

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

ESCOLA DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA - ECT

MIRNA GARDÊNIA GALVÃO DE MEDEIROS

YURI PEDROSA DE OLIVEIRA

RELATÓRIO PROJETO FINAL: A AVENTURA DE LUNE

NATAL-RN

2019

MIRNA GARDÊNIA GALVÃO DE MEDEIROS

YURI PEDROSA DE OLIVEIRA

Professor orientador:

Aquiles Burlamaqui

RELATÓRIO PROJETO FINAL: A AVENTURA DE LUNE

NATAL-RN

2019

INTRODUÇÃO

O jogo “A aventura de Lune” é destinado para crianças do 1º ano do ensino fundamental e tem como objetivo ensinar, por meio de explicações interativas, a composição do corpo humano e as funções dos diversos órgãos nele presentes. O jogo foi desenvolvido para servir como instrumento educacional, deixando as aulas mais dinâmicas e atrativas para as crianças e ajudando-as a absorver o assunto tratado mais facilmente.

MÉTODO

Como proposto em sala de aula, o objetivo principal do projeto era a criação de um jogo educacional que tivesse como temática principal pelo menos uma habilidade presente no site ColabEduc. Sendo assim, foi desenvolvido o jogo “A aventura de Lune”, que usa da habilidade de Ciências do 1º ano do ensino fundamental EF01CI02: “Localizar, nomear e representar graficamente (por meio de desenhos) partes do corpo humano e explicar suas funções”.

O jogo também utiliza a linguagem de programação JavaScript e elementos CSS (Cascading Style Sheets). Nele, o personagem principal Lune, que não está entendendo o assunto de ciências sobre o corpo humano, consegue ajuda com o Guia, que explica de forma interativa informações sobre o assunto, levando Lune para uma aventura dentro do corpo humano. Vagando pelos órgãos humanos, o protagonista precisa achar bactérias escondidas em labirintos e resolver um jogo da memória para avançar de fase e aprender sobre a composição do corpo humano, para que assim possa tirar uma nota boa na prova que o aguarda no final do jogo.