

Jaci Kûara - Jogo educativo sobre a influência indígena na sociedade

Luan Rodrigues Fernandes - luanrodriguesf.lrf@gmail.com

Juari Lopes - - juarilopesfilho075@gmail.com

Reinaldo Torres - reinaldotorresrt7@gmail.com

Amanda Dal'Ongaro Rodrigues – amandadalongarorodrigues@gmail.com

Igor Leal Brito – brito.igorleal@gmail.com

COLÉGIO NOVAESCOLA/ Campo Grande - MS

1. INTRODUÇÃO

Vivemos na Era da Conectividade, com acesso rápido e facilitado a informações diversas. O projeto foca na demonstração cultural dos povos indígenas nos biomas brasileiros, utilizando recursos computadorizados e jogos online para aprimorar a aprendizagem. A pesquisa sobre biomas e cultura indígena foi feita por levantamento bibliográfico, e o jogo foi desenvolvido na plataforma Scratch 3.0. A primeira fase foi testada por dezenas de usuários na comunidade escolar, com ampla aceitação. Na segunda fase, foram adicionadas “cutscenes” e uma coleção de Biopédia

2. OBJETIVOS

O objetivo geral deste projeto é a demonstração cultural dos povos indígenas e como estão inseridos nos diversos biomas brasileiros e a utilização dos recursos computadorizados, dos jogos on-line para melhorar a aprendizagem significativa. Demonstrar a aplicabilidade dos jogos on-line no processo de ensino, ressaltar a cultura indígena e os biomas brasileiros, contribuir socialmente com a aprendizagem e conscientização da cultura indígena e demonstrar os biomas brasileiros e suas características.

3. METODOLOGIA

A busca pelos biomas e a cultura indígena foi realizada através de levantamento bibliográfico, em plataformas *online* de base de dados como *Google Scholar*, *SciELO*, sem período de corte de tempo, utilizando o método de inclusão e exclusão do tema seguindo as palavras-chave mencionadas no trabalho.

O desenvolvimento do jogo ocorreu na plataforma virtual de programação Scratch 3.0, escolhida devido à sua simplicidade, usabilidade e organização.

Tanto a programação quanto grande parte do design gráfico foram realizados nessa plataforma, permitindo que o grupo aprimorasse suas habilidades com essa ferramenta. A escolha da plataforma foi motivada pela acessibilidade e pelo baixo custo tanto para os jogadores quanto para os desenvolvedores, o que facilitou sua adoção.

A seleção dessa plataforma permite a implantação de diferentes versões executáveis do programa, o que dá ao usuário a opção de escolher entre a versão *online* e local, e permite que o jogo se adeque aos padrões e vontades do jogador. Aqueles que jogam a versão *online* têm acesso às atualizações de teste do jogo, além da sessão de feedback, onde podem divulgar erros e problemas inesperados para serem corrigidos.

4. RESULTADOS E ANÁLISES

Após os testes práticos, onde os feedbacks resultaram em sua maioria com adequação da jogabilidade, houve a adição de elementos principais nos biomas disponibilizados, como criação dos “chefões” das fases e a aprimoração das técnicas da plataforma (**Figura 1**). Para segunda fase, a mecânica nova de “cutscenes” e Coleção Biopédia foi inserida e o jogo disponibilizado para a comunidade em geral, com divulgação em redes sociais.



Figura 1: Os personagens Rauany e Jaci interagem durante a fase amazônica do jogo. Fonte: autoral.

5. CONCLUSÃO

Podemos concluir que o ensino e o desenvolvimento tecnológico estão interligados e a evolução do desenvolvimento das tecnologias também acompanha os conceitos educacionais diversos, como cultura, lazer, socialização, conhecimento histórico e as bases nacionais curriculares, com seus conceitos específicos de cada disciplina. Com a Era da tecnologia, os jogos on-line, são ferramentas que auxiliam os professores a ensinarem de maneira lúdica, atrativa. Os jogos mobilizam diferentes gerações, auxiliando de maneira imersiva e de interconectividade, se tornando a maior indústria de entretenimento do mundo. A junção da parte cultural, dos conceitos e importância dos povos indígenas em uma experiência divertida e metodologicamente ativa são fatores relevantes que tornam o jogo uma ferramenta de aprendizagem rápida e eficiente.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU C.N et al. Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*. v.30, n. 2. São Paulo, 2008. Disponível em: <<<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516>> . Acesso em: 10 ago. 2023.

CASTELLS, M. Creativity, Innovation and Digital Culture: a map of interactions. *Revista Telos*. Dossiê Telos. Fundacion Telefonica. n. 77, out./dez. 2008. Disponível em: <http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuarderno.asp?idarticulo=3.htm>. Acesso em: 20 jul. 2023.

SANTOS, C.L. et al. Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos. São Cristovão. 2006. Disponível: <em:http://www.efdeportes.com/Revista_Digital> . Acesso em: 5 ago. 2023.