

Centro Universitário Moura Lacerda

LEVY RANGEL

DANIEL DO ESPIRITO SANTO

JOGO EDUCACIONAL PARA ESTUDOS

PROJETO INTERDISCIPLINAR III

Ribeirão Preto – SP

2020

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jogo sendo desenvolvido no RPG Maker MV	7
Figura 2 – Uma fase do jogo.....	8
Figura 3 – Trecho de dialogo no jogo,,.....	8
Figura 4 – Página inicial do site.....	9
Figura 5 – Página de contatos do site.....	9

SIGLAS E ABREVIATURAS

ENGINE.....	Motor gráfico
MEC.....	Ministério da Educação
NPC.....	Non-Playable Character (Personagem Não Jogavel)
RPG.....	Role Playing Game
SAMPLE.....	Amostra
HTML.....	HyperText Markup Language (Linguagem de Marcação de Hipertexto)

SÚMARIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	6
2.1. Tema do projeto.....	6
3. DESENVOLVIMENTO.....	6
3.1. Divisão de tarefas.....	6
3.2. Fase de projeção.....	6
3.3. Fase de desenvolvimento.....	7
4. PROTOTIPOS.....	7
4.1. Jogo.....	7
4.2 Site.....	9
5. RESULTADOS ESPERADOS.....	10
5.1. Resultados esperados.....	10
5.2. Resultados parciais.....	10
6. CONCLUSÕES PARCIAIS.....	11

1. INTRODUÇÃO AO PROJETO

Vivemos em uma sociedade em que as crianças já aprendem muito desde cedo, seja através de *smartphones* ou programas de TV. Nas escolas sempre há um sistema de ensino, muitas vezes uma o sistema de ensino de uma escola se difere da outra.

A matéria de história nas escolas nem sempre é uma das favoritas dos alunos, isto é, muitos alunos deixam de lado. A ideia é tornar esse menor favoritismo em algo que crie interesse por parte dos alunos na matéria.

A ideia principal é tornar a matéria de História em algo interessante e que guie os alunos para ele ter um melhor entendimento da matéria, se aprofundar e buscar mais conhecimento sobre o tema abordado. O projeto se baseia em uma ideia de reinventar a maneira de como aprender história de forma lúdica e dinâmica para criar mais interesse dos alunos para com a escola e a matéria.

A visão do projeto vai além de apenas trazer uma forma dinâmica de aprendizagem, mas sim abrir mais interesses por parte dos alunos e auxiliar os professores com esta nova realidade que vivemos.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Tema do Projeto

Os jogos eletrônicos proporcionam entretenimento à maioria das crianças e jovens atualmente. Além de momentos de lazer, estes artefatos proporcionam aprendizados que podem ser úteis para o ambiente escolar na facilitação do processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, considerando o avanço da tecnologia na sociedade e a necessidade de as práticas pedagógicas acompanharem estes avanços, este projeto tem como objetivo discutir as potencialidades do uso de games como ferramentas para melhoria da aprendizagem de conteúdos escolares.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 Divisão de tarefas

Nosso desenvolvimento foi dividido em 2 pessoas, Um cuidou do desenvolvimento da versão *Alpha* do jogo, desenvolvendo todo o código do jogo na *Engine RPG Maker MV*, Enquanto o segundo da equipe desenvolvia o protótipo do site do jogo que será usado para ajudar a divulgação do jogo.

Esse desenvolvimento foi feito durante o primeiro semestre de 2020, apesar dos contratempos devido ao COVID-19 o desenvolvimento da versão Alpha foi concluído.

3.2. Fase de projeção

A fase de projeção foi a fase onde nós reunimos todas as ideias e discutimos, como seria o visual do jogo, as mecânicas, e o mais importante a época histórica em que ele seria ambientado.

No final foi decidido que o jogo seria ambientado na época da descoberta do Brasil, e mostraria o Brasil colonial. Também decidimos que o jogo seria 2D com uma câmera isométrica (visão acima do personagem), e o motor gráfico escolhido para o desenvolvimento foi o RPG Maker MV.

