



Desenvolvimento da Versão Digital “Vertebrados: Adaptação e Sobrevivência”

LUCAS N. MEIRELES (IFPB, Campus Cabedelo), WILL R. R. S. MOURA (IFPB, Campus Cabedelo), MARIA E. P. LIMA (IFPB, Campus Cabedelo), JAMYLLLE R. OUVERNEY (IFPB, Campus Cabedelo), CASSIUS R. SANTANA (IFPB, Campus Cabedelo), JOSÉ L. A. M. SOUZA (IFF, Campus Macaé)

E-mails: lucas.meireles@academico.ifpb.edu.br, will.moura@academico.ifpb.edu.br, eloyza.pontes@academico.ifpb.edu.br, jamyllle@ifpb.edu.br, cassius.santana@ifpb.edu.br, jsouza@iff.edu.br

Área de conhecimento:(Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação.

Palavras-Chave: tabletopia; jogo; didático; tabuleiro; gamificação.

1 Introdução

O jogo *Vertebrados: Adaptação e Sobrevivência* é um jogo de tabuleiro de até 4 jogadores que procura oferecer efetividade didática na apropriação do conhecimento sobre os vertebrados e que, por meio de ciclos evolutivos, são abordadas as características dos peixes, anfíbios, aves e répteis e mamíferos. Seu desenvolvimento segue a perspectiva da gamificação, que conforme Dickie, Schulenburg e Wiese (2021) citam, de acordo com Çeker & Özdamh (2017) tem sido definido na literatura como sendo: “(a) a utilização de mecanismos de jogo sem aplicativos que não são de jogos.”, além da [...] (c) utilização de elementos de jogo aplicados a contextos de não-jogo é mais relacionado ao ensino-aprendizagem; assim: (d) envolvendo os estudantes durante a atividade de aprendizagem de um conteúdo pedagógico.” Vygotsky (1978, p. 102)¹ compara o foco do jogador, no exemplo do autor, uma criança, a uma lente de aumento, pois ela “sempre se comporta além de sua idade média, acima de seu comportamento diário; em jogo, é como se fosse mais madura. [...] o jogo contém todas as tendências de desenvolvimento em forma condensada e ele próprio é uma fonte importante de desenvolvimento”. O VAS foi idealizado como jogo de tabuleiro analógico, porém com a Pandemia de COVID-19 (nos anos de 2020 e 2021), observou-se a necessidade de adaptá-lo ao meio virtual, objetivo geral desta pesquisa. A digitalização do jogo VAS para a plataforma online de jogos possibilita maior amplitude e alcance do jogo, uma vez que uma quantidade inominável de usuários terá acesso e possibilidade de jogar de qualquer lugar, em qualquer horário e com múltiplos usuários, promovendo ubiquidade ao VAS. A ferramenta proposta para a migração do analógico para o digital é a plataforma <https://tabletopia.com/about>, um ambiente virtual gratuito que abriga hoje cerca de 1700 jogos de tabuleiro em seu formato online. Aproveitando da facilidade de uso da plataforma, pretende-se promover atualizações do jogo, aprimorando mecânicas, interface amigável e dando mais diversidade com a adição de vertebrados com cartas novas.

