

CORRIDA GRAMATICAL

Inventores

Débora Nice Ferrari Barbosa, Guilherme Theisen Schneider e João Batista Mossmann.

Nº do processo

BR 51 2019 001620 3.

Data de depósito

26/07/2019.

Depositante titular

ASSOCIAÇÃO PRÓ-ENSINO SUPERIOR EM NOVO HAMBURGO.

Tipo de obra

Programa de computador.

Resumo:

É um jogo no estilo runner que tem uma narrativa aderente ao ambiente escolar e incorpora elementos de inclusão. O objetivo do jogo é abordar conteúdos variados no contexto do ensino fundamental. O conteúdo é elaborado pelo próprio professor ou escola, adaptando-o conforme a realidade de cada situação. O cenário do jogo é a própria escola, com seus espaços internos e externos. Como forma de abordar a aceitação à diferença e os aspectos de acessibilidade, os personagens do jogo, um menino e uma menina, são cadeirantes e possuem acoplados às suas cadeiras de rodas um foguete que permite voar. Assim, ao começar o jogo o jogador escolhe um dos personagens que têm a capacidade de “voar” com sua cadeira. O jogador pode desviar dos obstáculos, coletar itens que pontuam, bem como recolher outros itens que multiplicam os pontos através de perguntas que abrangem conhecimentos abordados. Neste sentido, o jogo trabalha de maneira divertida os vários elementos do ensino fundamental, adaptando-se à necessidade de professores e alunos, sendo esta a sua principal vantagem. O avanço tecnológico está na adaptabilidade do conteúdo, na narrativa e nos cenários, o que permite explorar o jogo de forma transversal e interdisciplinar, sendo um dos aspectos solicitados pelos parâmetros curriculares nacionais para a educação básica.