Já na questão do site do jogo foi decidido qual seria o layout e o que iria ser apresentado nas abas do site, o desenvolvimento seria feito no *Visual Studio Code* usando a linguagem HTML.

3.4. Fase de desenvolvimento

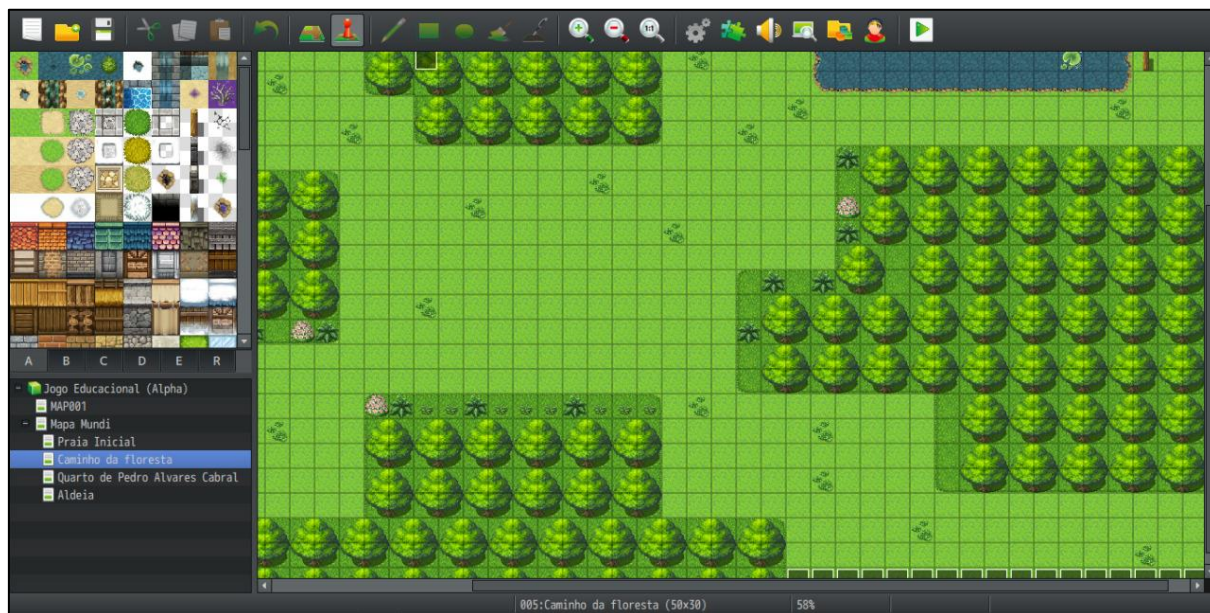
Na fase de desenvolvimento foi dividida em duas partes, o desenvolvimento do Jogo e do Site, o desenvolvimento do jogo foi feito na *engine* RPG Maker MV e que é um motor gráfico de fácil manuseio, as texturas foram adquiridas na internet como *samples* já a física e mecânicas do jogo teve que ser programada por meio de códigos.

Já o Site foi reaproveitado de um trabalho de Desenvolvimento Web I, ele foi desenvolvido em HTML e teve o layout e alguns abas alteradas para se encaixar no tema q era o desenvolvimento do jogo.

