

PRODUÇÃO DE UM JOGO PARA O APRENDIZADO DE CONCEITOS DAS LEIS DA GESTALT

Angelo Lucas Freitas Lima, Wallace Leite de Sousa, Igor Mourão das Neves, Marcos Patrick Saraiva da Silva, José Aires de Castro Filho, Raquel Santiago Freire

A pandemia do Sars-CoV-2, foi um grande empecilho na condução das dinâmicas de grupo desenvolvidas em sala de aula durante a disciplina de Cognição e Tecnologias Digitais. Assim, foi necessário repensar as metodologias que seriam aplicadas na disciplina para que fosse possível cativar e instigar a curiosidade e interesse dos alunos. Portanto, o grupo de alunos de projeto integrado 1 do curso de sistemas e mídias digitais iniciou o desenvolvimento de um sistema web, que focasse em transmitir um conteúdo da disciplina de forma lúdica e interativa através de mini games pedagógicos. O jogo acompanha a narrativa desenvolvida para a disciplina, baseada em RPGs, que conta sobre os reinos da cognição, entre eles existe o reino correspondente a teoria da Gestalt, o reino de pragnanz, que é onde o jogo é ambientado. O jogo tem um foco nas leis da Gestalt, abordando alguns conceitos de cada lei em cada um dos seus três mini games que desafiam o jogador a resolver os “puzzles” o mais rápido possível para ser condecorado no ranking de melhores tempos, onde os alunos com melhores tempos alcançam o topo da tabela. Apesar de ser pensado para ser usado no contexto da disciplina de Cognição e tecnologias digitais, a aplicação também pode ser aproveitada por usuários fora desse contexto que desejam se divertir e por consequência aprender alguns conceitos das leis da Gestalt. A equipe é absolutamente grata aos professores da disciplina que acreditaram no projeto e deram o maior suporte para a realização dele, tirando as dúvidas e dando feedbacks para a melhor execução possível.

Palavras-chave: Cognição e tecnologias. jogo. gestalt. Sistemas e Mídias.