

Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos Educativos Utilizando Flash

Autores: Andrew Carlos de Sene Dias ¹(IC), Walteno Martins Parreira Júnior ²(PQ).

Universidade do Estado de Minas Gerais - Campus Ituiutaba, Ituiutaba-MG, Brasil.

andrew.carlos@hotmail.com, waltenomartins@yahoo.com

Palavras chave: Jogos, Flash, Coleta Seletiva.

Introdução e Metodologia

Os jogos eletrônicos são uma ferramenta excelente para auxiliar o professor no processo de aprendizagem, por estimular o interesse do aluno bem mais do que qualquer outra ferramenta de ensino, possibilitando a construção do conhecimento a partir de suas descobertas e da interação com outros, pois o processo de desenvolvimento do indivíduo está relacionado com o processo de aprendizado através de sua interação sócio-cultural¹. Jogos educativos possibilitam ao aluno aprender de forma natural, prazerosa e dinâmica, além de oferecer um maior envolvimento social entre os alunos, bem como a formação de conceitos éticos, solidariedade, regras, trabalho em grupo, respeito mútuo, etc². Porém, para que a criança aprenda com os jogos eletrônicos, de forma apropriada, o professor deve intervir como mediador neste processo, tendo claro em seu planejamento os objetivos de trabalhar com esses jogos.

Para o desenvolvimento de jogos eletrônicos de fácil acesso e uso, uma das melhores ferramentas disponível no mercado é o flash. Com esta ferramenta é possível criar qualquer conteúdo relacionado à animação e multimídia, e reproduzi-los em várias plataformas.

Este projeto tem como objetivo principal o desenvolvimento de um jogo eletrônico educativo, utilizando flash, que possa ser usado para ensinar, com foco no ensino fundamental, a importância da coleta seletiva para a preservação do meio ambiente e a melhora na qualidade de vida. Como complementação do projeto, uma apostila será desenvolvida pelos autores e um Curso de Extensão será ministrado nas dependências do campus de Ituiutaba da UEMG pelo aluno de iniciação científica.

Resultados e Discussão

O jogo eletrônico educativo em flash e a apostila sobre desenvolvimento de jogos em flash, ambos propostos neste projeto, e desenvolvidos pelos autores, já se encontram finalizados. O jogo foi desenvolvido em formato de Perguntas e Respostas (Figura 1), visando maior aprendizado dos alunos e maior aceitação por parte das instituições de ensino com a facilidade de usar o lúdico como uma forma prazerosa de educar. Assim, a utilização de jogos possibilita o uso de uma metodologia que respeite e estimule a formação da autonomia e da cidadania, por proporcionar a cooperação, a resolução conjunta de problemas e

situações e a tomada de decisões³. O Curso de Extensão será ministrado neste segundo semestre.

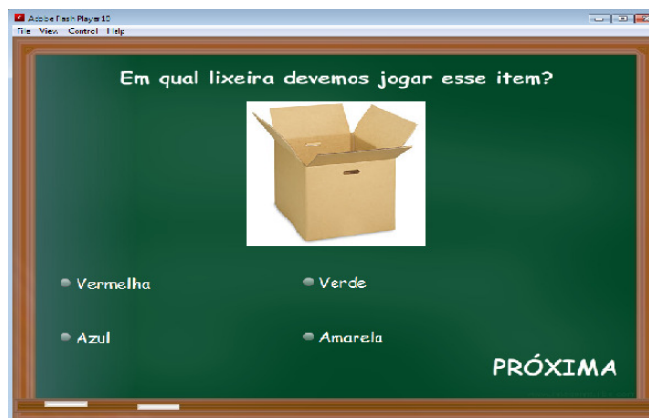


Figura 1. Jogo em execução.

Conclusão

Jogos eletrônicos não são apenas brinquedos para divertir crianças, hoje eles transmitem uma grande variedade de conceitos e valores, para públicos de qualquer idade, e quando desenvolvidos com propósito educacional, podem ser utilizados para ensinar desde uma criança a ler, até um engenheiro a projetar uma casa.

Os resultados deste projeto serão compartilhados com professores da rede pública e reavaliados após o curso ofertado.

Agradecimentos

Agradecimentos à FAPEMIG pelo apoio financeiro na forma de bolsa de pesquisa.

Referências

¹ VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1984.

² NICOLETTI, Angelita A. M e GUERRA FILHO, Raulito R. G. Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v.2, n.5. p.91-94, abr. / jun. 2004.

³ SOARES, Rosana S.; MEDEIROS, Ana Cláudia J. P.; PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. A importância dos jogos na formação do raciocínio lógico-matemático no período introdutório. **Intercursos**, Ituiutaba, v.10, n.1, jan./jun. 2011.

Referencia do Resumo:

DIAS, Andrew Carlos de S.; PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. Desenvolvimento de jogos eletrônicos educativos utilizando flash. In: SEMINÁRIO REGIONAL INTEGRADO DE PESQUISA DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR E TÉCNICO DO PONTAL DO TRIANGULO MINEIRO, 4, 2014, Ituiutaba. **Caderno de Resumos do 4º SERIPI**. Ituiutaba: FTM, 2014. p. 62-62. 202f. ISSN 2316-5634.