4. PROTÓTIPOS (MVP'S)

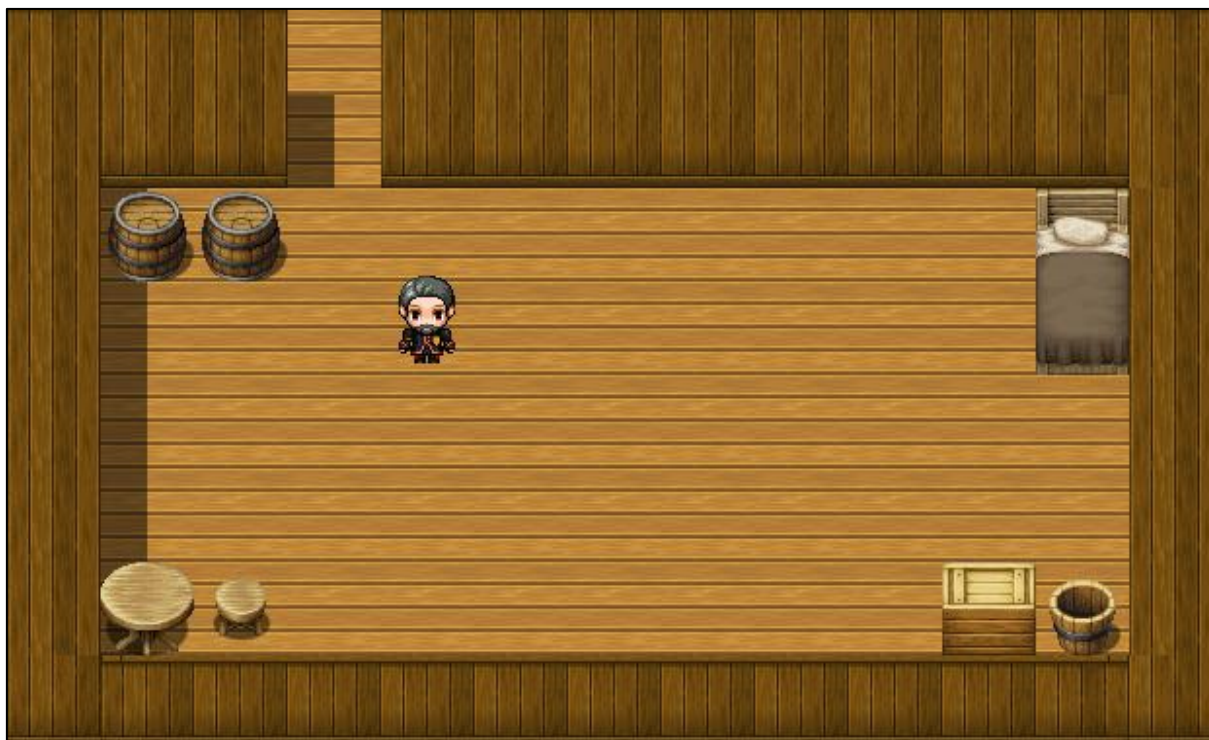
4.1. Jogo

Por enquanto nosso jogo ainda está na versão *Alpha*, ou seja, ainda não está completo, mas já apresenta texturas, ambientação 2D e uma jogabilidade simples, ele está sendo desenvolvido até o momento na *Engine RPG Maker* que é um motor gráfico popular por ser bem simples e de fácil manuseio.

