



Feira de Iniciação Científica e Extensão

CRIAÇÃO DE EXTENSÃO PARA SITE PROPOSTO EM AULA

**Categoria Ensino
Trabalho em Andamento
Nível Médio Integrado**

Nícolas Ferreira dos Santos¹; Daniel de Andrade Varela²

RESUMO

Este trabalho tem como foco a análise da dinâmica de ensino estabelecida e executada durante o desenvolvimento de um web game destinado aos alunos do ensino médio na área de Tecnologia da Informação. O principal objetivo do projeto é personalizar e aprimorar um site existente através de uma extensão, com a finalidade de aprimorar a habilidade de programação. Neste contexto, será explorada a dinâmica empregada durante o processo de criação, destacando a importância dessa abordagem para o aprimoramento das competências dos indivíduos participantes.

Palavras-chave: trabalho; dinâmica; programação.

1. INTRODUÇÃO

O cerne deste trabalho reside na análise das abordagens educacionais empregadas neste projeto, juntamente com as adaptações personalizadas que foram implementadas para otimizar a experiência de aprendizado. Concentrando-se especificamente nos estudantes que ingressaram no curso de Tecnologia da Informação no ensino médio, este trabalho visa desvendar as estratégias pedagógicas adotadas, as customizações introduzidas e os objetivos subjacentes a essa iniciativa.

Ao explorar as nuances dessa abordagem, destaca-se o objetivo primordial de impulsionar as habilidades de programação por meio da customização de um site. Essa intervenção não apenas proporciona um ambiente prático para aplicação dos conhecimentos teóricos, mas também promove um aprendizado contextualizado e eficaz, alinhado às diretrizes do curso. Nesse sentido, a conjugação entre teoria e prática ganha vida, catalisando o desenvolvimento acadêmico dos estudantes de maneira abrangente.

¹ Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, Instituto Federal Catarinense - Campus Camboriú, salocinferr6060@gmail.com

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Durante as aulas, foram oferecidas instruções do professor sobre o desenvolvimento de web jogos. Essa explanação abrangeu as linguagens de programação, tais como JavaScript, que é altamente utilizada na construção desse tipo de aplicação, juntamente com a aplicação de linguagens de marcação, como HTML. Além disso, também foi enfatizada a importância da aplicação de estilização através do CSS, a fim de tornar o design do jogo mais atrativo e visualmente agradável.

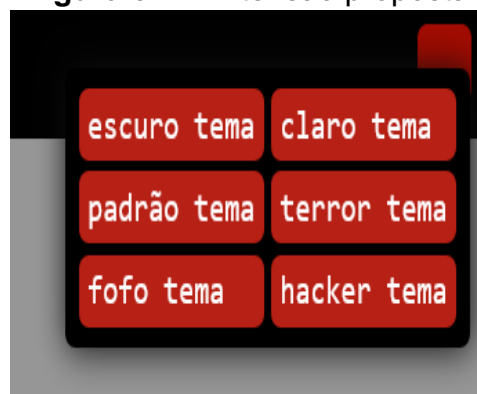
O projeto proposto pelo professor consistia na criação de uma extensão para web que permitisse ao aluno implementar suas próprias modificações no código, sem alterar os arquivos originais. Essa abordagem tinha como intuito fomentar a criatividade e autonomia dos alunos, uma vez que eles teriam a liberdade de personalizar e adaptar o jogo de acordo com suas preferências e visões. Dessa forma, eles seriam capazes de colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante as aulas e, ao mesmo tempo, exercitar sua habilidade de problematização e solução de tarefas complexas.

