

PORTUGUÊS NO ENSINO SUPERIOR TECNOLÓGICO: CAMINHOS NO CURSO DE JOGOS DIGITAIS

PORTUGUESE IN TECHNOLOGICAL HIGHER EDUCATION: PERSPECTIVES FROM THE DIGITAL GAMES COURSE PROGRAMME

Silvia Ap. José e Silva

silviajose18@gmail.com

Faculdade de Tecnologia, Fatec Americana (SP), Brasil

RESUMO

Este artigo analisa dois caminhos pedagógicos para o ensino de Português no curso superior de tecnologia em Jogos Digitais (JD), focando em demandas profissionais específicas da área. O ensino da disciplina neste curso é desafiador, pois o curso situa-se entre o conhecimento técnico e a arte. Muitas vezes, a língua portuguesa tende a ser vista como menos relevante que as habilidades tecnológicas. No entanto, justifica-se sua importância pela necessidade de o profissional criar documentos técnicos, como o *Game Design Document* (GDD), desenvolver narrativas coerentes e exercer a leitura crítica. Foram desenvolvidas duas atividades principais com alunos do segundo semestre: 1) A análise e reescrita de um diálogo gerado por IA focando nos conceitos de variedade linguística e localização e 2) A leitura de um artigo sobre GDDs, seguida da elaboração de um GDD de uma página (*One Sheet*). Os resultados indicam que os alunos mobilizaram diferentes habilidades linguísticas, demonstrando ser possível alinhar a disciplina às demandas reais do desenvolvedor de jogos.

Palavras-chave: Jogos Digitais; linguagem; variedade linguística; ensino de Português.

ABSTRACT

This article analyzes two pedagogical approaches to teaching Portuguese in the undergraduate program in Digital Games (DG), focusing on the specific professional demands of the field. Teaching this subject in the program is challenging, as the course lies at the intersection between technical knowledge and art. Portuguese is often regarded as less relevant than technological skills. However, its importance is justified by the professional's need to produce technical documents such as the *Game Design Document* (GDD), to develop coherent narratives, and to engage in critical reading. Two main activities were developed with second-semester students: (1) the analysis and rewriting of a dialogue generated by Artificial Intelligence (AI), focusing on the concepts of linguistic variety and localization; and (2) the reading of an article on GDDs, followed by the creation of a one-page GDD (*One Sheet*). The results indicate that students mobilized different linguistic skills, demonstrating that it is possible to align the discipline with the real demands of the game developer.

Keywords: Digital Games; language; linguistic variety; Portuguese teaching.

INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa nos Cursos Superiores de Tecnologia (CSTs) exige uma abordagem distinta daquela tradicionalmente aplicada em bacharelados ou licenciaturas. Com um currículo voltado à prática profissional e à rápida inserção no mercado de trabalho, a disciplina deve afastar-se de uma perspectiva puramente teórica ou literária e assumir um caráter instrumental. O desafio é posicionar a língua não como um acessório acadêmico, mas como uma competência central para a atuação tecnológica, seja na elaboração de documentação técnica, na comunicação interpessoal em equipes multidisciplinares ou na adequação do produto final ao usuário.

Este trabalho apresenta análises de atividades desenvolvidas nas aulas de Português II junto aos alunos do curso superior de tecnologia em Jogos Digitais (JD) que é oferecido pela Fatec. Ele tem a duração de seis semestres, e o perfil desse profissional disponível no *site* da faculdade é:

Atua no segmento de entretenimento digital, desenvolvendo produtos tais como: jogos educativos, de aventura, de ação, de simulação 2D e 3D entre outros gêneros. Lida com plataformas e ferramentas para a criação de jogos digitais e trabalha no desenvolvimento e gestão de projetos de sistemas de entretenimento digital interativo, em rede ou isoladamente, de roteiros e modelagem de personagens virtuais e na interação com banco de dados (FATEC, 2024).

