prazerosa. Além disso, por serem regulados por regras de execução e convivência, esses jogos também se configuram eficazes meios de expressão e socialização, pois estimulam a curiosidade, a espontaneidade e a criatividade em benefício à inserção do indivíduo numa atividade em grupo.

A metodologia projetual de design organiza o processo de desenvolvimento de um projeto, proporcionando uma melhor compreensão e aplicação de suas etapas, de forma a conceber a solução do problema proposto através de um artefato. Nesta pesquisa, os objetos projetados são quatro jogos educativos. Para tanto, parte-se da hipótese de que, no espaço de ensino-aprendizagem, essa metodologia pode contribuir para que a construção do conhecimento transcorra de forma lúdica, agregando valor no processo pedagógico.

Com o intuito de beneficiar a comunidade por meio de ação social, firmou-se acordo cooperativo com a ACPMEN - Associação Centro de Promoção Santa Fé, em Caxias do Sul (RS). O público-alvo para o desenvolvimento dos jogos é uma turma de dezessete crianças de seis e sete anos de idade, que frequentam o turno inverso à escola na ACPMEN. A pesquisa acontece entre março e dezembro de 2014, sendo que o processo de criação e aplicação de cada jogo terá duração de, aproximadamente, dois meses.

O processo projetual de cada um dos jogos educativos abarca as etapas: (i) estruturação do problema e elaboração do briefing; (ii) coleta e análise inicial de informações; (iii) elaboração da atividade preparatória; (iv) atividade preparatória, que consiste num estudo de campo, quando é observado a interpretação das crianças em relação a determinados elementos que configuram o jogo, para desenvolvê-lo de acordo com o conhecimento tácito deste público-alvo; (v) análise dos coletados na atividade preparatória; (vi) aplicação de métodos de criatividade e definição do conceito do projeto; (vii) estudos e esboços para geração de alternativas e realização do anteprojeto; (viii) prototipagem e produção dos jogos.

Simultaneamente ao projeto dos jogos, é realizada a revisão bibliográfica sobre os temas de interesse: (i) metodologia projetual de design, (ii) comunicação visual de objeto de design, (iii) jogos educativos e (iv) desenvolvimento de crianças com seis e sete anos. O objetivo dessa revisão é construir referencial teórico para desenvolver a investigação e respectivo diagnóstico. A análise da pesquisa ocorre de forma qualitativa, por meio de observação participante e entrevistas com a orientadora pedagógica da instituição e a professora da turma em questão. Os resultados são registrados em relatórios, sendo quatro destes elaborados após a aplicação de cada jogo, dois semestrais e, ao término do estudo, será elaborado um relatório final.

O primeiro jogo desenvolvido foi um dominó, com associação de cores e imagens. Sua elaboração ocorreu entre a segunda quinzena de março e a primeira quinzena de maio. As imagens utilizadas no jogo foram selecionadas pelas crianças na atividade preparatória, de forma que o jogo resultou num produto pertinente ao contexto e linguagem visual desse público alvo. A análise da primeira etapa validou a hipótese de contribuição da metodologia projetual de design para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças que participam do estudo.

A segunda etapa da pesquisa está em andamento, com a criação de um jogo de cartas, que associa imagens e conceitos dentro da temática dos quatro elementos da natureza. A partir do estudo proposto e da aplicação da metodologia de design, almeja-se participar do desenvolvimento intelectual e, também, da formação das crianças participantes do projeto enquanto cidadãos.