



XXIX CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA (CIC)  
2019

UACSA, UAST, UFAPE, CODAI e UEADTEC  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Coordenação de Programas Especiais



## CONCEPÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE ARTES GRÁFICAS E PERSONAGENS PARA JOGOS EDUCACIONAIS

Júlia Max Barbosa<sup>1</sup>, Rodrigo Lins Rodrigues<sup>2</sup>

E-mail: juliamaxbarbosa@gmail.com

A educação escolar do modelo tradicional tem enfrentado dificuldades e está diante do desafio de atrair o envolvimento e a produção de conhecimento por parte de estudantes que são nativos digitais. A modernização dos métodos é um processo importante para melhorar esta situação e isso inclui empregar a aprendizagem baseada em videogames, pois jogar é uma atividade comum e atrativa para os jovens e a atual produção de jogos digitais já favorece tal iniciativa, inclusive com a existência de ferramentas de desenvolvimento acessíveis que podem contribuir para que jogos sejam produzidos até mesmo no ambiente escolar com a participação de estudantes e professores. Mesmo não sendo uma unidade de ensino técnico, a EREM Joaquim Távora, em Recife, passou a servir como campo de estágio supervisionado no segundo semestre de 2017 e no decorrer desta experiência foi proposto o presente projeto, iniciado em abril de 2018, que promove uma investigação teórica sobre os jogos digitais voltados para a finalidade educacional e o desenvolvimento prático de um jogo com esta característica produzido por estudantes da escola. Em nosso caso escolhemos desenvolver um jogo com inspiração de conhecimentos históricos relativos ao processo de escravidão africana em especial sobre a vida de Mahommah Gardo Baquaqua, nascido nos anos 1820 em Djougou, no atual Benim, que teve uma experiência extraordinária e representativa sobre o contexto escravista da época. Para isso foi necessário um trabalho de pesquisa temática orientado por professores de História e por meio desta pesquisa pudemos identificar e escolher melhor os elementos do jogo e compor a sua parte informativa com conteúdo textual e de imagens sobre o conflito histórico. A preparação tecnológica para o desenvolvimento do projeto foi realizada através de um curso de 30h sobre programação de jogos digitais realizado na escola e que utilizava o programa Stencyl no segundo semestre de 2018 e, já durante o cumprimento do projeto, por outro curso de programação com o programa Unity no primeiro semestre de 2019. Toda esta atuação tem sido importante como oportunidade de aprendizado e preparação para uma futura carreira na área de TI.

**Palavras-Chaves:** Jogos Educacionais, Programação, Game Design.

**Área do Conhecimento:** Outros.

Realização:



Apoio:



FUNDAÇÃO APOLÔNIO SALLES  
F A D U R P E