A disciplina de Português II acontece no segundo semestre, e tem como objetivo:

Mostrar ao aluno a importância do plano de ideias (mind map) como ferramenta para o levantamento de temas, tópicos e subtópicos ligados ao texto; orientá-lo para a realização da análise, e consequente elaboração, de textos de natureza expositiva e argumentativa; enfatizar a necessidade de revisão e de reescrita do texto. (FATEC, 2024)

A ementa pode ser trabalhada na perspectiva do curso de Jogos digitais, por exemplo, o uso do plano de ideias como ferramenta para organizar temas e subtópicos é especialmente relevante no desenvolvimento de jogos digitais, pois favorece a clareza e a coerência na criação de narrativas e diálogos. No contexto da variedade linguística e da localização, essa organização contribui para adaptar o conteúdo ao público-alvo, respeitando especificidades culturais e linguísticas. A elaboração de textos expositivos e argumentativos auxilia na concepção e na adaptação de roteiros e descrições. Já a ênfase na revisão e reescrita garante não apenas a qualidade linguística, mas também a adequação cultural do produto.

O curso de Jogos Digitais forma profissionais que podem atuar no desenvolvimento de um *game* de diferentes formas. Os estudantes podem trabalhar na área da tecnologia (ou seja, na programação) ou no âmbito artístico, criando narrativas e roteiros, além de desenvolverem toda a atmosfera plástica do jogo. Dessa forma, o curso de JD se encontra num limiar entre o conhecimento técnico e a arte como podemos notar ao consultarmos sua matriz curricular podemos verificar que há disciplinas mais técnicas como programação, engenharia de software, Sistemas operacionais e outras mais artísticas como Ficção Interativa, Roteirização, Animação e Som. Além das básicas como Português II, Matemática/Estatística e

Inglês. Portanto, espera-se que os egressos dominem tanto ferramentas comunicacionais para lidar com a documentação tecnológica variada, além de criar roteiros, diálogos e outras formas de expressão textual específicas da área. A ementa da disciplina de Português II é:

Leitura e interpretação de textos. Planejamento das ideias. O texto argumentativo: diferenças entre dissertação e argumentação. Estrutura do texto argumentativo. Elaboração da linguagem nos gêneros textuais acadêmicos. Apresentações orais em situações acadêmicas. Técnicas de revisão do texto e de reescrita. Revisão gramatical. (FATEC, 2024)

A ementa propõe o desenvolvimento de competências de leitura, interpretação e planejamento textual, importantes para o desenvolvimento de um jogo, pois colaboram com a criação de roteiros e documentos técnicos. A linguagem acadêmica contribui para a formalização de projetos e relatórios, enquanto as apresentações orais são importantes tanto para comunicação entre os membros de uma equipe de desenvolvedores, quanto na possibilidade de apresentar o jogo para possíveis investidores. Por fim, exercitar técnicas de revisão, reescrita e correção gramatical contribuem para que o aluno pense sobre o uso da língua em variados cenários e, desse modo, ele perceba o valor de variedades linguísticas, e de localização de um texto para adequação cultural e linguística envolvendo públicos, jogos e contextos diversos.

ATIVIDADES PROPOSTAS

No primeiro semestre de 2025, foram realizadas duas atividades distintas com os alunos da disciplina de Português II do curso de Jogos Digitais. A turma era composta por 25 estudantes, com aproximadamente 30% de participação feminina e média etária de 22 anos. As atividades desenvolvidas foram: a análise e reescrita de um diálogo – parte de uma possível narrativa integrante de um *game* e a elaboração de um GDD (*Game Design Document*). A seguir, serão detalhadas as propostas e os resultados obtidos.

