

PROJETO DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIAS E ATIVIDADES DIDÁTICAS PARA O ENSINO DE PROGRAMAÇÃO APLICADO A MATEMÁTICA E FÍSICA PARA JOGOS DIGITAIS

VI Encontro de Monitoria de Projetos da Graduação

Talles Vinicius Martins Dias, Francisco Herbert Lima Vasconcelos

Apesar dos avanços tecnológicos e a implementação de desenvolvimentos de jogos em escolas e universidades, as linguagens de programação podem se tornar uma barreira para o aprendizado e desenvolvimento de projetos para aqueles que não estão habituados com os mesmos, sendo uma boa didática algo indispensável, pois a mesma, caso seja mal aplicada, pode contribuir para a evasão de disciplinas que envolvam tais temas. Foi constatado que uma didática considerada mais “tradicional” dificulta o aprendizado de temas relacionados para programação, principalmente aqueles que possuem interesse em conhecer tal assunto mas não pretendem seguir profissionalmente essa área. Com estudos e experimentos voltados para um estudo mais voltado para jogos, o objetivo é o de atrair um público mais amplo para essa área, despertando o interesse de jovens para que os mesmos desenvolvam, em grupo, técnicas de aplicação mais voltadas para um sistema mais lúdico, em que a matemática e a física possam ser aplicadas de modo que o seu conhecimento seja mais facilmente absorvido. Pode-se observar um avanço mais amplo para o aprofundamento e assimilação do conteúdo didático quando o conteúdo se adequa a algum contexto em que os cursistas já estejam imersos, assim constatando que quando se insere uma área de estudo em uma realidade mais próxima à qual o estudante está habituado e tem profundo interesse, os resultados se tornam mais gratificantes, assim como a produção do material desenvolvido.

Palavras-chave: Jogos digitais. metodologia. didática.