2 Materiais e Métodos

Inicialmente é importante descrever como o VAS foi produzido: apresentado por aluna do último ano do curso de Licenciatura em Biologia, os rascunhos para a ilustração dos vertebrados, tabuleiro e campos foram desenhados no papel em estilo cartoon, para maior familiaridade com desenhos e jogos, e discutidos no aplicativo de mensagens Whatsapp. Foram então digitalizados, criados os modelos de cada tipo de carta (peixes, anfíbios, aves e répteis e mamíferos, cada um com ataque, defesa e estratégia), indicando de qual ciclo pertencia com o ícone do ciclo em questão e qual sua função com ícones que remetem a cada um deles, e finalizados com Adobe Illustrator (Ai), sendo tudo posteriormente organizado em pastas no Google Drive com a colaboração de alunos do 2º ano do curso de multimídia. De porte dos arquivos em formato .Ai e PDF, eles foram vertidos para o formato PNG para que fosse feito o procedimento de upload na plataforma Tabletopia, que já possui áreas separadas para a definição das cartas. Essa plataforma é uma arena virtual que permite jogar online usando variadas plataformas – IOS e Windows – além de possibilitar o download do App nas lojas virtuais. O Tabletopia funciona ainda como ambiente de testes de partida, demonstração, promoção e até mesmo monetização dos jogos que são expostos na plataforma. Para fazer o upload não é necessário ter habilidades de edição ou programação e a plataforma é considerada amigável ao usuário. O mesmo foi feito com o tabuleiro e o campo de cartas. A montagem do setup da partida foi organizada após a adição dos arquivos nas pastas da plataforma, organizando os campos de cartas em cada lado do tabuleiro, onde fica

definida a câmera inicial dos jogadores; e foram inseridos os decks das cartas dos ciclos nos lados da sua respectiva cor e ícone para facilitar a dedução de sua posição e melhor padrão estético. Os modelos de peões foram adicionados ao jogo juntamente com os dados padrões da plataforma. Foi possível magnetizar o tabuleiro e o campo de cartas, o que faz com que os itens do jogo se encaixem no que é definido, através da ferramenta “mapa magnético”. “À medida que um jogo se desenvolve em uma partida [...] coisas inesperadas acontecem, padrões que são impossíveis de prever completamente. Desta forma, o design não é sobre a criação de um objeto fixo. Trata-se de criar um conjunto de possibilidades” (ZIMMERMAN, 2013, p. 162, traduzido do original em inglês), possibilidades estas que permitem criar ambientes alternativos e lúdicos para promover a aprendizagem, em especial em situações em que apenas ambientes virtuais são acessíveis.

2.1 Registro de Progresso:

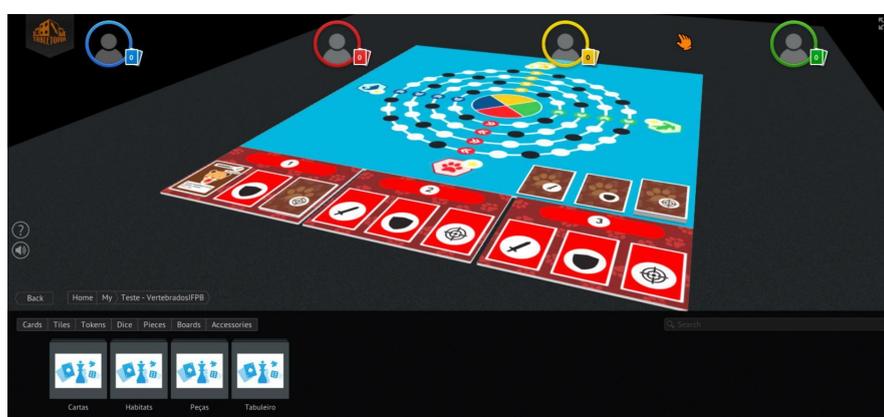


Imagem 1: Visão geral de interface de configuração de *setup* do Tabletopia

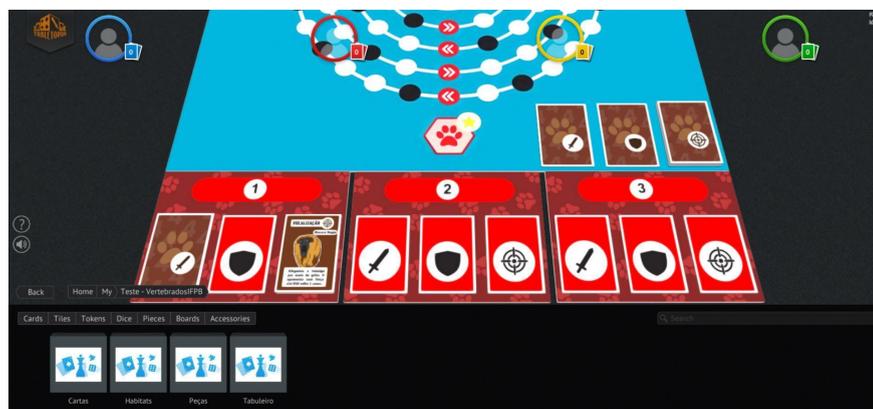


Imagem 2: Visão geral de interface de configuração de *setup* do Tabletopia (2)