VARIEDADE LINGUÍSTICA E LOCALIZAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS

Iniciamos nossas atividades em fevereiro/2025 discutindo os conceitos de variedade linguística e localização em Jogos Digitais. Apresentamos aos alunos o conceito de Localização com base em Teixeira (2023):

[...] Enquanto a tradução envolve processos de adaptação linguístico-cultural de uma língua a outra, a localização age inclusive sobre os termos e condições legais para uso desses produtos em determinado país, sobre os elementos de capa e contracapa, além de lidar com características estéticas dos jogos, como aparência de personagens, símbolos religiosos, cores etc. (Teixeira, 2023, p. 14)

Assim, a localização não é apenas a tradução de um texto, mas a adaptação de elementos culturais e linguísticos, garantindo que o conteúdo faça sentido para o público-alvo. Outro aspecto tratado em sala de aula foi sobre variedade linguística. Concordamos com Bagno (2007, p. 47) ao afirmar que “Uma variação linguística é um dos muitos ‘modos de falar’ uma língua”, portanto as variedades linguísticas são as diversas formas de se expressar numa língua e não é uma exclusividade do Português. Tais diferenças são influenciadas principalmente por contextos regionais, sociais, etárias e históricas.

A atividade proposta aos alunos articulava esses dois temas estudados durante as aulas. Foi apresentada a seguinte situação problema: uma Inteligência Artificial (IA) fez a tradução e localização de um texto, um diálogo entre duas personagens adolescentes do ensino médio e moradoras na cidade de São Paulo para uma narrativa de um Jogo. Os alunos deveriam analisar a tradução feita pela IA e avaliar se havia necessidade de alteração, ou não, do texto apresentado. Segue o comando distribuído para a classe, Quadro 1:

Quadro 1. comando da atividade

ATIVIDADE

Imagine que o diálogo abaixo precisa ser traduzido e localizado no Brasil na cidade de São Paulo. Essa é uma conversa que acontece entre duas garotas do ensino médio. A pessoa responsável pela tradução e localização desse texto, utilizou uma IA para o trabalho. Agora vocês devem avaliar se a tarefa foi bem realizada ou não. Justifique sua resposta. Caso a tradução/localização não esteja adequada. Faça as devidas correções.

FRIENDS

Evanna: "OMG, girl! Did you see Sarah's new TikTok dance? She totally nailed it! We should try it too!"

Astrid: "Ugh, I wish! But I've been swamped with school stuff. Plus, my Wi-Fi's been acting up all week. So annoying!"

Evanna: "Same, sis! But hey, let's hit the mall this weekend. We can grab boba tea, shop for cute outfits, and maybe even film our own TikTok!"

Astrid: "Yasss, queen! I'm so down. But only if you promise to help me pick a dress for the party next week. I'm clueless!"

Evanna: "Deal! You know I've got your back. Let's slay this weekend!"

TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO

AMIGOS

Evanna: "Ai, meu Deus, garota! Você viu a nova dança da Sarah no TikTok? Ela arrasou! A gente devia tentar também!"

Astrid: "Ah, queria! Mas tô cheia de coisa da escola. Sem falar que minha internet tá uma bagunça essa semana. Tão irritante!"

Evanna: "Nem me fala, amiga! Mas olha, vamos no shopping esse fim de semana. A gente toma

um chá de bolha, compra umas roupas fofas e talvez até grave nosso próprio TikTok!"
Astrid: "Aí, sim, rainha! Tô dentro. Mas só se você me ajudar a escolher um vestido para a festa da semana que vem. Tô perdida!"
Evanna: "Combinado! Você sabe que eu te ajudo. Vamos arrasar esse fim de semana!"

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A tarefa foi bem recebida pelos estudantes. As orientações foram: eles deveriam se organizar em pequenos grupos com 4 integrantes no máximo, em seguida, fariam a análise dos textos tanto em inglês quanto em português, avaliariam a tradução da IA e, se necessário, reescreveriam o texto em português, nesse caso, leriam o novo texto para a sala.

De acordo com Barzotto (2004), o trabalho com as variedades linguísticas está presente há anos na sala de aula. A inserção desse item no cotidiano escolar ocorre geralmente na forma de uma comparação entre diferentes variedades e a norma padrão, habitualmente ligada a uma situação de comunicação específica. Nessa atividade, os estudantes poderiam agir como quisessem e poderiam trazer para a tarefa diferentes variedades segundo as necessidades de comunicação em um determinado contexto.

