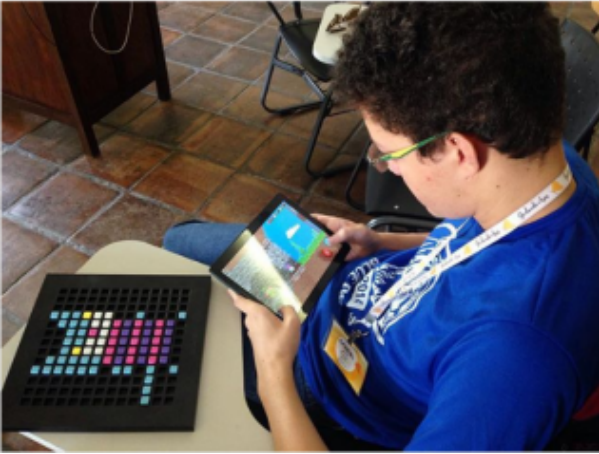


Jovens com Síndrome de Down e Deficiência Intelectual na produção de Jogos Digitais.

O curso de Jogos Digitais da Unicap participou do Ganhando Asas Através da Comunicação e da Arte em seus dois primeiros semestres, abraçando o desafio de auxiliar o desenvolvimento de habilidades em jovens adultos com Síndrome de Down ou Deficiência Intelectual, de forma lúdica e através dos jogos e suas características.

Para quem não conhece o projeto, um breve resumo: em 2017.2 a Universidade Católica de Pernambuco iniciou um projeto de extensão chamado Ganhando Asas através da Comunicação e da Arte, do qual o objetivo é oferecer aos jovens com Síndrome de Down e Deficiência Intelectual, a oportunidade de participar de disciplinas dentro de um espaço acadêmico e estimular o aprendizado de novos saberes. É uma iniciativa do curso tecnológico em Fotografia da Universidade Católica de Pernambuco, que firmou parceria com a E-Brasil e a Regra3, empresa de responsabilidade social que desenvolve cursos e projetos na área da inclusão social.

Seguindo o caráter interdisciplinar do projeto, a disciplina chamada 'Jogos Digitais' que a princípio utilizaria jogos em sala de aula numa perspectiva *edutainment*, foi além e propôs o desafio de trabalhar com os alunos o estudo e produção de jogos digitais. O ponto de partida foi envolver conhecimentos preliminares de game design e arte para familiarização dos alunos com o tema, seguidos de rodadas de jogos para construção de referencial e atividades práticas direcionadas à produção de jogos digitais.



Desenvolvimento de personagens utilizando Bloxels. FONTE: Instagram Ganhando Asas.



Alunos do Ganhando Asas através da Comunicação e da Arte na aula de Jogos Digitais. FONTE: Instagram Ganhando Asas.

“A idéia era desenvolver habilidades de forma lúdica, enquanto os alunos envolviam-se na produção, estávamos estimulando práticas de planejamento, gerencia do tempo, escopo. É possível vivenciar a produção de um jogo digital mesmo não-alfabetizado”. Juliana Miranda, professora da disciplina.

A metodologia foi dividida em duas fases, uma por semestre, e findou na apresentação de trechos de jogos digitais, desenvolvidos em dupla, utilizando uma ferramenta chamada Bloxels. Os alunos protagonizaram seus projetos desde a

concepção de narrativa, PCs, NPCs, Cenários e planejamento de level design. Todas as duplas alcançaram os objetivos, mas o foco era na caminhada, não no destino, ou seja, os alunos não estavam em profissionalização, mas numa atividade diferente que promovesse seu desenvolvimento de forma lúdica e saindo do formato padrão.

“Eles eram simplesmente fantásticos. Junto deles, planejávamos certinho cada aula. Alguns adoravam jogos, mas ver uma produção deles ser jogada causava a todos bastante alegria”. Lucas Melo, Monitor.



Trabalhos expostos em diversas etapas no evento de encerramento do semestre 2018.2.

Dando a César o que é de César, em jogos digitais, participaram do projeto: Anthony Lins (coordenador), Juliana Miranda (docente) e Lucas Melo (monitor). E você? **Se interessa por novas relações dos jogos digitais com a educação? Comenta aí!**