

GDDs PARA GAMES DIDÁTICOS DOCUMENTAÇÃO DE PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS PARA UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA NA EDUCAÇÃO BÁSICA ESCOLAR

Janaina Leite de Azevedo¹

¹Doutoranda em Mídia e Tecnologia, Mestra em Mídia e Tecnologia pela FAAC – UNESP.
Bacharel em Letras - Linguística pela FFLCH – USP. E-mail: janaina.azevedo@gmail.com

RESUMO

Este artigo visa apresentar o percurso de criação de um GDD - *Game Design Document* voltado especificamente às necessidades da criação de jogos digitais para a educação básica. Este é um estudo para a criação de tal documento de modo que se consiga unir tanto a documentação elementar da criação de um jogo digital, quanto a parametrização didáticas, curriculares e pedagógicas.

Palavras-chave: Games Didáticos. GDD. Desenvolvimento de Games. Educação. PNCs.

INTRODUÇÃO

No que se refere a como utilizar games com narrativas interativas em salas de aula da Educação Básica, como recursos regulares de ensino-aprendizagem em Ciências Sociais e Linguagens, trabalhamos uma ferramenta de suma importância para o processo: o GDD – *Game Design Document*.

Embora haja uma certa variedade de GDDs e padrões desse tipo de documento, a maioria não aborda ou trabalha objetivamente questões pedagógicas, curriculares e educacionais, essenciais, em nosso entendimento, à constituição e produção de jogos que possam ser utilizados em sala de aula. Na medida em que um Game Didático é concebido, ele deve ser pensado, também, segundo o papel que visa desempenhar dentro de todo o sistema educacional escolar brasileiro, como um material didático nesse contexto.

OBJETIVOS

O propósito deste trabalho é descrever, para fins de concepção, criação e produção, sem sombra de ambiguidade ou incerteza, etapas essenciais do jogo – ou seja, nele, cada uma das partes de jogo deve ser descrita e detalhada exaustivamente de forma que para parte do referido desenvolvimento tenha arcabouço suficiente para que os profissionais nela envolvidos consigam dar conta de sua execução.

MATERIAIS E MÉTODOS

Os modelos mais comuns disponíveis possuem seções que seguem um padrão elementar de divisão: uma seção que retrata os detalhes da história em questão; outra sobre os personagens e cenários; uma outra sobre o *level design* e o desenvolvimento geral do ambiente de jogo; uma sobre o *gameplay*; uma sobre a estética, a arte e a direção; outra sobre

a sonorização e a música; e, por fim, uma seção que delimita as questões relativas à interface do usuário e aos controles de jogo.

Outra questão importante é que o game deve cumprir uma rotina pedagógica (dentro de uma abordagem disciplinar, complementar, suplementar, interdisciplinar ou multidisciplinar) que inclua a apresentação do conteúdo formal, a prática e os exercícios didáticos, complementos (quando há) e, por fim, avaliação.

RESULTADOS PARCIAIS

Ao pensar no GDD já é necessário pensar, mais que no jogo, num suporte ao professor, como um guia de boas práticas. Nos jogos, é necessário que haja uma dedicação especial a orientar o educador/professor quanto ao uso do game em sala de aula, com instruções de uso, sugestões de atividades complementares, projetos integrados e avaliação de ensino-aprendizagem e desenvolvimento.

O desenvolvedor, ao dirigir-se ao professor, está falando com alguém que, em primeira instância, é um jogador, mas que deve adquirir maestria suficiente sobre o jogo em tempo hábil, para transmitir a prática a outros jogadores – os alunos. Assim, mais do que um tutorial que o ensine a jogar, o professor precisa de uma série de *hacks*, pelos quais ele venha a dominar o jogo, aprender seus controles e truques, de modo a aplicá-lo mais eficientemente junto aos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, ao criar um GDD voltado para um game didático, o desenvolvedor deve ter em mente principalmente quais são as necessidades educacionais que ele visa suprir com aquele produto, isto é, em qual aspecto ele contribui para a devida formação dos alunos e professores. Também é necessário pensar, para além do produto em si, na capacitação de docentes e outros profissionais de educação (como coordenadores pedagógicos e diretores escolares). A maior parte dos professores, aqueles que anteriormente chamamos de professor padrão, tem pouca familiaridade com a tecnologia e uma dificuldade enorme de se adaptar a novas linguagens, de usar a tecnologia e de entender o novo universo em que os seus alunos estão inseridos cotidianamente.

REFERÊNCIAS

B. Kreimeier. **Game Design Methods: A 2003 Survey**. Disponível em:
<http://www.gamasutra.com/view/feature/2892/game_design_methods_a_2003_survey.php>
Acesso em: 4 jul. 2012.

Jeannie Novak. **Game Development Essentials**. Delmar Carnage Learning, 2007.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em:
<<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/ldb.pdf>>.

BRASIL. **Base Curricular Nacional**. Disponível em:
<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versao.revista.pdf>>.