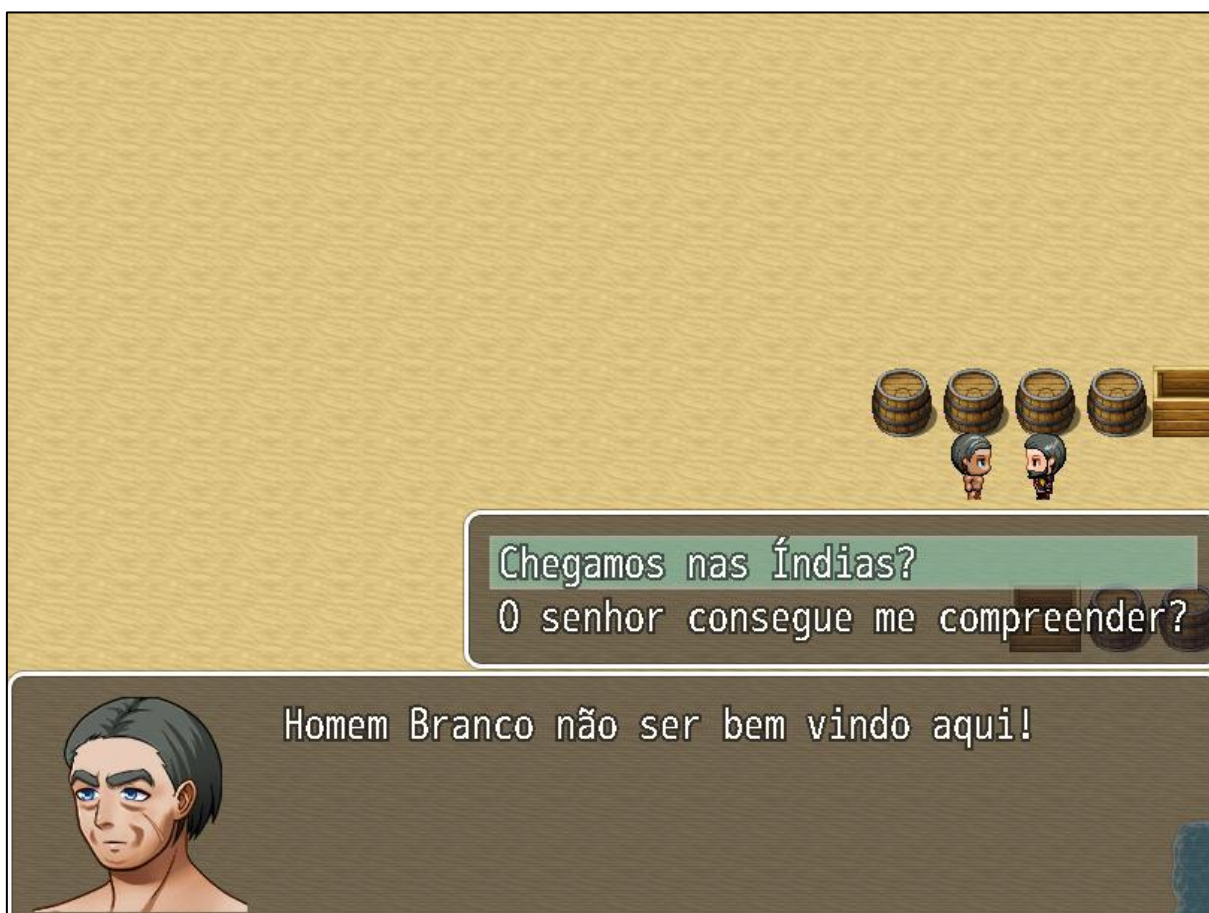


Nosso projeto sendo desenvolvido no *RPG Maker*.

Por enquanto o jogo possui um cenário simples, e uma movimentação básica como mover se para frente e para atrás e pular, além de alguns diálogos com NPCs. Mas nos iremos adicionar outras mecânicas no futuro, para tornar o jogo mais dinâmico.



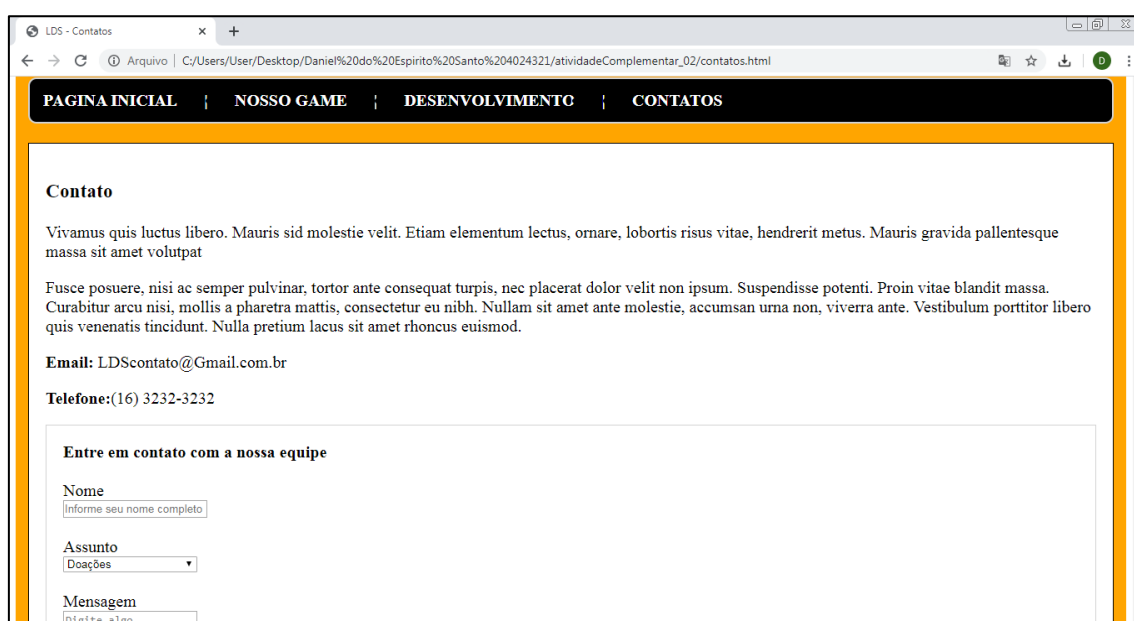
Uma fase do jogo que se passa no interior de uma caravela portuguesa.



