

## A vida na Terra: A História

### Alunos:

Gabriel do Amaral Matiuzzo; Danyllo de Barros Benatti; Bruno Bogarin; Andreiwid Correa;  
IFSP – Campus Campinas

### Objetivo

Demonstrar um jogo para jovens do ensino fundamental que utilizará, de forma didática, os principais fatos e eventos que possibilitaram a evolução dos mais variados tipos de vida no Planeta Terra.

### Introdução

Este é um jogo educativo desenvolvido para jovens do ensino fundamental, na idade entre 9 e 15 anos visando o ensino da disciplina de História.

Foi observado a demanda de jovens com dificuldade no aprendizado de certas disciplinas, e a ideia do projeto é estimular a curiosidade de jovens alunos para a disciplina de História, associando entretenimento e conhecimento, de modo em que o jogador desenvolva uma maior compreensão sobre a disciplina, resultando em uma grande pontuação no jogo.

Durante a seção de perguntas e respostas [1, 2], o jogador terá de assinalar a alternativa correta ou não irá conseguir prosseguir para a próxima fase do jogo.

As fases do jogo, de forma geral, são atrativas e coloridas, e trazem interação jogo e jogador, de modo que o usuário sinta que realmente está fazendo história.

### Materiais e Métodos

Os programas utilizados no desenvolvimento do jogo foram Unity3D [3], programado em linguagem C# [5] e como banco de dados o SQL Server [4].

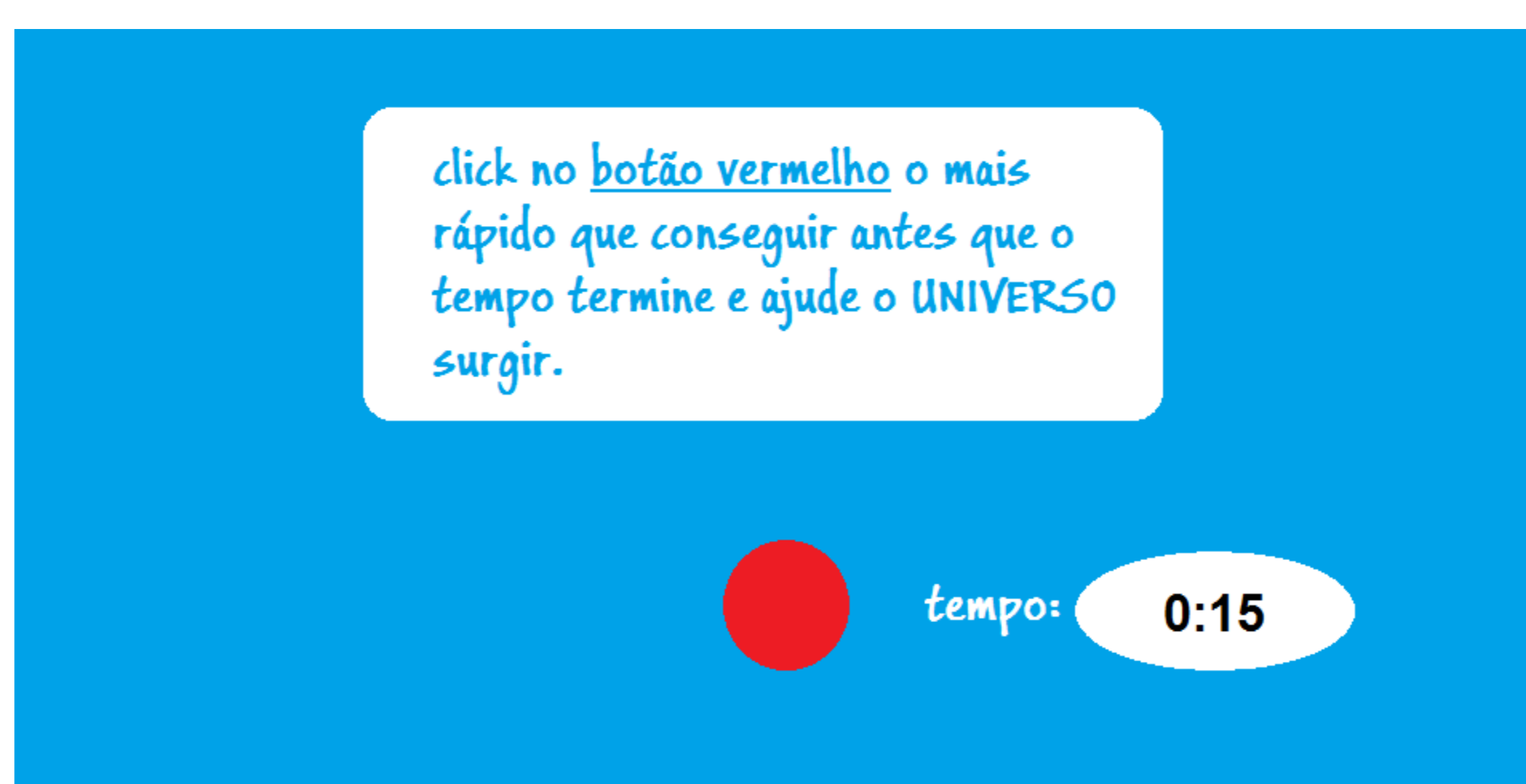
Deu-se início ao projeto, através do levantamento de requisitos, após um brainstorm entre os desenvolvedores, encontrando uma demanda específica e tentadora. Durante o processo, os autores do projeto, foram fazendo pequenas adaptações até atingir o projeto final.

