

CRIAÇÃO DE JOGOS 2D COM A UTILIZAÇÃO DA LOUSA DIGITAL

Dalton Lopes da Silva¹, Vitor Araújo Benicio Oliveira¹, Pio Augusto de Moraes¹,

Elizabeth de Lima Pinto¹ Isaac Pérciles Maia de Medeiros¹

¹Escola Estadual Carlos de Castro Brasil – Corumbá-Mato Grosso do Sul

lajotafilho@hotmail.com, vitorrrx6@gmail.com, piosalazar124@gmail.com,

progetecbeth@gmail.com, isaacmedeiros.m@gmail.com

Resumo

O presente projeto tem a sua tônica voltada para o ensino aprendizagem, com a criação de jogos educativos no programa da *Microsoft PowerPoint*[®]. Diante disso, conhecer metodologias que ofereçam a construção de jogos educacionais são fundamentais para ampliar as possibilidades do ensino aprendizagem em um ambiente escolar. Participaram desta atividade alunos do Ensino Fundamental e Ensino Médio Técnico em Informática Integrado da EE Carlos de Castro Brasil - Corumbá/MS. O objetivo deste projeto foi desenvolver jogos utilizando a *Microsoft PowerPoint*[®] que possibilita a elaboração de um roteiro de ações e reações. A animação permite que as imagens apareçam, desapareçam, avancem ou retrocedem através de links e botões de ação. Com a utilização da Lousa Digital a diversão se tornou prazerosa e instrutiva. Com isso, faz-se aqui sua importância como facilitador no processo de ensino aprendizagem. O resultado foi exposto na VI EXPOTEC com aprovação do público presente.

Palavras-chave: Didático-Pedagógico, Lousa Digital Interativa, Jogo.

Introdução

A criação dos Jogos 2D são recursos de ensino-aprendizagem com conteúdos curriculares das disciplinas de Português, Matemática, Ciências, Geografia, História desenvolvido pelos alunos como atividade lúdica, e está ligada a ideia de “Aprender na Prática”, que prevê “a ação educativa na participação ativa e crítica do aluno em sua aquisição de conhecimentos práticos e teóricos” [UNICSUL, 2004]. O software utilizado é a *Microsoft PowerPoint*, que edita apresentações no computador. Objetivo é trabalhar os conteúdos ministrados em sala de aula. Após, utilizar a Lousa Digital (LDI) de forma dinâmica e interativa para jogar, dispor-se das tecnologias educacionais em sala de aula, apropriando-se dos recursos disponíveis na escola, procurando abordar os conteúdos de forma que o aluno sintam-se motivado a participar das aulas. A apresentação (na Fig. 1) á tela inicial é a quadro branco em LDI, abrigando uma interface interativa e agradável aos alunos relação terá oito temas pode escolhido antes começa o jogo.



Figura 1. Processo de programação para animação

Fonte: Elaborado pelos autores.

Metodologia

Iniciou-se com a oficina de aprendizado básico de informática sobre a *Microsoft Office*[®]. O PowerPoint em 2D com captura de imagens no formato JPG dos personagens selecionados. Os Gifs também foram utilizados para deixarem os jogos mais atrativos. Os áudios seguiram a trilha sonora dos desenhos animados linkados a cada fase do jogo. O processo de acertos e erros os levam através da *linkagem* dos slides, acionando os botões de ação. A cada fase concluída os jogadores podem avançar para o nível considerado “difícil”, respondendo às questões de conhecimento específico da área escolhida. Foram desenvolvidos games variados, como os jogos: memória, quiz e labirinto, ambos seguirão um mesmo padrão com 9 (nove) fases. Conforme apresenta a ilustração na Fig. 2, o fluxograma do processo de implementação dos jogos eletrônicos.

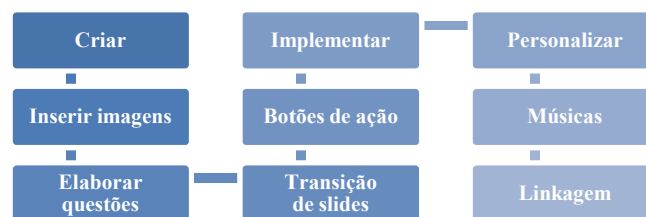


Figura 2. Processo de implementação para animação

de Jogo. Fonte: Elaborado pelos autores.

É importante frisar que não necessitamos de comprar um software educativo. Podemos criá-los utilizando ferramentas de uso abrangente como, por exemplo, o pacote *Microsoft Office*[®]. Além disso, é fundamental que em um software educativo tenha-se a presença de conteúdo pedagógico (e.g., imagens, sons, links e hiperlinks), ou seja, tudo aquilo que podemos utilizar para fins pedagógicos (LIMA *et al*, 2015).