Trecho de diálogo do jogo, onde o jogador conversa com um NPC

4.2 Site

Nosso site foi reaproveitado de um trabalho de Desenvolvimento Web I, mas teve seu layout alterado para se encaixar no tema “desenvolvimento de jogos”. O site ainda é um protótipo por isso não está completo nem apresenta muitas informações sobre o jogo. Ele contém uma aba inicial, uma aba que fala sobre o projeto, uma aba para que tiver interesse em acompanhar o processo de desenvolvimento e a ultima aba de contatos para que os interessados entrem em contato com nossa equipe. O site ainda é um rascunho.



Página inicial do site (figura 1) e Página de contatos (figura 2).

5. RESULTADOS

5.1. Resultados Esperados

Nessa fase atual do projeto esperamos um feedback positivo dos usuários e dos professores sobre o nosso MVP, para que possamos fazer alterações positivas, visando sempre aprimorar o produto. Além disso nós mantemos as mesmas expectativas do começo do projeto:

- Pode servir de grande estímulo para a criatividade dos alunos.
- Uma maior aproximação dos professores e pais com o mundo escolar da criança.
- Agregar valor a matéria proposta de forma dinâmica.

5.2. Resultados Parciais

A não aprovação do MEC que pode ser um grande problema e mudar a questão de entrega do projeto ou necessário fazer mudanças que demandariam demasiado tempo.

As instituições de ensino não terem confiança ao aceitar a proposta do projeto.

A mudança de um público-alvo do projeto, focando apenas para estudantes do 8º e 9º ano do ensino fundamental, seguindo até o final do ensino médio.

A limitação do uso do jogo nas escolas, por conta de regras da instituição.

A classificação etária do jogo pode se tornar um problema, a partir de que limite a apenas algumas instituições de ensino.

6. CONCLUSÕES PARCIAIS

Nosso projeto, até o momento se mostra em constante fase de evolução e aprimoramento, e ainda busca o alcançar o mesmo objetivo que foi determinado no começo, que é trazer novas maneiras de ensinar história, e juntar tecnologia com educação.

Nosso projeto também ainda busca combater os preconceitos que os *videogames* sofrem de serem violentos, viciantes e alienarem adolescentes e jovens, buscamos mostrar que os demais podem ser usados no meio educacional e gerar mudanças positivas na educação.

O processo de desenvolvimento pode ser trabalhoso, mas não é algo impossível de ser realizado se mantivermos o foco e executarmos todas as tarefas designadas da maneira correta assim buscamos evoluir o nosso projeto.

Por fim concluímos que nosso projeto apresenta um futuro promissor com o atual avanço tecnológico, e devemos nos dedicar a ele para entregarmos o produto final com qualidade ao final desse curso e realizarmos todas as nossas metas.