### Resultados Preliminares

Devido ao público-alvo encontrado foram criadas fases para instigar a curiosidade do jogador sobre o que ele está jogando, conforme figura 2. Também foi decidido que haveriam questões durante e ao final de cada fase, conforme figura 1, e ao acertar tais questões, o usuário seria recompensado com pontos de acordo com a dificuldade das perguntas.



**Figura 1:** Demonstra um exemplo de questão que seria apresentada no final de uma fase.



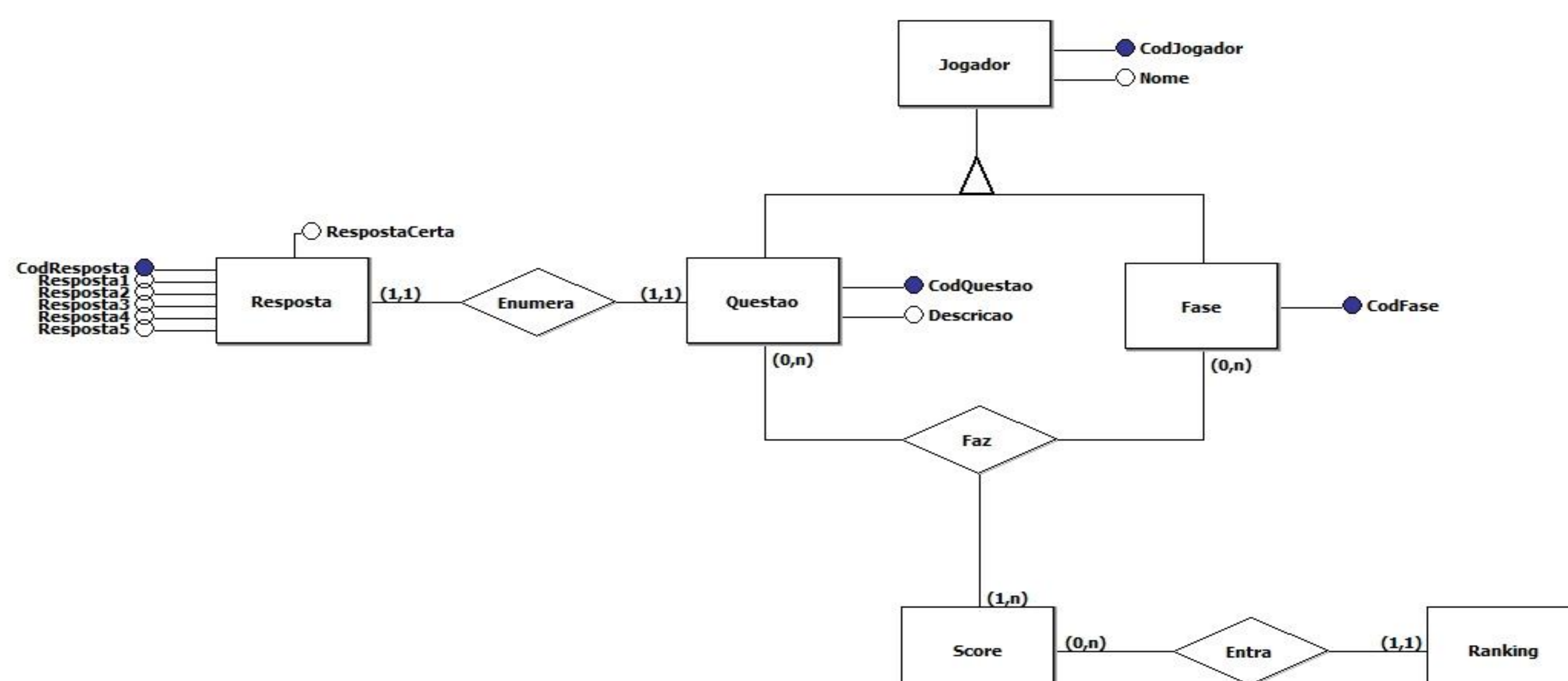
**Figura 2:** Demonstra como será as instruções durante o andamento do jogo.

### Conclusão

O jogo estimula a curiosidade do público-alvo na disciplina de História e associa entretenimento com conhecimento. Por meio de interfaces amigáveis, simples usabilidade e questões interessantes, o usuário consegue aprimorar seus conhecimentos na área abordada, trazendo para si, um envolvimento maior da disciplina de História.

### Referências

- [1] Marriott, Emma. A História do Mundo para Quem Tem Pressa: Mais de 5 Mil Anos de História Resumidos em 200 Páginas!. Edição 1. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2015. 200 p.
- [2] Cotrim, Gilberto. História Global: Brasil e Geral. Edição 10. São Paulo: Saraiva, 2012. 720 p.
- [3] Hirata, Andrei Inoue. Desenvolvendo Games Com Unity 3D: Construa Um Jogo No Estilo Arcade. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2011. 186 p.
- [4] Leblanc, Patrick. Microsoft SQL Server 2012: Desenvolvedor Passo a Passo. Edição 1. São Paulo: Bookman, 2014. 472 p.
- [5] Stellamn, Andrew. Use a Cabeça C#. Edição 2. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 738 p.



**Figura 3:** Modelo de Entidade Relacionamento do projeto.