



Tobias e o Desafio da Educação

Isadora Divino, Sophia A. Magalhães, Victória F. Belo

Janete Tinte Pereira, Victor de Moura Indalecio

Resumo

O presente projeto tem como objetivo abordar a importância dos valores fundamentais na educação infantil, visando promover o respeito e a dedicação aos estudos entre as crianças. Observa-se um aumento preocupante nas condutas inadequadas, como a falta de respeito e o uso de linguagem imprópria, que podem comprometer o futuro da nova geração. Para enfrentar esses desafios, este trabalho propõe a criação de um jogo educativo que estimule o interesse pelo aprendizado, apresentando os valores de forma divertida e interativa. A metodologia utilizada envolve a criação de telas no Canva, que serão importadas para o Construct 3, onde será desenvolvido o jogo. Os personagens, como o protagonista Tobias, desempenham papéis fundamentais na narrativa, ajudando a transmitir as lições desejadas. O projeto enfatiza a necessidade de estratégias integradas que promovam um ambiente familiar organizado e programas educacionais voltados para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Espera-se que, ao engajar as crianças em um ambiente lúdico, seja possível resgatar e fortalecer a educação, contribuindo para a formação de cidadãos mais respeitosos e conscientes. O impacto positivo do jogo poderá se refletir na melhoria do comportamento das crianças, despertando nelas o interesse pelo aprendizado e a importância de valores éticos na convivência social.

Palavras-chave: Valores Fundamentais; Educação Infantil; Respeito; Comportamento; Jogo Educativo.

Introdução

As crianças de hoje são o futuro da sociedade, e é fundamental questionar se estão adequadamente preparadas para os desafios que enfrentarão. Este projeto utiliza a diversão como ferramenta de aprendizado, visando estimular o interesse pelo conhecimento e reforçar a importância dos valores fundamentais, como respeito e empatia. Por meio da criação de um jogo educativo, busca-se mostrar que estudar pode ser uma experiência envolvente, permitindo que as crianças compreendam a relevância de comportamentos respeitosos em suas interações diárias. Além disso, o projeto integra estratégias educacionais que abordam condutas inadequadas, como a falta de respeito e o uso de linguagem imprópria. Ao engajar os alunos em um ambiente lúdico, espera-se

promover uma reflexão sobre a importância da educação e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e solidários, preparando-os para um futuro ético e responsável.

Objetivo

O objetivo deste projeto é demonstrar a importância dos valores fundamentais para as crianças, promovendo uma maior dedicação aos estudos e à educação. Pretendemos incentivar o interesse e a animação no processo de aprendizado, além de abordar questões relacionadas ao respeito e à conduta adequada. A proposta é apresentar essas lições de forma divertida, para que as crianças compreendam a importância desses aspectos enquanto se divertem.

Metodologia

A metodologia deste projeto consiste em uma abordagem estruturada para o desenvolvimento de um jogo educativo que visa promover valores fundamentais entre as crianças. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e sobre metodologias de ensino lúdico, com o objetivo de fundamentar as práticas educacionais propostas.

Materiais

Os materiais utilizados para o desenvolvimento do projeto incluem:

- Computador.
- Acesso à plataforma Canva para a criação de telas do jogo.
- Software Construct 3 para a implementação e desenvolvimento da mecânica do jogo.

Métodos

A metodologia compreendeu as seguintes etapas:

1. **Pesquisa Teórica:** Realização de uma pesquisa sobre o ECA e práticas pedagógicas que promovam o respeito e a empatia entre crianças.
2. **Criação do Conteúdo:** As telas do jogo foram elaboradas na plataforma Canva, apresentando situações cotidianas que exigiam dos jogadores a tomada de decisões éticas. A narrativa do jogo inclui personagens, como o protagonista Tobias, que enfrentava desafios relacionados ao comportamento respeitoso.

3. **Desenvolvimento Técnico:** As telas criadas foram exportadas como arquivos PNG e importadas para o Construct 3, onde foi realizada a programação da mecânica do jogo. Nesta fase, a jogabilidade foi ajustada para garantir interações intuitivas e motivadoras.
4. **Testes e Implementação:** Após o desenvolvimento, foram realizados testes para avaliar a eficácia do jogo em transmitir os valores desejados. A implementação foi planejada para um ambiente escolar, buscando engajar as crianças e fomentar um espaço de aprendizado positivo.

Desenvolvimento

O desenvolvimento do projeto consistiu em várias etapas estruturadas, focadas na criação de um jogo educativo que promove valores fundamentais entre as crianças. Inicialmente, foi realizada uma revisão teórica com base no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que serviu como fundamentação para a abordagem pedagógica, auxiliando na identificação de comportamentos inadequados e na importância de implementar estratégias educativas. Na fase de criação do jogo, foram elaboradas telas na plataforma Canva, abordando situações cotidianas que exigem respeito e empatia. O protagonista, o gato Tobias, foi desenvolvido para representar desafios que as crianças podem enfrentar em suas interações diárias. As telas foram exportadas como arquivos PNG e importadas para o software Construct 3, onde a programação da mecânica do jogo foi realizada, projetando-o para ser interativo e envolvente, estimulando o interesse das crianças pelo aprendizado. Após o desenvolvimento, o jogo foi testado em um grupo de crianças selecionadas, cujas interações foram observadas e o feedback coletado por meio de questionários, permitindo uma análise qualitativa das experiências vivenciadas. As observações revelaram como o jogo impactou a compreensão dos valores promovidos, além de identificar áreas de melhoria para futuras implementações. Essas etapas foram fundamentais para garantir que o jogo não apenas educasse, mas também divertisse, criando um ambiente propício para o aprendizado e a reflexão sobre comportamentos respeitosos, reafirmando a relevância de métodos lúdicos na educação e mostrando que é possível ensinar valores essenciais de maneira divertida e envolvente.

Resultados e Discussões

Explorou-se a concepção do jogo, destacando a importância do protagonista, o gato Tobias, e seu companheiro, Tom, na jornada para enfrentar desafios. A interação entre os personagens e os obstáculos superados foi analisada, mostrando como esses elementos influenciam a mecânica do jogo. O desafio final que Tobias deve enfrentar para voltar para casa é crucial, pois simboliza a aplicação dos valores de respeito e empatia. Esses elementos demonstram que a narrativa e o design do jogo contribuem para a compreensão e a prática de comportamentos respeitosos, destacando a eficácia da abordagem lúdica no aprendizado de valores fundamentais.

Considerações Finais

O projeto evidenciou a importância de integrar valores fundamentais, como respeito e empatia, ao processo educativo por meio de uma abordagem lúdica. A criação do jogo com os personagens Tobias e Tom proporcionou uma experiência divertida e incentivou reflexões sobre comportamentos adequados nas interações diárias. Além disso, a análise do contexto social, apoiada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, reforçou a relevância de programas educacionais que tratam de questões comportamentais de maneira consciente e responsável. Assim, o projeto demonstra que unir diversão e aprendizado pode promover uma formação mais completa, preparando as crianças para se tornarem cidadãos respeitosos e conscientes em sua convivência social.

Referências Bibliográficas

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Disponível em: <https://blog.causeiobem.org/2022/06/27/proteger-a-infancia-e-proteger-o-futuro>. Acesso em: 15 ago. 2024.

ESCOLA KIDS. **Educação para crianças.** Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br>. Acesso em: 10 set. 2024.

EDUCA MAIS BRASIL. **Educação infantil.** Disponível em:

<https://www.educamaisbrasil.com.br/etapa-de-formacao-e-series/educacao-infantil>.

Acesso em: 12 set. 2024.