

SOUZA, Marco Antonio de. **Fronteiras da Terra (FT) – Jogo de Tabuleiro**. 2019. 4 folhas. Produto Final (Mestrado em Docência da Educação Básica) – UNESP, Faculdade de Ciências, Bauru-SP, 16/12/2019.

O PRODUTO FINAL

O presente produto intitulado “Fronteiras da Terra” corporificou o desenvolvimento do jogo de tabuleiro na versão analógica, para que pudesse contribuir com os estudos relativos ao eixo temático Ambiente, mais precisamente na interdependência dos seres vivos para o 3º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais e, paralelamente, proporcionou o trabalho de Educação Ambiental (EA) em uma perspectiva mais crítica como tema transversal apoiador do conteúdo previsto no Eixo Vida e Ambiente do currículo de Ciências da Natureza.

Constituiu-se, como objetivo geral do produto educacional, desenvolver representações analógicas acerca das relações entre os seres vivos do ambiente imediato. Os objetivos específicos foram: a) Apresentar os tipos de relações ecológicas em três categorias: as harmônicas, desarmônicas, indiferentes; b) selecionar, dentre as imagens e produções realizadas, o acervo para a composição dos jogos digitais; c) Criar, editar e inserir os jogos produzidos e aplicados na versão analógica (constará como não disponível no drive do repositório da Unesp).

A aplicabilidade dos produtos tinha, como propósito inicial, a utilização de jogos de tabuleiro, baixados em pdf e impresso com tutorial, a serem usados pelos professores e estudantes do 3º ano em diante, porém, no processo de qualificação, a Banca Examinadora optou pela busca de patrocínio e sugeriu a aplicação em larga escala.

A metodologia aplicada constituiu o envolvimento de outros profissionais que pudessem compartilhar os objetivos comuns e estivessem dispostos a desenvolver jogos que se encaixassem no escopo e na intencionalidade proposta.

6.1 O jogo de tabuleiro

No desenvolvimento de jogos analógicos, o pesquisador conheceu um game designer que lhe ofereceu um produto e, em contrapartida, o pesquisador externou sua intencionalidade e perguntou se estaria disposto a participar do projeto.

Imediatamente, sem muitos rodeios, ele quis saber mais detalhes sobre o referido empreendimento e, após análise, marcou, via Duo (facilidade do Google), uma vídeochamada. Conheceram-se com o uso da tecnologia e começou o estreitamento de uma amizade e parceria gratuita com aprendizagens e trocas para ambas as partes.

Depois disso, de forma organizada traçaram uma proposta do desenvolvimento do jogo de tabuleiro para entrega, no máximo, em 30 (trinta) dias para se concretizar na medida em que optamos pelo desenvolvimento da metodologia ativa - *Design Thinking* (DT), criada por Plattner, Meinel e Leifer (2011).

O cronograma elaborado e aprovado, cabe ressaltar, foi cumprido à risca. As ações eram sempre decididas pelas partes em conferências por hangouts e, de fato, o produto se concretizou no tempo, inclusive com a realização da testagem de protótipos 1 e 2 (em públicos de diferentes faixas etárias) que sofreram modificações e ajustes pelos próprios parceiros ou pela orientadora do pesquisador, Prof.^a Dra. Ana Maria de Andrade Caldeira.

O procedimento adotado foi o da metodologia ativa "*Design Thinking*" que, além dos três profissionais, contou com apreciação dos estudantes que colaboraram na confecção de imagens que foram aproveitadas no "*print and play*" e testaram, pessoalmente, os jogos materializados e impressos cuja edição encontra-se no apêndice deste trabalho.

Quadro 23 – Planilha de execução do Jogo de Tabuleiro

Nome do projeto: (Fronteiras da Terra)	OK	SEMANA 1	
Fazer checklist de tarefas	Ok		6/7
Cronograma de desenvolvimento do protótipo	Ok		6/7
Ler e destacar informações relevantes do pré-projeto.	Ok		7/7
Pesquisar e estudar os temas pedagógicos.	Ok		8/7

Estudar mecânicas viáveis para o público alvo.	Ok		9/7
Buscar referências de board games com crianças entre 8 e 9 anos.	Ok	SEMANA 2	9/7
Buscar referências de board games adaptados para o digital.	Ok		9/7
Definir mecânicas utilizadas	Ok		10/7
Execução do primeiro protótipo	OK		10/7
Ilustrações funcionais do protótipo – 1	Ok		16/7
Impressão do protótipo – 1	OK	SEMANA 3	17/7
Playtest do protótipo – 1	Ok		18/7
Correções do protótipo – 1	OK		19/7
Execução do segundo protótipo	OK		20/7
Ilustrações funcionais do protótipo – 2	OK		16/7
Impressão do protótipo – 2	OK		21/7
Playtest do protótipo – 2	OK	SEMANA 4	27/7
Correções do protótipo – 2	OK		28/7
Fechamento de arquivos Print and Play.	OK		29/7
Fechamento do manual de regras.	OK		7/8

Fonte: O autor, 2019.

Para categorizar e definir, com exatidão, a mecânica do jogo, ilustrações, temas e assuntos, personagens ou avatares muitos minutos foram usados em *whatsapps* pelo pesquisador e game designer a fim de procederem à configuração e estética do produto tabuleiro.

Trataram-se de demandas que envolviam e engajavam os membros do empreendimento, de forma colaborativa, na pesquisa mais detalhada e no aprofundamento das informações para evitar imprecisões e para o cumprimento de prazos e a tomada de decisões.

Uma vez confeccionado e impresso, pelo correio foi enviada a 1ª versão em amarelo, o que possibilitou a análise mais apurada dos detalhes para ajustes e correções. O pesquisador recebeu convite da Secretaria Municipal de um município do Paraná para apresentação desse produto e, também, recebeu uma 3ª versão, que ficou mais próxima do documento proposto e que foi apresentada no LADEPPE da Universidade Estadual Paulista (UNESP) em reunião com a equipe de coordenação.

Dessa forma, para mostrar a existência real do jogo “Fronteiras da Terra (FT)” em seus 03 (três) jogos, disponibilizamos uma versão preliminar do manual no APÊNDICE D.

A orientadora, com a indicação da banca examinadora no processo de qualificação achou, por bem, no que tange ao repositório da Unesp, na seção do produto, constar: divulgação não autorizada, pelo potencial apresentado e a possibilidade da utilização do referido em larga escala.

Figura 20 – Conhecendo o jogo 3 - Formação Heróica



Fonte: Autor, 2019.