Para a criação de elementos específicos dentro do jogo, bem como para a obtenção de conhecimentos mais amplos e aprofundados na área, se fez necessário realizar pesquisas em páginas de referência, como a MDN (Mozilla Developer Network). Essa plataforma online é amplamente reconhecida como um guia completo e preciso para desenvolvedores da web, oferecendo informações detalhadas sobre o uso das linguagens de programação, suas funcionalidades e sintaxe. Além disso, vídeos informativos encontrados no YouTube também foram consultados como fontes complementares de aprendizado. Essa busca por conhecimento adicional mostrou-se crucial para o andamento do projeto, uma vez que nem todos os conhecimentos necessários foram abordados durante as aulas.

A utilização desses recursos de pesquisa demonstrou sua importância na construção de elementos variados e complexos dentro do jogo. Por exemplo, a criação de listas, bem como a manipulação e estilização de seus respectivos itens, exigiram que os alunos buscassem informações adicionais para compreender as melhores práticas e implementações mais eficientes. Dessa forma, a pesquisa individual contribuiu significativamente para o aprimoramento das habilidades e conhecimentos dos mesmos, que puderam vivenciar e enfrentar desafios que são encontrados no ambiente de trabalho de desenvolvedores de jogos profissionais.

A extensão idealizada e desenvolvida, tem como objetivo final oferecer um seletor de temas personalizados. Essa funcionalidade permite que o usuário, ao acessar o jogo, pudesse escolher livremente o tema que mais lhe agradasse, adaptando-o de acordo com suas preferências e estilo pessoais. Isso proporcionou uma experiência única e exclusiva, tornando-o mais atraente e cativante para cada indivíduo.

Figura 01 – Extensão proposta



Fonte: Firefox, 2023

No decorrer do procedimento de elaboração do complemento, foram empregados aplicativos especializados, os quais foram executados no ambiente Windows. Dentre esses aplicativos, merece destaque a utilização do VSCodium, que desempenhou um papel fundamental na concepção do código-fonte e no processo de depuração. Adicionalmente, vale ressaltar que os navegadores Chrome e Firefox desempenharam um papel crucial, sendo empregados para observar a execução em tempo real do código e para avaliar a compatibilidade entre as diferentes engines.

A seleção e utilização dessas ferramentas tecnológicas específicas foi imprescindível no sentido de proporcionar o suporte necessário para a elaboração efetiva da extensão. Por meio da conjugação desses programas e navegadores, foi possível não apenas conceber o código de maneira mais precisa, mas também validar a funcionalidade do complemento de forma dinâmica. A visualização em tempo real e a observação da interação entre o código e os navegadores permitiram identificar potenciais problemas e incompatibilidades, possibilitando, assim, a implementação de melhorias coerentes.

Portanto, a escolha e a aplicação conjunta dessas ferramentas tecnológicas, dentro de um ecossistema Windows, constituíram uma etapa vital no processo de formulação do complemento. A interação sinérgica entre o VSCodium, os navegadores Chrome e Firefox, e a execução em tempo real desempenharam um papel sinérgico que aprimorou tanto a eficácia quanto a qualidade da extensão desenvolvida.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o processo de criação da extensão e estilização, foi constatado que algumas partes não foram totalmente concluídas devido à falta de tempo e recursos. No entanto, é importante ressaltar que não houve qualquer problema significativo durante o aprendizado e desenvolvimento, o que permitiu que o trabalho fosse executado com efetividade.

Mesmo com algumas partes incompletas, todas as mudanças e customizações que já foram realizadas até então foram concluídas com êxito. Isso significa que, apesar das limitações, foi possível alcançar os objetivos estabelecidos inicialmente.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dinâmica de ensino de web games tem se mostrado eficaz, envolvendo os alunos de forma engajada e prática. O suporte do professor e a colaboração entre os colegas têm sido essenciais para o sucesso do projeto. Essa experiência reforça a importância de projetos dinâmicos e colaborativos no ambiente educacional.

5. REFERÊNCIAS

MICROSOFT. VSCodium. Disponível em: <https://vscodium.com/>.
Acesso em: 1 agosto. 2023.

MOZILLA. MDN. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/>.
Acesso em: 1 agosto. 2023.