

O jogo é resultado de projeto de pesquisa acadêmica proposto e realizado pelo Laboratório de Educação Cerebral da Universidade Federal de Santa Catarina, contando com financiamento da FAPESC - Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (edital 009/2009, Programa Biodiversidade do Estado) e apoio do estúdio de criação digital Casthalia.

O jogo começou a ser desenvolvido em fevereiro de 2010, contando com uma equipe interdisciplinar formada por psicólogos, biólogos, artistas e programador. Em maio de 2010, uma versão beta do jogo foi lançada para teste. Um grupo de 26 crianças do 5º ano do Ensino Fundamental, de uma escola particular de Florianópolis, foi observado enquanto jogava. Os comportamentos e as sugestões das crianças levaram-nos a ampliar e qualificar o roteiro do jogo, iniciando outra etapa de desenvolvimento. No primeiro semestre de 2011 foi lançada a versão piloto do jogo. Esta versão foi testada em três turmas do 5º ano do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação/UFSC e seu uso foi acompanhado por nossa equipe de pesquisadores com o objetivo de avaliar a usabilidade, a jogabilidade e a eficácia pedagógica do jogo. Os resultados da pesquisa permitiram-nos fazer os ajustes finais e lançar, em março de 2012, a versão testada do jogo.

### Artigos acadêmicos

Quer saber mais sobre o projeto que deu origem ao jogo? Leia o que já publicamos:

- [Desenvolvimento de game multi-mouse sobre o Bioma Mata Atlântica](#) (IX SBGames, 2010)
- [Apresentação e aplicação do jogo eletrônico educativo “Mata Atlântica: o bioma onde eu moro”](#) (Educasul, 2011)
- [Relato da pesquisa de teste do game, por Cristina Santos e equipe](#) .

```
(adsbygoogle = window.adsbygoogle || []).push({});
```