

# **DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA EDUCAÇÃO**

## **II Encontro de Iniciação Acadêmica**

Renan Oliveira Rodrigues, Antônio Geovane Moura Regis, João Victor de Alencar Pascoal,  
Glaudiney Moreira Mendonça Junior

O objetivo deste projeto é o desenvolvimento de jogos (digitais ou analógicos) para algum contexto educacional, utilizando um cliente como ponte de partida para a demanda do jogo. Em específico, estamos realizando o desenvolvimento de um jogo para o Grupo Paideia, grupo que trabalha com mitologia grega e possui um curso de extensão na UFC a 10 anos. O objetivo é adaptar as tragédias gregas, especificamente as maldições familiares, para o formato de um jogo de tabuleiro. No começo, o responsável apresentou a base sobre a qual o jogo teria que se fundamentar. Então, começamos a observar a linha genealógica dos personagens que sofreram com o infortúnio da maldição familiar, palavra-chave das tragédias gregas, até chegar às últimas linhagens. Sobre as tragédias, há uma longa linhagem em que cada vertente, cada membro familiar sofreu com a maldição que foi dada. Em específico, a Trilogia Tebana narra os acontecimentos de vários integrantes da linhagem amaldiçoada relacionada com Édipo e seus filhos. Tendo a base sido apresentada aos membros, o responsável foi nos orientando sobre como seria o desenvolvimento de um jogo em que se sustentasse e tivesse como foco essas narrativas. Assim, vários membros do projeto deram suas contribuições sobre a premissa do jogo, de como deveria ser feito para que fosse tanto divertido quanto educativo para o usuário. Atualmente, o projeto encontra-se em desenvolvimento.

Palavras-chave: Jogo. Educação. Tragédia Grega. Narrativa.