

Introdução

O presente artigo discute a utilização de motores gráficos no desenvolvimento de jogos digitais educativos, com foco na Unity Engine e na Godot Engine. O estudo "Um Estudo sobre a Unity Engine Aplicada em um Jogo Digital Educativo", realizado por Diovani Tonin e colaboradores, explora a importância da Unity, especialmente em um contexto educacional pós-pandemia. Os autores argumentam que jogos digitais podem facilitar a integração tecnológica nas salas de aula, apresentando um projeto de conclusão de curso que visa desenvolver um jogo educativo voltado para alunos do 3º ano do ensino fundamental. A metodologia adotada, baseada em jogos (DGBL), é detalhada, assim como as funcionalidades da Unity que contribuem para a agilidade no processo de desenvolvimento.

Por outro lado, o artigo "Desenvolvimento de jogos na plataforma Godot", de Vitor Poltronieri da Silva e Igor Yepes, aborda a criação de jogos utilizando a engine Godot, que se destaca por ser acessível e de código aberto. Os autores incentivam iniciantes a explorar sua criatividade, utilizando a linguagem GDScript, e apresentam o jogo 2D "R.O.B.Y (Relayed Omnifunctional Battle Yovern) - Adventure of a Misplaced Robot", que retrata as aventuras de um robô em busca de seu caminho de volta. Ambos os artigos enfatizam a relevância de ferramentas como Unity e Godot na democratização do desenvolvimento de jogos, além de fornecer insights sobre as experiências práticas dos autores, os desafios enfrentados e as perspectivas futuras.

Palavras-chave: Unity, Godot, Jogo Educacional, Jogos Digitais, Motor Gráfico.

