



Disciplina de Jogos Eletrônicos na Licenciatura em Computação: possibilidades da utilização do Kodu Game Lab

Cleitom J. Richter¹; Paulo H. de Souza Oliveira¹

¹Campus Santo Augusto – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha (IFFAR) - 97110-767– Santa Maria – RS – Brasil

{cleitom.richter; paulo.oliveira}@iffarroupilha.edu.br

Descrição e objetivos

Este trabalho é o relato das experiências vivenciadas durante a realização da disciplina eletiva de Jogos Eletrônicos no Curso de Licenciatura em Computação no segundo semestre de 2017. Essa disciplina tem carga horária de 36h e tem como objetivo geral oportunizar que licenciados em computação conheçam os principais conceitos envolvidos na criação de Jogos eletrônicos e sua aplicação em favor dos processos de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido a disciplina aborda em seu escopo:

- a) História dos jogos eletrônicos;
- b) Tipos de jogos eletrônicos e seus dispositivos;
- c) Softwares e mídias utilizadas para a criação de jogos eletrônicos;
- d) Viés pedagógico, processos de engenharia de software e desenvolvimento de Jogos eletrônicos;

A disciplina foi conduzida de forma presencial com o desenvolvimento de aulas expositivas dialogadas, seminários e trabalhos em grupo. Para atender aos propósitos da disciplina, primeiramente realizou-se um estudo dos aspectos teóricos relacionados à história, dispositivos e elementos fundamentais que constituem um jogo eletrônico, tais como: cenário, enredo, personagens, desafio, jogabilidade, etc.

Em seguida, os estudantes pesquisaram, selecionaram e exploraram ferramentas (*engines*) para o desenvolvimento de jogos. Assim, a turma foi dividida em grupos e cada grupo deveria estudar uma ferramenta de desenvolvimento e apresentar as potencialidades práticas e administrativas do software estudado. Ao todo foram abordadas 9 (nove) *engines*, sendo que várias delas apresentaram potencial significativo para auxiliar o licenciado em computação na produção de jogos pedagógicos de sua autoria.

Dentre as ferramentas estudadas teve destaque o Kodu Game Lab que é uma *engine* gratuita desenvolvida pela Microsoft e compreende uma nova linguagem de programação visual projetada para criar jogos e ser acessível à crianças e adultos. A linguagem é simples e inteiramente baseada em ícones. Nesse caso, o Kodu Game Lab foi utilizado por todos os grupos para o desenvolvimento do trabalho final da disciplina, o que rendeu bons resultados ao final do processo.

Desse modo, o presente relato, tem como objetivo compartilhar experiência vivenciada na disciplina e, dar ênfase às possibilidades encontradas na utilização do Kodu Game Lab para professores que atuam nos diversos níveis escolares, em especial como proposta pedagógica à docentes da área da computação.