



Evento	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	A criação de um videogame como espaço de aprendizagem contribuições para o ensino de História
Autor	EVERTON MELLO ROCHA
Orientador	CLECI MARASCHIN

Diversos estudos tem discutido a importância que os videogames assumem na cultura, bem como suas possíveis contribuições para a área da educação. Os videogames têm sido apontados como uma ferramenta importante de aprendizagem, onde a simulação e imersão em domínios de experiências projetadas são uma de suas características mais importantes. O presente trabalho faz parte do projeto de pesquisa *Oficinando em Rede: Experiências de si em espaços de afinidade com videogames*, que visa estudar a tecnologia locativa como ferramenta de aprendizagem em ambientes não formais de educação.

Decorrente dos primeiros estudos deste projeto, o grupo de pesquisa tem desenvolvido um jogo digital para computador, de forma que este seja complementar ao jogo locativo. Este trabalho pretende explorar a utilização do jogo digital em conjunto ao jogo locativo e suas contribuições ao ensino formal no Ensino Fundamental, bem como as possibilidades de criação de projetos inter e multidisciplinares entre diferentes áreas de conhecimento.

A partir de alguns componentes do jogo locativo pensa-se a narrativa para o jogo de computador. Nesse trabalho apresentaremos o projeto inicial do jogo e o protótipo de um de seus minigames, desenvolvidos a partir de um elemento presente no jogo locativo. O elemento-guia escolhido é a espécie nativa Pau-Brasil, que servirá como elemento-guia para o desenvolvimento de um dos *puzzles* (quebra-cabeças) dentro da narrativa do jogo, o qual o jogador terá de resolver para nele avançar. Este *puzzle* abordará questões histórico culturais ligadas ao elemento-guia.

Apontaremos, a partir deste trabalho, a utilização dos videogames como forma de promover novos modos de aprendizagem, considerando sua importância na cultura e a possibilidade de um olhar que não os coloque como um problema, antes possa perceber os benefícios de seu uso como ferramenta educacional.