

AUTORES: Amanda Caldeira Rodrigues Madureira, Júlia Sobreira Borrego, Pedro Henrique Peixoto do Amaral, Emmanuel Moreira da Fraga (orientador), Rosymere Cersosimo Moreira (coorientador).
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL REPÚBLICA - Rio de Janeiro - R.J.
E-MAIL: emmanuel.dde@gmail.com

INTRODUÇÃO

Iniciado em 2019, a partir das discussões sobre os conceitos de livre-arbítrio durante as aulas de Filosofia, o projeto Infernum rapidamente contou com a adesão de todos os alunos do primeiro ano do curso de programação de jogos digitais da ETE República.

Em apenas algumas semanas, o game - inicialmente no estilo card & table - conseguiu, a partir da estratégia da incorporação de elementos dos jogos chamada "gamification" promover o envolvimento dos educandos nos complexos (e polêmicos) temas da filosofia cristã medieval e, ao mesmo tempo, a aplicação contextualizada dos conhecimentos das disciplinas técnicas do referido curso.

O desejo de desenvolver uma versão no formato digital do projeto foi apontado por todos os autores ao término do ano letivo. Em fevereiro de 2020, iniciaram-se os exaustivos trabalhos de pesquisa, indispensáveis para a elaboração do novo "High Concept" do jogo.

O processo de criação foi, no entanto, interrompido por algumas semanas em virtude da suspensão das aulas presenciais em decorrência da pandemia do novo Coronavírus (SARS-CoV-2) e retomado, em seguida, por meio do uso de diferentes plataformas digitais.

Destacamos como objetivos do projeto:

- Contribuir para o desenvolvimento de estratégias ativas (centradas no aluno) de aprendizagem;
- Aplicar os conhecimentos adquiridos no curso técnico de programação de jogos digitais com vistas ao empreendedorismo;
- Aplicar os elementos de jogos em assuntos e temas acadêmicos, de modo a estimular o engajamento;
- Promover a interdisciplinaridade.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente projeto foi desenvolvido de forma 100% remota, por meio da plataforma Jitsi e Google Meet como sala virtual para as reuniões das equipes com os orientadores e do app de mensagens Telegram, como suporte às demais necessidades de organização dos alunos. Entre as ferramentas utilizadas para edição e programação propriamente ditas destacamos os softwares Krita e Adobe After Effects integrados à plataforma de desenvolvimento Unity.

Foi adotada, durante todo o processo, a metodologia do tipo "engenharia de desenvolvimento", pautada em fases de pesquisa, planejamento, prototipagem, teste e apresentação dos resultados, tomando-se como base o cronograma abaixo:



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados apresentados até o momento, indicam, por conseguinte, que o uso de mecânicas e pensamentos orientados a jogos, construídos a partir de um levantamento minucioso dos interesses e potencialidades dos alunos, constitui uma das formas mais eficazes de motivação e enriquecimento de contextos pedagógicos inovadores.

Acredita-se que o cumprimento rigoroso e bem sucedido dos prazos descritos no cronograma aponta, uma vez mais, para a conclusão de um importante ciclo de aprendizagem dos referidos autores, tanto no que diz respeito à aplicação dos conhecimentos transmitidos no curso de games da ETE República, quanto ao desenvolvimento do espírito empreendedor dos envolvidos.

CONCLUSÕES

Os desafios trazidos pela pandemia, em especial, aqueles inerentes ao ensino remoto, impactaram diretamente no cronograma do projeto. O acesso aos equipamentos, softwares e internet, encontrados nos laboratórios da Escola, teve que ser substituído pelos recursos dos próprios autores. Isso demandou a criação de uma logística de atividades, entre as quais a divisão em grupos por áreas/especializações compatíveis com as aptidões e conhecimentos adquiridos ao longo do processo remoto (ou de modo autônomo) e, principalmente, com os recursos tecnológicos à disposição dos alunos.

A experiência adquirida em cada etapa do desenvolvimento do jogo certamente servirá de modelo para a promoção da interdisciplinaridade e, sobretudo, para a integração dos conhecimentos técnico-científicos na áreas de informática e programação de jogos.

AGRADECIMENTOS

Nossos sinceros agradecimentos ao professor **Márcio Ferreira de Jesus**, à coordenação do curso de Informática, na figura da professora **Rosymere Cersosimo Moreira**, e aos demais professores do curso de games da ETE República pelo apoio e ensinamentos.

REFERÊNCIAS

- ALIGHIERI, Dante. *A divina comédia*. Trad. de Xavier Pinheiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.
- ROGERS, Scott. *Level Up; um guia para o design de grandes jogos*. Trad. de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blusher, 2013.
- SALEN, Kate e ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo; fundamentos do design de jogos*. Trad. de Edson Furmankiewicz. São Paulo, Blusher, 2012. 3v.