

INICIATIVA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA ENSINO MÉDIO

XXVIII ENCONTRO DE EXTENSÃO

Igor de Sousa Pinto, NULL, Rômulo Nunes de Carvalho Almeida

A iniciativa de desenvolvimento de jogos e aplicativos educacionais tem por finalidade proporcionar o ensino de programação e aprendizagem de linguagens computacionais para alunos de ensino médio. Trata-se de uma quebra de paradigmas, uma vez que tais conceitos são restritos ao Ensino Superior, em cursos específicos do ramo computacional. Posto isto, alunos que pretendem ingressar na Universidade são desafiados a compreender e aplicar importantes conceitos que viabilizem a aplicação de programação e construção de softwares e jogos. São tópicos abordados: funções matemáticas, laços de repetição, estruturas decisórias, planejamento e desenvolvimento de raciocínio lógico. Assim, pretende-se promover o aprendizado lúdico pautado em programação computacional, com a aplicação dos conceitos supracitados. A fim de tornar a interação para a criação dos jogos mais democrática e acessível, utiliza-se o software Game Maker Studio 2. Com essa ferramenta, já é possível ter uma pré-visualização da produção do jogo, que linka os conhecimentos por meio de blocos e sessões de forma simples e intuitiva. Dessa forma, obtêm-se uma aprendizagem desmistificada e compreensiva. O público-alvo são alunos de Ensino médio e do 9^o ano do Ensino Fundamental e os jogos que são abordados como referência são clássicos, tais como Megaman, Mario World, Flap Birds e Bomberman. O resultado esperado é promover ludicidade, conhecimento e familiaridade, propondo capacitação para programar ou produzir um jogo.

Palavras-chave: algoritimos, jogos educacionais, desenvolvimento de aplicativos educacionais.