A apresentação (na Fig. 3) é a tela inicial dos jogos que apresenta uma interface interativa e agradável aos alunos e a relação com oito temas que pode ser escolhido antes de começar o jogo. Já optando por clicar no (botão de como jogar) o participante terá acesso à tela de instruções, no qual serão explanadas as normas de como proceder dentro do ambiente. Em relação a esses temas, poderam agregar essa tecnologia em suas aulas, diversificando assim a metodologia utilizada.

- (1) Hora da Aventura o Labirinto da Matemática;
- (2) Jogo da Memória da “Peppa PIG”;
- (3) Bob Esponja – Hambúrguer do Pânico;
- (4) Labirinto da Matemática;
- (5) Eu Coração Geografia;
- (6) Matemática Suicida;
- (7) Ciências;
- (8) Power Rangers de Português.



Figura 3: Relação de Jogos. Fonte: Elaborado pelos autores.

É uma ferramenta de *Microsoft PowerPoint*® importante para o trabalho com os alunos, trazendo consigo o benefício por meio do aprendizado de novas disciplinas e pode ser soe-trá-las em uma busca, por exemplos de jogos em todas as disciplinas dentro do ambiente. Além disso, uma prática pedagógica como uma aprendizagem dinâmica, onde os alunos deverão relacionar palavras com mesmo valor semântico.

Resultados e Discussão

Os alunos realizaram pesquisas acerca dos personagens dos desenhos mais populares entre as crianças, escolheram perguntas fáceis de sua disciplina favorita o que facilitou o entendimento e criação dos jogos. Dessa forma, foi registrado e explicado o passo a passo da construção do jogo e o modo como ocorreram às aplicações dos conceitos transmitidos. Os jogos resultantes desta atividade foi focado nas disciplinas curriculares utilizando as imagens baixadas da web, selecionando slide por slide, os Gifs também foram parte das estratégias de animação. A diferenciação do

material final do conjunto de elementos do jogo (*personagens, cenários, objetos de cena*) se deu nas características dos jogos com a inclusão de fases, o que causou impacto positivo com relação o resultado final.

Considerações Finais

Diante deste contexto, constatou-se que a utilização dos jogos educativos digitais agrega valor, como estratégia pedagógica para o ensino - aprendizagem de conteúdos ministrados em sala de aula. Os jogos produzidos possuem uma forte influência na forma de pensar, no comportamento social, psicológico e educacional dos alunos. Destaca-se a importância da difusão dos jogos computadorizados como ferramentas tecnológica educativa independente dos seus objetivos didáticos explícitos. Possibilitam a interatividade dos alunos com os conteúdos teóricos adquiridos em sala de aula, aguçando o interesse, em especial, pelo ato de aprenderem brincando.

Agradecimentos

Agradecemos ao Clube de Robótica Lobo Guará da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.

Referências

WIKIHOW. In: **Como Fazer um Jogo de RPG no PowerPoint**. Disponível em: <<https://pt.wikihow.com/Fazer-um-Jogo-de-RPG-no-PowerPoint>>. Acesso em: 30.Mai.2002.

Universidade Cruzeiro do Sul. **Aprender na Prática**. São Paulo. UNICSUL, 2004, p. 11.

LIMA, M. J. B. R; FERNANDES, G. S; SANTOS, J. A. S, AGUIAR, L. R. S. SILVA, F. J. O. **Jogo digital como tecnologia educacional para a comunicação e prática pedagógica**. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-1897-1.pdf>> Acesso em: 26.Jun.2018.

CREATING 2D GAMES WITH THE USE OF THE DIGITAL LOUSA

Abstract: *This project has its focus on teaching learning, with the creation of educational games in Microsoft PowerPoint® program. Given this, to know methodologies that offer the construction of educational games are fundamental to expand the possibilities of teaching learning in a school environment. Students from Elementary School and Technical High School in Integrated Informatics from EE Carlos de Castro Brasil - Corumbá / MS participated in this activity. The objective of this project was to develop games using Microsoft PowerPoint® that allows the elaboration of a script of actions and reactions. The animation allows images to appear, disappear, advance or rewind through links and action buttons. With the use of the Digital Slate the fun becomes fun and instructive. With this, its importance is made here as a facilitator in the process of teaching learning. The result was exposed in VI EXPOTEC with the approval of the public present.*

Keywords: *Didactic-Pedagogical, Interactive Digital Slate, Game.*