

EAFBJGAME: UM RPG PARA APRENDIZAGEM COLABORATIVA

**Romero A. MEDEIROS, Fábio D. FELICIANO, Josilene A. BRITO, Rafael R. G.
SENHORINHO, Marlon S. PARENTE**

Escola Agrotécnica Federal de Belo Jardim, Av. Sebastião Rodrigues da Costa, s/n
Bairro São Pedro - Belo Jardim / PE, PABX: (81) 3726-1355
romeroa.medeiros@gmail.com, fabioden@yahoo.com.br, josybrito47@gmail.com, bagda2006@gmail.com,
msp9910@gmail.com

RESUMO

Existe uma demanda por aplicações que facilitem a interdisciplinaridade em sala de aula, em face as dinâmicas sociais e tecnológicas em que vivemos. Na Escola Agrotécnica Federal de Belo Jardim, agreste de Pernambuco, foi proposto aumentar a interação entre os seus cursos, tanto os do ensino médio integrado como nos cursos técnicos subseqüentes. Pensando também em motivar os alunos do ensino médio que estão no curso de Informática em prática de programação, foi proposto a eles que desenvolvessem algum tipo de jogo. Com um jogo on-line, poderíamos manter um ambiente colaborativo que privilegiaria uma sócio-construção do conhecimento em vários setores da escola.

Desta idéia surgiu o EAFBJgame, um *RPG (Role Playing Game) On-Line*. A proposta deste jogo é que alunos dos diferentes cursos possam interagir com conceitos, ambientes e colegas de outros cursos, difundindo as várias áreas que a escola trabalha. Após o início do projeto, percebemos um estímulo crescente pelo desenvolvimento de novos jogos por parte dos alunos de Informática, assim como uma grande receptividade dos alunos de outras áreas.

O objetivo dentro do jogo é o de conseguir pontos interagindo com outros jogadores (alunos), com os personagens não jogadores (funcionários e professores da escola) e com os vários objetos associados a cada curso. Os jogadores podem conversar entre si online (chat), para conseguir dicas e formar grupos (guildas). O jogo tenta refletir algumas características reais da EAFBJ, como as localizações dos blocos e salas de aula,

representados pelos cursos de Informática, Agropecuária, Agroindústria e Enfermagem. Outra característica do jogo é a capacidade de ser usado como ferramenta de avaliação escolar, através de questões objetivas lançadas por personagens não jogadores (professores), pontuando o jogador pelo seu nível de interação e dos seus conhecimentos específicos de uma dada área. Nesta versão preliminar só foi desenvolvido o ambiente de avaliação para uma disciplina do Bloco de Informática, apesar da interação ser pontuada em todos os blocos (cursos) da escola, através de diversas situações nas quais o jogador precisa interagir. O desenvolvimento foi realizado utilizando a ferramenta RPG Maker XP v.1.02a, e para edição de imagens o GIMP 2.4.4 e o mspaint.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, João R., GIRAFFA, Lúcia M. A Utilização dos Role-Playing Games no Processo Ensino-Aprendizagem. PUCRS, 2003. Disponível em: <http://www.inf.pucrs.br/tr/tr031.pdf>. Último acesso em 22 de fevereiro de 2008.

RPG MAKER XP. Disponível em: <http://baixaki.ig.com.br/download/RPG-Maker-XP.htm>. Último acesso em 30 de junho de 2008.