

## 10<sup>a</sup> Feira de Ciências e Tecnologia do Município de Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do Piemonte Norte do Itapicuru

### REPRESENTAÇÃO CULTURAL: APLICAÇÃO DA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS NO DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL

Gabriel de Souza Santos<sup>1</sup>, Jorge Santos Nascimento Júnior<sup>1</sup>, Ruan Lucas dos Santos Freitas<sup>1</sup>, Valdenicio Souza da Silva Junior<sup>1</sup>, Jesse Nery Filho<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim.

<sup>2</sup>Orientador, e-mail: jesse.filho@ifbaiano.edu.br

Categoria:	<input type="checkbox"/> Fundamental	<input checked="" type="checkbox"/> Médio/Técnico	<input type="checkbox"/> Subsequente
Forma de apresentação:	<input type="checkbox"/> Exposição	<input type="checkbox"/> Painele	<input type="checkbox"/> Maquete <input checked="" type="checkbox"/> Outro: Jogo Digital
Cidade:	Senhor do Bonfim - BA		

#### Resumo:

O jogo digital tem se destacado como uma ferramenta de aprendizagem entre jovens nativos digitais, que cada vez mais utilizam a tecnologia como meio de expressão e conhecimento. Pensando nisso, este projeto propôs o desenvolvimento do jogo educacional “Invasão dos Javalis”, com temática cultural do Rio Grande do Sul, a partir da aplicação prática dos conceitos de Engenharia de Software por estudantes do curso técnico em Informática integrado ao ensino médio. A equipe utilizou metodologias ativas, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), e métodos ágeis, como o *SCRUM*, passando por etapas de levantamento de requisitos, prototipação, programação, arte, trilha sonora e validação com o público. O jogo foi desenvolvido na game engine *Godot*, com artes criadas no *Piskel* e sons elaborados com ferramentas como *Freesounds* e *jfxr*, sendo apresentado na Feira das Nações do IF Baiano – Campus Senhor do Bonfim, onde recebeu avaliações positivas quanto à jogabilidade, estética e conteúdo cultural. O trabalho evidenciou que a metodologia adotada favoreceu não apenas a assimilação de técnicas de desenvolvimento de software, mas também o aprimoramento de competências criativas, colaborativas e de gestão de projetos, reforçando o potencial dos jogos digitais como recurso educacional. Além disso, a experiência permitiu aos alunos vivenciar um ciclo completo de produção, desde a concepção da ideia até a validação com usuários reais, proporcionando uma visão prática do mercado de desenvolvimento de jogos. A investigação aponta que iniciativas semelhantes podem ser replicadas em outros contextos educacionais, fortalecendo a integração entre teoria e prática e preparando os estudantes para desafios profissionais cada vez mais dinâmicos e interdisciplinares.

**Palavras-Chave:** Jogos Digitais; Educação; Aprendizagem Baseada em Projeto; Engenharia de Software.

#### Referências:

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

PRENSKY, M. 2007. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac.

SUTHERLAND, J. **The Scrum Papers: Nut, Bolts, and Origins of an Agile Framework**. Paris, 2011. Disponível em: <<http://scrum.jeffsutherland.com/.2012>>. Acesso em: 1 out. 2025.