ISSN: 2358-8829

INTERFACE ENTRE PEDAGOGIA E PROGRAMAÇÃO: O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL PARA O ENSINO DE BOTÂNICA

Márcia Caldeira dos santos Lucas [1]
Matheus Henrique Santos Lucas [2]

RESUMO

Diante das dificuldades apresentadas pelos estudantes em estabelecer relações entre conhecimentos cotidianos e conceitos científicos, especialmente na área da botânica. Para superar essas lacunas conceituais, este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo digital utilizando o motor de jogo RPG *MAKER*. O projeto uniu os saberes de uma professora e de um programador para criar uma ferramenta que integra interatividade e base pedagógica. O objetivo central consistiu no desenvolvimento de um jogo de perfil comercial que atendesse, simultaneamente, às demandas educacionais. Na metodologia, a docente selecionou teorias adequadas ao ensino por investigação, enquanto ambos os profissionais construíram um enredo aplicado ao modelo do jogo comercial. Como resultado, obteve-se um *software* desenvolvido sob a ótica do ensino investigativo dentro de um universo contextualizado e exploratório. Conclui-se que o Desenvolvimento de ferramentas com adequação pedagógica e com desafios atuais dos jogos é viável. A sincronia entre profissionais permitiu superar a simplicidade dos jogos educacionais tradicionais, aproximando-se do nível dos jogos comerciais consumidos pelos alunos. O projeto amplia, assim, as possibilidades de atualização das ferramentas de jogo no ensino.

Palavras-chave: Ensino, *software*, Jogos.

[1] Mestre em Ensino de Biologia pela Universidade de Brasília - UnB, marciabioescola@gmail.com;
[2]Bacharel em Engenharia de Computação pelo Instituto de Educação Superior de Brasília - IESB hsl.matheus.oficial@gmail.com