

LogiKid - Proposta de um jogo educativo para o ensino de portas lógicas

Alexandre S. Bencz¹, Ezequiel F. Santos¹, Gabriel Fontenelle¹, Tales Pádua¹

¹Centro Universitário SENAC - Campus Santo Amaro (SENAC-SP)
Av. Engenheiro Eusébio Stevaux, 823 – Santo Amaro, São Paulo – CEP 04696-000 – SP – Brasil

alebencz, ezefranca.br, colecionador.gabriel, talescpadua, (@gmail.com)

Abstract. *Space reservation for translation, when resume is final version*

Resumo. *O presente artigo apresenta o trabalho relativo ao desenvolvimento de um jogo educativo para o ensino de portas lógicas. Neste trabalho foi elaborado em game 2D isométrico utilizando a biblioteca Allegro5 e a linguagem C. Pretende-se descrever a elaboração do mesmo, passando pelos seus aspectos técnicos, recursos pedagógicos e lúdicos utilizados e por fim seu resultado final.*

1. Introdução

Os jogos educativos digitais possibilitam a criação de ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento do jogador, permitindo o desenvolvimento de inúmeras habilidades. O temática do jogo é o ensino de portas lógicas, na era da tecnologia a importância dessas portas lógicas está no fato de representarem os elementos básicos de construção da maioria dos circuitos digitais, das lógicas computacionais e em diversas outras aplicações.

2. Desenvolvimento de um jogo educativo

2.1. Jogos Educativos

2.2. Elementos pedagógicos e lúdicos dos jogos

2.3. Desenvolvimento de jogos 2D isométricos

2.4. A biblioteca allegro, cases e exemplos

3. Elaboração pedagógica e elementos lúdicos

O significado atual do jogo na educação, sinaliza a existência de divergências em torno do jogo educativo, que estaria relacionado concomitantemente a duas funções.[?, rau:11] primeira seria a função lúdica do jogo, expressa na idéia de que sua vivência propicia a diversão, o prazer, quando escolhido voluntariamente pelo individuo. A segunda seria a função

4. Elaboração técnica

4.1. Biblioteca Allegro5

Utilização da biblioteca allegro5

4.2. Desenvolvimento de uma Engine utilizando structs

Maquinas de estado finito, ”simulação de orientação a objeto em c”

5. Imagens do Jogo

Figure and table captions should be centered if less than one line (Figure 1), otherwise justified and indented by 0.8cm on both margins, as shown in Figure 2. The caption font must be Helvetica, 10 point, boldface, with 6 points of space before and after each caption.



Figura 1. A typical figure

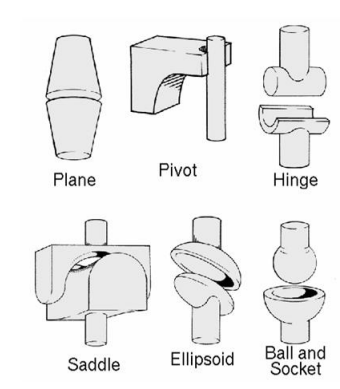


Figura 2. This figure is an example of a figure caption taking more than one line and justified considering margins mentioned in Section 5.

In tables, try to avoid the use of colored or shaded backgrounds, and avoid thick, doubled, or unnecessary framing lines. When reporting empirical data, do not use more decimal digits than warranted by their precision and reproducibility. Table caption must be placed before the table (see Table 1) and the font used must also be Helvetica, 10 point, boldface, with 6 points of space before and after each caption.

6. Conclusão

A Conclusão só poderá ser elaborada ao fim das atividades do projeto integrador, pois não é possível concluir sem ter feito ou sem saber, claro que você encontrará pelo mundo afora gerentes que concluem tudo sem saber nada, é uma coisa típica dos humanos, pessoas idiotas assumindo cargos de poder, diferente da meritocracia real do mundo animal, onde o poder está com aqueles que possuem qualidades superiores.

Tabela 1. Variables to be considered on the evaluation of interaction techniques

	Chessboard top view	Chessboard perspective view
Selection with side movements	6.02 \pm 5.22	7.01 \pm 6.84
Selection with in- depth movements	6.29 \pm 4.99	12.22 \pm 11.33
Manipulation with side movements	4.66 \pm 4.94	3.47 \pm 2.20
Manipulation with in- depth movements	5.71 \pm 4.55	5.37 \pm 3.28

7. References

Para fazer uma citação pode usar assim [Barbosa 1997], [Maria 1997], [Barbosa 1997].

SÓ LEMBRE DE ADICIONAR A BIBLIOGRAFIA CERTINHA NO ARQUIVO

*.bib

Referências

Barbosa, M. C. S. (1997). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. pages 398–404.

Maria, R. (1997). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. IBPEX.