



PLANTANDO O FUTURO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: DESENVOLVENDO O PLANEJAMENTO COM STARDEW VALLEY

DANILO AMERICO PEREIRA DA SILVA; KEILA CRUZ LIMA; THIAGO FERNANDES DA SILVA; PEDRO IVO REBENTISCH SILVA DE ALMEIDA; HELENA FERREIRA AMÉRICO

Introdução: Este estudo analisou como o jogo *Stardew Valley*, pode ajudar no desenvolvimento de habilidades de planejamento subjetivamente. Buscou-se valorizar essa ferramenta como recurso didático relevante para a Educação Básica e sua aplicação prática. Esse jogo foi desenvolvido por Eric Barone (2016), se passa em uma fazenda em simulada, onde os jogadores cultivam, criam animais e interagem com personagens. A jogabilidade não é linear, permitindo aos jogadores escolherem suas atividades e oferece imersão na campestre. Ressaltamos a importância dessa pesquisa pela relevância do tema abordado e pelo local de seu desenvolvimento, uma Escola Pública, envolvendo alunos da educação básica e professores licenciados. Esse ambiente oferece um amplo alcance para os envolvidos, permitindo a disseminação dos resultados entre os demais estudantes e a ampliação do conhecimento científico. Além disso, essa pesquisa se alinha com a BNCC (2017), que valoriza o uso das Tecnologias Digitais como ferramentas didáticas relevantes. **Objetivo:** Investigar como a jogabilidade inerente ao jogo contribui para o aprimoramento das competências de planejamento, por meio de suas mecânicas e seu potencial enquanto instrumento de aprendizado lúdico. **Metodologia:** A metodologia adotada abordou um estudo comparativo entre os eventos ocorridos no jogo e estudos bibliográficos de autores que abordam o tema. A pesquisa visa analisar detalhes do funcionamento do jogo, sua narrativa e as orientações fornecidas pelos personagens. Visando compreender a importância da preparação seja a curto ou a longo prazo para o planejamento de eventos futuros no contexto do jogo. **Resultados:** Os resultados preliminares apontam para a importância do planejamento e da atenção aos detalhes, como a interpretação das informações fornecidas pelos personagens do jogo, no sentido de melhorar a eficiência da jogabilidade. Esses achados corroboram o potencial do planejamento prévio como meio de otimizar o desempenho nas atividades propostas no jogo, sendo passíveis de serem aplicadas no cotidiano dos estudantes. **Conclusão:** Após a análise minuciosa dos dados, em comparação com as pesquisas e estudos existentes no campo do planejamento de curto e longo prazo, conclui-se que, o jogo *Stardew Valley* pode ser considerado uma ferramenta subjetiva relevante para a aquisição das habilidades de planejamento para a sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Recurso didático, Habilidade de planejamento, Educação básica, Jogos digitais, Iniciação científica.