

## PANTANAL ESCOLAR

### **Inventores**

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

### **Nº do processo**

BR 51 2019 001627 0.

### **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 com a temática da fauna brasileira, em especial o Pantanal. Possui personagens como o lobo guará, a onça pintada e o cervo do pantanal. O jogo é voltado a objetivos, no qual ao correr pelo pantanal, o jogador precisa levar o animal a colher os elementos que levam a atingir o objetivo, tais como comida, água etc. Alguns obstáculos abrem questões que o jogador pode responder para aumentar seus pontos. A cada fase, os objetivos e questões são diferentes. O principal diferencial está na temática, bem como na adaptabilidade do conteúdo. Além disso, o jogador pode escolher o personagem animal. Como avanço, destacam-se a narrativa e o layout em 3D, retratando de forma fidedigna a fauna do pantanal, trazendo a temática deste ambiente para o contexto da educação básica de uma forma lúdica.