

## Um jogo digital para geografia: ensino aprendizagem dos biomas brasileiros

Fábio H. S. Bastos, Jocsan R. L. Ferreira, Phelipe R. M. Rosa, Thalisson L. G. Pires, Pedro Sousa  
Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas - Campus Rio Paranaíba (IEP)  
{fabio.bastos, jocsan.ferreira, phelipe.rosa, thalisson.pires, pedromois}@ufv.br

### Introdução

O ensino de Geografia precisa se adaptar às novas formas de ensino-aprendizagem, a fim de despertar o interesse dos alunos pelos conteúdos abordados em sala de aula. Jogos digitais podem ser usados para auxiliar nos estudos de forma divertida e interativa, Resgate selvagem é um jogo digital sobre o ensino de Geografia visando os biomas brasileiros.

### Objetivos

Desenvolver um jogo digital de geografia, voltado para alunos do ensino fundamental II, com o objetivo de ensinar sobre os diferentes biomas brasileiros e a importância da preservação ambiental de uma forma mais lúdica, contemporânea e divertida para os alunos.

### Material e Método

Como base para desenvolver o jogo, foram feitas pesquisas com professores de geografia e biologia da região e análise do material escolar dos alunos do Ensino Fundamental II, o projeto foi feito na Unity 3D e utilizou a linguagem C# para o seu desenvolvimento. O jogo foi desenvolvido seguindo a metodologia de desenvolvimento SRV que pode ser observada na Figura 1.