Todos os grupos fizeram alterações no texto, algumas mudanças foram sutis com apenas a troca de algum vocábulo por outro mais comum na faixa etária dos estudantes. Outras, alteram completamente o texto trazendo uma outra variedade linguística. Destacamos dois exemplos: Grupo 1 e Grupo 2 de trabalhos apresentados nos Quadros 2 e 3.

Quadro 2. Grupo 1 - proposta de reescrita do diálogo

Amigas

Evanna: Ai, meu Deus, miga! Você viu a nova dancinha da Sarah no Tik Tok? A gente deveria tentar também!

(Bela) Astrid: Ah, queria! Mas tô cheia de coisa da escola! Sem falar que minha internet tá muito ruim essa semana. Tão estressante!

Evanna: Nem me fala, amiga! Viu, vamos no shopping esse fim de semana, Vamos tomar um boba tea, comprar umas roupas e gravar nosso vídeo.

(Bela) Astrid: Aí sim, Mona! Eu topo. Mas só se me ajudar a escolher um vestido para a festa da semana que vem. Tô tão perdida.

Evanna: Fechou! Sabe que te ajudo. Vamos arrasar esse fim de semana.

Fonte: elaboração dos alunos (2025)

O novo texto basicamente trocou alguns termos por expressões que o grupo, provavelmente, considera mais adequado à faixa etária das personagens, ou seja, meninas do Ensino Médio entre 13 e 15 anos. A estrutura do texto foi mantida. A seguir, Grupo 2, apresentamos outro trabalho que se destacou:

Quadro 3. Grupo 2 - mudanças no texto original

Evanna: Tapeua miga! Viu a dança daquela tik tok sarah? Bora tentar?
Astrid: Ah, queria! Mas tô cheia de rolê da escola, sem falar que minha net é movida a lenha, Aff Veí.
Evanna: Nem fala fia! Partiu dar um rolê no shopping nesse fim de semana? Nós toma um milkshake, compra um look dahora e a gente lança a braba do tiktok
Astrid: Fechou Mona, só bora. Mas me ajuda a escolher o look da festa da semana que vem. Tô perdidassa!
Evanna: Beleza, te ajudo sim, Vamo meter a bronca no final de semana.

Fonte: elaboração dos alunos (2025)

Os autores fizeram alterações mais significativas. Pode-se perceber que as mudanças promovidas pelo grupo, trazem um novo ritmo para o texto que se assemelha mais com a oralidade; isso, talvez, ocorra devido à retirada do “r” do final de alguns verbos e da inserção de expressões comuns na fala, como ‘Aff... Veí’, ‘Fia’ e o pronome ‘nois’. Assim como no trabalho anterior, há a troca de alguns termos por outras gírias que, provavelmente, sejam mais adequadas ao contexto da narrativa na perspectiva dos estudantes.

Podemos comparar os três textos no Quadro 4 a seguir:

