

Pirâmide das letras¹

Rosana Dias da SILVA²

João José ALENCAR³

Lawrenberg Advíncula da SILVA⁴

Universidade do Estado de Mato Grosso, Alto Araguaia, MT

RESUMO

Pirâmide das Letras é um *game* educativo que alia versatilidade e o emprego de conhecimentos inerentes ao campo jornalístico como forma de estimular os alunos do curso de Jornalismo do campus universitário de Alto Araguaia da Universidade do Estado de Mato Grosso. Trata-se de um roteiro de *game* desenvolvido através de atividade multidisciplinar nas disciplinas de Planejamento Gráfico 2 e Produção Editorial para avaliar os conteúdos de linguagem visual em sua relação em ambientes multidimidiáticos. Tem-se como conceito o *design* de hipermídia e a usabilidade.

PALAVRAS-CHAVE: *Games; Design* de hipermídia; Usabilidade.

1. Delineamentos iniciais (Introdução)

Da década de 1950 aos anos atuais, os games deixaram de serem meras máquinas interativas para se transformarem em tecnologias do imaginário em um tempo em que os fluxos de informação parecem ditar o rumo de toda sociedade. No entanto, nem sempre a relação entre tecnologia e homem é bem realizada, na medida em que tratamos da interação entre usuário e interface, ou também denominada pelos estudiosos em Interação-Humano-Computador (IHC).

Neste sentido, atentando para os cuidados envolvendo a boa relação entre conteúdos digitais, suportes de interatividade e modelo mental dos usuários, desenvolvemos o nosso roteiro de game intitulado Pirâmide das Letras. Trata-se de um game educativo voltado a atender os acadêmicos de jornalismo enquanto suporte de aprendizado.

Afinal, a usabilidade mensura o grau de atendimento e satisfação das informações procuradas pelo usuário. Quanto mais fácil à interação com a interface gráfica, melhor a usabilidade (KRUG, 2011).

¹Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria PT 09 Roteiro de Games (avulso), modalidade Produção Transdisciplinar.

² Aluno líder do grupo e estudante do oitavo semestre do curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, email: rosanasilva1971@gmail.com

³ Estudante Recém-formado do curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, email: jjaspc@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, email: lawrenberg@gmail.com.

Trata-se de um trabalho desenvolvido a partir de discussões realizadas nas disciplinas de Planejamento Gráfico II e Produção Editorial, ambas ministradas pelo professor Mestre Lawrenberg A. Silva, do curso de jornalismo do campus universitário de Alto Araguaia da Universidade do Estado de Mato Grosso. A partir de uma pesquisa de formatos de *games* e *newsgames* (plataforma virtual para publicação de notícias), o presente projeto buscou refletir e aperfeiçoar modelos interativos visando sua aplicação durante as aulas laboratoriais.

Sendo assim, os acadêmicos João José Alencar e Rosana Dias da Silva realizaram a concepção do jogo, elaborando as estratégias de jogabilidade e o passo a passo de cada etapa. Trabalhando a interatividade e o raciocínio lógico e estratégico para que os acadêmicos de jornalismo pudessem testar seus conhecimentos sobre o meio jornalístico, por meio de palavras-chaves ligadas à profissão.

De acordo com Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer (2010) podemos acrescentar que Pirâmide das letras enquadra-se na categoria do *newsgames* de quebra-cabeça (jogos que surgem da adaptação de palavras cruzadas e questionários sobre notícias para o mundo digital, dando origem a novos quebra-cabeças e jogos casuais).

2. Qual a proposta do roteiro do game educativo Pirâmides das Letras? (OBJETIVOS)

Facilitar o aprendizado de alunos de jornalismo, no que tange a teste de conhecimentos gerais, raciocínio rápido e estratégia, conjugando o conceito de usabilidade. Incentivar o uso de *newsgames* na prática jornalística.

3. O lugar dos games na prática pedagógica (Justificativa)

O jogador deve ficar atento ao jogo para as informações dispostas ao longo do enredo. Esta atenção exige uma linha de raciocínio específica, que alia as capacidades inerentes à percepção e cognição do indivíduo. E no contexto educacional, o uso do jogo tem servido de importante ferramenta.

“Sob a égide das novas tecnologias, tanto professores quanto alunos, compartilham as informações e experiências que possuem, privilegiando uma aprendizagem colaborativa. Há uma troca de informações constante, em que o educador, na forma de um gestor

de aprendizagem, incentiva, orienta e acompanha o desenvolvimento do educando durante o processo educativo mediado pelas ferramentas tecnológicas.” (SILVA apud GOTTLIEB, 2012, p.106)

Cada vez mais a tríade entre comunicação, educação e novas tecnologias tem resumido uma das problemáticas mais substantivas do novo milênio.

Constitui um desafio central, não só para os comunicadores e os educadores preocupados pelo avanço da tecnologia telemática e digital e suas múltiplas vinculações mútuas, mas também para a democracia e, claro, para a cultura, como processos maiores que contextualizam e condicionam a geração, circulação e consumo do conhecimento. (OROZCO apud CITELLI, COSTA, 2011, p.159-160)

De acordo com o estudioso Martin-Barbero (2011, p.130), hoje o sistema comunicativo deve atender a uma multiplicidade de linguagens.

