



V MIC

A matemática está em tudo

Seminário de Pós-Graduação



24 A 26 DE OUTUBRO

GUERRA NOS SERTÕES: PROTÓTIPO DE UM JOGO EDUCATIVO SOBRE A GUERRA DE CANUDOS

Matheus Felipe Pereira de Lima¹, Gabriel de Oliveira Souza², Liniki Santos Andrade³

¹ Instituto Federal de ciência e tecnologia Baiano / Campus Catu / matheus.felipe.l@outlook.com

² Instituto Federal de ciência e tecnologia Baiano / Campus Catu / Gabriel_szo@hotmail.com

³ Instituto Federal de ciência e tecnologia Baiano / Campus Catu / liniki@icloud.com

Palavras-Chave: jogo eletrônico; educação histórica; conflitos sociais.

INTRODUÇÃO:

A proposta de desenvolvimento do protótipo de um jogo educativo denominado “Guerra nos Sertões” enfatizando a possibilidade de interação dos(as) estudantes e professores(as) da educação básica, com um universo simulado inspirado na Guerra de Canudos. No desenvolvimento do jogo foram utilizadas fontes históricas primárias e secundárias, visando retratar o imaginário popular do sertanejo sobre Canudos. Foi escolhido trabalhar com o tema de Canudos, pois havia uma situação de precariedade no nordeste brasileiro em pleno final do século XIX, com fome, seca, violência e abandono político, afetando assim principalmente a população mais carente. Com esses aspectos, a temática apresenta bons cenários e enredo para o desenvolvimento do protótipo de um jogo.

MATERIAL E MÉTODOS:

A metodologia do projeto foi dividida em 7 etapas. Sendo elas:

- Revisão bibliográfica de todos os processos que envolveram a construção e o desenvolvimento do *game*;
- Construção do *game design document*;
- *Level design*;
- Arte e animação;
- Programação;
- Construção da plataforma digital;
- Didático-pedagógica;
- Fases de testes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Após a fase de análise do grupo de pesquisa, o protótipo e o site foram submetidos à avaliações de estudantes do IF Baiano – Campus Catu, onde eles tiveram contato com o site e o protótipo do jogo e em seguida, responderam a um questionário com 10 (dez) perguntas. Grande parte respondeu não ter conhecimento sobre a história e, dos poucos que responderam ter conhecimento da história, descreveram que ela foi abordada de forma simplória. Dentre esses voluntários houve um que relatou não conseguir aprender o assunto quando ministrado pelo seu professor: “Não tive entendimento sobre esse fato histórico quando foi abordado pelo meu professor na época”. (VOLUNTÁRIO, 2016). O protótipo teve uma boa avaliação pelos voluntários, pois segundo eles, proporciona aprendizagem de forma divertida e lúdica,

visando à facilitação da compreensão do assunto. Sendo assim, os voluntários concordam com a ideia da utilização do protótipo de um jogo de natureza educacional para auxiliar no aprofundamento do tema abordado. Para melhor utilização do protótipo e para o conhecimento do tema é necessária a utilização conjunta da plataforma digital.



Figura 01 – Cenário do sertão durante o dia. Acervo do projeto.

CONCLUSÃO:

O desenvolvimento do protótipo do jogo “Guerra nos sertões” foi fundamental para adquirir experiência para desenvolver o jogo completo, que será objetivo da segunda fase do projeto. Além disso, a análise dos questionários aplicados aos estudantes do IF Baiano Campus Catu permitiu perceber alguns pontos que podemos melhorar no protótipo e na plataforma digital.

AGRADECIMENTOS:

Gostaríamos de agradecer ao CNPq pelo incentivo à iniciação científica, que foi um fator importante para a realização deste projeto, a nosso orientador Marcelo Souza Oliveira pelo apoio e coordenação durante o processo de desenvolvimento e aos participantes voluntários do *History Games*, por contribuir de forma significativa nas atividades de desenvolvimento do projeto.

REFERÊNCIAS:

Digital Natives Digital Immigrants. Disponível em <http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf> . Acesso em junho de 2016.
CUNHA, Euclides. Os Sertões (Campanha de Canudos). Editora: Martin Claret. 2014.
MATTAR, João. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

