

CORONAGAME: UM JOGO PEDAGÓGICO SOBRE O NOVO CORONAVÍRUS E A COVID-19

Anderson Conceição dos Santos¹, Aidil Gonçalves Garcez²

1. Estudante do Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Salvador (CJCC-Salvador)
2. Professora do Núcleo de Ciências da Natureza do CJCC-Salvador/Orientadora

Resumo

Os primeiros casos de COVID-19 tiveram origem na cidade de Wuhan, localizada na China, as primeiras ocorrências foram relatadas na virada do ano 31/12/2020 e a incidência aumentou de maneira exponencial logo nas primeiras semanas. O Brasil identificou o primeiro caso de COVID-19 no final de fevereiro de 2020, e a declaração de transmissão comunitária no país veio no mês de março desse mesmo ano, também em março foi registrada a primeira morte pela doença no país. Na Bahia o primeiro caso da doença foi confirmado pela Secretaria Estadual da Saúde (SESAB) no dia 06/03/2020, e no dia 18/03/2020, as aulas presenciais das unidades de ensino das redes públicas e privadas do estado foram suspensas através do Decreto nº 19.586.

Este artigo apresenta a experiência da produção de um jogo digital construído, remotamente, por um estudante do Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Salvador, que, motivado por uma emergência sanitária de extrema relevância, manifestou o desejo de desenvolver uma ferramenta pedagógica com o objetivo de orientar a comunidade escolar a se proteger da infecção causada pelo novo coronavírus.

Palavras-chave: Pandemia; Prevenção; Tecnologias digitais.

Introdução

A COVID-19 é uma doença causada pelo coronavírus, denominado SARS-CoV-2, que apresenta um espectro clínico variando de infecções assintomáticas a quadros graves. De acordo com a Organização Mundial de Saúde, a maioria (cerca de 80%) dos pacientes com COVID-19 podem ser assintomáticos ou oligossintomáticos (poucos sintomas), e aproximadamente 20% dos casos detectados requer atendimento hospitalar por apresentarem dificuldade respiratória, dos quais aproximadamente 5% podem necessitar de suporte ventilatório. Os sintomas podem variar de um resfriado a uma Síndrome Gripal-SG, até uma pneumonia severa e a transmissão acontece de uma pessoa doente para outra ou por contato próximo. As recomendações de prevenção à COVID-19 passam por medidas simples de higiene, que vão desde a lavagem frequente das mãos com água e sabão até o uso de máscaras de proteção facial.

Nossa sociedade possui uma grande diversidade de formas e meios de comunicação, e para se destacar, é importante que o indivíduo tenha a competência da leitura e da compreensão de diferentes linguagens, contudo, nas atividades escolares, é comum que os estudantes se concentrem somente no aprendizado sobre a leitura e a escrita (CARNEIRO, 2014). Um dos maiores desafios dos sistemas educacionais é transformar o aprendizado em uma tarefa lúdica, para isso, não é preciso apenas muita criatividade, mas também, instrumentos que atendam as necessidades pedagógicas dos estudantes e atraiam o interesse destes.

Nesse contexto, o jogo didático ganha espaço como ferramenta alternativa de aprendizagem por estimular, desenvolver experiências e construir novos conceitos (VOLPATO, 2002). Diante do atual cenário de Emergência em Saúde Pública, em decorrência da infecção humana por um novo microorganismo, um estudante do CJCC de Salvador desenvolveu, remotamente, um jogo digital voltado para estudantes da educação básica, com conteúdos relacionada ao novo coronavírus, a fim de proporcionar a estes uma ferramenta de ensino interativa e prazerosa que pudesse contribuir para a prevenção da COVID-19.

