



Jogos como mídia na educação básica

*Jociele de Souza Barcelos, Daniel Vasconcelos Corrêa da Silva,
Luiz Cesar Ali Novaes Faria, Renato Gomes Sobral Barcellos*

O ensino das ciências da natureza e matemática (conhecidas como *hard sciences*) se apresentam como grandes desafios para o ambiente escolar, especialmente quando se trata de meninas. Um dado que corrobora esta afirmação é o resultado do IDEB para o município de Quissamã, pois demonstra que apenas 22% dos alunos no final do ensino fundamental possuem aprendizado de matemática adequado à sua idade escolar. Logo, este projeto pretende mitigar os problemas de dificuldades com as *hard sciences* através de jogos educacionais desenvolvidos de acordo com a necessidade deste alunado. Jogos são forma comum de entretenimento entre adolescentes, e o público de jogadores do sexo feminino já é maioria no Brasil. Aliados aos projetos educacionais a possibilidade de pesquisar elementos pedagógicos na temática da ciência e estratégias para inclusão do olhar feminino na realidade virtual torna-se uma nova linha de inclusão e estímulo ao desenvolvimento profissional. A estrutura de desenvolvimento em diversas áreas de produção como música, ilustração, roteiro, programação, temática dentre outros aspectos emerge como uma nova linha de desenvolvimento e formação voltado ao grupo discente feminino potencializando sua inserção no ambiente escolar e sua capacitação para o mercado de trabalho. Logo, o objetivo principal deste projeto foi criar e disponibilizar aos adolescentes da cidade de Quissamã-RJ, jogos atrativos que os ajudem na execução das propostas de ensino de ciências e matemática, jogos estes pensados e localizados considerando as especificidades da região. Este projeto pretendia usar como estratégia metodológica um conjunto de técnicas já bastante difundidas no desenvolvimento de *software*, como processo iterativo-incremental, e para distribuição do produto desenvolvido, o contato previamente estabelecido com escolas da rede pública da cidade de Quissamã. Apesar das dificuldades impostas pela pandemia, foi possível desenvolver *expertise* nas tecnologias e nos processos de desenvolvimentos de jogos, além de escolha das que melhor se enquadram no contexto de necessidades do projeto. As tecnologias definidas e estudadas foram: a plataforma de desenvolvimento de jogos 2D e 3D Godot; para desenhos e concepção artística 2D: Krita, Inkscape e GIMP, para edição de vídeo e modelagem 3D: Blender, e para produção musical, o LMMS; a escolha desses programas se valida por serem todas ferramentas gratuitas e com extenso material disponível para consulta e utilização de suas funcionalidades, e por adequarem-se às necessidades do projeto. Outro resultado do projeto foi o início do desenvolvimento de um jogo dentro da temática das *hard sciences* em parceria com o campus Cabo Frio.