

## 5. Conclusões

Retornar ao Multi-Trilhas Virtual seis anos após ter feito parte de sua equipe foi, primeiramente, fascinante. Depois, mesmo considerando os avanços tecnológicos que impulsionam a indústria do entretenimento e formatam novos padrões para jogos e sua forma de utilização, poder avaliar o Multi-Trilhas Virtual sob a luz de quatro referenciais de análise e reafirmar a riqueza de seu projeto gráfico é muito gratificante.

Para a concepção do Multi-Trilhas Virtual foi fundamental todo o tempo passado no INES. Lá, consegui entender a real importância que a linguagem tem na vida de qualquer ser humano para que este esteja apto a desenvolver-se como cidadão. Ao entrar no instituto pela primeira vez, apesar de sempre ter sido muito bem recepcionada, me senti de certa forma excluída das conversas por ser a única pessoa a não saber se comunicar por meio da LIBRAS. Dei-me conta de como deve ser a realidade de uma pessoa com surdez, que é brasileira como qualquer outro cidadão nascido no país, tem hábitos e costumes sócio-culturais semelhantes, além de frequentar os mesmos ambientes e, muitas vezes, não poder se comunicar.

Todos nós, surdos ou ouvintes, possuímos características de comunicação próprias, inerentes às nossas necessidades. A pessoa com surdez não é menos capaz porque não escuta, apenas possui necessidades diferentes dos ouvintes. Seu desenvolvimento acontece da mesma forma que em pessoas ouvintes, desde que apresentadas à linguagem na mais tenra idade.

A questão da linguagem e o aprofundamento de meus estudos a todo momento me fascinavam mais, dando ao mesmo tempo, a contínua certeza de meus objetivos perante este tema, que se tornou uma paixão.

As disciplinas cursadas nas áreas de Educação e de Psicologia, graças a grade interdisciplinar do curso de pós-graduação da PUC, apresentaram-me a novos autores e ajudaram a aprofundar-me em outros já conhecidos, mas com muito ainda a ser desvendado. Adentrar no campo da memória e da formação social da mente nortearam-me cada vez mais nos caminhos da pesquisa acadêmica.

No início desta pesquisa, já sabíamos sobre alguns problemas de usabilidade que precisavam ser corrigidos. Por isso, meus olhos já estavam em alerta, procurando por erros de programação. Surpreendi-me ao avaliar o Multi-Trilhas Virtual sob quatro referenciais de análise extremamente diferentes, mas que completavam-se entre si, e poder afirmar que seus erros de navegação são muito pouco perto de sua vasta riqueza cognitiva e visual.

Todo jogo por si só, seja com foco apenas no entretenimento ou com fins pedagógicos, já é capaz de estimular a todo momento seus usuários, desencadeando seu desenvolvimento e explorando a imaginação. A partir do momento em que um jogo é caracterizado como tal, não pode deixar sua principal característica ser coadjuvante: a diversão. Sem ela o jogo não é capaz de constituir-se como tal.

Portanto, estudamos os jogos com fins educacionais e os jogos de entretenimento e constatamos que, muitas vezes, o conteúdo pedagógico é o norteador para o desenvolvimento dos jogos educacionais. Esse caminho pode causar na ineficácia do jogo, pois o entretenimento pode ficar comprometido. E, como vimos no **capítulo 3**, sem ele, o jogo não tem razão de ser. Recomendamos, então, que o conteúdo pedagógico seja inserido num ambiente que desperte a curiosidade e aguace a vontade do usuário de permanecer no jogo e retornar a ele. Ou seja, a diversão tem que nortear o desenvolvimento do jogo, incorporando o conteúdo pedagógico ao seu escopo.

Também constatamos que todo jogo ensina. Não necessariamente um conteúdo pedagógico. Mas, de fato, está sempre auxiliando no desenvolvimento sensorio-motor. E só pode fazê-lo por meio da diversão. Entender a metodologia do jogo, faz com que o usuário pense e tome decisões que impactam no seu desempenho no jogo. Além disso, o controle do *joystick* e de outros suportes e/ou mecanismos para que o jogo possa ser jogado, impulsionam o desenvolvimento da coordenação motora.

Para avaliar o Multi-Trilhas Virtual e verificar se a denominação “jogo” exercia suas características principais, aplicamos cada referencial de análise duas vezes. Essa atitude nos ajudou a refletir melhor sobre os pontos que estavam sendo analisados. Outra recomendação é que por mais que um determinado objeto seja avaliado sob quesitos científicos, é necessário que nossa sensibilidade deixe-

nos enxergar características e especificidades que podem ser únicas, logo engrandecedoras, no objeto analisado.

Nossa primeira conduta sensível foi trocar aos poucos o termo jogador por usuário. Este segundo termo engloba não apenas pessoas que jogam, mas também aquelas que interagem com atividades complementares, em plataformas que não precisam, necessariamente, ter o aspecto visual de um jogo. Também abrange pessoas que circulam por ambientes hipermidiáticos, aumentando as plataformas onde esses objetos podem estar disponíveis, como aplicativos e *sites*.

