

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DO VALE DO PARANHANA

Graduação: Jogos Digitais
Área temática: Ciências Exatas e da Terra
Resultados: Parcial
Forma de apresentação: Oral

Bruno Telles dos Santos¹ - Eduardo Gabriel Martim² - Guilherme Schirmer da Costa³

RESUMO

Jogos digitais podem ser uma ferramenta efetiva para o auxílio a educação em diversos conteúdos, no entanto conforme Squire(2008) e Prensky(2001) observaram, o desenvolvimento de um jogo digital voltado para educação deve possuir um equilíbrio entre diversão e conteúdo. A partir de uma demanda regional, foi formada uma equipe para desenvolver um jogo que unisse uma aventura lúdica e o conteúdo de história da região do Vale do Paranhana. A Conquista do Paranhana é um jogo digital acadêmico que visa apresentar conteúdos históricos de forma lúdica para alunos do ensino fundamental, retratando as dificuldades da vida no período da colonização alemã na região durante o século XIX. O jogo envolve elementos de aventura e simulação, onde o jogador tem por objetivo realizar tarefas características da época, como desbravar a região, plantar alimentos, criar animais e construir sua propriedade. Seu desenvolvimento foi baseado nas técnicas de game design de Rogers (2014), onde a equipe produziu conteúdo e mecânicas de jogo em separado inicialmente e juntando de forma progressiva após sessões de testes. Desenvolvido pelo FACCAT Games, estúdio multidisciplinar composto por alunos e professores de áreas diversas da instituição, concluiu sua primeira fase em 2018, quando um protótipo foi apresentado para um público seletivo de jogadores teste. A segunda fase, planejada para o segundo semestre de 2018, visa testar o jogo com alunos da rede pública do município de Taquara.

Palavras-chave: Jogos Digitais. História. Jogos e Educação. Game Design.

REFERÊNCIAS

PRENSKY, M. Digital Game-Based Learning. New York, McGraw-Hill, 2001.

¹ Acadêmico das Faculdades Integradas de Taquara. brunosantos@sou.faccat.br

² Acadêmico das Faculdades Integradas de Taquara. eduardomartim@sou.faccat.br

³ Professor orientador das Faculdades Integradas de Taquara. guilhermecosta@faccat.br

ROGERS, S. Level Up! The Guide to Great Game Design. 2^o Edition. Willey, 2014.

SQUIRE, K. Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age. In: SALEN, K (Org.). The Ecology of Games, Connecting Youth, Games and Learning. Cambridge: The MIT Press, 2008. p. 167-198.