Quadro 4. comparação entre os textos traduzidos e localizados

Texto IA	Texto grupo 1	Texto grupo 2
E: "Ai, meu Deus, garota! Você viu a nova dança da Sarah no TikTok? Ela arrasou! A gente devia tentar também!"	Ai, meu Deus, miga! Você viu a nova dancinha da Sarah no Tik Tok? A gente deveria tentar também!	Tapeua miga! Viu a dança daquela tik tok sarah? Bora tentar?
(B) Ast: "Ah, queria! Mas tô cheia de coisa da escola. Sem falar que minha internet tá uma bagunça essa semana. Tão irritante!"	Ah, queria! Mas tô cheia de coisa da escola! Sem falar que minha internet tá muito ruim essa semana. Tão estressante!	Ah, queria! Mas tô cheia de rolê da escola, sem falar que minha net é movida a lenha, Aff Veí.
E: "Nem me fala, amiga! Mas olha, vamos no shopping esse fim de semana. A gente toma um chá de bolha, compra umas roupas fofas e talvez até grave nosso próprio TikTok"	Nem me fala, amiga! Viu, vamos no shopping esse fim de semana, Vamos tomar um boba tea, comprar umas roupas e gravar nosso vídeo.	Nem fala fia! Partiu dar um rolê no shopping nesse fim de semana? Nós toma um milkshake, compra um look dahora e a gente lança a braba do tiktok
(B) Ast: "Ai, sim, rainha! Tô dentro. Mas só se você me ajudar a escolher um vestido para a festa da semana que vem. Tô perdida!"	Aí sim, Mona! Eu topo. Mas só se me ajudar a escolher um vestido para a festa da semana que vem. Tô tão perdida.	Fechou Mona, só bora. Mas me ajuda a escolher o look da festa da semana que vem. Tô perdidassa!
E: "Combinado! Você sabe que eu te ajudo. Vamos arrasar esse fim de semana!"	Fechou! Sabe que te ajudo. Vamos arrasar esse fim de semana.	Beleza, te ajudo sim, Vamo meter a bronca no final de semana.

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Com base nos conceitos de variedade linguística e localização, pode-se observar que a atividade possibilitou aos alunos pensarem de modo crítico sobre o uso da linguagem em determinados contextos. A substituição de termos como "Tão irritante!" (IA) por "Tão estressante!" (Grupo 1) ou pela interjeição "Aff Veí" (Grupo 2) demonstra uma clara aplicação da "pedagogia da variação linguística" defendida por Bagno (2007). Os alunos não apenas trocaram palavras, mas julgaram a adequação sociocultural

da linguagem, rejeitando a norma-padrão asséptica da IA em favor de marcadores que conferem verossimilhança à faixa etária e ao contexto social das personagens (adolescentes paulistanas).

Eles consideram para realizar a tarefa as marcas de oralidade, regionalismo, faixa etária e pertencimento sociocultural. Os alunos utilizaram diferentes recursos na reescrita do texto a fim de deixá-lo mais coerente com a situação apresentada, ou seja, uma cena que acontece na cidade de São Paulo protagonizada por duas adolescentes. As versões elaboradas pelos grupos mostram diferentes estratégias de localização, revelando como a adequação linguística está diretamente ligada à construção de sentido e à imersão do jogador. Nesse sentido, a atividade reforça a importância de reconhecer e valorizar a diversidade linguística nos processos criativos, além de demonstrar como a localização envolve escolhas que extrapolam a tradução literal, alcançando aspectos socioculturais essenciais para a verossimilhança narrativa.

LEITURA E GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

A segunda atividade realizada com esses alunos envolveu a leitura de um artigo e a criação de um GDD, ou seja, um documento de referência que organiza e descreve todos os aspectos de um jogo, incluindo mecânicas, narrativa, personagens, arte e interface. Funciona como um guia para a equipe de desenvolvimento, garantindo alinhamento entre as etapas do projeto. Sua elaboração contribui para a clareza, a coesão e a eficiência no processo de criação de jogos digitais. Assunto pertinente para o curso de Jogos Digitais, pois é uma das documentações recorrentes ao se desenvolver um *game*.

O artigo escolhido para leitura e desenvolvimento da tarefa foi apresentado no Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) por Hira, Marinho, Pereira e Barboza Jr. (2016). O texto discute a importância do *Game Design Document* (GDD) no processo de desenvolvimento de jogos digitais, especialmente no que diz respeito à organização das tarefas entre os membros da equipe. Os autores exploram a estrutura de diferentes modelos de GDD, com base em uma revisão bibliográfica presente na literatura, a fim de identificar suas características essenciais e recorrentes. São abordados elementos fundamentais do GDD, como mecânicas de jogo, enredo, personagens, interface e aspectos técnicos, ressaltando-se o papel desse documento na construção de um projeto coeso e bem estruturado. Além disso, destaca-se a necessidade de que o GDD seja elaborado de forma clara, objetiva e flexível, possibilitando sua adaptação ao longo das diversas etapas do desenvolvimento. A proposta de um modelo conceitual para o GDD representa, ainda, uma contribuição relevante para o campo da documentação em jogos digitais, ao oferecer uma base estrutural que pode ser ajustada conforme o escopo e as particularidades de cada projeto.

