

GAME WEB DE RPG COMO UM POTENCIAL PARA O ENSINO

Caio F. S. e Silva¹, Lucas S. Biazon², Vivian T. S. Gambarato³, Vinicius M. e Silva⁴, Wendel P. A. Santos⁵

¹Discente em Análise e Desenvolvimento de Sistema na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, caiofelipe.developer@gmail.com

²Discente em Análise e Desenvolvimento de Sistema na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, lucasbiohazardxd@gmail.com

³Docente Mestre na Faculdade de Tecnologia de Botucatu

⁴Discente em Análise e Desenvolvimento de Sistema na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, vinicius.moreira7@fatec.sp.org.br

⁵Discente em Análise e Desenvolvimento de Sistema na Faculdade de Tecnologia de Botucatu, wendel.paes.santos@gmail.com

RESUMO: A indústria de *games* está em crescimento, inovando com tecnologias, principalmente *web*, que as potencializa (SANTOS et al., s/d). O mercado *web* para *games* tem uma vantagem no qual o usuário não precisar de uma plataforma para acessar o conteúdo, apenas o navegador, necessitando apenas de Internet e de um dispositivo. Assim, é possível a criação de um jogo, não apenas para o lazer, mas que possa estimular a criatividade e a leitura. Segundo Martins *et al.* (2018), a leitura de *e-books*, está cada vez mais popular e aceita, pelo custo x benefícios apresentados por essa ferramenta. Porém, essa aceitação vem por conta de a geração já estar acostumada a adquirir e aceitar novas tecnologias. Acerca desses pontos, surge o RPG, no qual o jogador necessita escolher e interpretar seu personagem, estimulando vários sentidos, principalmente a criatividade (ZAMARIAM, 2016). De acordo com Saraiva, Mügge e Alles (2017), após feita uma pesquisa entre alunos de uma determinada escola, concluiu-se que 90% deles preferem que os estudos sejam aliados à tecnologia. Segundo Souza Júnior *et al* (2018), foi feita uma pesquisa, na qual foram sugeridas duas atividades, uma de forma padrão como um questionário, e outra um jogo. Após a pesquisa, foi possível notar um acréscimo no aproveitamento para quem fez através do jogo, além de uma aceitação maior. O estilo RPG possibilita vivenciar emoções utópicas. Juntando esse gênero, no formato de um livro-jogo, pode-se criar um RPG que possibilita a interação com a leitura tornando-a ainda mais atrativa e divertida. Segundo Zamariam (2016), após a consulta de uma pesquisa realizada em algumas escolas na região de Londrina, percebeu que os alunos perdem interesse em literatura quando é imposta. Pensando nisso, a solução encontrada por ele foi a utilização do RPG, em que os alunos vão participar da história e interagir. Logo, percebeu que RPG amplia o conhecimento em diversas áreas, além de melhorar a comunicação pessoal. Com tudo isso, nota-se que o ensino através de uma metodologia diferente prende a atenção e aumenta ainda mais o aproveitamento do aluno (leitor). De acordo com Ashinoff (2014) os jogos eletrônicos mesmo que não tenham sido

desenvolvidos com intuito pedagógico, podem ser usados para tal propósito, estimulando o cérebro a aprender determinado assunto, assim como os jogadores de Pokémon que acabam aprendendo vários nomes e estilos. Desta forma, o presente trabalho tem o objetivo de desenvolver um livro-jogo, que será um livro digital com ilustrações e efeitos sonoros para aumentar a imersão do leitor. Uma história que se molda conforme as escolhas, um sistema de inventário como HP (Sistema de vida) e dinheiro, assim se tornando um RPG. Serão utilizadas tecnologias *web* como HTML e CSS para a parte visual (*front-end*) em conjunto com o Javascript que tornara o jogo dinâmico, no *back-end* foi utilizado PHP com o banco de dados MySQL, todo esse conjunto permite suportar todos os requisitos necessários para rodar o *game web*. Todo esse projeto visa estimular ainda mais a leitura, com a diversão de um *game*.

REFERÊNCIAS

ASHINOFF, Brandon K. The potential of video games as a pedagogical tool. **Frontiers in Psychology**, n. 5, p. 1109, 2014. Disponível em:

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2014.01109/full>. Acesso em: 20 ago. 2021.

SOUZA, JUNIOR, G. N. et al. Jogos digitais e aplicações *web* como forma de engajamento no ensino da leitura utilizando tarefas adaptativas *matching-to-sample*. **IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa**, n. 27, p. 13-

22, 2018. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6535188>. Acesso em: 20 ago. 2021.

MARTINS, M. et al. Adoção de tecnologia para fins de leitura: um estudo da aceitação de e-books. **BBR, Braz. Bus. Rev.** Vitória, v. 15, n. 6, p. 568-588, dez. 2018. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-23862018000600568&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 19 set. 2020.

SANTOS, C. L. et al. Aplicabilidade da ferramenta Macromedia Flash MX no Desenvolvimento de WebGames. Disponível em:

http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:P9yuf5AF2gYJ:scholar.google.com/&hl=pt-BR&as_sdt=0,5. Acesso em: 17 set. 2021.

SARAIVA, J. A., MÜGGE, E., ALLES, S. B. A tecnologia aliada à leitura de textos literários. **Informática na educação: teoria & prática**, v. 20, n. 4 dez, 2017.

Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/77154>. Acesso em: 20 ago. 2021.

ZAMARIAM, F. O RPG como alternativa metodológica para o ensino da leitura literária nas aulas de língua portuguesa. **Blucher Social Sciences Proceedings**, v. 2, n.

4, p. 1338-1349, 2016. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-rpg-como-alternativa-metodologica-para-o-ensino-da-leitura-literaria-nas-aulas-de-lingua-portuguesa-23676>. Acesso em: 20 ago. 2021.