Metodologia

O jogo Coronagame foi construído por um estudante do ensino médio do Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Salvador, sob a orientação de uma professora do Núcleo de Ciências da Natureza dessa mesma instituição de ensino. O jogo foi idealizado no mês de março de 2020, quando surgiram os primeiros casos de COVID-19 no Brasil, coincidindo com o início do ano letivo. Inicialmente, um grupo de estudantes realizaram uma ação na área externa do CJCC, com o intuito de chamar a atenção dos colegas para essa nova ameaça que era a pandemia causada pelo novo coronavírus, após essa ação, um dos estudantes manifestou o desejo de desenvolver um jogo digital que pudesse orientar seus colegas sobre os perigos dessa nova doença, logo em seguida veio a suspensão das aulas na rede pública estadual e com ela o desafio de desenvolver esse projeto remotamente. Durante os meses de março e abril foram realizadas reuniões virtuais entre o estudante e a professora-orientadora, através da plataforma digital Google Meet, onde foram discutidas as estratégias do jogo, tais como público-alvo, caracterização do personagem, efeitos gráficos, nível de dificuldade e também conteúdos envolvendo ludicidade e aprendizado.

O jogo foi desenvolvido na plataforma Scratch do Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), experiente no desenvolvimento de ferramentas educativas para crianças na idade escolar e pelo grupo KIDS da

Universidade da Califórnia, Los Angeles. Trata-se de um contexto de programação visual e multimídia baseado em Squeak e está destinado à criação e promoção de sequências animadas para a aprendizagem de programação de forma simples e eficiente. No Scratch é possível trabalhar com imagens, fotos, música, criar desenhos, mudar aparência e fazer com que os objetos interajam. Sua programação é inteiramente visual e apesar de concebido especialmente para jovens entre 8 e 16 anos de idade, é usado por pessoas de todas as faixas etárias numa grande variedade de contextos, incluindo lares, escolas, museus, bibliotecas e centros comunitários. Foi escolhida essa plataforma pelo fato de ser uma ferramenta simples e de fácil interação, própria para programadores iniciantes.

A estrutura de programação do jogo possui mecânica e estilo de tabuleiro e reúne elementos de quiz. É composto por 24 perguntas envolvendo conceitos, formas de contágio, sintomas, transmissão, diagnóstico e prevenção da COVID-19. Está dividido em três fases (fácil, intermediária e difícil), cada fase é composta por oito perguntas que, ao serem corretamente respondidas, leva o personagem para a fase seguinte. A cada resposta correta, o jogador fortalecerá o seu sistema imunológico contra a COVID-19, a cada resposta errada ele receberá alertas de que poderá ser infectado pelo coronavírus e terá uma nova chance de responder a pergunta que errou. Ao concluir a terceira fase, o jogo estará terminado. Por tratar-se de um jogo com caráter educativo que tem por objetivo difundir as principais formas de contaminação e prevenção das COVID-19, não há vencedores nem perdedores.

Resultados e Discussão

O jogo digital Coronagame foi apresentado ao público pela primeira vez no dia 26/06/2020, em uma live no canal do Instituto Anísio Teixeira, no YouTube, a qual pode ser acessada através do endereço eletrônico <https://www.youtube.com/watch?v=hDLeV-StzP4>. No dia 08/07/2020 o jogo foi apresentado, pelo seu criador, para estudantes e professores da rede pública, em um grande evento virtual do CJCC, denominado Festival Multicultural, e pode ser acessado no canal do YouTube, através do link <https://www.youtube.com/watch?v=0Pq7MOKGYAA>. O jogo está disponível para uso no site da plataforma Scratch cujo endereço eletrônico é <https://scratch.mit.edu/> e pode ser acessado através do link <https://scratch.mit.edu/projects/399363509/>. Nesse jogo o estudante tem a oportunidade de aprender com ludicidade as formas de contágio, sintomas e prevenção da COVID-19.

O Coronagame está sendo usado como ferramenta pedagógica por estudantes e professores do CJCC-Salvador e tem possibilitado um maior entendimento dos conteúdos relacionados ao coronavírus e à COVID-19, permitindo que os estudantes atuem como protagonistas nos processos de construção e democratização do conhecimento. O jogo está sendo apresentado também a outras instituições de ensino da rede pública estadual.

