GAMIFICANDO A HISTÓRIA DA UFC: A UTILIZAÇÃO DO CONSTRUCT 2 NA DIFUSÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Francisco San Diego de Sousa Castilho, Gabrielly de Souza Ferreira, Gabriel de Sousa Vasconcelos, Gregory Campos BevilÁqua

O projeto “Patrimônio, memória e mídias digitais” tem como principal objetivo preservar e difundir o patrimônio histórico cultural da Universidade Federal do Ceará por meio de ações educativas em ambiente virtual. Neste segundo ano do projeto, foram desenvolvidos três jogos digitais que abordam temáticas relacionadas à história da UFC, especificamente, a história das artes visuais e o patrimônio arquitetônico e científico. Os jogos foram disponibilizados virtualmente e contou com atividades de teste durante o VI Brincar na UFC realizado na Casa José de Alencar. As ações do projeto abrangeram atividades de ensino e extensão, como a realização de uma oficina, com duração de 12 horas, direcionada ao corpo discente sobre a plataforma Construct 2. Plataforma na qual estão sendo desenvolvidos os jogos. O processo metodológico de elaboração dos games consiste no levantamento de dados sobre a história da UFC, a seleção de elementos considerados importantes para a sua trajetória cultural, o desenvolvimento dos jogos na plataforma Construct 2 e a disponibilização destes em ambiente virtual com o acompanhamento da sua utilidade no site do Memorial da UFC. A escolha da ferramenta Construct 2 se deu por conta da facilidade de manuseio podendo ser utilizada por não programadores. Dispõe de repertório flexível e tutorial disponíveis na internet. O domínio da ferramenta ocorreu em curto prazo e há versões gratuitas para download. Atualmente, o projeto visa o aperfeiçoamento das produções anteriores disponibilizadas no site da UFC, além do desenvolvimento de novos jogos e pesquisas relacionadas à sua influência pedagógica na disseminação da memória da Universidade.

Palavras-chave: Jogos digitais. Construct 2. Patrimônio cultural. Memória.