O cidadão de hoje pede ao sistema educativo que o capacite a ter acesso à multiplicidade de escritas, linguagens e discursos nos quais se produzem as decisões que o afetam, seja no campo de trabalho, seja no âmbito familiar, político e econômico.

Neste sentido, escolhemos o game como uma interface impreterível para as práticas de ensino e aprendizagem nos dias atuais. Surge como uma alternativa para incorporar criativamente as tecnologias na educação, envolvendo alunos e desenvolvendo de forma coletiva a construção do conhecimento. E, trazendo Sodré (2012, p.226), pode-se observar que:

O culturalismo lúdico que investiu o espaço público desde fins da primeira metade do século passado, por efeito do desenvolvimento acelerado das tecnologias da comunicação, incita a pedagogia contemporânea a alinha-se com a oferta estética de meios expressivos como a música, o cinema e o teatro.

A reflexão do autor indica o fator lúdico dos jogos e de sua relevância nos processos de aprendizagem entre os jovens.

4. Os Métodos e Técnicas Utilizados para a produção do roteiro

Para a realização do roteiro foi realizado um estudo sobre games e *newsgames*, com pesquisas de formatos e leituras de bibliografias sobre o tema. Houve uma pesquisa de

formatos em cima das seis categorias do *newsgames* (*Newsgames* sobre atualidades; *Newsgames* infográficos; *Newsgames* documentários; *Newsgames* quebra-cabeças; *Newsgames* educativos; *Newsgames* de comunidade) e, a partir desse estudo, foi desenvolvida uma atividade interdisciplinar que originou o *game* Pirâmide das letras.

Com a proposta em mãos, desenvolveu-se a diagramação do roteiro no programa *Corel Draw X5*, utilizando a fonte *Kozuca Gothic Pro*. A escolha da fonte se deve porque, apesar de ser sem serifa, possui uma boa legibilidade. E utilizamos na concepção o *story board* (pré-visualização do roteiro), uma técnica que permitiu um esboço da versão final do trabalho.

O uso de imagens para exposição no ranking, o fundo do Planeta Terra e o *avatar* da premiação foram retiradas da internet, mas sofreram modificações e algo foi desenvolvida especialmente para o produto.

5. O roteiro do jogo Pirâmides das Letras (Descrição do produto)

Para o desenvolvimento do roteiro de games envolveu-se uma equipe formada por: Desenvolvedores, com os alunos João José Alencar e Rosana Dias da Silva; de Projetores de Interface gráfica, com os alunos João José Alencar e Rosana Dias; além do apoio do professor Lawrenberg Silva; de Designer de *game*, com João José Alencar. Em sua concepção, o roteiro foi dividido em três etapas.

5.1 Pré jogo (Instruções e ranking)



Inicialmente, aparece na tela a palavra “jogar?”, que está associado a ideia de interatividade, pois ao ser inserido como uma pergunta cria uma espécie de diálogo com o jogador. No pré-jogo há informações relacionadas às instruções do jogo em si e o ranking de vencedores.

O uso dos botões “iniciar” e “ranking” possibilitam uma navegação rápida pela tela do jogo. Após um clique no botão iniciar, o usuário logo depara com as instruções. Elas justificam-se pela necessidade de realizar uma introdução sobre o formato, com informações mais detalhadas ao usuário.

A imagem de fundo é uma figura que faz alusão ao globo, que refere-se a abrangência dos temas envolvidos pelo jogo.

Do ponto de vista estético, o cenário do jogo utilizou cores inerentes a um estudo psicológico das cores, por meio da leitura do livro *Psicodinâmica das cores* (2011) de Modesto Farina. A cor predominante é o azul que remete a serenidade, inteligência e segurança. Aspectos que o jogo pretende estimular através da sua jogabilidade.

A logomarca traz o símbolo da pirâmide contendo algumas letras no objeto, tal recurso torna-se uma iconografia de fácil identificação. As duas cores que compõe a logo são a vermelha que remete a disputa (com alusão ao sangue) e amarela que representa a conquista (que remete ao ouro, simboliza premiação).

Ao clicar no ícone Iniciar, abre-se uma sequência em três quadros, no qual são explicadas ao jogador as regras do *game*. As setas indicadas permitem que o usuário possa ler com atenção as orientações e dá início ao jogo (*start*).

5.2 Jogo



O *game* possui sete fases. O jogador precisa completar todos os quadrinhos disponíveis em cada ponta da pirâmide em um tempo máximo de dois minutos. À medida que o jogador passa de fase, o tempo inicial permanece inalterado, e os quadrinhos a serem completados diminuem.

Inicia-se com seis quadrinhos na primeira fase, e à medida que o jogador avança, diminui em uma progressão aritmética a quantidade de quadrinhos. Com exceção da quinta e sexta fase, que a quantidade de quadrinhos é a mesma, no caso, apenas dois.