Ampliando nosso campo de visão, percebemos que o Multi-Trilhas Virtual possui um estrutura similar aos sites, como o posicionamento de sua logo no canto superior esquerdo e auxílio de um menu de navegação, propondo outras atividades além do jogo em si, exposto na página principal.

Ao invés de fases, comuns às estruturas de jogos, o usuário percorre por páginas. Aos poucos, percebemos que o Multi-Trilhas Virtual recebia uma carga muito pesada pelo termo “jogo” ter sido empregado ao seu escopo e começamos a enxergá-lo como um site de entretenimento com atividades pedagógicas.

Chegamos assim à conclusão geral<sup>21</sup> de que a denominação “jogo” implica, além da diversão, outras características específicas, como a competitividade (seja com o sistema ou com outros jogadores, virtualmente ou presencialmente), uma trama para que o jogo aconteça, fases com diferentes níveis de dificuldade e um objetivo específico para concluí-lo. Enquanto jogo, o Multi-Trilhas Virtual deveria sofrer uma reestruturação completa em seu planejamento, incluindo um estudo mais aprofundado das atualizações tecnológicas e prevendo futuros avanços nesta área, para que em seu lançamento já não esteja defasado. A forma de jogar atualmente compreende a competição com outros usuários *online*. As fases e as atividades das fases deveriam ser repensadas, a fim de propor níveis diferentes de dificuldade para que a criança se sentisse motivada a concluir o jogo, percorrendo-o atrás de um objetivo específico. Em pesquisas, o som foi apontado como um dos principais fatores motivacionais de um jogo, ou seja, a inserção do áudio deveria ser revista para compor a trama também, já que o Multi-Trilhas Virtual não foi projetado exclusivamente para crianças surdas. E, mesmo que apenas crianças surdas

---

<sup>21</sup> As conclusões específicas a cada instrumento de avaliação estão no capítulo 4. Neste capítulo, está sendo abordado o conceito do Multi-Trilhas.

fossem seu único público-alvo, o som é uma ferramenta importante, visto que muitas crianças nesta situação tocam instrumentos musicais e dançam, de acordo com a vibração do som. Ao serem privadas da audição, outros sentidos são mais desenvolvidos. Neste caso, o tato e a visão. Ou seja, por meio das vibrações, a criança surda poderia se sentir mais estimulada.

Porém, enquanto atividade pedagógica, tem todas as competências necessárias: cenários e elementos bem ilustrados, personagens representativos, promove a diversão, tem atividades lúdicas, como a parte **ARTES** (menu), tem o dicionário de **LIBRAS** (menu) e tem como foco a liberdade de escolha da criança de percorrer o cenário desejado, quantas vezes quiser. Esta conclusão pode ser corroborada com a **Observação Direta do Jogo em Uso** (capítulo 4). Vale ressaltar que além das correções de erros de usabilidade, algumas dicas deveriam ser esclarecidas para nortear as crianças no momento do jogo. Notamos que a maioria delas permaneceu durante muito tempo no item do menu **ARTES**. Este fato corrobora com a premissa de que as crianças podem sentir falta de algum tipo de direcionamento para iniciarem o percurso pelos cenários e suas atividades.

Enquanto atividade, que atualmente seria a melhor denominação para o Multi-Trilhas Virtual, recomenda-se a correção de problemas de usabilidade e navegação descritos nas avaliações científicas. Apenas estas correções já garantiriam que o Multi-Trilhas Virtual continue sendo uma fonte rica para a diversão e aprendizado da LIBRAS e do Português escrito.

Considero que o presente estudo vem contribuir de modo significativo, através de seus resultados, para a compreensão de como a linguagem é fonte de desenvolvimento para qualquer cidadão e de como projetos que tem como natureza o estudo e desenvolvimento de propostas a fim de minimizar questões complexas, como a inclusão, deveriam ter caráter mais comum. A solução para o problema da exclusão não se resolve com medidas imediatistas, como decretar que as crianças com algum tipo de necessidade especial têm que frequentar as regras regulares de ensino, mas que estas tenham profissionais e meios adequados para atendê-las. Um exemplo disto é que a LIBRAS é a segunda língua oficial no Brasil, mas não é ensinada nas escolas regulares de ensino. Se ela fosse incorporada à grade curricular, assim como idiomas estrangeiros foram, o processo de inclusão não se daria gradativamente? Aos poucos as novas gerações não seriam capazes de lidar com a surdez sem barreiras comunicacionais?

Voltando ao Multi-Trilhas Virtual, podemos constatar sua riqueza e eficiência como fonte inesgotável de imaginação e motivação, pois no início desta dissertação, a intenção era de corrigirmos problemas de usabilidade. Depois, partimos para a construção de uma nova versão. Contudo, chegamos a conclusão de que sua estrutura atual funciona, com ressalvas de algumas questões técnicas que podem ser solucionadas.

Dessa forma, o Multi-Trilhas Virtual teria uma plataforma de atividade pedagógica e ainda teria muito que ser estudado para dar forma a uma nova versão, completamente reestruturada, seguindo os padrões atuais de jogos para a *web*.