Um bom exemplo de metodologias alternativas que facilitem o processo de ensino-aprendizagem é a abordagem lúdica. Ela fornece ao aluno um ambiente motivador e prazeroso, resultando em enriquecimento do conteúdo graças ao desenvolvimento de habilidades e a motivação para a participação mais ativa durante as aulas (PEDROSO et al., 2009). O lúdico também funciona como um elemento fundamental norteador das relações entre professor e aluno, tornando o processo ensino-aprendizagem mais eficaz, estimulando a criatividade e desenvolvendo a cooperação, a sociabilidade, elementos essenciais no desenvolvimento do aluno no contexto da interdisciplinaridade (CABRERA, 2007; DOS SANTOS; GUIMARÃES, 2010).

Uma das práticas comuns na abordagem lúdica é o uso de jogos que facilitem o processo ensino-aprendizagem por promover a liberdade de expressão e o aumento da capacidade de compreensão dos conteúdos de forma espontânea (DOS SANTOS; GUIMARÃES 2010). Nos dias de hoje, a grande questão que envolve o jogo na educação é como dosar a ludicidade e o aprendizado de modo que esses âmbitos se complementem. A atividade não deve ser desinteressante a ponto de perder o caráter lúdico, e não pode ser descontextualizada de tal forma que não gere reflexão sobre o conteúdo que está sendo ensinado.

Conclusões

As instituições de ensino estão ampliando o uso das tecnologias de informação e comunicação para oferecer aos alunos mídias interativas que possam enriquecer as aulas. Os jogos digitais aparecem nesse contexto como um recurso didático que contém características que podem trazer uma série de benefícios para as práticas de ensino e aprendizagem. Além de serem muito divertidos, os jogos auxiliam no aprendizado, fornecendo diretrizes sobre o respeito, às regras, estratégia e controle do tempo, proporcionando aos estudantes o desafio de superar a si mesmo e de trabalhar em equipe.

Como instrumento de aprendizagem, os jogos ajudam no desenvolvimento do aluno sob as perspectivas criativa, afetiva, histórica, social e cultural. Jogando, o indivíduo inventa, descobre, desenvolve habilidades e experimenta novos pontos de vista. Tanto as potencialidades quanto as afetividades são harmonizadas no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas.

Dentro dessa perspectiva, esperamos que esse jogo contribua para que os estudantes da educação básica, além de adotar medidas preventivas em relação à COVID-19, possam também orientar as pessoas de seu convívio, atuando como multiplicadores do conhecimento adquirido.

Referências bibliográficas

CABRERA, W.B. **Ludicidade para o ensino médio na disciplina de Biologia**: Contribuições para o processo de ensino e aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa. 2007,100 f. Biologia, Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Londrina. Paraná, 2007.

CARNEIRO, M. A. B. A magnífica história dos jogos. **Revista Carta Educação**, dez, 2014.

DOS SANTOS, A.B.; GUIMARÃES. C.R.P. A utilização de jogos como recurso didático no ensino de zoologia. **Rev. electrón. investig. Buenos Aires**, 2010.

<http://www.saude.ba.gov.br/> . Acesso em: 15 de fev. de 2021.

<https://www.who.int/es> . Acesso em: 19 de fev. de 2021.

<http://www.legislabahia.ba.gov.br/documentos/decreto-no-19586-de-27-de-marco-de-2020> . Acesso em: 19 de fev. de 2021.

PEDROSO; C. V.; ROSA, R. T. N. da; AMORIM, M. A. L. Uso de jogos didáticos no ensino de biologia: um estudo exploratório nas publicações veiculadas em eventos. In: **VII Encontro Nacional de Pesquisas em Educação em Ciências**, 2009.

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002.