O grau de dificuldade reside nos temas impostos e na redução das possibilidades de respostas, logo condicionadas pela sequência do alfabeto. Ao todo são 23 letras dispostas que: são escolhidas pelo jogador de modo irreversível, e depois simultaneamente devem corresponder às palavras-chave relacionadas ao tema sorteado pelo jogo. O que aumenta a responsabilidade do poder das decisões e escolhas no jogo.

Conforme as palavras são inseridas e aceitas dentro da associação proposta, as opções de palavras com as letras disponíveis vão diminuindo. Como o jogador não sabe a palavra-chave da próxima fase, é necessário se pensar em uma estratégia para ir eliminando as letras que possuem poucas palavras em sua iniciais, como é o caso das letras H, Q, X, Z.

Para cada fase completada o jogador ganha 100 pontos. Além disso, o tempo usado pelo jogador se converte em pontos, através dos números atribuídos em razão de minutos e segundos, que acaba determinando na pontuação final do jogador. Por exemplo, completou a fase em 01min30seg, ganha-se 130 pontos. Ganhando o jogo, acrescenta-se ao placar mil pontos.

Essa disputa em pontos incentiva a competição, já que no final o jogador adiciona um *avatar* e um nome de usuário. Dessa forma, além de incentivar que o jogador complete a pirâmide, exigem-se que o mesmo tome uma postura na garantia da liderança no *ranking* do jogo, a partir do momento que este usuário esmera-se num desempenho com menor tempo em relação aos outros jogadores.

Para cada fase muda-se a cor do pano de fundo do *game*, sinalizando o avanço de fases. Entre uma fase e outra há uma pausa de cinco segundos que é determinado através de texto randômico no topo da tela, que traz frases de apoio ao jogador. Esse mecanismo trata-se de um descanso ao término de cada etapa, apoiado na perspectiva de interatividade com o usuário do jogo.

5.2.1 Palavra-Chave

Pirâmide das Letras é dividido em fases e tem como meta averiguar o conhecimento do jogador com base nas diferentes segmentações do jornalismo. Por exemplo, para averiguar o conhecimento do campo científico é preciso apontar nomes de invenções.

Entre as possibilidades de palavra-chave colocadas no roteiro do *game* “Pirâmide das Letras” estão: Revistas brasileiras (mercado jornalístico); Esportes (jornalismo esportivo); Países (relações internacionais); Líderes brasileiros (jornalismo político); Filmes nacionais (jornalismo cultural); Comidas típicas (jornalismo gastronômico); Moedas (jornalismo econômico).

Para consolidação do game será necessário à criação de um banco de dados e deverão ser criadas novas palavras-chaves, com a intenção de aumentar o grau de dificuldade, para que a cada jogo as seqüências possam ser alternadas e diferenciadas.

5.3 Pós Jogo (Congratulação, informação de pontuação e salvamento de jogo)



Quando o jogador cumpre todas as etapas com êxito, aparece na tela as congratulações com um *avatar* segurando um troféu, simbolizando a vitória do usuário. Também aparece a pontuação e abre-se um campo para a inserção do nome de usuário e um espaço para anexar uma imagem que o represente no *ranking* de pontos, que se encontra disponível no período de pré-jogo; contendo os dados dos cinco jogadores que tiveram melhor desempenho.

CONSIDERAÇÕES

A importância do bom desenvolvimento de um design de hipermídia, baseado nos conceitos de usabilidade, garantiu a concepção de um roteiro que privilegiou a melhor interação entre o usuário e as interfaces do jogo, para, num segundo momento, facilitar as relações de ensino e aprendizagem desenvolvidas no curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso, Unemat.

Pirâmides das Letras, um produto experimental, reitera a necessidade de discutir novos modelos tecnológicos para a melhoria das práticas pedagógicas, assim como localiza o lugar dos games e a necessidade de um estudo mais apurado acerca da usabilidade e do design hipermídia para uma melhor compreensão da interação-humano-computador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSTROM, BO. **Fundamentos da Comunicação Visual**. São Paulo: Rosari, 2009.

BOGOST, Ian. FERRARI, Simon. SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames: Journalism at Play**. MIT. Press. 2010

DONDIS, D. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FARINA, M. **Psicodinâmica das cores**. 2. ed. São Paulo: Edgar Bluche, 2011.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. Uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. 2. reimp. Rio de Janeiro: Altabooks, 2011.

LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer C. **Novos Fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Desafios culturais: da comunicação à educomunicação** apud CITELLI, Adilson Odair. COSTA, Maria Cristina Castilho (Org). **Educomunicação: Construindo uma nova área do conhecimento**. São Paulo: Paulinas, 2011.

OROZCO-GÓMEZ, Guillermo. **Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI** apud CITELLI, Adilson Odair. COSTA, Maria Cristina Castilho (Org). **Educomunicação: Construindo uma nova área do conhecimento**. São Paulo: Paulinas, 2011.

SILVA, L. **Entre a sala de aula, a realidade profissional e a sociedade local: uma breve reflexão sobre a experiência de ensino no curso de jornalismo de Alto Araguaia, Mato Grosso**. In: GOTTLIEB, L. Coleção Comunicação em cena. V. 1. São Paulo: Scortecci, 2012.