

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

Gabriel de Oliveira Souza¹, Líniki Santos Andrade², Iomany Oliveira Falcão³

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano/ *Campus Catu*/ E-mail: gabriel_szo@hotmail.com

^{2,3}Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano/ *Campus Catu*/ E-mail: liniki@icloud.com

Palavras-Chave: *Jogo Eletrônico; Educação Histórica; Conflitos sociais.*

INTRODUÇÃO:

A proposta do desenvolvimento do protótipo de jogo educativo: “Guerra nos Sertões”, se centrou em possibilitar a interação dos(as) estudantes e professores(as) da educação básica com um universo simulado inspirado na Guerra de Canudos. Escolhemos trabalhar com Canudos pois a situação do Nordeste brasileiro, no final do século XIX, era muito precária: fome, seca, violência e abandono político afetavam os nordestinos, principalmente a população mais carente. Com esses aspectos, a temática apresenta cenários e enredo perfeitos para o desenvolvimento do protótipo de um jogo. A plataforma escolhida para o desenvolvimento do jogo foi o UNITY por permitir o destaque de alguns elementos que julgamos fundamentais para a reconstrução de uma simulação histórica sobre a Guerra de Canudos.

MATERIAL E MÉTODOS:

A metodologia será dividida em sete etapas: a) revisão bibliográfica de todos os processos que envolverão a construção e o desenvolvimento do game; b) construção do game design document; c) level design; d) arte/animação; e) programação f) Construção da Plataforma digital didático-pedagógica; g) fase de testes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A equipe desenvolvedora após analisar o protótipo e o site chegou-se aos respectivos resultados:

Tabela 01

Acertos	Problemas
Protótipo dinâmico e lúdico sem deixar de ser pedagógico.	Passar informações históricas no jogo.
Reprodução dos traços fisiológicos e relevo do local.	Cenário necessita ser mais detalhado (cidade Canudos).
Cenário necessita ser mais detalhado (cidade Canudos).	Aceitação das midas produzidas no software.
Site organizado que explica bem o projeto.	Arte do site inferior ao do game.

Após essa fase o protótipo e o site foi submetido a avaliações de estudantes do IF Baiano – Campus Catu, eles tiveram contato com o site e jogaram o protótipo, depois responderam a um questionário de 10 perguntas tendo os seguintes resultados:

Ter conhecimento sobre a história de canudos



A maioria marcou não e dos poucos que marcaram sim quando foram descrever a história relataram de forma bem simples, um voluntário ainda relatou que não conseguiu aprender o assunto quando ministrado pelo professor

Foi questionado se eles estudaram assuntos sobre a cultura nordestina na sala de aula. A maioria respondeu sim, mas relataram que grande parte foram tratados de forma superficiais

Protótipo	Site
Personagens, e relevo semelhante da região	Textos objetivos que ajuda na compreensão do jogo
Arte reflete bem as características da região	Necessidade de mais informações históricas
Fatos históricos se resumiu a cidade e os personagens	Linguagem de fácil compreensão

O Protótipo foi bem avaliado pelos estudantes, segundo eles, pois proporciona aprender de forma divertida vendo uma simulação do fato, facilitando assim o aprendizado.

Todos os estudantes concordaram que a ideia da utilização de um jogo dessa natureza iria auxiliar na aprendizagem na sala de aula, pois trata-se de uma proposta nova, dinâmica, lúdica

CONCLUSÃO:

O desenvolvimento do protótipo do game Guerra nos Sertões foi fundamental para nos dar experiência para desenvolver o jogo completo que será objeto da segunda fase do projeto que ocorrerá no ano de 2017. Além disso, a análise dos questionários aplicados aos estudantes do IF Baiano campus Catu nos permitiu perceber alguns pontos que podemos melhorar não só o protótipo, como também o jogo

AGRADECIMENTOS:

Gostaríamos de agradecer aos alunos participantes das atividades do History Games por contribuir de forma significativa para os debates em torno de nossa pesquisa, ao CNPq pelas bolsas de Iniciação Científica Jr que fomentou a realização desse estudo, ao nosso coorientador Cayo Pablo e principalmente ao nosso orientador Marcelo Souza Oliveira “Painho”, que nos apoiou durante todo o processo.

REFERÊNCIAS:

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