

EVOLUÇÃO DE UM JOGO ONLINE PARA AUXILIAR NO ENSINO DE PROGRAMAÇÃO

Francisco Adrian da Mata Araujo, Eduardo da Silva Gomes, Jean Igor de Queiroz Pantoja, Jefferson de Carvalho Silva, Valeria Lelli Leitao Dantas

Visando a incentivar o aprendizado dos alunos em disciplinas de introdução a programação, na qual há grandes índices de reprovação e desistência, um protótipo de um jogo online, chamado Código Ventura, foi desenvolvido para ajudar os alunos no desenvolvimento do pensamento lógico. No jogo, os alunos são desafiados a resolver problemas de programação estruturados por áreas de estudos. Inicialmente, o jogo foi aplicado nas disciplinas dos cursos de Ciência da computação, Biotecnologia e Engenharia de Alimentos a fim de validar o impacto do jogo na aprendizagem dos alunos. Conforme os feedbacks recebidos dos alunos, atualmente estão sendo trabalhados três pontos de melhoria para a evolução do protótipo: autenticação por login; classificação das questões; e introdução ao sistema de fases. Sobre o primeiro, o estudante na versão anterior do protótipo tinha que se cadastrar e escolher um perfil de acordo com sua área de estudo e se autenticar para jogar. Observou-se que isso dificultava o aluno com a dinâmica proposta da ferramenta, além disso, para ver questões de outra área de estudo era necessário outro login. Em segundo plano, objetivando abranger novos estudantes de diversos cursos para poder interagir e sentir os conceitos ensinados nas aulas como desafios que aparecem no cotidiano, o banco de questões foi classificado por áreas de estudos e níveis de dificuldade. O terceiro ponto, tendo em vista maior interação do usuário com o jogo, está sendo implementado o sistema de fases, na qual o jogador poderá explorar o mapa e fazer novos tipos de desafios. Com 100% de aceitação por parte dos alunos, a ferramenta hoje está em constante evolução e as melhorias supracitadas estão sendo incorporadas na nova versão. Futuramente a pedido dos estudantes, pretende-se trabalhar a diversificação e o aumento do número de questões bem como a ampliação do método de correção dos códigos dos alunos, possibilitando os professores a aceitar respostas em outras linguagens de programação.

Palavras-chave: programação. educação. jogos digitais.