

Centro Universitário SENAC

Projeto Interativo II

Desenvolvimento de jogo 2D

Davi S. Meneses - davismeneses@hotmail.com
Jennifer Cintra P. Silva - jennifer.cintra.03@gmail.com
Jesley Silva de Oliveira - dhiesleyolivera@yahoo.com.br
Raldney Sampaio Alves - raldney_sampaio@hotmail.com

Agosto de 2013

1 Introdução

1.1 Objetivo do Trabalho

Criar um projeto que estimule a busca pelo conhecimento por jovens que muitas vezes não aprendem determinadas matérias devido a falta de interatividade e dinâmica dos métodos de ensino convencionais.

1.2 Aprendendo o novo de um jeito novo.

Não é preciso olhar muito à frente para ver que o mundo está mudando, evoluindo, que está amadurecendo. O fator de maior influência por tornar isso possível foi e sempre será a educação passada de geração a geração, contudo se o mundo evolui certamente o fator influente não poderia ficar para trás. É aí que vemos o novo e dentro do novo os jogos, jogos digitais usados na educação, jogos nos desafiam prendem nossa atenção e nos colocam em um contexto ilustrado e dinâmico em relação ao que estamos aprendendo. Atualmente crianças nascem com acesso à tecnologia onde por meio dela elas estão se conectando e brincando com outras crianças. E cada vez mais elas começam a utilizar celulares, tablets e, principalmente, computadores e videogames em sua educação. Nesse caso não haveria a chance de aproveitar essa utilização e aplicá-la de modo que pudesse ajudar no ensino? Para muitos estudiosos a aprendizagem deve ser algo prazeroso e em alguns lugares já existem projetos bastante interessantes como o projeto Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (OjE) da Secretaria de Educação do estado do Pernambuco em parceria com Centro de Estudos de Sistemas Avançados de Recife por exemplo. A escola com o método antigo de ensino está se tornando algo muito difícil e que poucos gostam. Brincar é a forma de aprender predileta de nosso cérebro Diane Ackerman, da Deep Play. A brincadeira é diversão e aprendizado. Em algumas escolas a implantação de jogos e aparelhos tecnológicos em salas de aula está possuindo bons resultados, mostrando que o método antigo era bom, mas que agora ele não possui tanta eficácia. Por esse motivo o aumento de jogos educativos no mercado tem sido percebido por empresas e produtores, que investem cada vez mais nesse novo método de ensino, não só para crianças como para adultos também. Os mais comuns e mais procurados por crianças são jogos do tipo Atenção, faça você mesmo, entrando em sites como o da revista Recreio. E para adultos os mais comuns são jogos de aprendizado de idiomas encontrados no em quase qualquer smartphone.

2 Referências Bibliográficas

Aprendizagem baseada em jogos digitais - Marc Prensky. Secretaria de Educação do estado do Pernambuco