Os autores trazem diferentes modelos de GDD a fim de discutir a criação de um modelo conceitual. Dentre os apresentados, há o *GDD Uma Página (One Sheet)* que foi escolhido para essa atividade, pois essa versão compacta tem como finalidade evidenciar, de forma clara, objetiva e eficiente, os elementos fundamentais de um jogo em apenas uma página. A decisão mostrou-se especialmente adequada ao contexto do segundo semestre do curso de Jogos Digitais, uma vez que possibilita aos estudantes sistematizar e comunicar, de maneira acessível, as ideias iniciais para a concepção de um projeto de jogo, conciliando criatividade e organização com o tempo disponível para a atividade.

A proposta realizada em sala de aula foi organizada em duas etapas. Na primeira, foi feita uma leitura dirigida do artigo em questão em sala de aula. Os alunos leram e responderam a algumas questões de entendimento e interpretação do texto, posteriormente as respostas foram debatidas em aula. A segunda etapa envolveu a disciplina de Cálculo que desenvolve junto aos estudantes a criação de um jogo com base em teoremas matemáticos. A professora propõe aos alunos que eles desenvolvam a ideia de um jogo com base em um dos capítulos do livro de Singh (1999). Cada grupo escolheria um capítulo e imaginaria um jogo que poderia ser desenvolvido com aquele conteúdo. Em Português II, eles devem aproveitar a ideia do jogo e elaborar um GDD de uma página a ser apresentado para a classe. Para isso, eles precisam seguir o modelo desse GDD que deve conter, as seguintes informações, Quadro 5:

Quadro 5. Tópicos integrantes do GDD – UMA PÁGINA


<ul style="list-style-type: none">• Título do jogo.• O propósito do sistema do jogo.• Faixa etária (público-alvo do jogo).• Intended Entertainment Software Rating Board (ESRB) rating, significa as normas da restrição de idade para o jogo. Tais normas variam de acordo com o país.• Um breve resumo da história do jogo focando os pontos de jogabilidade e mecânica.• Os modos distintos que o jogo poderá abordar, como single player, multiplayer, survival mode e etc.• Sistema de vendas do jogo, como ele é comercializado, o marketing do game.• Analisar os jogos concorrentes, jogos similares

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Vejamos alguns dos trabalhos apresentados. Eles lidam com linguagem verbal e não verbal para a construção de seus GDDs. Conforme podemos observar nas Figuras: 1, 2, e 3 a seguir:

Figura 1: Grupo 1

Paradoxo de Fermat



Personagens Principais


- Pierre: jovem bruxo
- Codex Fermat: grimório vivo
- Euler, Poincaré, Gauss: espíritos matemáticos
- A Contradição: entidade antagônica

Informações Gerais

- Título: Paradoxo de Fermat
- Gênero: Aventura Narrativa Puzzle / Fantasia Matemática
- Plataforma: PC, Android, iOS
- Engine: Unity (C#)
- Público-alvo: 12+ | Estudantes, amantes de lógica, fãs de ficção mágica e matemática
- Estilo visual: Fantasia mística com elementos matemáticos e fractais

Mecânicas Principais

Pierre encontra o Codex Fermat escondido nas ruínas da Torre da Intuição. Conforme ele avança, encontra projeções de grandes matemáticos do passado que testam seu conhecimento e lógica. Cada mundo representa um conceito matemático. Ao completar as provas, Pierre se aproxima do Teorema Final, uma verdade mágica que pode mudar o mundo



Exemplo de Fase - O Cubo Impossível

Desafio baseado no Último Teorema de Fermat ($n=3$). O jogador tenta encontrar inteiros que satisfaçam $a^3 + b^3 = c^3$ e aprende que é impossível por contradição.


