

Desenvolvimento de Jogos Educacionais com a Utilização do Adobe Flash Professional

Autores: Rodrigo Ferreira Malta¹ (IC), Walteno Martins Pereira Junior² (PQ)

Fundação Educacional de Ituiutaba - Universidade do Estado de Minas Gerais (FEIT/UEMG), Ituiutaba-MG, Brasil.

*maltarodrigo@hotmail.com; waltenomartins@yahoo.com

Palavras chave: TICs, Jogos Educacionais, Adobe Flash.

Introdução

Diante da capacidade humana de criar novos métodos e técnicas tanto visuais quanto auditivas, de tornar criativa, significativa e instigante a forma de propiciar o aprendizado através da disponibilidade das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) é que surgiu a oportunidade de desenvolver este trabalho. Segundo Parreira Junior (2010, p.4) “as TICs nos proporciona interações mais amplas permitindo a construção do conhecimento e não simplesmente para que o aluno aprenda com facilidade”. As TICs evoluem cada vez mais e atualmente a tecnologia esta presente desde o momento de lazer até as obrigações, então por que não utilizá-la para melhorar a qualidade de ensino nas escolas, já que muitas dispõem de computadores e nem sempre não são utilizados por falta de atividades

Resultados e Discussão

O jogo educacional não tem como finalidade ensinar o aluno, ele é apenas mais uma ferramenta de trabalho usado pelo professor com o objetivo de auxiliar o aprendizado do aluno, já que a atualidade está ligada aos computadores e a tecnologia.

O jogo proposto está sendo desenvolvido em Adobe Flash. Ele possui cinco opções para escolher o início do jogo, ou seja, seus níveis, esses níveis são equivalentes aos cinco primeiros ano do ensino fundamental, cada ano possui quatro subníveis e em cada um existem cinco perguntas. Como cada pergunta possui uma pontuação e no fim de cada nível aumenta a dificuldade. Para o usuário passar para o próximo nível ele precisa acertar no mínimo três questões das cinco propostas. Com o aumento da dificuldade há a exigência para que o aluno pensar e assim o aluno aprende de uma forma fácil e divertido. O software de autoria [Hot Potatoes é um exemplo] é mais uma ferramenta a disposição do professor para apoiar suas aulas e pode ser utilizado para desenvolver algumas atividades de reforço do conteúdo ministrado, e neste caso utilizando um recurso que atrai bastante os jovens, que é o jogo no computador (PARREIRA JÚNIOR, FRANCO NETO & COSTA, 2010 p. 2). Esse projeto tem como resultado final auxiliar professores a usar o Hot Potatoes para produzir jogos. E estes aumentam a capacidade de interação entre professor e

aluno contribuindo para melhorar a capacidade de aprendizagem.

Para uma organização correta do projeto é necessária uma maturidade para seu desenvolvimento, julgando todos os fatores que envolvem o modelo de maturidade de capacitação, chega-se a um resultado positivo. Com a certeza de que a qualidade do produto final está diretamente ligada à maneira como as etapas do processo é desenvolvida.

Um modelo de maturidade fornece, por exemplo: a) Um ponto de partida; b) Os benefícios dos usuários em experiências anteriores; c) Um vocabulário comum e uma visão compartilhada; d) Um framework para priorizar ações; e) Uma forma de definir as melhorias mais significativas para uma organização (PARREIRA JÚNIOR, 2011, p.115).

Com a utilização dessas organizações e maturidade a qualidade do produto final tende a ser acima da média, atingindo padrões elevados de qualidade e capacitando organizações a terem softwares fortemente conceituados no mundo da aprendizagem e atendendo as necessidades dos usuários.

Conclusão

Para que as organizações de desenvolvimento do jogo alcancem altos níveis de maturidade são necessárias que o aluno e o docente tenham um compromisso e acima de tudo responsabilidade para poder cumprir com o prazo da entrega do projeto. O projeto tem como objetivo final atingir crianças do ensino fundamental para que os estudantes tenham maior facilidade de aprendizagem no ensino de matemática.

Agradecimentos

Os autores agradecem a oportunidade de apresentar o trabalho desenvolvido e também, ao professor orientador pelo apoio e incentivo, a FAPEMIG pelo apoio financeiro e a todas as pessoas que ajudaram com pesquisas e ideias.

¹ PARREIRA JÚNIOR, W. M.; FRANCO NETO, J. R. & COSTA, M. O. Utilização do Software Hot Potatoes para a Produção de Jogos Educacionais. IN: Seminário Nacional O Uno e o Diverso Na Educação Escolar, X, 2009, Uberlândia(MG): Anais... UFU, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2009, CD-ROM.

² PARREIRA JÚNIOR, W. M. *Engenharia de software*. Ituiutaba: FEIT-UEMG, 2011. 125 p. Apostila.

Referenciar como:

MALTA, Rodrigo F.; PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. Desenvolvimento de jogos educacionais com a utilização do Adobe Flash professional. In: KATRIB, Cairo M. i. et al. (Orgs.). SEMINÁRIO REGIONAL INTEGRADO DE PESQUISA DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR E TÉCNICO DO PONTAL DO TRIANGULO MINEIRO, 2., 2012, Ituiutaba. **Caderno de resumos**. Ituiutaba: UFU, FACIP. 2012. p. 120. ISSN: 2316-5634.