

DESENVOLVIMENTO DE GAMES NA SALA DE AULA: UMA INICIATIVA PARA A INTRODUÇÃO DE LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO DINÂMICAS E JOGOS DE COMPUTADOR NO ENSINO MÉDIO

Samara Santos da Silva - IFF campus centro - aramassantoss@gmail.com

Elisângela Coelho Rangel - IFF campus centro – elislanay@gmail.com

Milena de Fátima Gomes da Silva- IFF campus centro - milenafatima@gmail.com

Ana Caroline Mafra Bezerra – IFF campus centro – anacarolinemafra@hotmail.com

Sergiane Kellen Jacobsen Will – IFF campus centro – sjkwill@hotmail.com

Educação e Ciências Sociais / Práticas educativas Inclusivas, Tecnologias Educacionais e Inovações Pedagógicas

Com o avanço da tecnologia, os alunos têm cada vez mais afinidade com o meio digital, tornando ultrapassada a forma de ensinar utilizada na atualidade. O único e maior problema enfrentado pela educação atual, segundo Marc Prensky, consiste nos professores serem Imigrantes Digitais, que usam o que ele chama de uma linguagem ultrapassada da era pré-digital, muito diferente da linguagem dos alunos. Para garantir que os novos alunos, que possuem maior interação com a tecnologia, aprendam, é necessário que o professor utilize estratégias que mantenham a atenção desse indivíduo. Uma dessas estratégias é a utilização de jogos de computador. Assim, a utilização de ambientes de jogos apresenta o caráter motivador para os alunos, atrai a atenção e desenvolve capacidades cognitivas necessárias nos alunos da era digital. Este projeto tem a finalidade de verificar o uso da ferramenta Scratch, que consiste em um compilador lançado em 2007 com o objetivo de auxiliar o ensino de programação a novatos, na elaboração de um game sobre biologia, e, assim, verificar se é possível introduzir a programação no ensino médio para a fixação de um tema do currículo mínimo. Este projeto visa, também, verificar o caráter motivacional na aprendizagem no momento da elaboração de um game, já que o prazer do ato de jogar poderá ser associado a curiosidade para criação do jogo no momento do desenvolvimento. O projeto teve início no Colégio Estadual José do Patrocínio através do subprojeto de biologia do PIBID do IF Fluminense no qual, até o momento, o projeto foi testado com apenas uma aluna do terceiro ano que desenvolveu um Quiz sobre DNA e Cromossomos utilizando o software Scratch, após a orientação sobre a formação de algoritmos e sobre o funcionamento do Scratch. A criação do game comprovou a possibilidade da utilização do Scratch para desenvolvimento de pequenos projetos por alunos que antes não entendiam e não acreditavam na possibilidade de elaborar um game, propondo, assim, o desenvolvimento desse tipo de projeto com um grupo maior de alunos, para que possam ser tabulados dados relacionados tanto ao crescimento do conhecimento específico da informática e da área na qual o jogo será desenvolvido, quanto dados relacionados a motivação da aprendizagem através da elaboração de games.

Palavras-chave: Scratch, Educação, Games.

Instituição de fomento: IFFluminense, PIBID

Avenida Souza Mota, 350 - Parque Fundão - Campos dos Goytacazes - RJ - CEP 28060-010
Telefone: +55 (22) 2737 2400 | Fax: +55 (22) 2737 2405 | www.iff.edu.br/campus/guarus