Ao vencer, desbloqueia um feitiço lógico e avança para a próxima fase.

Modelo de Monetização

Gratuito até o Capítulo 3. Versão completa com compra única. DLCs com novos mundos baseados em álgebra, topologia e criptografia.

Resumo


Paradoxo de Fermat é uma aventura mágica onde Pierre, um jovem bruxo, descobre a matemática — um tipo de magia baseada em lógica e álgebra.



Para aprender feitiços e explorar mundos mágicos, ele precisa resolver desafios inspirados em conceitos matemáticos reais.

História / Narrativa

Pierre encontra o Codex Fermat escondido nas ruínas da Torre da Intuição. Conforme ele avança, encontra projeções de grandes matemáticos do passado que testam seu conhecimento e lógica. Cada mundo representa um conceito matemático. Ao completar as provas, Pierre se aproxima do Teorema Final, uma verdade mágica que pode mudar o mundo



Estética e Trilha Sonora

Visual: ambientes inspirados em fractais e símbolos aritméticos.
Som: trilha sonora com tons misteriosos e padrões numéricos rítmicos.

Progressão e Sistema de Fases

Cada fase é um capítulo matemático, com conceitos como lógica básica, números primos, prova por contradição, indução matemática e o teorema final.

Fase	Conceito	Mecânica Central	Feitiço
1	Lógica Básica	Raciocínio dedutivo	Luz da Verdade
2	Números Primos	Filtragem e padrões	Portal Primário
3	Prova por Contradição	Refutação lógica	NegaRacionalis
4	Indução Matemática	Prova passo a passo	Longe da Contradição
Final	Último Teorema de Fermat	Integração de tudo	Teorema Final

Concorrência e Inspiração

The Witness, Baba is You, Portal e MathLand são referências por seus sistemas de puzzle, narrativa lógica e aplicações educacionais.

Fonte: elaboração dos alunos (2025)

Figura 2: Grupo 2



Steam Revenge



História

Ambrose é um mago da idade antiga inconformado com a estagnação e acomodado da sociedade em relação ao desenvolvimento tecnológico decide criar um enigma para instigar os intelectuais, assim criando uma era de busca por conhecimento.

Com tal feito o mundo evoluiu rapidamente com sua principal fonte de energia sendo o vapor, até que Mathelsefer um jovem entusiasta com sua mente abençoada com habilidades únicas busca a solução do enigma, desafiando conceitos matemáticos e rúnicos, mas o que ele não espera é que Prahhotep (bitahatub - mitartom) é sua contra parte que nasceu no mesmo dia também busca a resposta deste enigma para recuperar os dias de sua família que um dia já foram governantes do mundo antigo.

Mapas

Numéria: Cidade principal, metrópolis.

Hevhai: cidade onde conta o passado de Prahhotep, metrópolis com aspecto egípcio e steam punk.

Ypovriçhio(Ypovriçh): Cidade grega submersa onde é dominada pelo crime.

Itens:

Aritmócron: uma máquina que permite ele ver e tocar fisicamente suas ideias.

ExpoPunch: para cada golpe que acerta Mathelsefer é contado, após usar o especial ele experiencia os golpes de acordo com o nível do ExpoPunch.

Faixa Etária 14+ Anos, pode conter violência, linguagem imprópria, sangue.

Jogado no computador nas plataformas Steam e Epic Games Estilo Gráfico: parecido com Dishonored.

Gameplay

Estilo stealth e luta.

Câmera 1ª e 3ª pessoa.










Fonte: elaboração dos alunos (2025)

Figura 3: Grupo 3

História

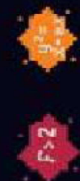
Em Saltos de Lógica você encarna Andrew Wiles em sua batalha solitária para corrigir a falha fatal em sua prova do último Teorema de Fermat. Este não é um jogo sobre triunfo, mas sobre a angústia da perfeição matemática – onde cada segundo conta e cada erro pode desfazer anos de trabalho.





