

# REAPROVEITAMENTO DE SOFTWARE PARA CRIAÇÃO DE DIVERSOS JOGOS EDUCACIONAIS

IX Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Alvaro Carvalho Monteiro, Jose Nunes da Silva Junior

O uso de softwares educacionais vem sendo uma quebra de paradigmas no ensino, e especial no ensino superior, onde a liberdade para o uso da tecnodocência é maior, porém cada disciplina e perfil de turma tem suas necessidades próprias e nem sempre a mesma solução de software atende a essas necessidades. Para atender a todos, o ideal é ter vários jogos diferentes adaptados a cada turma e disciplina, porém isso levaria muito tempo se cada qual for feito do início. Para chegar mais próximo do ideal foram feitas adaptações de um trabalho anterior, o jogo no estilo quiz "Organic Reactions Game", para criação de jogos com regras e disciplinas diversas e mesma mecânica principal, visando atingir alunos com perfis diversos e cursando disciplinas diferentes. Os novos softwares foram feitos copiando o projeto original e modificando-o para criar regras, e conseqüentemente estilos de jogabilidade, diferentes, dando uma maior liberdade de escolha para atender as necessidades individuais de cada aluno como jogador. Também foi trocado o banco de questões do jogo para outros bancos com o conteúdo de outras disciplinas e feito as adaptações necessárias para acomodá-las. Como resultado, foram feitos jogos que mesmo diferentes do original, compartilham de características já testadas, assim reduzindo o tempo de testes deles, assim como várias características dos novos jogos, por ser compatível com o jogo original e conseqüentemente os seus derivados, puderam ser compartilhadas para o melhoramento das várias versões.

Palavras-chave: Jogos Educacionais. Educação. Dispositivos Móveis. Química.