

# AS INCRÍVEIS AVENTURAS DE APOLLO & ROSETTA

## **Inventores**

Débora Nice Ferrari Barbosa, João Batista Mossmann, Bernardo Benites de Cerqueira, Eliseo Berni Reátegui, Rochele Paz Fonseca e Caroline de Oliveira Cardoso.

## **Nº do processo**

BR 51 2022 000726 6.

## **Data de criação**

22/08/2018.

## **Data de publicação**

22/08/2018.

## **Data de concessão**

05/04/2022.

## **Depositante titular**

ASSOCIAÇÃO PRÓ-ENSINO SUPERIOR EM NOVO HAMBURGO.

## **Tipo de obra**

Programa de computador.

## **Resumo:**

O desenvolvimento de "As Incríveis Aventuras de Apollo e Rosetta no Espaço" se deu durante a tese de doutorado de João Batista Mossmann, cujo objetivo foi investigar quais as contribuições para a estimulação do controle inibitório eram possíveis através de uma intervenção escolar com crianças do Ensino Fundamental I, por meio do uso de um jogo ativo (Exergame). Baseado em pressupostos das Funções Executivas no campo da Neuropsicologia, com a interface lúdica dos Jogos Digitais, a criação e desenvolvimento do Exergame envolveu uma equipe multidisciplinar de pesquisadores, professores, especialistas e profissionais. Nesse sentido, utilizou-se do conceito de Exergames, uma classe de jogos digitais em que os movimentos corporais do jogador são lidos através de um dispositivo de detecção de movimentos, e associados a comandos específicos dentro do jogo. Assim, o jogo foi criado com uma narrativa lúdica e envolvente, que acompanha o jogador e dá significado ao seu progresso no decorrer das sete atividades propostas. Cada atividade exige diferentes habilidades e movimentos corporais dos jogadores, para superar os desafios que são apresentados de forma crescente no decorrer dos níveis. Todas as atividades, bem como a narrativa do jogo, foram avaliadas e validadas por especialistas na área da neuropsicologia, assim como a jogabilidade, por crianças voluntárias do público-alvo, e contribuíram substancialmente para a finalização do produto. Sugere-se a aplicação do programa de intervenção com o uso do jogo digital em 36 sessões, entre 15 e 20 minutos de duração, três vezes por semana, ao longo de três meses. As duas primeiras sessões são voltadas ao cadastro e apresentação do jogo ao usuário, enquanto a última para o encerramento das atividades. As demais sessões envolvem a aplicação das sete atividades de forma alternada, três delas em uma sessão [Explorador, Decifrando Códigos e Túnel Acelerador de Partículas], e quatro na sessão seguinte [Pulando Asteroides, Arte Galáctica, Laboratório Estelar, Desafio dos Opostos].