

CAFÉ DO VALE: PROMOVENDO O TURISMO REGIONAL E APRENDENDO SOBRE O CICLO PRODUTIVO DO CAFÉ POR MEIO DE UM JOGO DIGITAL

Matheus Teixeira Faria, Vitor Gomes Pontes, Matheus Ferreira Manfro, Manuela dos Reis Silva, Jeniffer Suellen Xavier Reis, Evelyn Lima Marcelino, Carlos Henrique de Souza Pinto, Artur Gomes Pontes, Amanda Alvisi de Ávila, Pâmela Ketulin Mattos Gomes, André Luiz Brazil

andre.brazil@ifrj.edu.br

A produção de café no Brasil, além de um legado histórico, figura como um dos pilares da economia nacional, sendo este responsável por cerca de 37% da produção do café no mundo, consistindo em relevante fonte de receitas, empregos e sustento no país (CONAB, 2023), (MAPA, 2022) e (CECAFÉ, 2023). O setor cafeeiro desempenha, portanto, um papel fundamental na economia, na cultura e na história do Brasil. Apesar de sua importância, muitos brasileiros, inclusive em regiões produtoras, desconhecem as etapas, os desafios e as práticas sustentáveis envolvidas na cadeia produtiva do café. Contudo, a região do Vale do Café, legado histórico relacionado ao ciclo do café e à cultura da sociedade do século XIX, vem enfrentando dificuldades na promoção turística e na captação de novos visitantes, além da falta de profissionalização do setor turístico na região (SEBRAE, 2021; MOURA e SILVA, 2022). O projeto Café do Vale compreende o levantamento de dados e informações da região, seguido do desenvolvimento de um jogo digital que busca estimular o turismo e a aprendizagem sobre o ciclo produtivo do café, a partir da administração de uma fazenda cafeeira, permitindo ao jogador gerenciar as etapas do plantio, colheita, torrefação e comercialização do café. O cenário do jogo e seus elementos visuais e narrativos são baseados na arquitetura colonial da região, buscando combinar entretenimento, valorização do patrimônio histórico e estímulo ao turismo local. O projeto é interdisciplinar, tendo como objetivo a aplicação de conhecimentos sobre o processo produtivo do café e a história regional, visando entreter, informar e despertar o interesse comum acerca de um importante capítulo da história brasileira. Como resultado até o presente momento foi desenvolvido um protótipo do jogo, tendo este sido apresentado na Festa do Tomate, em Paty do Alferes, tendo a sua jogabilidade e dinâmicas sido avaliadas como positivas, despertando interesse no assunto pelo público participante do evento.

Palavras-chave: jogo digital educativo; produção de café; cultura; divulgação; turismo.

Área de conhecimento: Ciências Agrárias

Financiamento: Bolsas concedidas a 2 estudantes, via IFRJ / CNPq.

