



Evento	Salão UFRGS 2015: SIC - XXVII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2015
Local	Porto Alegre - RS
Título	Pedagogia nos jogos eletrônicos
Autor	RAFAEL RIBEIRO SINNOTT
Orientador	MARIA CRISTINA VILLANOVA BIASUZ

Pedagogia nos jogos eletrônicos

Autor: Rafael Ribeiro Sinnott

Orientadora: Maria Cristina Villanova Biasuz

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Através do desenvolvimento das pesquisas realizadas no grupo de inicialização científica do grupo NESTA relacionado a plataformas digitais, como desenvolvimento de layout, jogos digitais e blogs educacionais foram vistos métodos pedagógicos de podemos utilizar os jogos eletrônicos na educação.

A pesquisa baseia-se na forma com que os jogos digitais são construídos, incluindo o que foi produzido no grupo NESTA, e analisar outros jogos que possuem um direcionamento voltado a educação.

Os jogos digitais de hoje permitem uma maior interação o jogador, tanto com o jogo em si, quanto com outras pessoas. Todavia, jogos mais voltados para áreas educacionais não são de hoje. Antigamente já tínhamos jogos que estimulavam o saber, jogos como *Where in the World Is Carmen Sandiego?* ou *Mario paint*, ambos desenvolvidos antes da era digital que conhecemos. Ambos jogos são focados, cada um em uma área do saber. Geografia, historia ou o desenvolvimento criativo artístico, os jogos naquela época já tentavam ser algo a mais utilizando a experiência estética aliada ao saber. Já, podemos também citar jogos mais atuais, como *Valiant hearts* e o já conhecido *Minecraft*.

Ambos games, assim como os já citados anteriormente tem seu foco em uma área do saber, enquanto Valiente Hearts é focado em fatos históricos que ocorreram durante a primeira guerra mundial, Minecraft é um jogo focado na interatividade do jogador com o cenário, permitindo que o mesmo possa construir qualquer coisa dentro do jogo.

O plano digital nos permite mais do que jogar um jogo desse tipo, podemos também desenvolver jogos e construir o que antes levava meses para ser realizado.

Plataformas digitais gratuitas, como o Scratch por exemplo, nos permite acesso a materiais já criados por pessoas de todo mundo, e também a desenvolver jogos eletrônicos estimulando o raciocínio lógico, o trabalho em grupo e o desenvolvimento de jogos, desde o mais simples ate o mais complexo. A plataforma permite não apenas animar, mas também passa os primeiros passos da programação que é uma peça fundamental na criação de um jogo eletrônico. Também possuímos hoje acesso a programas gratuitos mais elaborados de criação de jogos, como RPGmaker e o Construct, que permitem uma maior facilidade no desenvolvimento de jogos eletrônicos e de como desenvolver sua programação.