Mecânicas do Jogo

Movimentação: Andar e pular(W, A, D e Setinhas)
Coleta de fragmentos de equações
Evitar obstáculos(Crítica, Dúvida)
O jogo contém 3 fases

Elementos Gráficos


Fragmentos


Obstáculos


Personagem

Crítica **Dúvida**

Crítica: Caso o personagem entre em contato o jogador perde e o jogo reinicia

Dúvida: Assim que o personagem pisa, o chão desaparece em 2 segundos

Classificação indicativa

AL

Sem violência

Sem linguagem imprópria

Conteúdo educativo e simbólico

Acessível para crianças, adolescentes e adultos

Jogo 2D

Plataforma

Trilha sonora 2D

Pixel Game

Fonte: elaboração dos alunos (2025)

A atividade resultou na produção de GDDs compactos, elaborados pelos estudantes a partir dos conhecimentos adquiridos na leitura do artigo e das ideias desenvolvidas na disciplina de Cálculo como

base para a criação de um jogo. Os trabalhos apresentados confirmam a compreensão dos elementos fundamentais do GDD de uma página (*One sheet*). A análise dos documentos revelou grande capacidade de síntese que demonstra a habilidade do aluno em traduzir um conceito matemático abstrato (com base na aula de Cálculo) em uma mecânica de jogo clara (exigência do GDD), utilizando a linguagem técnica apropriada.

Este modelo de GDD tem uma estrutura concisa que permite aos alunos organizarem suas ideias de forma clara e objetiva, ao mesmo tempo em que considerem aspectos como público-alvo, mecânicas de jogo, concorrência e estratégias de comercialização. Os resultados demonstram o potencial da abordagem interdisciplinar aliada ao uso de textos específicos da área como instrumento para o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e planejamento no contexto do curso de Jogos Digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades realizadas no decorrer desse semestre, a análise de um diálogo traduzido por uma IA sob a perspectiva da variedade linguística e da localização, e a elaboração de um *Game Design Document* no formato GDD Uma Página, mostram que é possível trabalhar a língua portuguesa de forma significativa em um curso tecnológico de Jogos Digitais. As duas propostas obrigaram os alunos a lerem de forma crítica e a pensarem na linguagem dentro do contexto em que ela realmente é usada: seja num diálogo entre personagens, seja para organizar ideias em um documento técnico. As atividades evidenciaram que a língua é um instrumento fundamental de criação, planejamento e interação no desenvolvimento de um *game*. Dessa forma, os "caminhos" aqui propostos mostram-se mais eficazes no contexto deste Curso Superior de Tecnologia (CST) do que metodologias tradicionais, pois posicionam a língua portuguesa não como uma disciplina acessória de revisão gramatical, mas como uma ferramenta de design e mediação cultural indispensável ao egresso. Dessa forma, o ensino de português pode e deve estar conectado ao universo dos alunos, ajudando-os a se comunicarem melhor e a pensarem atentamente sobre o que produzem.

REFERÊNCIAS

BARZOTTO, Valdir H. Nem respeitar, nem valorizar, nem adequar as variedades linguísticas. **Revista ECOS**, v. 2, n. 1, 2004. Disponível em <<https://periodicos.unemat.br/index.php/ecos/article/view/1049>>. Acesso em: 31 jul. 2025

BAGNO, Marcos. **Nada na língua é por acaso**: por uma pedagogia da variação linguística. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

HIRA, Willian Kenji; MARINHO, Marcus Vinícius Prata; PEREIRA, Felipe Barros; BARBOZA JR., Alcides T. *Criação de um modelo conceitual para documentação de Game Design*. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)**, São Paulo, SP, 2016.

SINGH, Simon. **O último teorema de Fermat**: a história do enigma que confundiu as maiores mentes do mundo durante 358 anos. Tradução de Jorge Luiz Calife. Rio de Janeiro: Record, 1999.

TEIXEIRA, Michel Dornes. **O jogo digital Ann em PT-BR: para além dos processos de tradução e localização**. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/37033> acesso 31 jul. 2025.