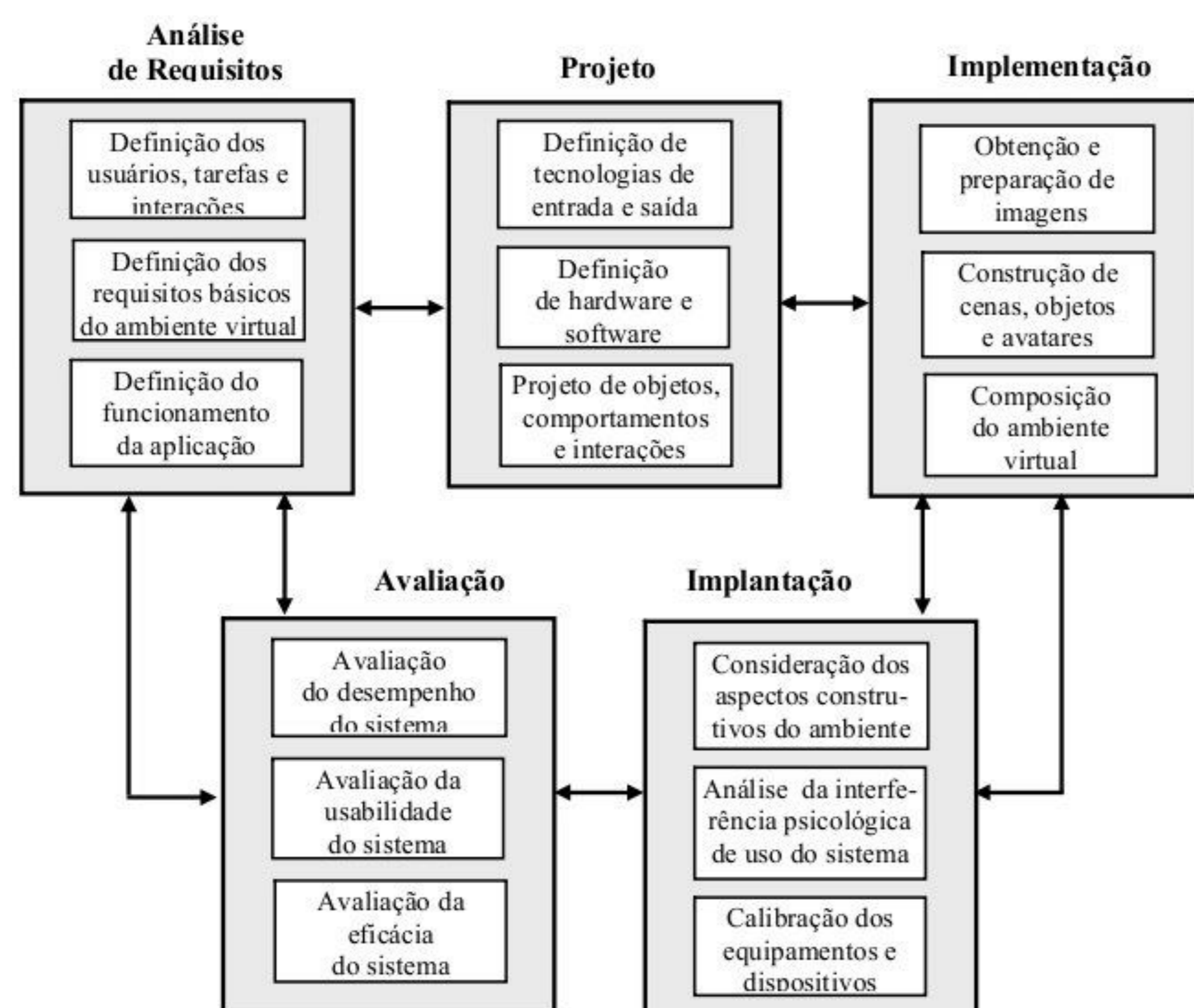


Figura 1 - Desenvolvimento SRV.  
Fonte [Tori et al. 2006]

### Apoio financeiro

A Faculdade Federal de Viçosa Campus Rio Paranaíba (UFV- CRP) desempenhou um papel essencial no sucesso deste projeto por meio do essencial apoio financeiro para a V Mostra de Jogos.

### Resultados e Discussão

O Jogo foi aplicado durante a V mostra de jogos [Souza, 2023] da UFV-CRP e na Escola Estadual Dr. Adiron Gonçalves Boaventura, foram coletados formulários, os testes foram aprovados pelo comitê de ética institucional (CAAE: 69875823.0.0000.5153). Na figura 2 pode se observar algumas telas do jogo.



Figura 2 - (A) Passeio pela Amazônia, (B) Caçador, (C) Caatinga, (D) Menu.  
Fonte: [Dos autores]

Foram coletados 61 formulários na mostra de jogos e 28 na escola, as repostas dos alunos em relação ao jogo foram positivas. Na Figura 3 A e B, são referentes a escola, na Figura 3 C e D são da V Mostra de Jogos.

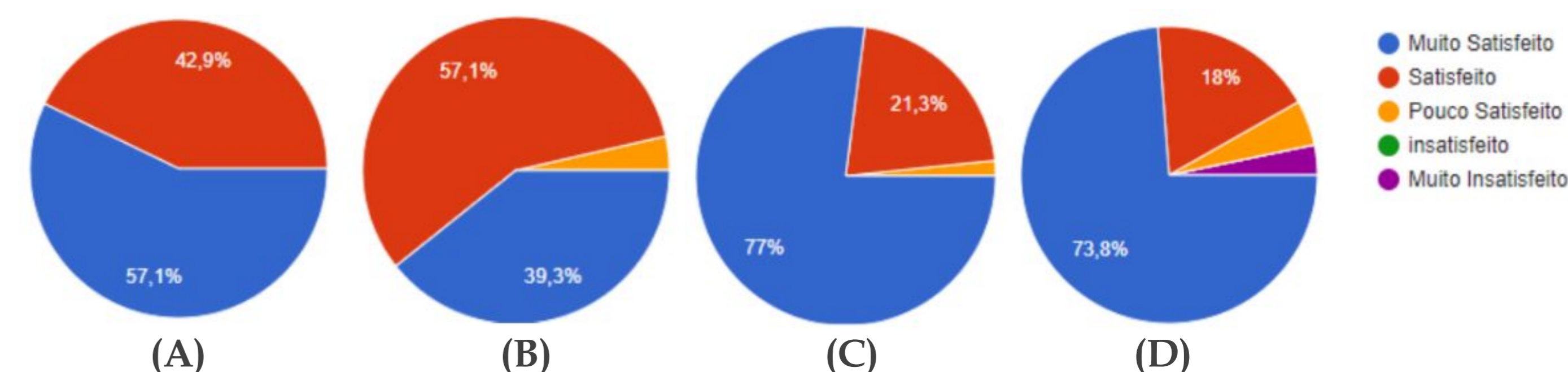


Figura 3 - (A e C) O jogo é divertido? (B e D) Você conseguiu aprender com o jogo?  
Fonte: [Dos autores]

### Conclusões

O jogo digital Resgate Selvagem foi testado em dois ambientes e os resultados foram promissores para o desenvolvimentos de novos biomas.

### Bibliografia

- Sousa, Pedro Moises (2023). V mostra de jogos digitais - ufv-crp. Disponível em: [https://eventos.crp.ufv.br/jogosdigitais/?page\\_id=1168](https://eventos.crp.ufv.br/jogosdigitais/?page_id=1168). Acesso em: 20 de setembro 2023.
- Tori, R., Kirner, C., and Siscoutto, R. A. (2006). Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada. Editora SBC Porto Alegre.