Imagem 3: Visualização de interação com carta

3 Resultados e Discussão

Uma vez inserido o tabuleiro com cartas, peões e dados numa organização amigável, a plataforma dá a liberdade de ter uma experiência semelhante a de um jogo físico. Dessa forma, a explicação das regras foi definida e inserida na plataforma no formato de PDF no espaço definido para tal visando maior facilidade de compreensão e jogabilidade. As cartas têm definidas frente e verso, respectivamente, com as informações da espécie e função do vertebrado e com seu ciclo evolutivo e tipo (ataque, defesa ou estratégia). Os jogadores têm seus campos de cartas numerados, podendo clicar e puxar cartas de qualquer deck de acordo com as regras do jogo, e encaixá-las com facilidade. Os peões ficam à espera para quando for possível adicioná-los ao jogo e estão devidamente configurados para serem encaixados nas casas do tabuleiro. Essas funções são suficientes para que todo o jogo ocorra de acordo com o definido nas regras, sendo qualquer erro facilmente corrigido, caso necessário.



Figura 1: Logo do VAS.

A logo foi desenvolvida no Adobe Illustrator (Ai) com base no centro do tabuleiro, que determina as cores e início da posição dos jogadores, com os ícones de cada ciclo. Utilizada como logomarca na área designada no Tabletopia.

4 Considerações Finais

A facilidade na jogabilidade e a compreensão nesse meio virtual fazem com que a aplicação dentro ou fora de sala de aula com intuito didático seja prática e lúdica, principalmente com a liberdade de escolher entre 2 (dois) a 4 (quatro) jogadores, a quantidade de peões na partida, que está diretamente relacionado com a duração e dificuldade de avanço no jogo. Além disso, o jogo é livre para ser utilizado para fins recreativos. O VAS encontrou no Tabletopia uma maneira de conectar pessoas em meio ao momento pandêmico para juntas aprenderem mais sobre os vertebrados e se divertirem. Ainda em processo de publicação, o VAS ainda não se encontra no catálogo do Tabletopia, mas seu tabuleiro de teste pode ser acessado através do link: <https://tabletopia.com/playground/players/id2835826/zatzuk/play>



Agradecimentos

À minha família por dar suporte à criatividade e apoio incondicional aos estudos em meio a tantas dificuldades.

Aos orientadores Cassius Ricardo, Janylle Rebouças e José Luís pelos esforços em fazer com que o trabalho trilhasse o melhor caminho.

À Maria Eloyza pela oportunidade de poder colaborar em seu trabalho de conclusão de curso e expandi-lo para o ambiente virtual.

5 Referências

VYGOTSKY, L. S. Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes. (cap.7). The Role of Play in Development . Cambridge: Harvard University Press, 1978. p. 92-104.

ZIMMERMAN, Eric. Gaming Literacy:: game design as a model for literacy in the twenty-first century. Intersemiose, Revista Digital, v. 4, n. 2, p. 1-11, Jul/Dez 2013. Disponível em:
<https://www.neliufpe.com.br/revista-intersemiose/ano-ii-n-04-juldez-2013/>. Acesso em: 02 ago. 21.

ÇEKER, E.; OZDAMH, F. What “Gamification” is and what it’s not. In: European Journal of Contemporary Education, v. 6, n. 2, 2017.

DICKIE, Isadora.; SCHULENBURG, Haro.; WIESE, Luiz. GAME ON FRAMEWORK: DESIGN PARTICIPATIVO NA ELABORAÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO APLICADAS AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM. In: START: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas / Ivanio Dickmann (organizador). 1.ed. –Chapecó: Livrologia, 2021.