

AMPLIANDO AS HABILIDADES COGNITIVAS: JOGO ELETRÔNICO

Mitzrael Vinicius Baptistel Oliveira Nunes da Costa Tassinari 1
Rafael Izidoro Hessim 2
Sergio Murilo Schutz 3

INTRODUÇÃO

Neste projeto será criado um jogo no estilo medieval RPG (*Role Playing Game*) 2D (duas dimensões) cuja proposta é a evolução, o que amplia a sua posição no mapa e, na medida em que o jogador resolve *Puzzles* (quebra cabeças) e consegue prosseguir com o jogo o personagem vai evoluindo, assim como a dificuldade dos *Puzzles* aumenta, com o objetivo de que o jogador melhore seu raciocínio lógico e trabalhe sua capacidade de resolver problemas. O jogo também terá um sistema de biblioteca e, quando um jogador descobre como se resolve determinado problema, ele poderá colocar a descoberta em um livro dentro da biblioteca principal do jogo.

OBJETIVO

Desenvolver um Jogo RPG com foco na ampliação das habilidades cognitivas dos jogadores.

METODOLOGIA

Primeiramente para alcançar os objetivos desse projeto devem ser feitas pesquisas para juntar todo o material bibliográfico necessário para construção da base do jogo em si, este material será proveniente, em sua maior parte, de páginas da web, artigos sobre os temas e vídeos.

Após o levantamento do material teórico necessário, será iniciada a revisão bibliográfica e pesquisa exaustiva dos similares do trabalho onde todos os conceitos do trabalho serão fundamentados desde os conceitos básicos até a conclusão final do projeto.

Pretende-se que ao final desse projeto seja desenvolvido um modelo de interface para o jogo.

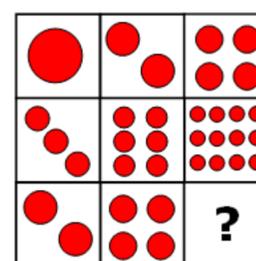
DESENVOLVIMENTO

1º - Foi construído o documento do pré-projeto: Introdução, Justificativa, Objetivos, Metodologia, Cronograma, Recursos Necessários e Bibliografia.

2º - Foi realizada uma pesquisa exaustiva sobre os assuntos: Desenvolvimento de jogos eletrônicos, Engenharia de software, Design de Jogos, Ergonomia, Psicologia e Matemática Aplicada.

3º - Foi organizado o material bibliográfico necessário para o trabalho considerando os seguintes autores: Ana Maria Kaleff, Sueli Cabalero, Mc-Graw Hill, Kenneth H. Rosen

Figura 1: Quebra-cabeça lógico 1



Fonte: <http://www.vestibular1.com.br/testes>

A imagem acima mostra um exemplo de quebra cabeça iniciante que deve ser utilizado nos primeiros níveis do jogo, onde na primeira coluna mostra um número inicial de círculos e as colunas seguintes mostram um outro número que possui uma relação lógica com os círculos da primeira coluna, no caso a segunda coluna possui o dobro de círculos que a primeira coluna e a terceira coluna possui o dobro de círculos que a segunda e no espaço vazio é onde o jogador deverá responder qual o número de círculos que corresponde aquele espaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fazer um estudo sobre o raciocínio lógico pode-se perceber que muitos estudantes têm dificuldades em matérias que envolvem esse tipo de questões como matemática, física, química e até biologia. Por esse motivo resolvemos desenvolver um método para ajudar os alunos a ampliar suas capacidades de raciocínio lógico de uma forma divertida e estimulante, utilizando um jogo de RPG que tem como objetivo a evolução de seu personagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Kaleff, Ana Maria. **UTILIZANDO QUEBRA-CABEÇAS PLANOS ESPECIAIS NO ENSINO DE GEOMETRIA**. acessado em 28/08/2017
Cabalero, Sueli. **O JOGO RPG VISTO COMO UMA COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM**.

Disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/suelixavier_alfredoaurico.pdf>

Kenneth H. Rosen, Mc-Graw Hill **Matemática Discreta e suas Aplicações** Tradução da 6a. edição em inglês, 2009.

https://www.youtube.com/watch?v=NmyxQTQ7_9k acessado em 28/08/2017

1 Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / e-mail: mitzraelvinicius@gmail.com

2 Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade Cesusc / e-mail: contato@rafaelizidoro.com.br

3 Professor Orientador Cesusc Doutorado UFSC. Faculdade Cesusc / e-mail: sergio.schutz@cesusc.com